

Colecția Caravana UNATC Junior

Improv

Noțiuni de bază și exerciții

Dragoș Muscalu

UNATC PRESS

Dragoș Muscalu

IMPROV
Noțiuni de bază și exerciții

UNATC Press
2019

Improv. Noțiuni de bază și exerciții

Carte publicată în cadrul proiectului

Caravana UNATC JUNIOR

Proiect implementat de Master Pedagogie Teatrală,

Finanțat de MEC, prin FDI 2019

Coordonatori: Conf. univ. dr. Bogdana Darie

Drd. Romina Boldașu

Drd. Andreea Jicman

Drd. Victor Bădoi

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Muscalu, Dragoș

Improv : noțiuni de bază și exerciții / Dragoș Muscalu. - București

: U.N.A.T.C. Press, 2019

Conține bibliografie

ISBN 978-606-8757-61-2

792

Copertă: Cătălin Sîrbu

Tipografie: Print & Grafic

CUVÂNT ÎNAINTE

605 cuvinte

În marile școli de teatru, iar numărul este destul de mic, chiar pe plan mondial, construcția conceptului didactic este esențială. În cultura teatrală românească există o singură școală de teatru definită la nivel conceptual. Aceasta este reprezentată de secțiile de Arta actorului și Arta regizorului din UNATC, în tradiția instituțională a IATC, respectiv ATF. Specializările nou înființate în perioada de după 1990 au preluat exigența definirii unui drum pedagogic propriu asimilând componente ale conceptului inițial. Putem spune că universitatea noastră a reușit să-și definească ***un concept al formării tânărului artist în domeniul teatrului***.

În domeniul artei actorului avem Metoda Cojar, a cărei analiză la nivelul planului de învățământ, al obiectivelor de parcurs și a modului în care sunt definite examenele intermediare sau finale poate fi făcută cu maximă acuratețe. Nu mai puțin important, observând stilistica actorilor afirmați ca remarcabili ai scenei se observă acel aer comun, acea marcă a școlii care i-a format, nu doar ca profesioniști de performanță, ci și ca personalități unice și irepetabile. Legătura școlii de actorie cu tradiția teatrală românească este puternică, chiar indestructibilă prin metoda pedagogică și prin linia de mari artiști ai scenei românești ce i s-au dedicat.

În domeniul regiei de teatru, conceptul de formare a regizorului apare practic odată cu înființarea I.A.T.C. „I.L.Caragiale” în 1954 și se structurează în etape succesive. Într-o discuție, în anii ‘80, cu profesorii Valeriu Moisescu (regie) și Traian Nițescu (scenografie) am pus cu ingenuitate întrebarea: „Cum se explică că, atunci când școala de regie abia se înființa, primele promoții au fost realmente strălucite?”. Răspunsul a venit net, în același timp paradoxal și acoperit de realitate: „Pentru că atunci nu am avut pretenția că știm ce trebuie să-i învățăm.” (Traian Nițescu). Deosebirea fundamentală dintre felul în care s-au conturat conceptele pedagogice ale învățământului de actorie și regie vine din

raportarea diferită la tradiție: puternică și continuă pentru actori, originală și reprezentând un moment de ruptură pentru regizori. Întâmplarea a făcut ca învățământul de regie, întrerupt pentru câțiva ani, să treacă printr-un moment de refondare, în anii '60. Între cele două etape există linii de continuitate (profesorul George Dem. Loghin este activ în ambele momente), dar definitoriu este faptul că absolvenții anilor '50 devin profesorii anilor '70.

Conceptul de formare a tânărului regizor în ceea ce numim „școala de la București” este afirmat cu claritate în cadrul Simpozionului ITI cu tema „Dezvoltarea profesională a tânărului regizor”, iunie 1969. Textul prezentat de Radu Penciulescu - la acea dată șef al catedrei de regie este extrem de prețios pentru felul în care descrie și explică, sintetic, întregul parcurs formativ. Cu aceeași ocazie, criticul V. Silvestru a susținut un referat intitulat „Contribuția regiei tinere la cristalizarea teatralității românești contemporane”. Specificul teatral și teatralitatea sunt ideile fundamentale care îi preocupă pe cei doi oameni de teatru.

Amploarea (peste 100 de participanți din 29 de țări) și substanța evenimentului au atras atenția asupra valorii regizorilor formați în școala românească de teatru, dar și a actorilor, spectacolele studențești prezentate fiind remarcabile și sub acest aspect. Din păcate, perioada care a urmat nu a fost favorabilă unui eveniment similar, ocazie a unei afirmări internaționale a conceptului didactic de școală în domeniul artei actorului.

Astăzi nu mai suntem în aceeași situație. Se simte nevoia unui efort în direcția afirmării internaționale a universității noastre în planul pedagogiei teatrale, în specializările deja tradiționale, cât și în cele dezvoltate în ultimii 30 de ani, inclusiv pedagogia teatrală destinată mediului educațional. Schimburile ERASMUS, oportunitățile de participare în festivaluri și conferințe, publicarea de articole și cărți de specialitate trebuie exploatate având în față obiectivul afirmării internaționale a UNATC ca universitate cu un concept propriu, original și complex.

conf. univ. dr. Nicolae Manda

Cuprins

Introducere / 7

1. Reguli și principii / 10

- 1.1. Acceptarea / 11
- 1.2. Păstrarea unei atitudini pozitive / 15
- 1.3. Conducerea acțiunii / 16
- 1.4. Amânarea / 18
- 1.5. Corelări logice / 19
- 1.6. Măritul mizei / 20
- 1.7. Ofertele / 21
- 1.8. Exerciții ajutătoare / 22

2. Ce? Cine? Unde? / 26

- 2.1. Fizicalizarea sau structuri și exerciții pentru definirea „Unde”-ului / 28
- 2.2. Caracterizarea sau structuri și exerciții pentru definirea „Cine”-ului / 34
- 2.3. Storytelling sau structuri și exerciții pentru definirea „Ce”-ului / 43
- 2.4. Sugestiile / 55

3. Structura imaginară a unui curs „fulger” / 63

4. Formarea unei trupe de improviz / 71

- 4.1. Selecția / 71
- 4.2. Compatibilitatea / 75

4.3. Alegerea unui lider / 78

4.4. Componenta trupei / 80

4.5. Publicul / 82

Concluzii / 85

Bibliografie / 87

Anexe / 88

Introducere

Trebuie să recunoaștem că a vorbi despre improvizația tetrală este un demers tentant, dar și foarte anevoios, riscând ca prin generalizări să ștergem tocmai ceea ce este unic și inefabil. Deși efemerul este condiția primordială a artei dramatice, este uimitor faptul să constăți cât de laborioasă este realizarea acestei condiții în actul reprezentării. De altfel, mai vechile tratate despre interpretare, fie din cultura europeană, fie din cea orientală, nu lasă loc nici unui dubiu în această privință: a realiza un rol, a-l reprezenta într-un spațiu desemnat pentru a fi văzut și auzit, înseamnă nu numai estimarea rezultatului final, ci mai ales procesul, drumul care duce spre acesta¹. Nu întâmplător există un sindrom post-reprezentatie, ca să spunem așa, mulți actori regretând - după ce spectacolul a fost prezentat public - exact această condiție esențială, care este, de fapt, a libertății în creație.

Maestrul Ion Cojar ne spunea că teatrul este o convenție, un joc, că situațiile propuse sunt fictive, dar Arta Actorului autentic le transformă - pe scenă - în realități obiective și semnificative în care urmărim nu ceea ce face și ce spune actorul, ci ceea ce i se întâmplă efectiv. La înțelegerea acestui adevăr se ajunge cu ajutorul improvizației, a jocului prin care dobândim libertatea și descoperim regulile jocului teatral.

Pentru teatru, improvizația este „viața” din scenă, senzația că totul se petrece hic et nunc, că nu avem de-a face cu ceva prestabilit, spunea domnul profesor Florin Zamfirescu (2002). Puterea spiritului de a se adapta și a găsi soluții spontane unor dileme apărute reprezintă chiar libertatea noastră. În aceasta constau, chiar, farmecul și misterul actului teatral, în personalitatea plurivalentă și unică a actorului care poate întruchipa în joc mai

¹ M. Popescu, „Textul și interpretul. După Stanislavski”, în Declan Donnellan, *Actorul și ținta*, Ed.UNITEXT, București, 2006

multe identități, creând - imaginând și concretizând în fața spectatorului universuri noi și întâlniri extraordinare.

Dar ce se întâmplă atunci când jocurile se transformă din metodă de lucru, de antrenament în spectacole propriu-zise? La această întrebare am primit un răspuns de abia în anul IV de studii, atunci când l-am întâlnit pe regizorul Vlad Massaci², cel care a adus pentru prima dată în România un spectacol de Teatru-Sport. Teatru-Sport este o „marcă teatrală” inventată de Keith Johnstone (cel care conduce la Calgary deja faimosul Institut Internațional de Teatru-Sport) și care descrie un astfel de show în felul următor: “Când ai plecat de acasă, ai spus vecinilor că ai bilete la teatru. Dacă totul va merge bine, la întoarcere, le vei povesti că, timp de o oră și jumătate, ai privit câțiva oameni dintr-o bucată, cu care ai și comunicat extraordinar și în fața cărora ai putut fi tu însuși. O asemenea companie plăcută are efect terapeutic, mai ales că ești lăsat și chiar invitat să țipi, să huidui, să râzi și poate chiar să improvizezi alături de cei de pe scenă. Cu puțin noroc, în cele din urmă, te vei simți ca după o fantastică petrecere. Căci, nu-i așa, reușita unei petreceri nu stă în cantitatea de mâncare și alcool puse la bătaie, ci într-o atmosferă pozitivă.”

Cei mai mulți oameni găsesc ideea de improvizație... înfricoșătoare. La urma urmelor, este și foarte dificil, nu-i așa? Ei bine, într-un fel... Din experiența mea, am aflat că aproape oricine poate învăța cum să improvizeze, dar asta numai în cazul în care trece peste frica (chiar panica) inițială dată de această sarcină. Primul pas în procesul de predare al improvizație este de a calma aceste temeri comune și... inutile.

Un curs de improvizație poate începe cu o serie de întrebări diferite pentru fiecare participant în parte. Întrebările propriu-zise nu prea contează, atâta timp cât ele nu sunt facile. Nu trebuie întrebate: „Cât fac doi plus doi?”, ci ceva de genul: „Dacă ai avea un milion de dolari, ce ai cumpăra mai întâi?” sau „Cum te vezi tu peste zece

² În timp ce lucram la teza de doctorat, mai exact în anul 2013, i-am luat un interviu lui Vlad Massaci pentru a-mi readuce aminte cum a pornit el lucrul cu mine și cu colegii mei, în anul 2006, la studioul de Teatru Casandra, unde a montat pentru a două ora în cariera sa un spectacol de Teatru-Sport. Interviul complet se regăsește în Anexa 1.

ani?”. După ce toată lumea a răspuns la întrebări, trebuie subliniat faptul că nimeni nu o să aibă probleme cu improvizația; tocmai ce au făcut-o. Ei nu au citit răspunsurile din niște foi, nu știau ce întrebări li se vor pune, așa că nu au putut prestabili răspunsurile lor, ci a trebuit să le... *improvizeze*.

Fiecare din noi improvizează în fiecare zi, orice dialog pe care îl avem în viața de zi cu zi este o mini-scenă improvizată. Diferența fundamentală între ce facem în viața cotidiană și ceea ce ar trebui să facă un actor pe scenă, constă în faptul că orice improvizație în teatru trebuie să urmeze anumite reguli, altfel instalarea haosului este inevitabilă. Acest lucru se aplică oricărei forme de improvizație, fie că este vorba doar de lucru la clasă cu studenții la Arta Actorului, fie că este vorba de un spectacol de *Improv* în toată puterea cuvântului. Termenul de *Improv* sau *Impro* provine din prescurtarea cuvântului englezesc *Improvisation* și, de cele mai multe ori, face referire la forma scurtă a fenomenului și la jocurile și spectacolele specifice lui.

Întrebarea pe care o primește cel mai des un improvizator cred că este: „Dar ce faci în momentul în care ești pe scenă și nu ai inspirație?”. Răspunsul nu poate fi decât unul singur: momentul improvizat (sau, mai bine zis, cerința publicului) se rezolvă cât mai tehnic; și anume, făcându-se apel la regulile de bază. Indiferent cât de talentat ar fi un improvizator și indiferent cu cât de multă ușurință ar rezolva orice situație, el (ea) trebuie să cunoască „abecedarul” improvizației, altfel riscă să își frustreze partenerii de scenă și, implicit, să dezamăgească publicul. Nu trebuie uitat nici o clipă faptul că *Improv* este o formă de teatru, iar teatrul este o „meserie” colectivă.

1. Reguli și principii

Arta improvizației autentice nu se poate crea, pur și simplu, doar dacă un actor/improvizator ține cont de regulile ei. Mai mult decât atât, în activitatea mea, am văzut scene care porneau de la niște premise excelente și „mureau”, pe parcurs, din cauza... regulilor. Deși, mai corect ar fi să spun: mureau din cauza celor care, în loc să se gândească la rezolvarea problemelor ivite în scenă, se gândeau la reguli și la aplicarea acestora „mot-a-mot”.

Cei care stau pe margine, atunci când doi sau mai mulți actori improvizează, indiferent dacă sunt profesori, antrenori, instructori, regizori, actori, improvizatori, ori simplii spectatori, găsesc destul de ușor motivul pentru care o scenă poate să nu „funcționeze”. Cei din urmă vor găsi anumite argumente ce țin de sfera esteticului și subiectivismului, iar „cei de meserie” vor evidenția regula care, o dată încălcată, a dus la „prăbușirea” scenei. Paradoxul face ca, atunci când scena improvizată se ridică, ba chiar depășește standardele privitorilor, nici cei de pe scenă și nici cei de pe margine să nu poată spune ce a făcut ca acea scenă să fie catalogată unanim drept una „bună” sau chiar „excelentă”. Cu alte cuvinte: respectarea regulilor în improvizație nu duce neapărat la un rezultat bun.

Haideți să facem un exercițiu de imaginație: să ne imaginăm că cineva a scris TOATE regulile improvizației. Documentul este la îndemâna tuturor și oricine poate să îl citească. Luăm acest set de reguli și punem pe cineva să le învețe pe dinafară. Odată procesul încheiat, luăm persoana respectivă, o urcăm pe o scenă și îi spunem: „Dă-i drumul, improvizează!”. Iar rezultatul... Oare se va ridica el la înălțimea unui spectacol foarte bun? Să fie oare regulile **necesare și suficiente** pentru a ridica improvizația la rang de Artă? Evident că nu. Așa cum am dedus, urmărind un lung parcurs al spectacolelor de improvizație (atât în țară cât și în afara ei), nu doar

regulile sunt necesare, ci și... acel ceva propriu artistului. Ceva ce face ca apariția lui scenică să devină inefabilă, un moment unic. Adică libertatea creatoare.

Regulile pot fi irelevante pentru o scenă bună de improvizație, dar nu și pentru mecanismul de gândire al improvizatorului. Enunțul unei reguli conține, întotdeauna în el, o formulare de genul: „TREBUIE să faci asta!” sau „să NU faci așa!”. Evident, în Arta Actorului astfel de enunțuri imperative nu își au locul; de aceea regulile despre care se tot vorbește în improvizație iau forma unor **principii**, care, în loc de „trebuie”, spun: „dacă faci asta sau așa, scena... s-ar putea să funcționeze”.

Dar să vedem care sunt principalele reguli, în spectacolul de *Improv*.

1.1. Acceptarea

Improv se bazează pe reacția spontană a actorilor de pe scenă. Pentru ca o scenă născută astfel să fie atât interesantă cât și captivantă, aceștia trebuie să accepte orice idee vine atât din partea publicului cât și din partea colegilor. Neacceptarea unei idei noi, în *Improv*, se numește **Blocare**. Acesta nu face altceva decât să „omoare” propunerea venită înspre improvizator. Cea mai des întâlnită formă de blocare, dar și cea mai ușor de recunoscut, este aceea prin negație. Când un jucător spune „Nu”, pe scenă, el împiedică orice posibilitate ar avea partenerul său de a da o nouă turnură evenimentelor. Iată un exemplu cât se poate de clar de blocare:

EL: Vrei să mergem să dansăm?

EA: Nu.

EL: Bine, atunci poate vrei să ieșim la un suc?

EA: Nu.

EL: OK, atunci ce zici de un film?

EA: Nu.

Evident că această scenă nu duce nicăieri...

Blocarea apare atât de des în scenele de improvizație din cauza faptului că jucătorilor le este teamă să fie *transformați* de evenimentele care ar putea avea loc. Improvizatorul trebuie să înțeleagă că o astfel de scenă devine mult mai captivantă, atât pentru el și partener cât și pentru public, dacă va permite introducerea de noi elemente și de noi idei în spațiul de joc.

În exemplul anterior, dacă „EA” ar fi răspuns „Da” măcar la o întrebare, scena ar fi putut continua într-o altă direcție, necunoscută, dar demnă de explorat. Folosirea cuvântului „Nu” nu reprezintă însă singura modalitate prin care un jucător poate bloca propunerile venite de la partenerul său. Iată un alt exemplu:

EA: Am făcut cartofi prăjiți, știi cât de mult îți plac...

EL: Dar azi aș fi vrut o pizza.

EA: Atunci comandăm o pizza, iar în maxim 15 minute ne putem așeza la masă cu un pahar de bere în mână.

EL: Urăsc berea.

EA: Atunci cu un pahar de vin, apă sau suc...

EL: Sincer, nu îmi este sete.

În acest exemplu, „motorul” întregii acțiuni este „EA”, care încearcă din greu să ofere noi variante partenerului ei, dar acesta le refuză pe toate într-un mod indirect. Mulți dintre studenți sau chiar actori se comportă ca „EL”, atunci când sunt la primele încercări de a improviza. Își doresc să aleagă foarte bine și corect direcția în care vor să continue scenă. „EL” ar fi trebuit să accepte propunerea ei inițială cu cartofii prăjiți, chiar dacă „EI” și-ar fi dorit ca scena să aibă o cu totul și cu totul altă desfășurare. Poate „EA” avea o idee genială pornind de la acei cartofi prăjiți, dar blocând în permanentă, nimeni, nici măcar „EL” (și automat nici publicul) nu va ști vreodată care era aceea idee.

Dacă vrei să devii un improvizator bun trebuie să accepți tot ce îți oferă partenerul. Ceea ce însă mai este de menționat vis-a-vis de exemplul anterior este faptul că „EA” se dovedește a fi o parteneră foarte bună, știind pe de-o parte că „EL” ar trebui să-i accepte oferta din prima; odată refuzată, ea nu se încapățânează să

mai ofere cartofii, ci face o nouă ofertă, odată refuzată și aceasta, „EA” mai face încă o ofertă...

Problemele care apar odată cu noile propuneri în scenă sunt cele legate de consecvența lor:

EL: Hai să facem focul!

EA: Hai...

EL: Dar, de fapt, nu e chiar atât de frig.

Aici avem un bun exemplu de auto-blocare. Aparent nimeni nu are cum să își blocheze propriile idei, dar în improvizație acest lucru se întâmplă destul de frecvent. Pe lângă faptul că trebuie să acceptăm ideile partenerului, trebuie să le ducem și pe ale noastre la bun sfârșit.

Cel mai greu de sesizat blocaj este acela parțial:

EA: De ce dai din mâini ca o pasăre care vrea să-și ia zborul?

EL: E un exercițiu pentru brațe, mi l-a arătat ieri instructorul la sală.

Replica ei aduce în discuție două elemente foarte importante: datul din mâini și asemănarea cu o pasăre. „EL” ar fi avut o multitudine de variante prin care să accepte ambele idei: putea fi o pasăre deghizată în om, putea fi un zoolog vestit care vrea să studieze comportamentul păsărilor dintr-un stol de pelicani, putea să fie atât de îndrăgostit de o vrabie încât să-și dorească să devină și el una, putea fi un fost pilot din al doilea război mondial care acum vrea să zboare fără avion și așa mai departe... Oricare însă din aceste variante l-ar fi proiectat pe „EL” într-o lume nesigură, așa că a preferat să accepte doar o parte din propunerea partenerului, și anume pe aceea cu datul din mâini.

Nu este de negat faptul că, adesea, blocajele pot fi amuzante pentru spectatori. Foarte multe dintre sketch-urile de comedie se bazează chiar pe acest lucru - unul din personaje este în permanență sortit eșecului, indiferent de ceea ce face. În *Improv*,

Însă, o astfel de blocare, chiar dacă aduce câteva zâmbete, nu face altceva decât să amâne acțiunea, ba în unele cazuri, să o complice inutil.

Odată acceptată o idee, ea trebuie păstrată pe toată durată scenei:

Andrei: Este vreun doctor pe aici?

Mihai: Da, eu...

Andrei: Repede, am nevoie de ajutor, m-am rănit la picior în timp ce tăiam lemne.

Mihai: De fapt, eu nu sunt doctor, îmi place doar să spun asta ca să impresionez fetele...

În acest exemplu, Mihai acceptă inițial propunerea lui Andrei, dar o abandonează pe parcurs. Mihai ar fi trebuit pe durată întregii scene să fie un doctor. Atenție: dacă identitatea personajului nostru este dată de partener, asta nu înseamnă că munca noastră a luat sfârșit și că imaginația noastră este de prisos în cazul de față. Mihai putea la fel de bine să fie un doctor nepriceput, unul care leșină atunci când vede sânge sau unul sadic...

Pe lângă ideile enunțate de parteneri, un improvizator mai trebuie să accepte și propunerile care rezultă din acțiunile fizice ale acestora.

Să ne închipuim că „EL” mimează condusul unei mașini; dacă „EA” apare în fața mașinii și îl salută prietenește, atunci existența mașinii în această scenă nu este acceptată. Dacă „EA” se află în acea poziție, în fața partenerului care „conduce”, atunci fie ar putea evita în ultimul moment accidentul, sărind într-o parte, fie s-ar lăsa lovită de mașină acestuia.

Ca o concluzie trebuie spus că acceptarea în *Improv* nu este totuna cu subordonarea. Accept propunerea partenerului meu, dar eu sunt cel care o duce mai departe, construind scena.

Să ne imaginăm că „EL” are nevoie de o oală mare, iar singura oală de aceste dimensiuni este plină cu supă. Nimeni nu spune că oala trebuie să rămână plină cu supă pe parcursul întregii scene; „EL” o poate goli după cum crede de cuviință, dar printr-o

acțiune logică. Nu trebuie folosite trucuri de genul: „Uau, oala s-a golit ca prin minune!”; o astfel de rezolvare fie dă întreaga poveste peste cap, fie este tratată, în mod greșit, ca ceva banal, obișnuit, foarte posibil să se întâmple oricui. Pentru a se evita astfel de inadvertențe și ruperi ale șirului logic al acțiunii, partenerii trebuie, în permanență, să fie atenți unul la celălalt.

1.2. Păstrarea unei atitudini pozitive

Imediat ce un actor a învățat să accepte propunerile venite de la parteneri, ar trebui să treacă la pasul următor și să învețe cum să facă acest lucru într-un fel pozitiv. Să luăm următorul exemplu:

EL: Cum a fost filmul?

EA: O porcărie, nu mi-a plăcut deloc”.

Aici, e drept ca „EA” acceptă ideea în sine, dar scade nivelul energetic al întregii scene.

Dacă un improvizator se confruntă cu modalitatea acceptării unei propuneri, atunci el (ea) ar trebui, de cele mai multe ori, să facă acest lucru într-o manieră pozitivă. Este mult mai ofertant pentru o scenă de *Improv*, ca atunci când polițistul surprinde un tânăr făcând graffiti pe pereți să se minuneze de frumusețea desenului, decât să înceapă să-l certe și să-l alerge prin scenă.

A fi pozitiv pe scenă este terifiant, mai ales când nu știi ce va urma. De cele mai multe ori, improvizatorii au tendința de a rezolva lucrurile negativ (așa cum am arătat și în exemplul de mai sus). Dar hai să ne imaginăm că „EA” ar fi răspuns la întrebare astfel: „*Ea: A fost cel mai interesant film pe care l-am văzut în viața mea. De azi înainte voi fi o altă persoană*”. Scena ar fi crescut ca intensitate și ar fi devenit mult mai interesantă. Adoptând o atitudine negativă, „EA” s-a ferit de responsabilitatea ducerii scenei mai departe.

Hai să încercăm să ne imaginăm, mai departe, cam ce întorsătură ar putea lua această scenă dacă „EL” i-ar spune ei: „*EL: Nu aș fi crezut niciodată că un film documentar despre lipitori poate fi atât de interesant*”. Evident că scena ar deveni din ce în ce mai

interesantă. Și asta numai pentru că improvizatorii au avut curajul să pășească într-o zonă necunoscută, nesigură pentru ei.

Făcând efortul de a adopta o atitudine pozitivă pe scenă, chiar și în cele mai ciudate situații, și de a îți asuma gradul de risc pe care îl presupune un spectacol de *Improv*, reprezintă una din cheile reușitei în acest domeniu.

1.3. Conducerea acțiunii

Un bun improvizator va conduce acțiunea unei scene mai departe și nu se va baza pe faptul că dacă nu o va face el, o va face partenerul. Dacă într-o echipă se află deopotrivă improvizatori cu experiență și novici, aceștia din urmă nu trebuie să adopte o atitudine pasivă și să îi lase pe ceilalți să conducă singuri acțiunea. Trebuie să aibă încredere în ei și să propună idei noi. Iată un exemplu clar de pasivitate:

Andrei: Ce ciudată e chestia asta!

Mihai: Da, e foarte ciudată.

Andrei: Și ce mare e!

Mihai: E enormă

Andrei: Aoleu! Crește văzând cu ochii!

Mihai: Așa e!

Andrei: A început să ne mănânce câinele

Mihai: Săracul cățeluș...

Mihai acceptă toate propunerile lui Andrei, nu blochează nimic, dar nici nu face ceva pentru ca acțiunea să poată continua. *Improv* se bazează atât pe acceptare cât și pe împărțirea responsabilităților. Și este responsabilitatea tuturor celor aflați în spațiul de joc să ducă acțiunea, coerent, mai departe. Cea mai des întâlnită formă de eschivare de la această responsabilitate o reprezintă întrebările:

Andrei: Mi-am luat un câine.

Mihai: Ce rasă e?

Andrei: Ciobănesc German. L-am luat ca să mă protejeze.

Mihai: De cine?

Andrei: De cămătari. Sunt pe urmele mele.

Mihai: De ce?...

În exemplul de mai sus, Mihai îl obligă pe Andrei să vină cu toate propunerile. *Improv* funcționează mult mai bine atunci când ambii parteneri vin cu idei noi. De exemplu:

Andrei: Mi-am luat un câine.

Mihai: Uau! Un Ciobănesc German. Asta e un câine de pază.

Andrei: Așa e. L-am luat să mă păzească de cămătari. Sunt pe urmele mele.

Mihai: Ți-am spus că ar trebui să te lași de jocurile de noroc.

În acest fel, scena evoluează mult mai rapid și mai interesant. Mihai a încetat să mai pună întrebări și contribuie la evoluția scenei cu afirmații pe care Andrei le acceptă.

Dar, din păcate, există și cazuri în care ambii improvizatori vor să se eschiveze, nici unul din ei neavând curajul să impună scenei o anumită direcție în care aceasta să continue. Să ne imaginăm că unul dintre improvizatori deschide o cutie de cadouri:

EL: Îți place ce-am primit?

EA: Da, foarte mult

EL: Nu-i așa că-i frumos?

EA: Ba da. Și e albastru.

EL: Da, așa cum îmi place mie. Și uite, strălucește...

EA: Ce frumos...

O scenă de acest tip nu are nici un fel de sorți de izbândă. Ambilor improvizatori le este frică să își asume responsabilitatea unei propuneri menite să avanseze acțiunea. Acest lucru vine din teama de a nu fi responsabil cu eșuarea scenei. Dar eschivarea are și ea deja acest dar, de a ruina o acțiune perfect posibilă, dar care

nu a început niciodată din cauza atâtor amânări. Orice decizie ar fi luat „EA”, spunând „*ce tricou frumos*”, sau „*ce minge frumoasă cu autograf*”, sau orice altceva, definind însă cadoul primit de „EL”, ar fi însemnat un adevărat „motor” pentru acțiunile următoare.

Cea mai periculoasă formă de stagnare a unei acțiuni scenice poate avea loc chiar și atunci când toate condițiile de mai sus sunt îndeplinite:

EL: Hai să mergem la magazin!

EA: Da, hai să mergem și să cumpărăm hainele alea pe care ți le dorești tu de atâta vreme.

EL: D-abia aștept. Nimeni nu o să își dea seama că lucrez sub acoperire când îmi voi pune pantalonii mei cei noi, evazați.

EA: Așa e, dragule, toți proxeneții din ziua de azi poartă pantaloni evazați.

Scena funcționează aparent. Amândoi improvizatorii contribuie cu propuneri noi, dar, de fapt, nimic nu se întâmplă. Vorbele au înlocuit acțiunile propriu-zise. Unei astfel de scene, în argoul *Improv*, i se spune „*scena capetelor vorbitoare*”. Ar fi fost mult mai interesant pentru toată lumea dacă cei doi ar fi făcut acțiunile respective în loc doar să le povestescă. Publicul aude numai ce se întâmplă, dar, de văzut, nu vede decât doi oameni care stau de vorbă.

1.4. Amânarea

Aceasta poate apărea din două cauze majore: prima, și cea mai de înțeles, este aceea că Improvizatorul trece printr-un blocaj interior și nu știe ce să spună, iar a doua, și cea mai des întâlnită la improvizatorii cu experiență, este aceea că improvizatorului îi vine o idee dar nu vrea s-o „vândă” prea repede. Diferența majoră dintre cele două tipuri de amânări constă în faptul că în prima te poate ajuta partenerul, iar în a doua îți încurci partenerul. Dar indiferent de cauză, amânarea nu face altceva decât să stopeze desfășurarea coerentă a acțiunii. În exemplul următor voi ilustra al doilea tip de amânare:

EL: Te iubesc.

EA: Și eu te iubesc

EL: Ei bine, vreau să te întreb ceva...

EA: Nu pot să cred, mă vei cere în căsătorie...

EL: Nu chiar...

EA: Atunci...?

EL: Păi... Vroiam să te întreb dacă... ți-a plăcut filmul de aseară?

Și scena poate continua așa la nesfârșit, fără ca „EL” să spună adevăratul motiv pentru care se află în scenă: acela de a se despărți de „EA”. Ideea improvizatorului (despărțirea) este una foarte bună, numai că ea trebuia să apară la început, iar scena ar fi putut continua de acolo nu se știe unde, în loc să treneze. De asemenea, de dragul reacției publicului, un improvizator va fi tentat să repete un anume gest sau o anumită acțiune care a provocat anterior râsul. Inutil de spus că astfel, acțiunea nu poate trece mai departe.

1.5. Corelările logice

Când un improvizator propune o nouă idee, aceasta trebuie să aibă, în mod evident, legătură cu ce s-a petrecut până în acel moment pe scenă. Legătura trebuie să fie logică atât pentru public cât și pentru parteneri. Atenție: asta nu înseamnă că scenele vor deveni plicticoase și previzibile, ci pur și simplu că orice idee, indiferent cât de năstrușnică, trebuie motivată logic.

Să ne imaginăm că doi improvizatori fac o scenă în care aceștia fură un televizor dintr-o casă străină. Dacă la un moment dat prin scenă apare o turmă de elefanți, publicul se va întreba, pe bună dreptate, de unde au apărut aceștia, pentru că nu există nici o corelare directă între ei și furtul televizorului. Dar, dacă unul dintre improvizatori va spune: „*Să ne grăbim, acum ajunge și Tarzan acasă*” sau „*Cât de bună e reclama asta la alune, uite, a atras toți elefanții de la Zoo până aici*”, atunci apariția pahidermelor căpătă sens pentru public. O idee, aparent fără nici o legătură cu acțiunea

petrecută până în acel moment, poate fi folosită cu succes de un improvizator, dacă acesta motivează logic necesitatea ei. Improvizatorii care fac *Improv* doar pentru a face publicul să râdă, folosesc adesea idei năstrușnice, fără nici o logică, doar pentru a obține efectul dorit, „omorând” astfel coerența desfășurării acțiunii.

Dacă la începutul unei scene, un astfel de improvizator scutură un covor, el (ea) ar putea continua acțiunea: fiind răpit de extraterestrii, fiind lovit de un trăsnet sau fiind înghițit de o balenă. Toate aceste idei bizare au efect asupra publicului, dar nu au nici o legătură cu scuturatul covorului. Există o mulțime de idei năstrușnice care să fie interesante pentru public și să aibă, în același timp, legătură cu prima parte a scenei, ba, mai mult decât atât, să o ducă mai departe (cel mai bun și simplu exemplu ar fi ca improvizatorul să descopere că acel covor este unul zburător). De fapt, orice idee devine logică în *Impro* dacă aceasta își găsește locul în contextul general al scenei improvizate.

1.6. Măritul mizei

Improvizatorii trebuie să învețe cum să mărească tensiunea unei scene și cum să fructifice la maxim conflictele. Acest lucru se face cel mai bine adăugând noi elemente unei intrigi deja bine construite:

EL: Vai, am spart vaza pe care ne-a dat-o mama ta când ne-am căsătorit.

EA: Nu pot să cred. Vaza aia era în familia mea de peste 10 generații, era o vază din vremea dinastiei Ming.

Spartul unui cadou de nuntă a fost astfel transformat în distrugerea unei antichități de o valoare inestimabilă, în felul acesta, miza întregii scene tocmai a fost ridicată. Rezolvarea problemei presupune acum un efort mult mai mare din partea jucătorilor.

Un bun improvizator își va face propriul personaj să ajungă în cele mai grele situații pe măsura ce scena înaintază. El (ea) se va despărți de soție (soț) exact înainte să afle că mătușa lui (ei) a murit și i-a lăsat moștenire o sumă exorbitantă la care însă nu va

avea acces dacă este divorțat (ă); el (ea) va sparge un obiect de mare valoare când se află în vizită la șeful său, va rămâne fără anestezic în mijlocul unei operații complicate sau va pierde verighetele în drum spre biserică. În orice caz, situația nou creată nu poate fi rezolvată ușor, cu una cu două, spre deliciul publicului. Atenție: improvizatorii trebuie să înainteze în scenă cu un ritm moderat. Adăugând mereu noi idei sau noi personaje, fără ca acestea să fie absolut necesare, scena se poate transforma foarte ușor într-un haos. De abia în momentul în care o propunere este rezolvată poate apărea una nouă.

Orice scenă de *Improv* are șanse mai mari de reușită dacă începe absolut normal, iar situația se complică pe parcurs, decât dacă începe cu o situație deja foarte tensionată care nu are unde să evolueze.

1.7. Ofertele

În mare, am putea spune că secretul reușitei unei scene de improvizație constă în ofertele pe care partenerii și le fac în timpul jocului. Tot ce am spus în celelalte subpuncte nu sunt decât modalități de a face propuneri (de a face oferte) și de acceptare a acestora. La cel mai elementar nivel, o scenă nu este altceva decât o înșiruire de oferte acceptate de jucători.

Un tip foarte special de propunere este „*oferta oarbă*”. Un improvizator începe o scenă, fără să aibă nici cea mai vagă idee în ce direcție urmează să continue aceasta: „*Andrei: Oh, ce dezastru!*”. În acest moment, Andrei se bazează pe faptul că unul din partenerii săi va defini dezastrul respectiv:

„*Mihai:*

- *Așa e, căpitane, ne-am izbit de un iceberg.*
- *Calmează-te, nu are cum să țină toată ziua ploaia asta.*
- *Domnule doctor?!?!?! Dar nu trebuia decât să-i scoateți*

firele...”

Fiecare din afirmațiile făcute de Mihai sunt menite atât să definească oferta oarbă a lui Andrei cât și să ducă acțiunea, logic, mai departe. Frumusețea acestui gen de ofertă este că ea poate fi definită într-un milion de feluri, permițând improvizatorilor, astfel, un milion de continuări posibile. Nu contează în ce direcție se îndreaptă un improvizator, atâta timp cât partenerul său îl însoțește.

1.8. Exerciții ajutătoare

Pentru a reuși însușirea și păstrarea regulilor de bază ale unui spectacol de *Improv* există un set de exerciții ajutătoare sugerate de Keith Johnston în cartea sa, adevărat ghid de control al actorilor-improvizatori. Câteva exemple ne stau la îndemână.

„Jocul Blocărilor”

Scop: Recunoașterea blocajelor atunci când acestea intervin în scene

Numărul Participanților: Doi

Durată: Mai puțin de un minut / scenă

Descriere: Doi jucători merg pe scenă. Unul dintre ei vine cu o ofertă (de exemplu: „Haide să mergem la pescuit.”). Celălalt jucător blochează această ofertă („Nu-mi place să pescuiesc.”) și vine cu o nouă ofertă („Hai să facem mai bine tema la matematică.”). Se repetă acest proces până devine obositor.

Notă: Dacă jucătorii întâmpină probleme, se încearcă, pentru început, varianta: „Spune nu!”. Cea mai simplă metodă de a bloca o ofertă este să spui pur și simplu *nu*. Acesta ar trebui să fie unul dintre primele jocuri pe care le face o trupă de *Improv* la antrenamente. Improvizatorii trebuie să fie capabili să recunoască blocajele atunci când ele intervin, pentru a le putea evita.

Variante:1. “*Unul singur*”: Doar un singur jucător blochează. Celălalt jucător acceptă ofertele și încearcă să conducă scena mai departe.

2. “*Două realități*”: Fiecărui jucător i se dă un loc. Ei vor trebui să blocheze fiecare încercare a celuilalt jucător de a-și face locul să existe.

„Da, și...”

Scop: Începerea procesului de acceptare a ofertelor

Număr participanți: Doi

Durată: Mai puțin de un minut / scenă

Descriere: Doi jucători merg pe scenă. Unul dintre ei face o declarație. Fiecare declarație ce va urma va trebui să înceapă cu „Da și...” Jucătorii sunt forțați să accepte oferta celuilalt jucător și să conducă acțiunea din acel punct.

Notă: Există câțiva pași în acest joc. Primul este să se asigure faptul că jucătorii spun într-adevăr „Da, și...”. De multe ori jucătorii vor pica în formularea „Da, și... dar...”. Nu trebuie lăsat să se întâmple asta. Următorul pas va fi să slujească ideea cu ceva mai mult decât încuviințarea verbală. Jucătorii vor răspunde „Da, și...” iar apoi vor face ceea ce se cere de la ei. “Da, hai să mergem la pescuit”; *apoi trebuie mers la pescuit!* Se acționează, nu se povestește! Într-un final, ultimul pas este să se ajungă în acel punct încât acceptarea ideilor să se urmeze una pe cealaltă. Nu trebuie inventate idei la întâmplare una după alta, fără nici o legătură. Dacă unul dintre jucători vrea să meargă la pescuit, ar urma „Da, și hai să facem rost de niște râme.” Mult mai profitabil pentru scenă decât „Da, și hai să mă tund în timp ce pescuim.” Acest joc poate fi jucat în repetate rânduri, pentru a exersa capacitățile de bază discutate în acest subcapitol.

Variante: 1. „*Primul care blochează pleacă*”: Dacă un jucător blochează, el părăsește jocul și este schimbat cu un alt jucător. Această versiune a jocului încetează a funcționa atunci când toți jucătorii devin foarte buni în a nu bloca, dar este o modalitate foarte bună de introducere a acestui concept.

2. „*Păsărească*”: Se poate juca acest joc într-o limbă neinteligibilă.

3. „*Mima*”: Acest joc se poate juca și fără cuvinte, doar prin mimatul acțiunilor.

4. „*Nu doar/Asta înseamnă că*”: Acesta este jocul supra acceptării. Scopul este ca fiecare idee să fie acceptată, apoi dusă la următorul nivel. „Nu numai că e Halloween, dar și fantomele ies afară.” „Fantomele ies la iveală, așa înseamnă că avem nevoie de

câini de vânătoare să le dăm de urmă”. Fiecare frază trebuie să includă „Nu numai” sau „Asta înseamnă că”.

5. *“Din fericire/Din păcate”*: Fiecărui jucător i se da o propoziție, fie „din fericire”, fie „din păcate”. Acesta își va începe prezentarea cu aceste cuvinte. Împreună vor spune o poveste, cu multe suișuri și coborâșuri, fără a se bloca unul pe altul. Dacă unul dintre ei începe cu: „Din păcate, câinele a murit” nu ar trebui să fie urmat de „din fericire, nu a murit”, ci mai degrabă de „din fericire, erai alergic la câini.”

„Întrebări”

Scop: Să învețe ce este amânarea și cum să o evite

Număr participanți: Doi

Durata: Mai puțin de un minut / scenă

Descriere: Jucătorii pot dialoga doar prin întrebări. Nu au voie să facă afirmații sau exclamații.

Notă: Acest joc ar trebui să îi învețe pe jucători despre amânare. Nefăcând afirmații, ei întârzie cursul firesc al unei scene sau al unei povești.

Variante: 1. *„Primul care afirmă... pleacă”*: Dacă unul dintre jucători nu pune o întrebare, este schimbat de un altul.

2. *„Douăzeci de întrebări”*: Unul dintre jucători primește de la antrenor numele unui obiect. Celalat îi pune acestuia diverse întrebări, încercând să își dea seama despre ce obiect este vorba, ca în jocul radiofonic american „Douăzeci de întrebări”. Ceilalți jucători nu știu nici ei ce obiect a primit colegul lor. Pentru cei care nu cunosc acest joc radiofonic, regula este următoarea: nu se poate răspunde decât cu da sau nu; iar după douăzeci de întrebări, cei care au stat pe margine ar trebui să încerce să își dea seama despre ce obiect era vorba.

„Oferta oarbă”

Scop: Dezvoltarea abilității de a propune și de a accepta ofertele colegilor, indiferent care ar fi acestea

Număr participanți: Doi

Durată: Aproximativ zece secunde / pereche.

Descrierea: Jucătorul unu intră pe scenă și face o „ofertă oarbă”. Această presupune, de obicei, realizarea unei mișcări, la întâmplare, a cărei semnificație nu este cunoscută de al doilea improvizator (cum ar fi, de exemplu, ciocănitul într-un obiect). Acesta din urmă intră în scenă și acceptă oferta oarbă în timp ce îi „investește” acesteia un sens. „Crezi că cei din afară peșterii știu codul Morse?”. Primul jucător acceptă și el la rândul său această „învățare” și îi răspunde jucătorului doi.

Notă: Scenele ar trebui să fie rapide și simple. Ideea este de a introduce conceptul de ofertă și de acceptare a acestora. Primul jucător nu ar trebui să încerce să facă ceva care să aibă sens. Nu ar trebui, de exemplu, să mimeze o activitate clară. Dacă va face asta, al doilea jucător nu va avea decât să observe ce face primul, iar jocul se transformă într-unul de șarade. Trucul acestui joc este ca primul jucător să nu aibă nici o idee și tocmai astfel să îl ajute pe cel de-al doilea să îi vină una. Rezultatul final este începutul unei scene pe care nici unul din cei doi jucători nu ar fi putut-o anticipa.

Variante: 1. „*Două șiruri*”: Jucătorii se aliniază pe două șiruri, unul fiind „oferta oarbă” iar celălalt - acceptarea ofertei. Acest lucru permite întregului grup să treacă rapid prin exercițiu.

2. „*Acceptarea oarbă*”: În această variantă cel care acceptă nu îl vede pe cel care face ofertă. Îl investește cu un anume sens fără să știe ce acțiune a făcut. Cel care a oferit va trebui mai apoi să încerce să găsească un sens acestei combinații.

3. „*A treia roată*”: Un jucător face o ofertă oarbă, un al doilea jucător (care nu îl vede pe primul jucător) face o afirmație. Această afirmație este tratată ca și cum ar fi fost spusă de către primul jucător. Un al treilea jucător va trebui apoi să interacționeze cu primul jucător în timp ce găsește un sens ofertelor combinate.

Toate aceste exerciții presupun formele incipiente ale antrenamentului de *Improv*. Ele nu trebuie să se transforme neapărat în scene propriu-zise. Dacă acest lucru se întâmplă, el nu trebuie nici încurajat, nici „atenționat” în vreun fel. Dar, pe măsură ce antrenamentele avansează, scenelor improvizate li se pot adauga astfel de „obligo-uri”, pentru a vedea în ce măsură cursanții pot face apel la principiile de baza în „focul” improvizației.

2. Ce? Cine? Unde?

Orice improvizație (indiferent că e vorba de o scenă sau de o povestire) se bazează pe șase întrebări cheie: Ce?, Cine?, Unde?, Cum?, Când? și De ce? Dacă o scenă reușește să răspundă publicului la aceste întrebări înseamnă că improvizatorii și-au făcut treaba cum trebuie. Dintre cele șase întrebări, cele mai importante sunt primele trei, ele fiind responsabile pentru definirea momentelor cheie dintr-o scenă.

„Ce”-ul reprezintă acțiunea. Este intriga povestirii și informațiile pe care le aflăm prin intermediul personajelor. Dacă e să luăm drept exemplu Scufița Rosie, „ce”-ul ar fi: Scufița Roșie se întâlnește în drumul spre bunica ei cu lupul; că acesta o mănâncă pe bunică, iar apoi pe Scufița și, în cele din urmă, acestea sunt salvate de vânător.

Răspunsul la întrebarea „Cine?”, îl constituie chiar personajele din scenă. Improvizatorii pot fi deopotrivă oameni, dar și animale, plante sau chiar obiecte neînsufleteite. „Cine”-ul este cel care îndeplinește acțiunile definite de „ce?”. Putem spune că „cine” este modificat și modifică la rândul lui „ce”-ul. În exemplul de mai sus, „cine?” este reprezentat de: mama, Scufița Roșie, lupul, bunica și vânătorul.

Atunci când ne referim la parametrul: „Unde?”, definim locul sau locurile în care se desfășoară acțiunea. Un improvizator poate lămuri răspunsul la această întrebare, în timp ce joacă, prin mai multe metode: cu ajutorul mimei, cu ajutorul recuzitei sau cu ajutorul limbajului trupului. Atenție: în *Improv*, „Unde?” îl include și pe „Când?”; Bucureștiul anului 1914 este cu totul și cu totul alt loc decât Bucureștiul anului 2015. De asemenea, prin „Unde?” ar trebui să răspundem și la alte întrebări legate de cadrul scenei, cum ar fi: temperatura, umiditatea, lumina etc.

De la începutul și până la sfârșitul povestirii, Scufița Roșie trece prin mai multe cadre: casa ei, pădurea, casa bunicii și... burta lupului. Nu este nici o glumă; adesea publicul amator de *Improv* poate cere și locuri mai puțin obișnuite, așa că improvizatorii ar trebui să se familiarizeze și cu astfel de spații neconvenționale. Ei bine, deja am răspuns la cele mai importante întrebări din cele șase; dar atunci restul la ce ne folosesc? Cu ajutorul lui „Cum?”, „Când?” și „De ce?” aflăm detalii importante, care ne fac să explorăm în amănunt primele trei întrebări.

Am aflat deja că întrebarea „Când?” nu are nici o legătură cu timpul propriu-zis, ea referindu-se la momentul conflictului din scenă. Adică dacă acțiunea se petrece înainte, în timpul sau după conflict. În ceea ce o privește pe Scufița Rosie, pe ea o surprindem în toate cele trei ipostaze.

Cea mai grea întrebare este „De ce?”; este cea mai grea, dar și cea mai ignorată. „De ce”-ul se constituie ca motivație pentru „ce?”. Toate acțiunile pe care le facem în viața de zi cu zi se întâmplă cu un scop anume, de ce în *Improv* lucrurile ar sta altfel? Dacă nu încercăm să răspundem și la această întrebare, în timp ce improvizăm, riscăm să ne punem în dificultate atât partenerii cât și pe noi înșine. Astfel, Scufița Roșie pleacă de acasă pentru că bunica este bolnavă, ea se întâlnește cu lupul pentru că a mers prin pădure, lupul reușește să o mănânce pe bunică pentru că această este bolnavă ș. a. m. d. Indiferent dacă scena căpătă o turnură fantastică, răspunsurile la primele trei întrebări, plus la „de ce?”, nu trebuie ignorate.

În *Improv*, răspunsul la întrebarea „Cum” este dat de stilul sau modul în care improvizatorii joacă o scenă sau spun o poveste (de cele mai multe ori acestea sunt alese de public). În cazul Scufiței Roșii, „cum”-ul este dat de specia literară din care face parte: basmul.

Răspunsurile la aceste șase întrebări definesc practic povestea propriu-zisă și ceea ce o fac cu adevărat unică (o scenă este și ea tot o poveste, pentru că „ce”-ul ei poate fi narat).

Dar hai să ne imaginăm că un improvizator ar schimba răspunsul la o singură întrebare din cele șase. V-o puteți închipui pe

Scufița Rosie fugărită de un lup bionic în anul 2112? Sau cum ar arăta scena dintre lup și vânător într-un musical? Practic: Ce?, Cine?, Unde?, Cum?, Când? și De ce?, nu sunt altceva decât variabilele din care ia naștere scenă de improvizație. Libertatea actorului-improvizator constă în faptul că poate hotărî răspunsul la toate dintre ele într-o scenă de improvizație liberă și la majoritatea dintre ele, în cazul unui spectacol. E suficient ca una singură să se modifice pentru ca scena să se transforme în întregime. Când improvizatorii cer sugestii din partea publicului, ei nu fac altceva decât să ceară răspunsul la una sau mai multe întrebări din cele șase, creând astfel și un obligo scenic.

2.1. Fizicalizarea sau structuri și exerciții pentru definirea „Unde”-ului

În teatrul de improvizație nu apar, de obicei, elemente de recuzită sau de decor. Cu toate acestea, spectatorii sunt invitați ca, în timpul spectacolului, să asiste la scene care se pot întâmpla oriunde pe glob, de la Polul Sud, la Polul Nord, din Japonia până în Statele Unite, să pornească într-o explorare a Castelului lui Dracula sau, de ce nu, să ajungă pe o stație orbitală.

Toate acestea devin posibile grație actorilor-improvizatori. Aceștia au sarcina să facă „vizibile” toate obiectele pe care le folosesc pe parcursul scenelor și toate locurile unde își desfășoară acțiunile. Acest procedeu se numește: fizicalizare. Dar cum poate face un improvizator vizibil... invizibilul?

Există două metode: fie se folosește de corpul său, fie personifică obiectele din jur sau colegi de trupă și spectatorii.

În primul caz, improvizatorul se poate folosi de propriul corp pentru a crea un obiect sau un animal. Această tehnică, executată cu minuțiozitate, poate face publicul să accepte convenția teatrală imediat. Un improvizator care merge pe scenă în patru labe poate fi orice animal patruped, dar odată oprit, el se poate transforma într-un scaun sau într-o masă, în funcție de necesitățile scenei. Tot cu ajutorul propriului corp, el se poate folosi sau interacționa cu anumite

obiecte imaginare în scenă, folosindu-se astfel de tehnici specifice pantomimei.

Spuneam, la începutul acestui subcapitol, că teatrul de improvizație nu se bazează pe elemente de decor sau recuzită, cu toate acestea, un minim necesar există. Acesta este compus, de obicei, din: scaune, microfoane cu stativ, instrument sau instrumente muzicale și sticle cu apă. Arareori, apar în spectacolele de *Improv* din România ecrane pentru video-proiecții. Ei bine, acesta este „arsenalul” de care se poate folosi un improvizator atunci când vine vorba de cea de-a doua modalitate de fizicalizare. Astfel, stativul microfonului poate deveni o mitralieră, sticla cu apă – o lunetă iar scaunul, întors invers, o motocicletă. Improvizatorii cu experiență reușesc să înglobeze cele două metode, astfel încât, sticlele cu apă să devină popice, iar un alt improvizator care se îndreaptă către ele, dându-se de-a rostogolul, să fie bilă de bowling.

Personificarea publicului se face cu ușurință de către improvizatori, dacă aceștia doresc să se adreseze unei mulțimi de oameni (ex: pluton în armată, public venit la un concert rock, militanți Green Peace etc.). Improvizatorii mai curajoși interacționează cu anumiți membri din public, nominalizându-i sau folosindu-le diverse obiecte personale. Este o tehnică destul de des întâlnită, dar destul de riscantă.

În ceea ce privește locurile în care se desfășoară scenele, improvizatorii le pot defini pe acestea, fie folosindu-se de obiectele pe care le-ar putea găsi în mod normal în acel spațiu (icoane la biserică, instrumentar medical într-un spital, arme într-un poligon de tir, un televizor într-o sufragerie etc.), fie de imitarea zgomotelor produse de condițiile climatice (vânt, ploaie etc.). Actorii - improvizatori cu experiență reușesc să creeze și alte dimensiuni ale spațiilor respective, cum ar fi căldura din deșertul Sahara sau frigul dintr-un iglu, prin apelarea la memoria senzorială.

La polul opus, improvizatorii aflați la început de drum vor încerca să verbalizeze ceea ce ar putea rezolva mult mai spectaculos prin fizicalizare. Definirea spațiilor, în cazul lor se face prin replici de genul: „*Ce frumos e aici pe munte*”, „*Ce mare e plaja asta*”, „*Nu credeam să ajung vreodată în Castelul lui Dracula*”. Iată

câteva principii de care orice improvizator trebuie să țină cont atunci când este în scenă, și atunci când vine vorba de fizicalizare:

„Nu distrugeți!”

Dacă un improvizator, la începutul unei scene, amplasează o masă imaginară în mijlocul spațiului de joc, ceilalți membrii ai trupei trebuie să aibă grijă să nu treacă prin locul pe care această îl ocupă. Astfel, se respectă „integritatea fizică” a mesei, iar toată lumea, actori și spectatori, vor accepta faptul că acolo „se află” o masă.

„Fiți clari”

Obiectele imaginare se descriu prin acțiunile pe care un improvizator le face cu acestea. Așa că, atunci când se hotărăște să aducă un obiect imaginar în scenă, improvizatorul trebuie să aibă grijă ca acțiunile pe care le face cu acesta să fie clare și precise. Orice ambiguitate poate duce la o definire greșită a obiectului respectiv de către parteneri sau de către public. De exemplu, un improvizator care scrie pe o tablă imaginară cu gesturi mult prea largi ar putea fi confundat cu un pictor.

Neclaritatea în gesturile care descriu acțiunile cu obiecte imaginare vine fie din stângăcia de a lucra cu acestea, fie din dorința de a amâna parcursul firesc al scenei (pe care am descris-o pe larg în subcapitolul: „*Amânarea*”, din „*Reguli Și Principii*”).

„Proporțiile”

Cea mai des întâlnită inadvertență în ceea ce privește un obiect imaginar într-o scenă de Improvizație este modificarea nedorită a acestuia. O carte primită cadou în scenă își schimbă de cele mai multe ori dimensiunile atunci când trece de la un improvizator la altul. De aceea, trebuie avut întotdeauna grijă la dimensiunile și greutatea obiectelor propuse de parteneri.

„Aveți grijă la durata scenei”

Timpul, cel mai greu element de contorizat de improvizatori atunci când lucrează, poate fi un inamic al acestora. Dacă un improvizator trebuie să repare un televizor într-o scenă, nu este

nevoie ca desfacerea respectivului obiect să se desfășoare în timp real, pentru a se ajunge la piesa stricată. Convenția teatrală funcționează și în acest caz, cu condiția ca improvizatorul să știe unde a lăsat șurubelnița și șuruburile după ce a scos capacul.

O altă situație, în care timpul poate lucra împotriva improvizatorului, este aceea în care acesta din urmă alege să se pună într-o poziție incomodă. Este posibil ca partenerii de joc să îl lase astfel pe toată durata scenei fie din dezvoltarea firească a lucrurilor, fie dintr-un spirit ludic exagerat.

„Nu vă fie frică de schimbare”

Un improvizator poate intra în scenă uitându-se printr-un binoclu, cu gândul de a propune un ornitolog în deltă. Cu toate că gesturile sunt clare, al doilea Improvizator poate intra în scenă cu replica: „Se vede pământul, căpitane?”. În acest caz, nu este vorba de o negare, ci pur și simplu de o definiție alternativă a gestului. În cazul primului improvizator, acesta a definit doar „ce” face el, în vreme ce al doilea improvizator, prin replica sa, a răspuns și la întrebările „cine?” și „unde?”. Din acest punct de vedere, propunerea posibilă cu ornitologul încetează, acțiunea mutându-se pe un vas.

Un improvizator cu experiență poate îngloba cele două propuneri, căpitanul vasului fiind în căutarea unei păsări rare ce trăiește doar pe o insulă îndepărtată în Oceanul Pacific (propunerea cu delta nefiind oferită la începutul scenei nici prin verbalizare și nici prin fizicalizare).

Există numeroase jocuri pentru definirea „unde”-ului. Iată câteva din ele:

„Crearea de locuri”

Numărul participanților: De la patru la zece

Durată: Zece minute

Descriere: Jucătorii intră în scenă, în tip ce antrenorul strigă diverse locuri. Când un loc este strigat, fiecare Actor devine un animal sau un obiect în locul respectiv, fără să vorbească.

Actorii ar trebui să evite folosirea aceluiași obiect de mai multe ori și ar trebui să aleagă obiecte specifice locului respectiv.

Notă: Scopul exercițiului este acela de a defini locurile cât mai rapid, cu ajutorul obiectelor și animalelor specifice. Fiind mai multe persoane în spațiul de joc, acestea ar trebui să echilibreze scena, să fie armonios repartizați pe toată suprafața ei.

Dacă improvizatorii sunt nesiguri pe ei, publicul va fi indus în eroare, chiar dacă sesizează ce obiect și-au ales. Este indicat ca obiectele de pe scenă să fie cât mai diferite, dar orice obiect ar alege tot este mai bun decât statul cu mâinile în buzunar.

Variante: 1. „*Alegerea Actorilor*”: Când Actorii stăpânesc bine exercițiul, atunci ei își pot alege singuri locurile.

2. „*Casa*”: Toți improvizatorii intră, pe rând, în aceeași casă. Primul intrat folosește un obiect pe care îl găsește acolo, după care pleacă. Al doilea folosește obiectul descris de primul și mai găsește și el încă unul, îl folosește și pe acesta, după care pleacă și el. Al treilea folosește primele două obiecte și mai găsește unul. Jocul continuă așa până când intră toată lumea în casă.

„Jocul zonelor geografice”

Numărul participanților: întreaga echipă

Durată: 10 minute

Descriere: Actorii merg prin spațiu fără nici un scop. Pe rând, ei strigă diferite zone geografice, precum zonă polară, deșert sau plajă. Atunci, toți actorii își imaginează că se află în zona respectivă, reacționând cu toate simțurile la stimulii factorilor exteriori. De exemplu, dacă zonă aleasă este o mlaștină, actorii ar trebui să reacționeze la mirosul ei, la tipul de sol întâlnit ș. a. m. d. O dată ce echipa a explorat terenul, poate trece la zona următoare.

Actorii nu trebuie să devină obiecte sau animale specifice zonei respective.

Notă: Pe parcursul exercițiului, nu ar trebui să existe comunicare verbală. Singura excepție este atunci când unul dintre jucători alege o altă zonă. Alegerea unei zone diferite ar trebui să îi facă pe actori să se gândească la: temperatură, la felul în care ar merge prin zona respectivă, mirosuri, gusturi, lumină și orice altceva

ar putea să le afecteze acțiunile. Zonele pot varia și pot fi ridicole sau neplauzibile, ca fundul oceanului sau inima unui om. Scopul este ca actorii să se gândească la toți stimulii posibili, indiferent de zonă.

Variante: 1. „*Situații*”: În locul zonelor, actorii pot alege situații, spre exemplu, „prins în nisipuri mișcătoare”. În această variantă, concentrarea stă în reproducerea fizică a situației.

2. „*Meserii*”: În loc de zone geografice, se strigă diverse meserii. În acest caz, concentrarea se mută pe lucrul cu obiectul imaginar (specific fiecărei meserii în parte).

„Oamenii ca obiecte”

Numărul participanților: De la șase la zece

Durată: 3 - 5 minute / joc, dar se poate juca de mai multe ori

Descriere: Doi jucători încep o scenă în timp ce restul echipei privește și ascultă din fundal. Cei doi jucători încearcă să folosească obiecte cât mai mult posibil. Când cineva se pregătește să folosească un obiect, un alt jucător, din fundal, sare și devine el obiectul respectiv. (Observație: el va rămâne obiectul respectiv pe tot parcursul scenei). Se continuă astfel până când toți jucătorii din fundal au devenit obiecte în scena respectivă.

Notă: Jucătorii principali nu ar trebui doar să enumere diverse obiecte („Avem nevoie de o frânghie.” „Acum avem nevoie de o oală.” „Unde mi-am lăsat cutia?”). Ar trebui să încerce să creeze o scenă coerentă în timp ce folosesc obiectele.

Când jucătorii principali aleg ce obiecte să folosească ar trebui să le gândească și din prisma celorlalți jucători care vor trebui să le întruchipeze. Un jucător poate deveni o sabie sau un ceas, menținându-și majoritatea corpului în afara acțiunii propriu-zise, însă este mult mai ușor pentru ei să devină o chiuvetă sau un steag. Se poate ca unii jucători să joace obiectele mai mici ca o pereche de ochelari de exemplu, dar este importantă asigurarea unei varietăți. Chiar și obiectele insubstantiale, precum fumul, pot crea efecte interesante.

Variante: 1. „*Prin rotație*”: Scenele pot fi lungite, permițând vechilor obiecte să dispară și jucătorilor să devină noi obiecte. Cu

această metodă jocul poate continua un timp nedefinit. Obiectele cele mai puțin importante ar trebui să iasă primele.

2. „*Mima*”: Un joc similar poate fi jucat fără a fi folosiți jucătorii din fundal. În acesta, jucătorii principali încearcă să mimeze cât mai multe obiecte posibil. Scena devine mult mai interesantă dacă Improvizatorii fac diverse lucruri, decât dacă doar vorbesc despre ele.

3. „*Obligă*”: Poate fi folosită oricare variantă a jocului, în care unul dintre improvizatori încearcă să îl facă pe celălalt să folosească cât mai multe obiecte. Ei nu au voie să blocheze. O altă variațiune ar fi aceea în care primul jucător, folosind cât mai multe obiecte, îl oprește pe cel de-al doilea să folosească vreunul. Acest lucru trebuie obținut tot fără a bloca partenerul.

2.2. Caracterizarea sau structuri și exerciții pentru definirea „Cine”-ului

Cine sunt? Această întrebare care, la prima vedere, ar putea părea adresată de un amnezic, este una din cele mai des folosite de către un actor, atunci când acesta este blocat în procesul sau de creare al unui personaj. „Când jocul actoricesc e liber, pare necomplicat; când e blocat, pare foarte complicat”³. Să presupunem că actorul știe deja să își creeze spații clare în care să se desfășoare acțiunile sale și ale colegilor lui. Cum ar suna acum această întrebare? *Cine sunt?*

La fel... ca adresată de un amnezic. Aceștia, ca și actorii blocați, sunt oameni care pot recunoaște cu ușurință genul de spațiu în care se află, dar nu și dacă au mai fost vreodată acolo. Diferența dintre amnezici și actorii-improvizatori este că primii nu își pot aminti, iar ceilalți nu pot opta. Răspunsul la întrebarea: „am mai fost vreodată în acest loc?” ar trebui deja să ofere indicii clare unui improvizator asupra identității sale. Putem conchide că răspunsul la întrebarea: cine sunt?, adresată de un actor-improvizator, este: „cine

³ Declan Donnellan, *Actorul și ținta*, Editura UNITEXT, București, 2006, p. 73

vrei tu!". Cu o condiție, ca personajul propus de acesta să aibă un motiv pentru care se află în spațiul respectiv.

Improvizatorii cu experiență pot face corelări și asocieri îndepărtate, astfel încât, la o piscină, putem întâlni un pompier îmbrăcat în uniformă, dar asta nu pentru că tocmai urmează să și-o dea jos și să se relaxeze, ci pentru că este în exercițiul funcțiunii, iar acolo este unica sursă de apă pe o rază de câțiva kilometri.

În ceea ce privește dezvoltarea personajelor, improvizatorul nu are luxul pe care îl are actorul care joacă într-o piesă de teatru clasic. Acesta din urmă are o anumită perioadă de timp, înainte de premieră, în care caută informații, cercetează și repetă alături de un regizor; toate aceste etape fiind parcurse de actor în vederea realizării rolului său. Pe scurt, el trebuie să „transforme situațiile convenționale propuse de autor în realități psihologice obiective”⁴. Pentru un improvizator, fiind vorba, în cea mai mare parte, de exerciții care durează maxim zece minute și care nu au un suport dramatic, este esențială rapiditatea cu care își îndeplinește rolul, pentru a aduce la viață un personaj pe cât de credibil, pe atât de interesant.

Cum se poate obține acest lucru? Mai întâi, haideți să definim cei doi termeni pe care i-am atribuit personajului: „credibil” și „interesant”. Din punctul de vedere al credibilității, personajele propuse de improvizatori trebuie să facă, întocmai ca și în arta actorului modern, acțiuni care sunt necesare și posibile în sau din dezvoltarea scenei. Acest aspect clarifică situația propusă atât pentru partenerii de joc, cât și pentru spectatori.

Particula „interesant” atribuită unui personaj nu se referă la faptul că acesta ar trebui să fie neapărat neobișnuit, ciudat sau ieșit din comun, ci la faptul că ar trebui să trezească interesul publicului. Cu alte cuvinte, spectatorilor ar trebui să le pese de traseul pe care acesta îl parcurge în scenă și să fie interesați de ce va face în continuare. Un improvizator va putea da naștere unor astfel de personaje doar dacă dă dovadă de curaj.

⁴ Ion Cojar, *O poetică a artei actorului*, Editura Paideia, București, 1999, p.78

Acest curaj, în teatrul de improvizație, se definește prin dorința jucătorului de a risca și de a urmări numai mizele mari (subiect tratat pe larg în subcapitolul „*Măritul Mizei*”, din „*Reguli și principii*”). Alegerile pe care acesta le face trebuie să se întâmple la scurt timp după începerea scenei și să fie puternice. De aceea, sunt de evitat începuturile de scenă de genul: „Salut!”, „Ce mai faci?”, „Bună!”, „Ai ajuns demult?”. Cu cât este mai puternică opțiunea improvizatorului, cu atât se poate pune mai repede o bază solidă pentru crearea personajelor autentice.

De asemenea, un improvizator nu trebuie să se ferească de alegerea unor personaje arhetipale. Acestea, dacă sunt autentice, vor fi apreciate de către spectatori. Atenție: arhetip nu este totuna cu stereotip. Personajelor arhetipale, improvizatorul trebuie să le găsească o expresie unică, astfel încât ele să vorbească despre experiență umană universală. Experiențele stereotipale sunt limitate, supuse generalizărilor și ideilor preconcepute, mecanism de gândire mortal pentru un actor.

Există anumite replici care ar trebui evitate în deschiderea scenelor improvizate; pe lângă conținutul acestora, improvizatorul trebuie să aibă grijă și la ce transmite personajul său cu ajutorul lor. De exemplu: „Iubito, au venit analizele”. Iată o replică ofertantă, dacă improvizatorul care a formulat-o are curajul să opteze din start și pentru rezultatul acestor analize. Indiferent dacă acesta este pozitiv sau negativ, partenera sa trebuie să înțeleagă acest lucru, să accepte și să conducă scena mai departe.

Fără să mă axez pe „cum” este dată replică, voi menționa doar faptul că abordarea unui ton neutru reprezintă o responsabilizare forțată a partenerii de a lua o decizie în ceea ce privește rezultatul analizelor. Acest lucru este o amânare clară care, fără curaj din partea nici unuia dintre improvizatori, se poate perpetua: „El: Iubito, au venit analizele.

Ea: Și?

El: Nu le-am citit încă.

Ea: De ce?

El: Nu am ochelarii la mine.

Ea: Dar unde sunt?

El: Nu știu. Sper că i-am uitat la birou

Ea: Atunci ia-i pe ai mei.

El: Țștia nu-s buni, sunt ăia de distanță. Adu-mi, te rog, cealaltă pereche.

Ea: Pofțim.

El: Mulțumesc.

Ea: Ei, ce scrie?

El: Nu-mi dau seama, trebuie să mergem la cineva să le interpreteze etc.

Ea: Când? Că deja s-a făcut vineri seară, nu mai lucrează nimeni la ora asta...

El: Păi așteptăm până luni.

Ea: Dar nu aveai tu un prieten din liceu, medic, care te-a mai ajutat?

El: Ba da, dar nu mai am numărul lui” ș.a.

În scena de mai sus, improvizatorii nu numai că nu au condus scena mai departe, dar au și omis să răspundă și la întrebarea „ce?”. Despre ce fel de analize este vorba? Universul comun de așteptare improvizator-public ar putea duce scenă în zona analizelor medicale, dar acest lucru nu este obligatoriu. Mulți improvizatori, în cazul de față sau în altele similare, ar răspunde: „dar eu așa aș reacționa”. Ori, un Actor nu trebuie să se joace pe „sine” dacă dorește ca improvizația să fie ridicată la rang de artă.

Deosebirea fundamentală dintre el și personaj o reprezintă modul diferit de gândire. Pentru a veni în ajutorul improvizatorilor, Keith Johnstone, în lucrarea sa *Impro For Storytellers*, a sintetizat o serie de astfel de concepte pe care le-a denumit *Fast Food Stanislavski*⁵. El dădea studenților cu care lucra câteva indicații despre caracteristicile personajelor ce aveau să ia naștere în scenele de improvizație, indiferent de situația propusă de public. Ei nu trebuiau să folosească toate sugestiile, ci doar câteva pe care credeau că ar fi bine să le împrumute personajelor lor. În stadiile

⁵ Vezi Anexa 2

incipiente antrenamentului de *Improv*, este bine să se înceapă de la o structură simplă, care să permită improvizatorilor să-și caracterizeze propriile personaje. De exemplu, se cere o trăsătură definitorie de caracter pentru unul dintre jucători. Acesta este pus într-o anumită situație în care este obligat să interacționeze cu cât mai multă lume, cum ar fi: recepționar la un hotel, vânzător la un stand cu hot-dog sau chelner într-un restaurant. Ceilalți jucători vor intra, pe rând în scenă, cu scopul de a „momi” jucătorul principal să-și dezvăluie trăsătura de caracter dominantă. Acest lucru trebuie făcut în cât mai multe moduri cu putință, iar trăsătura trebuie să se manifeste în cele mai variate moduri. Pe măsură ce improvizatorii câpăta experiență exercițiul se poate complica, jucătorului principal atribuindu-se două sau trei trăsături. Atenție: trebuie alese acele trăsături complementare, nu antagonice. Iată și câteva exerciții ajutătoare⁶:

„Monologul personajului”

Scop: Exersarea creării unor personaje puternice, încrezătoare și articulate care să poată exista de unele singure

Număr participanți: O singură persoană

Durată: Până într-un minut de persoană

Descriere: Jucătorului i se dă un subiect despre care trebuie să vorbească într-un monolog și i se cere să creeze un personaj (altul decât el însuși) care să vorbească despre acel subiect.

Jucătorul trebuie să fie capabil să continue să vorbească fără întrerupere pe durata întregii perioade de timp date (de obicei un minut). Ceilalți jucători nu îl pot ajuta, iar el nu are voie să creeze alte personaje cărora să li se adreseze.

Notă: La început, subiectele vor fi alese din zone variate de interes. Personajul trebuie să aibă păreri puternice într-un fel sau altul vis-à-vis de subiectul dat. Personajele cărora nu le pasă sunt de cele mai multe ori plictisitoare. Jucătorii nu trebuie să se simtă frustrați dacă se blochează, trebuie doar să „rămână în personaj”.

⁶ Keith Johnstone, *Impro. Improvizația și teatrul*, Editura Tracus Arte, București, 2014

Variante: 1. „*Lungime/Dificultate*”: Lungimea monologului și/sau dificultatea subiectului pot fi schimbate. Pentru a mări viteza cu care se fac alegerile reale de personaj, limita de timp trebuie scăzută la 15 secunde. Pentru jucătorii care au tendința să amâne, jocul poate să continue până la 5 minute.

2. „*Fără subiecte*”: În loc de un subiect se alege o caracteristică, o ocupație, un obiect sau un animal, iar jucătorul vine cu propriul său subiect.

3. „*Păsăreasca*”: Pentru a face jocul un pic mai ușor și pentru a centra atenția asupra manierismelor și tonului vocii personajelor create, jucătorii pot să își spună monologurile într-un limbaj neinteligibil.

„Stația de autobuz”

Scop: Utilizarea noțiunilor de bază ale caracterizării și interacțiunii

Număr participanți: Două sau mai multe persoane

Durată: Aproximativ un minut / jucător

Descriere: Fiecărui jucător îi este dată (sau alege el) o caracteristică. Primul jucător pășește pe scenă și începe să aștepte autobuzul. Își arată caracteristica prin acțiuni și fizicalizare. În acest joc nu se vorbește. Un al doilea jucător intră în scenă, având o altă caracteristică. Și el își arată caracteristica proprie și interacționează (limitat) cu primul jucător. Treptat primul jucător își schimbă caracteristica cu caracteristica celui de-al doilea jucător. Când primul jucător s-a schimbat total, se urcă în autobuz și pleacă. Un al treilea jucător intră în scenă și procesul continuă.

Notă: Acest joc funcționează cel mai bine dacă jucătorii nu cunosc caracteristicile celui alt. Sunt forțați să fie atenți și să le descopere în timp ce sunt în scenă. Nu trebuie permis ca jocul să se lungească prea mult. Tranzițiile trebuie făcute relativ repede.

Într-un final, personajele ar trebui să aibă un motiv pentru care să își schimbe caracteristicile. Este ușor să te schimbi pur și simplu, provocarea este să găsești un motiv pentru care această schimbare se petrece.

Variațiuni: 1. „*Un loc nou*”: În loc de o stație de autobuz cadrul poate fi într-un lift, o sală de așteptare sau oricare alt loc care ar presupune un flux de oameni care vin și pleacă.

2. „*Nu pleca*”: În loc ca jucătorii să plece, ei rămân pe tot parcursul scenei. Scena ar putea deriva într-o adevărată nebunie dacă sunt mulți jucători. O alternativă ar fi să fie un singur jucător care nu iese niciodată, iar restul să iasă.

3. „*Jocul cu vorbit*”: Permiteți jucătorilor să interacționeze și verbal. Nu încercați această variantă până când jucătorii nu și-au dezvoltat la maxim abilitatea de a juca jocul fără vorbit.

4. „*Fără caracteristici*”: Se poate juca doar cu ocupații, atitudini sau ciudățenii corporale.

„Deschisul cutiei”

Scop: Crearea unor *mari* personaje

Număr participanți: Trei - șase persoane

Durată: Aproximativ un minut / grup

Descriere: Jucătorilor, așezați în șir indian, li se dă o reacție. Ei trebuie să intre în scenă, pe rând, să deschidă o cutie și să reacționeze într-un anumit fel. Nivelul reacției depinde de poziția pe care o au. Primul jucător va deschide cutia și va avea o reacție ușoară. Al doilea jucător un pic mai puternică. Și așa mai departe. Antepenultimul jucător ar trebui să fie extrem, iar ultimul ar trebui să ducă reacția peste orice închipuire.

Notă: Când jucătorii se găsesc la „construcția” unui personaj, ar trebui să se gândească la acest exercițiu și să se ridice din ce în ce în ce mai mult până când ating nivelul ultimei persoane care deschide cutia, căutând în permanentă, însă, motivațiile reale, logice.

Variante: „*Fără cutie*”: Același exercițiu poate fi făcut în diferite feluri. Jucătorilor li se poate cere doar să meargă prin scena potrivit caracteristicilor pe care le-au primit. Cutia este un punct de pornire bun, deoarece este simplifică situația.

„Atitudini”

Scop: A-i investi pe ceilalți jucători cu diverse caracteristici

Număr participanți: Trei sau patru

Durată: Două minute / scenă

Descriere: Fiecărui jucător îi este dată o atitudine pe care trebuie să o atribuie unui alt jucător. De exemplu, Dragoș poate reacționa respectuos la orice ar spune Oana, dar cu dispreț la orice ar spune Cosmin. Oana poate fi întristată de ce spune Dragoș și incitată de ce spune Cosmin etc. Ideea este că nu contează ce spun jucătorii, ci care sunt reacțiile acestora.

Notă: Jocul se începe cu noțiunile de bază. Doi jucători sunt puși să lucreze în scenă, iar unul dintre ei trebuie să reacționeze, într-un anumit fel, la ce spune cel de-al doilea. Apoi se adăugă o reacție și pentru celălalt jucător. Într-un final, se poate chema în scenă și un al treilea personaj.

Acest joc nu trebuie încercat cu mai mult de trei jucători în scenă, deoarece se va ajunge rapid la dezordine. Pentru ca antrenorul să poată comenta scenele și jucătorii să poată să le îmbunătățească, nu se pot întâmpla foarte multe lucruri deodată.

Variante: 1. „*Emoții*”: Se poate juca cu emoții în loc de atitudini.

2. „*Eticheta*”: La unul dintre jucători absolut toți ceilalți reacționează într-un singur fel. Când acesta atinge pe altcineva, cu toții vor reacționa în același fel.

3. „*Petrecerea*”: Această versiune lucrează și cu memoria jucătorilor. Tuturor jucătorilor (maxim șase) li se dau diferite feluri de a reacționa unul la celălalt. Cu toții se amestecă într-un cadru ca de petrecere. Se plimbă vorbind cu diverse persoane și reacționează în consecință.

4. „*Reacții*”: Jucătorii trebuie să se obișnuiască să reacționeze la diferite evenimente ce se întâmplă în jurul lor. În acest joc vor fi în scenă toți improvizatorii. Antrenorul strigă diverse lucruri care se întâmplă și toți jucătorii vor trebui să reacționeze la ele.

Într-o scenă normală, dacă se întâmplă ceva și jucătorii nu reacționează, este la fel ca o blocare. Exemple de „lucruri ce s-ar putea întâmpla” sunt: ești mușcat de un câine, întâlnești un prieten de demult, ești împușcat în braț, vezi pe cineva scobindu-se în nas,

cineva deschide ușa în mijlocul iernii, cineva dă volumul la muzică mai tare etc. Cel mai important lucru este ca reacția să fie imediată și adecvată. Este mult mai important să se facă o alegere decât care este aceea.

5. „*Secrete*”: Fiecărui jucător din scenă îi este dat un secret, fie despre el însuși, fie despre un alt jucător. Acest secret va influența felul în care se reacționează la celelalte personaje. Nu trebuie ca secretele să fie dezvăluite. Scena nu trebuie condusă neapărat în tentă comică.

„*Mersul personajului*”

Scop: Pregătește jucătorii pentru caracterizarea personajelor fără ajutorul replicilor

Numărul participanților: Unu sau doi

Durată: zece secunde / persoană

Descriere: Actorii se așază în șir, într-o parte a spațiului de joc. Fiecare primește o trăsătură de caracter, cerința fiind ca fiecare să traverseze spațiul de joc având în minte trăsătura respectivă. Nu este necesar ca actorii să interacționeze, dar pot vorbi dacă este în natura personajului lor.

Notă: Scopul jocului este creionarea personajului interpretat de actor. Studiind mersul, pasul, ritmul, Actorii își pot studia în amănunt personajele.

Variante: 1. „*Intersectat*”: Se formează două șiruri opuse, personajele intersectându-se două câte două. Actorii trebuie să interacționeze în timp ce trec unul pe lângă altul.

2. „*Locul*”: Actorilor le este indicat un loc, în care personajele lor trebuie să intre, să interacționeze între ele și să plece.

3. „*Propria alegere*”: Actorii își pot alege singuri trăsăturile de caracter sau atitudinile. Astfel, pot descoperi ce tip de personaj li se potrivește.

2.3. *Storytelling* sau structuri și exerciții pentru definirea „Ce”-ului

Se pune o întrebare firească: ce este storytelling-ul? Format din alăturarea a două cuvinte englezești: „*story*” și „*tell*”, care înseamnă „poveste” și „a spune” - storytelling-ul însumează acțiunile prin care o persoană sau mai multe relatează o serie de evenimente, reale sau fictive, folosindu-se atât de cuvinte cât și de imagini, muzică, dans sau chiar costume; anumite momente sau pasaje narative pot fi improvizate sau înfrumusețate în urma interacțiunii cu publicul⁷. Cel care se îndeletnicește cu această activitate se numește storyteller, titulatura fiind adoptată în toate limbile, la nivel mondial. Legatura dintre teatru și storytelling se poate face foarte ușor. Doar dacă ne aruncăm o privire sumară la câteva momente cheie ale artelor spectacolului, cum ar fi teatrul antic grec, Commedia Dell’Arte sau spectacolele lui Dario Fo, putem vedea conexiunea dintre acestea și arta narativă.

Cu toate acestea, storyteller-i profesioniști⁸, mai ales cei care au eșuat la examenele de admitere ale facultăților de Teatru, privesc cu reticență statutul lor oferit, din start, tuturor actorilor. Mai mult decât atât, Hugh Lupton, un cunoscut storyteller britanic, este de părere că „Actorii nu sunt storyteller-i buni, deoarece ei învață textul cuvânt cu cuvânt și joacă, în mare, la fel de fiecare dată. Storyteller-i își însușesc fiecare reprezentație și o fac diferit de fiecare dată. Teatrul este o experiență formală – publicul este despărțit de actori prin avanscenă. Un storyteller bun sparge cel deal patrulea perete. De fapt, atunci când lucrurile merg bine, storyteller-ul dispare, se pierde printre cei care îl ascultă, iar materialul prezentat de acesta devine mai important decât toți.”⁹

⁷ Definiție proprie, concepută în urma discuțiilor avute cu actrița Giorgia Elena Popan – prima actriță profesionistă din România care a participat la un festival internațional de storytelling, unde a obținut locul III (Festivalul Internațional de Storytelling din Iran, ediția a XV-a, 2012).

⁸ Storytelling-ul a început să fie privit ca o meserie în S.U.A., în anii '70.

⁹ Sursa: www.spiked-magazine.co.uk/spiked8/lupton.htm, accesată pe data de 12 iulie 2004 (tr. a)

Privind aceeași problemă, dintr-un punct de vedere teatral însă de această dată, Peter Brook, spunea: „... Actorii (...) sunt foarte stresați de faptul că se apropie foarte, foarte mult de storytelling. Atunci când un storyteller interacționează cu publicul, el face tot ce îi stă în putință ca să ducă publicul într-o lume imaginară – fără să dispară... (...) Actorul nu are nevoie să dispară. Unul din factorii care ține povestea vie este acela că publicul îl poate vedea pe cel care povestește, iar astfel se poate crea o relație între aceștia.”¹⁰

Din ambele puncte de vedere, statutul de storyteller acordat unui improvizator este „salvat”. El nu știe ce va spune atunci când va intra în scenă și își dorește și interacțiunea cu publicul. Dar este important storytelling-ul pentru un improvizator? Vital, am putea spune. Deoarece orice joc sau exercițiu de improvizație, fie că e vorba de o scenă, un discurs sau un cântec, trebuie să spună o poveste. În România, ca și în alte țări, există preconcepția conform căreia teatrul de improvizație trebuie să fie amuzant. Poveștile bune, în schimb, nu sunt întotdeauna amuzante, dar este foarte greu pentru o poveste să fie amuzantă fără să fie bună.

Dacă improvizatorii se concentrează să spună o poveste improvizată coerentă, șansele sunt ca aceasta să devină amuzantă tocmai prin natura jocului. Dar dacă se concentrează să o facă amuzantă, pierzând din vedere orice logică și vânând umorul cu orice preț, șansele sunt nu doar să nu iasă o poveste amuzantă, ci... să nu iasă nici măcar o poveste coerentă. Și atunci, cum poate un improvizator învăța să facă o poveste, pe loc? Și încă una bună?

Conform teoriei literare, o poveste trebuie să aibă 5 momente ale subiectului: expozițiunea sau expoziția; intriga; desfășurarea acțiunii; punctul culminant; deznodământul. Astfel, în expozițiune, autorul prezintă locul și timpul acțiunii în care apar și personajele. În intrigă, se descrie momentul care determină întreaga desfășurare a acțiunii; aceasta din urmă devenind cea mai întinsă parte a poveștii. Punctul culminant reprezintă momentul de intensitate maximă din desfășurarea acțiunii, iar deznodământul, ultima parte, cuprinde sfârșitul evenimentelor.

¹⁰ Margaret Croyden, *Conversations With Peter Brook. 1970-2000*, Editura Faber And Faber, 2003, p. 214

În cazul unui improvizator, lucrurile stau puțin diferit: trebuie să țină seamă doar de trei momente: Platforma A; aruncarea platformei în aer; platforma B.

În platforma A, un improvizator trebuie să răspundă la întrebările principale: ce?, cine?, unde?. Atunci când este aruncată în aer platforma A, adică intervine conflictul, se trece la al doilea moment al poveștii. Rezolvarea conflictului atrage după sine trecerea în ultima parte a povestirii: platforma B. Aceasta se numește tot platformă, deoarece ea reprezintă o stare de echilibru pe care un nou conflict o poate arunca în aer, născându-se astfel o nouă poveste. O poveste bună este formată dintr-o înșiruire de astfel de scheme.

Orice poveste are nevoie de un punct de plecare. Dacă improvizatorii trec direct într-o stare conflictuală a personajelor lor, publicul nu poate rezona cu acestea. O astfel de alegere, deși aparent ofertantă, lăsa nerăspunsă întrebarea cine?. Publicul nu ar ține cu Hamlet dacă piesa ar începe direct cu scena duelului. Mulți improvizatori, la începutul antrenamentelor, din dorința de a ajunge cât mai repede la „partea interesantă” fac această eroare. Începutul povestirilor (și al scenelor) trebuie să ofere un cadru propice pentru că ideile tuturor improvizatorilor implicați în exercițiu să se poată naște și dezvolta, nu trebuie nimic anticipat sau telefonat.

Mulți improvizatori, puși să înceapă o poveste, spun: „Nu am nici o idee”. Acest lucru nu are cum să fie adevărat. Ei își doresc cu orice preț ca din prima frază să câștige atenția publicului și/sau admirația colegilor, o astfel de idee, într-adevăr, le lipsește în acel moment. Începutul povestirilor ar trebui să fie simplu, ca de exemplu:

- *O fata vorbește, în camera ei, cu prietena sa, la telefon.*
- *Un bărbat sapă în curte un șanț.*
- *Un tânăr se joacă în parc cu câinele său.*
- *O femeie își deschide televizorul, în sufragerie.*
- *Un copil găsește, sub brad, o bicicletă.*

Ce au în comun toate aceste începuturi? Toate implică persoane care desfășoară activități într-un mediu aparent sigur pentru ele. Așadar, orice acțiune, oricât de năstrușnică ar fi, dar care nu presupune un conflict, este un început bun de scenă sau de poveste. Platforma sau rutina, un alt termen folosit pentru începutul povestirilor de către improvizatori, trebuie să continue până când cele trei întrebări principale își găsesc răspunsul. În cazurile de mai sus, am aflat doar care este acțiunea și unde se întâmplă; despre cine face această acțiune știm foarte puține lucruri, cum ar fi sexul și vârsta aproximativă.

Cei mai mulți improvizatori sunt speriați de faptul că această rutină ar putea plictisi publicul. Nu este adevărat. Platforma reprezintă o promisiune făcută de jucători spectatorilor, anume că acelor personaje, despre care tocmai au aflat că există, o să li se întâmple ceva. Dezamăgirea publicului se poate instala de abia după platformă dacă în scenă sau în povestire nu se întâmplă nimic. Gradul de interes manifestat față de ceea ce se întâmplă pe scenă este rezultatul unei platforme bune. Cu cât personajele sunt mai bine conturate, cu atât acțiunile lor vor fi mai incitante, iar mediul înconjurător mai bine explorat. În momentul în care personajele de pe scenă sunt scoase din zona lor de confort, cu alte cuvinte, li se întâmplă ceva, se poate spune că povestea a ajuns în cea de-a doua etapă. Haideți să luăm drept exemplu platforma în care un bărbat sapă în curte un șanț.

Varianta 1:

„În timp ce săpa, bărbatul simți cum lopăta i se lovește de ceva tare. Se opri din săpat, zicându-și că a lovit o conductă și a plecat să se plimbe. Cum se plimba el așa, a ajuns într-un parc. Acolo, zări pe o bancă o fată singură. Se îndrăgostiră nebunește și se căsătoriră. Sfârșit.”

Varianta 2:

„În timp ce săpa, bărbatul simți cum lopata i se lovește de ceva tare. Izbise capacul unui cufăr vechi. Îl deschise și înăuntru găsi o grămadă de monede de aur. Sună imediat la poliție și raportează descoperirea. La scurt timp, un echipaj ajunse în față curții. Împreună plecară spre muzeul de numismatică să vadă despre ce

monede era vorbă. Acolo o întâlni pe muzeografa. Se îndrăgostiră nebunește și se căsătoriră. Sfârșit.”

Ambele povești sunt similare, până într-un anumit punct. Diferența majoră dintre cele două fiind aceea că una confirmă promisiunea făcută publicului, iar cealaltă nu. În Varianta 2, bărbatului care sapă i se întâmplă ceva ce are legătură directă cu acțiunea pe care o făcea la începutul povestirii, iar în Varianta 1, bărbatului care sapă i s-ar fi putut întâmpla ceva, în schimb, el a devenit bărbatul care se plimbă prin parc. Practic, pentru Varianta 1, acesta este începutul povestirii.

Pentru ca aruncarea în aer a platformei, sau întreruperea rutinei, să aibă loc, informațiile primite acum trebuie să se regăsească și în continuarea povestirii. În Varianta 1, săpatul în curte nu are nici o relevanță pentru plimbarea în parc. În schimb ce, în Varianta 2, dacă bărbatul nu ar fi săpat în grădină nu ar fi găsit comoara. Evident, există mai multe modalități prin care rutina povestirii ar fi putut fi întreruptă, bărbatul ar fi putut lovi:

- *O navă extraterestră ascunsă sub pământ*
- *Un buncăr anti-atomic*
- *Tavanul peșterii lui Batman.*

Oricare din aceste trei variații ar putea părea, la prima vedere, mai ofertantă decât cea din Varianta 2.

Fals. În toate cazurile amintite mai sus, povestea începe cu un bărbat care sapă în curte. Și, la fel, în cazul acestor trei variante, ca și în Varianta 2, rutina a fost întreruptă. Tot ceea ce s-ar putea întâmpla în continuare ține de fiecare improvizator în parte, premisele fiind egale, de fapt. Dar, chiar așa, ce se întâmplă după ce platforma a fost aruncată în aer?

Lucrul cel mai greu de înțeles și de acceptat de către un improvizator este faptul că odată ce rutina a fost întreruptă, imediat, automat, se naște alta. Haideți să luăm, pe rând, exemplele de mai sus, bărbatul găsește sub pământ: un cufăr, o navă extraterestră, un buncăr și o peșteră secretă. În fiecare caz în parte, povestea s-ar

continua, în mod firesc, cu bărbatul care explorează ce a găsit sub pământ. Ceea ce se traduce cu instalarea unei noi rutine. Aceasta poate fi și ea întreruptă de acțiunile ulterioare. Nu există o regulă care să spună cum să se continue o poveste după ce prima rutină a fost distrusă, ci doar un principiu care susține că improvizatorii care reușesc să identifice corect noile rutine instalate, pot dezvolta povestea distrugându-le și pe acestea.

Pe lângă punctul de pornire, orice poveste trebuie să aibă și un punct culminant. În acea zonă se poate ajunge numai dacă improvizatorii și-au însușit conceptul de mărire al mizei, despre care am vorbit anterior. Fiecare rutină care este distrusă trebuie să fie la o intensitate și de o importanță care o depășește pe cea precedentă. Dacă este răpit de extraterestrii care se ascundeau sub pământ, bărbatul nu va explora fiecare încăpăre din acea navă, după ce va evada; el va trebui să ajungă, mai devreme sau mai târziu, ori la o trapă care să îi permită ieșirea din navă, ori la pupitrul de comandă al acesteia, povestea putând continua de aici la o altă intensitate.

Înainte de a ajunge la partea de final a povestirii, adică la instaurarea platformei B, vreau să atrag atenția asupra unui procedeu foarte eficient și folosit destul de rar în improvizație: „refolosirea materialului”. Dacă bărbatul nostru, odată ieșit din nava care se afla sub pământ, este urmărit de extraterestrii, el se poate apăra de aceștia, într-o anumită instanță, chiar cu lopata cu care săpa la începutul povestirii. În poveștile improvizate acest lucru se întâmplă destul de rar, deoarece improvizatorii, din dorința lor de duce acțiunea mai departe, uită să dezvolte situațiile create anterior. Acest procedeu însă are un foarte mare impact asupra publicului care recunoaște imediat un obiect sau un personaj care a apărut anterior în poveste.

Pe acest tip de mecanism se bazează majoritatea povestirilor polițiste.

Revenind la platforma B, când aceasta se instaurează este clar pentru toată lumea că povestea a ajuns la sfârșit. În acel moment, toate întrebările și-au găsit răspunsul și toate situațiile conflictuale rezultate din distrugerea rutinelor s-au rezolvat. Improvizatorii cu experiență reușesc refolosirea materialului de la

începutul povestirii pentru a crea un final. De exemplu: dacă bărbatul supraviețuiește întâlnirii cu extraterestrii, el se hotărăște să astupe groapa și să pună un gazon nou.

Pentru a înțelege mai bine structura unei povești, improvizatorii pot lucra pe trei variante de povestiri: o poveste nouă, cu personaje și situații create de ei; o poveste veche, repovestită și cu un final schimbat; continuarea unei povești clasice.

Prima variantă poate începe de la orice sugestie dată de antrenor, un loc, un titlu, o frază de început, o acțiune sau o meserie. Improvizatorii trebuie să aibă grijă să formuleze clar platforma, să întrerupă rutina, creând situații conflictuale și să le rezolve, reinstaurând echilibrul, fără să lase întrebări fără răspuns sau mistere nedezlegate.

Cea de-a doua variantă se bazează pe niște personaje deja create. Acestea nu trebuie decât să fie puse în situații noi de către improvizatori, respectând principiile storytelling-ului.

În cea de-a treia variantă este bine să se identifice, împreună cu antrenorul, momentele cheie ale povestirii inițiale, din perspectiva unui improvizator. Să luăm drept exemplu *Scufița Roșie* a fraților Grimm.

O fetița locuia cu mama sa. (rutină)

Mamă trimite fetița la bunica ei, cu mâncare. (întreruperea rutinei)

Fetița merge prin pădure. (rutină)

Se întâlnește cu lupul. (întreruperea rutinei)

Își continuă drumul prin pădure. (rutină)

Între timp, lupul o ia pe o scurtătură spre casa bunicii. (rutină)

Lupul ajunge la casa bunicii și o mănâncă. (întreruperea rutinei + conflict)

Lupul se deghizează în bunică și se bagă în pat. (rutină)

Fetița ajunge la casa bunicii. (întreruperea rutinei)

Fetița vorbește cu lupul deghezat în bunică. (rutină)

Lupul o mănâcă pe fetiță. (întreruperea rutinei + mărirea mizei + punct culminant)

Lupul adoarme. (rutină)
Un vânător se plimba prin pădure. (rutină)
La un moment dat aude lupul sforăind. (întreruperea rutinei)
Merge spre casa bunicii. (rutină)
Ajunge și le salvează pe cele două din burta lupului.
(întreruperea rutinei)
Și au trăit fericite până la adânci bătrâneți. (rutină + sfârșit)

De aici povestea poate continua în orice direcție, important este că personajele să se păstreze și nimic din povestea originală să nu fie negat.

Și în cazul acesta, al storytelling-ului, există exerciții și jocuri ajutătoare. Iată câteva exemple:

„O singură frază”

Scop: Exersarea creării unei povești în echipă și obișnuirea acestora cu crearea și distrugerea rutinelor

Număr participanți: Doi sau mai mulți

Durată: Zece minute sau mai mult

Descriere: Jucătorii sunt așezați în cerc sau într-un șir și spun povestea folosind doar câte o propoziție, pe rând. Primul jucător spune prima propoziție. Al doilea jucător continuă cu următoarea propoziție. Și așa mai departe.

Jucătorii nu au voie să repete ce s-a spus deja de către jucătorul de dinaintea lor.

Notă: Cheia acestui joc constă în crearea și distrugerea rutinelor. Primul jucător ar trebui să construiască o rutină. Al doilea jucător poate să o distrugă și să construiască una nouă. Al treilea jucător distruge noua rutină și așa mai departe. Dacă jucătorii nu procedează astfel, vor descoperi curând că poveștile lor stagnează și că, de obicei, nu au niciun sens.

Al doilea pas în acest joc implică „refolosirea materialului”. De fiecare dată când au ocazia, jucătorii ar trebui să facă referire la ceva ce a apărut mai devreme în povestire. Aceasta va oferi poveștii o continuitate și va crea un final potrivit.

Prima dată când se încearcă acest joc, trebuie ca poveștile să fie simple. Dacă sunt introduse prea multe personaje sau evenimente, lucrurile vor deveni curând confuze și le va fi dificil jucătorilor să reîncorporeze toate elementele. La final, poveștile ar trebui analizate. A oferit cineva vreo informație pe care ceilalți jucători să nu o fi folosit? Povestea s-a împotmolit din cauza vreunei informații adăugate pe parcurs? S-a lungit inutil? A avut conflict?

Variante: 1. „*Ordine aleatorie*”: Jucătorul Unu spune o primă propoziție, apoi arată către oricine altcineva din cerc. Acel jucător spune următoarea propoziție și arată către altcineva din altă parte a cercului. Astfel se diminuează posibilitatea anticipării.

2. „*La jumătatea propoziției*”: Antrenorul arată către jucători. Se poate muta de la un jucător la altul când vrea el. Jucătorii trebuie să fie atenți și să asculte în permanență pentru a fi gata oricând să preia povestea, chiar din mijlocul unui cuvânt.

3. „*Un-cuvânt-o-dată*”: Jucătorii spun povestea cu câte un singur cuvânt, pe rând. Această variantă este mult mai dificilă și este recomandată interzicerea adjectivelor și adverbilor (care tind să fie folosite ca o formă de amânare). O mică variație la joc ar fi folosirea mai multor cuvinte odată (două sau trei). Numărul ar putea fi schimbat chiar în timpul jocului.

„Patru propoziții”

Scop: Să se învețe cele mai importante etape ale unei povestiri

Număr participanți: Trei persoane

Durată: Fiecare joc durează aproximativ două minute

Descriere: În acest joc fiecărui jucător i se dă voie să rostească doar o singură propoziție. Fiecare propoziție acționează ca o etapă în construirea unei povești.

Jucătorul Unu - Creează un mediu înconjurător prin mimă. Acest jucător nu vorbește. De exemplu, poate începe prin a se uita la televizor, într-o sufragerie. Jucătorul Doi - Creează o relație între personaje. De exemplu: „A început meciul, tată?”. Jucătorul Unu - Folosind locul și relația stabilită, creează un conflict între personaje. De exemplu: „În seara asta ești pedepsit pentru că ai luat doi în teză.

Nu te las la televizor". Jucătorul Doi - Ridică miza. „Tată, dar e finala Campionatului Mondial...". Jucătorul acceptă toate elementele create anterior și înaintează povestea mărin miza. Jucătorul Trei - Încheie povestea. În timp ce jucătorul Unu și Doi rămân tăcuți, intră jucătorul Trei care rostește propoziția de final. Această propoziție nu trebuie să nege nimic și să încorporeze tot ce a fost înaintea ei. „Iubitule, în loc să te uiți la meci mai bine l-ai ajuta pe fii-tu la chimie, că iar rămâne corigent."

Notă: Jucătorii trebuie să fie ghidați pe parcursul jocului atunci când îl joacă pentru prima dată. Ar putea să dureze un timp până se obișnuiesc.

Este absolut esențial să își formuleze afirmațiile într-o singură propoziție. Acesta este un exercițiu, nu un spectacol.

Variante: 1. „*Dialog din fundal*": Pentru a evita problema jucătorilor care vorbesc prea mult, cei de pe margine pot fi puși să facă vocile pentru dialogul din scenă.

2. „*Păsărească*": Pentru a face jocul un pic mai ușor, se poate vorbi într-un limbaj neinteligibil. Jucătorii tot vor reuși să distingă elementele esențiale ale unei povestiri.

„Spuse el, spuse ea”

Scop: Să se învețe tehnica de a face și de a accepta o ofertă

Numărul participanților: Două persoane

Durată: Două minute / scenă

Descriere: Doi jucători își descriu unul altuia mișcările. De fiecare dată când jucătorul Unu termină dialogul, jucătorul Doi adăugă acțiunea sa fizică.

De exemplu: „Unu: Ați vrea să mă însoțiți la un ceai?

Doi: *Spuse el în timp ce scotea pistolul din teacă.*

Doi: Cu cea mai mare plăcere.

Unu: *Spuse ea în timp ce își smulse hainele dezvăluind că era de fapt Femeia Fantastică.*

Unu: Vai, vă rog să mă scuzați.

Doi: *Spuse el ghemuindu-se de frică.*

Doi: Crezi că scapi așa ușor?

Unu: *Spuse ea și îl legă cu laso-ul.”* ș.a.m.d.

Notă: Jucătorii ar trebui, cu fiecare ofertă pe care o fac, să încerce să ducă povestea mai departe. Nu ar trebui să forțeze povestea să o ia într-o anumită direcție, blocând ideile celui alt jucător. Acțiunile nu trebuie în mod necesar să se potrivească dialogului (deși, într-un final, ele trebuie să capete sens).

Variante: 1. „*Păpușarii*”: Corpurile jucătorilor activi sunt mișcate de către alți jucători. Se poate ca un jucător să aibă propriul său păpușar sau acesta din urmă să mînuiască toți jucătorii activi.

2. „*Momentum*”: Aceeași idee ca în prima variantă, doar că acum actorii vor continua să se miște după ce păpușarul le dă doar un impuls. Un braț împins într-o direcție va continua să se miște până când păpușarul îl va opri.

„Interconexiuni”

Scop: Dezvoltă capacitatea de a construi pe o situație dată

Număr participanți: Cinci – douăsprezece persoane

Durată: Cincisprezece – douăzeci de minute

Descriere: Primul jucător începe prin a-și descrie personajul, care locuiește într-un mic orașel. Ar trebui să menționeze lucruri ca familia, ocupația etc. Următorul jucător continuă descriindu-și și el personajul său. Acesta ar trebui să aibă cel puțin o legătură cu primul personaj (de exemplu: „M-am tuns la frizeria lui.”). Al treilea jucător își descrie personajul și creează legături separate cu fiecare din celelalte două personaje. Acest proces continuă până când fiecare jucător a participat și fiecare personaj are o legătură distinctă cu fiecare alt personaj.

Notă: Acest exercițiu are ca rezultat interconexiuni extrem de detaliate. Scenele rezultate de aici se pot întinde pe o perioadă mai îndelungată, explorându-se aceste conexiuni. Ideea acestui exercițiu este să se arate că scene și personaje extrem de complicate se pot crea într-un timp relativ scurt.

Variante: „*Trei monologuri*”: În scenă sunt trei jucători. Li se dă un eveniment (de exemplu: un meteorit lovește Pământul, călcați pe un păianjen, un cornet de înghețată care se topește etc.). Ei vor spune povestea aceluși eveniment din trei puncte diferite de vedere prin trei monologuri întretăiate. Primul personaj ar trebui să fie

personajul principal, al doilea va trebui să aibă un punct de vedere destul de diferit, iar al treilea va fi ceva mai bizar. De exemplu, primul ar putea fi persoana care calcă păianjenul, al doilea ar putea fi păianjenul, iar al treilea, pantoful.

Asigurați-vă că jucătorii nu se repetă unul pe celălalt (întârziind), ci continuă povestea de unde cealaltă persoană a lăsat-o, dar dintr-un alt punct de vedere. Povestea ar trebui să sară de la un jucător la altul și nu să urmeze mereu aceeași ordine.

„Expansiunea povestirii”

Scop: Dezvoltarea abilității de a spune o poveste coerentă

Număr participanți: Două - zece persoane

Durată: Aproximativ zece minute

Descriere: Primul jucător face o afirmație la timpul prezent. Apoi al doilea jucător spune „Ceea ce spui este că... (afirmația), așa că eu... (o nouă afirmație)”. Și se continuă astfel cu întreaga echipă. De exemplu:

„A: Ies la o plimbare.

B: Ce spui tu este că ies la o plimbare, așa că o să-mi iau walkman-ul.

C: Ce spui tu este că am walkmanul la mine, așa că o să ascult muzică la maxim.

D: Ce spui tu este că ascult muzică la maxim, așa că o să dansez pe acest ritm.” ș.a.m.d.

Notă: Fiecare afirmație trebuie să aibă legătură directă cu cea de dinaintea ei (și nu cu una care apăruse anterior în poveste).

Variante: „Întrebări fără legătură”: Un jucător spune o poveste. După fiecare afirmație, antrenorul (sau unul dintre jucători) pune o întrebare, fără nicio legătură. Răspunsul la aceasta trebuie folosit de jucător pentru a duce povestea mai departe.

„Slide Show”

Scop: Dezvoltarea abilității narării unei scene

Număr participanți: Doi

Durată: Câteva minute fiecare

Descriere: Jucătorii lucrează în perechi. Un jucător este povestitorul, iar celălalt este slide show-ul (succesiunea unor fotografii). Primul va trece de la poză la poză, pe măsură ce înaintează povestea, motivând fiecare cadru. Celălalt jucător va îngheța în diferite poziții de fiecare dată când povestitorul spune: „Click”.

Note: Jucătorii trebuie să lucreze împreună pentru a spune povestea. Uneori naratorul va prelua conducerea („Următoarea fotografie mă arată pe mine cățărându-mă pe munte.”), iar uneori jucătorul va prelua conducerea. (Naratorul va încerca să explice poza pe care a ilustrat-o colegul său).

Cheia este ca ambii jucători să fie atenți unul la celălalt. Trebuie să lucreze împreună pentru a crea o singură poveste. Acesta este cel mai elementar exercițiu pentru a combina cele două lumi, cea a naratorului și cea a Actorului.

Variante: 1. „*Slide show cu întreaga echipă*”: Un narator spune o poveste în timp ce restul echipei creează tablouri pe care acesta le va explica.

2. „*O revistă*”: În loc de un slide show, pot fi folosite pagini dintr-o revistă. Exercițiul poate fi dus la următorul nivel, dacă, în loc de revistă, va fi folosită o carte pop-up.

2.4. Sugestiile

Atunci când un spectacol de Improvizație merge foarte bine, se vor găsi, din păcate, persoane din public care vor spune că a fost ceva repetat sau că „au venit cu ele de-acasă”. Pentru un improvizator corect, care nu apelează la asemenea trucuri, este frustrant un astfel de comentariu; în același timp, însă, el ar trebui să privească partea plină a paharului: între scenele scrise de dramaturgi și improvizația lui... nu a fost nicio diferență.

În ceea ce privește „improvizațiile” repetate în prealabil, am cunoscut improvizatori, care erau de părere că dacă o scenă, pornită de la o anumită sugestie, iese bine la antrenamente, de ce să nu o repete și în spectacol, dacă din public vine aceeași sugestie? Răspunsul pedagogic ar fi că: Improvizația ține și de cadrul în care

are loc întregul context în care a fost creată scena respectivă neputând fi creat identic niciodată, așa că șansele de reușită nu sunt 100%. Dar răspunsul meu este că: da, se poate repeta, numai că, nu ar fi etic. Nimeni nu poate controla, însă, acest aspect. Nimeni nu poate ști la ce se gândește partenerul, pe scenă, cu exactitate, și că propunerea lui nu vine dintr-un set deja pregătit. Așa că astfel de decizii țin doar de moralitatea actorului și de cât de mult iubește improvizația pură care, atunci când este făcută corect, are darul de a-l surprinde chiar și pe improvizator.

Pentru a înlătura, odată pentru totdeauna, dubiul asupra autenticității artei improvizației, cei care o slujesc trebuie să facă un singur lucru: să folosească la maxim sugestia venită din public. Aceasta trebuie privită din cât mai multe unghiuri cu puțință și trebuie ținut cont de faptul că fără ea, scena nu ar exista. De exemplu: sugestia din public este „maimuță”. Un improvizator intră în scenă și, la scurt timp, toată lumea își dă seamă că el poartă un tricou cu o maimuță imprimată pe piept. De acolo însă, scena continuă cu acesta care este luat ostatic de către teroriști. În acest caz, nu se poate spune că sugestia a fost folosită, ci doar amintită publicului.

Un improvizator fără prea multă experiență ar considera folosită sugestia respectivă, dacă, în scenă, întâlnește o fată care se îndrăgostește de el, tocmai pentru că are un tricou frumos. Într-adevăr, scena nu ar fi existat dacă el nu ar fi purtat tricoul respectiv, dar „maimuța” a fost redusă doar la stadiu de simbol, tricoul fiind practic cel care a declanșat acțiunea, iar sugestia și-a pierdut importanța pe măsură ce scena evolua.

O utilizare bună a unei astfel de sugestii ar fi: Tarzan care vine pentru primă dată într-un oraș să caute un medic veterinar pentru că Cheetah e bolnavă. Aici, sugestia căpăta atât greutate și importanță pentru desfășurarea scenei, cât și contur în ochii publicului.

Sugestiile venite din public pot lua multe forme. Dar indiferent că definesc meseria personajului principal, un obiect în jurul căruia să graviteze acțiunea scenei sau un loc în care să se întâmple aceasta, Improvizatorul este acela care le dă valoare, cel care le împlinește. Depinde numai de el ca o bătă de baseball

apărută în scenă să nu fie pur și simplu un obiect contondent, ci să fie singura din lume care poartă autograful unui mare jucător.

Până acum, în exemplele date, sugestiile au fixat doar una din variabilele date de întrebările principale. Ele însă pot răspunde și la întrebarea „cum?”, referitoare la stilul de joc al improvizatorului.

Iată o listă cu cele mai des întâlnite sugestii oferite de spectatori:

Locuri: Baie / Frizerie / Vapor / Polul Nord / Junglă / Bar / Parlament / Închisoare / Secție de poliție / Dormitor / Bucătărie / Fundul oceanului / Titanic / Seră / Concert / Circ / Tunel / Mlaștină / Peșteră / Teren de fotbal / Grajd / Far de coastă / Sală de sport / Aeroport / Cabinetul doctorului / Deșert / Cazemată / Tranșee / Culise / Stație de autobuz / Avion / Rai / Iad / Sex Shop / Pădure / Cafenea / Restaurant / Altă planetă / Garaj / Zoo / Submarin / Sală de clasă / Discotecă / Castel / Spital / Piscină / Cimitir / Autostradă / Poștă / Muzeu / Biserică / Cinematograf...

Ocupații și meserii: Avocat / Judecător / Președinte / Primar / Arhitect / Economist / Bancher / Dictator / Rege / Manager / Antrenor / Sportiv / Parașutist / Clovn / Șofer de taxi / Cântăreț / Dansator / Fotograf / Scriitor / Poet / Pictor / Actor / Balerin / Regizor / Make-up artist / Magician / Hipnotizator / Astrolog / Star rock / Pădurar / Tăietor de lemne / Pescar / Dresor / Criminal / Polițist / Gardian / Șerif / Pompier / Șofer de ambulanță / Super erou / Soldat / Bodyguard / Detectiv / Asasin plătit / Pirat / Spion / Cavaler / Florar / Croitor / Brutar / Farmacist / Vânzător de Hot-Dog / Patiser / Fierar / Profesor / Astronaut...

Stiluri de joc: Teatru clasic / Telenovelă / Western / Sandra Brown / Istoric / Propagandă comunistă / S.F. / Politist / Acțiune / Horror / Carte pentru copii / Dans irlandez / Dans contemporan / Film indian / Film mut / Absurd / Dentist / Meteorolog / Inventator / Inginer / Profesor / Doctor / Cehov / Caragiale / Shakespeare / Commedia dell'arte / Desene animate / Documentar / Teatru japonez / Operă /

Operă rock / Odă populară / Musical / Reclama T.V. / Erotic / Carte de copii...

Situații propuse:

1. Un adolescent vine târziu acasă
2. Se apropie un dezastru natural
3. Întâlnirea de 10 ani de la terminarea liceului
4. Un copil a căzut într-o fântână
5. Animalul de companie a mâncat ceva și s-a mărit de 10 ori
6. Ai câștigat la Lotto
7. Într-o dimineață observi că soarele nu a mai răsărit
8. Prinzi un hoț noaptea în casă
9. În drum spre biserică îți pierzi verighetele
10. Începi să te micșorezi
11. Ești chirurg și observi după operație că lipsește un bisturiu
12. Descoperi că Moș Crăciun există
13. Te întâlnești pe stradă cu vedeta ta preferată
14. Ai spart urna în care se află cenușa soacrei tale
15. Cel mai bun prieten al tău îți mărturisește că s-a îndrăgostit de tine
16. Ești răpit de extratereștri
17. Ai pierdut casa la casino
18. Ești un super-erou
19. Ai descoperit o poartă secretă către altă lume
20. Ai devenit invizibil
21. Prima zi de școală
22. Tot ceea ce atingi se transformă în aur
23. Știi cu certitudine că ceva grav se va întâmpla, dar nimeni nu te crede
24. Te trezești dimineața și nu mai știi cine ești
25. Ești prins în lift cu o femeie care e pe cale să nască
26. Ai un admirator care te hărțuiește
27. Zbori cu avionul când deodată acesta începe să pice
28. Ai fost crescut în junglă de o familie de maimuțe
29. Constați că poți vorbi orice limbă
30. Nevasta îți mărturisește că va avea un copil, dar nu cu tine

31. Te apuci de magie
32. La vânătoare prinzi un animal vorbitor
33. Descoperi o comoară

lată și câteva exerciții ajutătoare pentru folosirea sugestiilor:

„Obiectul”

Scop: Dezvoltarea abilității de a folosi o sugestie în felul în care ea a fost gândită inițial

Numărul participanților: Una sau două persoane

Durată: Mai puțin de un minut de fiecare

Descriere: Jucătorului i se sugerează un obiect. El va mima că se sinucide folosind acel obiect.

Notă: Cheia acestui joc este ca jucătorii să folosească acel obiect în maniera în care numai acel obiect poate fi folosit. Dacă li se dă o paletă de muște nu ar trebui să se lovească cu ea, asta pot face cu orice alt obiect. Trebuie să găsească ce anume face acel obiect unic și să folosească fix acele elemente. O paletă de muște este folosită pentru a omorî muște, așa că ar putea, de exemplu, să găsească o cabină de teleportare să își combine ADN-ul cu cel al unei muște, să se transforme în muscă și apoi să se plesnească cu paleta. Atenție: dacă folosesc obiectul sugerat ca să se ucidă în aceeași manieră în care ar face-o cu orice alt obiect contondent, atunci jucătorii nu și-au rezolvat exercițiul.

Variante: 1. *„Evadarea de pe insulă”*: Echipe de câte doi jucători trebuie să evadeze de pe o insulă pustie cu ajutorul unui singur obiect. Acel obiect trebuie folosit numai în sensul în care a fost el proiectat.

2. *„Slujba”*: Jucătorii trebuie să își folosească îndemânarea cu obiectul respectiv într-un cadru ocupațional. Aici se combină două sugestii, așa că obiectul este folosit în așa fel încât să facă acea ocupație cât mai clară.

3. *„Rezolvă problema”*: O variantă mai generală; jucătorului i se dă o problemă și un obiect. Va trebui să folosească obiectul ca să rezolve problema.

„Combinarea sugestiilor”

Scop: Dobândirea capacității de a combina sugestii, fără legătură între ele, pentru crearea unei scene coerente

Numărul participanților: Două- zece persoane

Durată: Trei minute / scenă

Descriere: Jucătorilor li se dau două sugestii nerelaționate. Li se cere să creeze o scenă care să combine ambele sugestii în același timp.

Notă: Cheia acestei scene stă în combinarea sugestiilor. Este ușor să folosești sugestiile una după cealaltă (lucru care se și întâmplă de cele mai multe ori atunci când echipele cer mai mult de o sugestie), dar jucătorii trebuie să ajungă la performanța de a le combina într-o manieră unică. Câteva sugestii ce pot fi oferite: Două animale; Două locuri; O opțiune și o morală; Un sport și un obiect.

Pot fi combinate oricare din exemplele de mai sus (un animal și o morală).

Variante: „*Basme*”: Jucătorilor li se cere să spună un basm clasic, modificat în prealabil de antrenor (ex: în „Scufița Roșie” apare, în loc de lup, Alba ca Zăpada sau acțiunea din „Mica Sirenă” se întâmplă în deșertul Sahara etc.)

„Opțiuni”

Scop: Este acela de a îi ajuta pe jucători să învețe să încorporeze sugestiile. Jocul forțează de asemenea jucătorii să fie pregătiți pentru modificări bruște în scenă

Numărul participanților: Întreaga echipă

Durată: Trei minute / scenă

Descriere: Echipa începe scena. În orice moment al scenei, antrenorul sau un jucător din afară strigă „Stop!”. Echipa trebuie imediat să rămână nemișcată în orice poziție s-ar afla în acel moment. Acum antrenorul strigă o sugestie pe care ar putea-o urma scena (exemple de sugestii pentru acest joc sunt: probleme, noi caracteristici, stiluri etc.) Odată ce antrenorul a anunțat sugestia, el va striga „Porniți!” și jucătorii vor continua scena. Echipa va trebui să încorporeze noua sugestie cât de repede poate și va trebui de

asemenea să facă o încercare pertinentă de a justifica turnura bruscă pe care a luat-o scena.

Notă: Echipa trebuie imediat să încorporeze noua sugestie în scenă și să o exploreze. Nu trebuie să o menționeze doar și să continue cu planul inițial. Sugestiile pot avea legătură într-un anume fel cu scena, sau pot fi complet irelevante.

Variante: 1. „*Hârtia*”: Se notează o serie de sugestii pe bucățele de hârtie, care se împrăstie apoi pe suprafață de joc. Echipa pornește scena și la fiecare 15 secunde trebuie să ridice o singură bucată de hârtie și să încorporeze ideea scrisă acolo. În loc de sugestii într-un singur cuvânt, se pot scrie propoziții întregi pentru ca echipa să le folosească în dialog; sau acțiuni fizice pe care ei să le execute.

2. „*Ar fi trebuit să spună*”: După ce un jucător a spus ceva, fie în dialog sau prin narație, antrenorul strigă „Ar fi trebuit să spună” moment în care persoana care abia vorbise va trebui să retragă și să spună altceva. De exemplu:

- „Am intrat în casă”
- „Ar fi trebuit să spună”... „restaurant”
- „Ar fi trebuit să spună”... „stația spațială”

3. „*Ce-ar fi dacă?*”: Scena este jucată până la capăt într-un fel, apoi reluată altfel, conform unei alte opțiuni.

„Categorii”

Scop: Dezvoltarea abilității de a folosi o sugestie în mai multe feluri

Numărul participanților: Întreaga echipă

Durată: Două minute / scenă

Descriere: Înainte de a începe scena, fiecărui membru al echipei îi este dată „o categorie de cunoaștere”. Echipa apoi joacă un scenariu improvizat standard. În scenă, fiecare jucător trebuie să facă cât mai multe referințe, aluzii, jocuri de cuvinte, analogii, toate în contextul scenei jucate. De exemplu, dacă Mihnea are ca domeniu „avioanele” el își va descrie ziua ca „însorită, cu un vânt de nord-est care bate cu 25 de km la oră”. Căsnicia și-o va descrie ca fiind un „zbor lin” etc.

Notă: Jucătorii ar trebui să aibă în vedere o cât mai mare varietate a tipurilor de comentarii pe care le fac. Ele nu ar trebui să fie forțate, ci să vină ca niște observații firești în contextul scenei. Acesta este un joc deosebit de benefic improvizatorilor, pe care îi ajută să încorporeze sugestii în scenă fără a repeta iar și iar numele sugestiei.

Variante: „*Cunoaștere limitată*”: Pentru a spori dificultatea jocului, jucătorilor li se pot da categorii aparținând unor zone despre care nu știu foarte multe lucruri. De exemplu, dacă Bogdan este pasionat de fotbal, în loc să i se dea „fotbal”, i se va da „pictură”. Aceasta îi forțează pe jucători să aibă de-a face cu sugestii cu care nu sunt familiarizați.

3. Structura imaginară a unui curs „fulger”

Pe baza jocurilor detaliate în subcapitolele precedente se poate trasa un plan de familiarizare al actorilor sau al studenților la actorie cu Improvizația. Planul cuprinde 5 pași:

Pasul 1.

Noțiuni de bază

Teorie: Reguli și principii: despre acceptare, blocare, amânare etc.

Practica: jocuri de încălzire + cele detaliate în subcapitolul „Reguli și Principii”

Pasul 2.

Fizicalizarea

Teorie: Recapitularea noțiunilor din Pasul 1 + reguli generale ale Fizicalizării

Practic: Crearea locurilor și obiectelor imaginare cu ajutorul jocurilor descrise în subcapitolul „Fizicalizare sau Structuri și Exerciții Pentru Definirea Unde-ului”

Pasul 3.

Caracterizarea

Teorie: Recapitularea noțiunilor din Pasul 2 + reguli generale despre alegerea personajelor în scenele improvizate

Practic: Jocurile descrise în subcapitolul „Cracterizarea sau Structuri și Exerciții Pentru Definirea Cine-ului”

Pasul 4.

Storytelling

Teorie: Definiție, despre diferența dintre storytelling și povestitul clasic

Practic: Jocurile descrise în subcapitolul „Storytelling sau Structuri și Exerciții Pentru Definirea Ce-ului”

Pasul 5.

Folosirea sugestiiilor

Teorie: Despre cum se folosește la maxim o sugestie venită din public

Practic: Jocurile descrise în subcapitolul „Sugestiile”

Întreaga echipă și câțiva jucători, de încălzire, folosite în primele întâlniri:

„Înghețul”

Numărul de Participanți: Întreaga echipă

Durată: 10 minute

Descriere: Membrii echipei încep să se plimbe prin spațiul de joc. Ei nu trebuie să urmărească o traiectorie anume, ci se vor mișca, individual, fără o țintă precisă, având însă grijă să nu se ciocnească de ceilalți parteneri. La un moment dat, cineva se oprește din această mișcare, „înghețând” (de unde și numele jocului). Oricine sesizează persoana oprită trebuie să „înghețe” la rândul lui (sau ei) imediat, păstrându-și poziția pe care o avea în momentul în care a văzut acea persoană. Exercițiul continuă până când și ultimul membru al echipei se oprește. După câteva secunde, întreaga echipă pornește din nou prin spațiul de joc, până când cineva „îngheață” din nou.

Notă: Acest exercițiu este unul foarte simplu, dar el capătă cu adevărat valoare în momentul în care timpul necesar întregii echipe să „înghețe” scade de la o repornire la alta.

Variante: 1. „Cu zgomot”: Fiecare membru al echipei trebuie să vorbească sau să facă un anumit zgomot în timp ce se plimbă prin spațiu. Adăugând sunetele, jucătorii vor avea astfel încă un punct de concentrare.

2. „Stând jos”: Jucătorii se vor așeza în spațiul de joc, în poziții aleatorii. Pe toată durata exercițiului ei vor trebui să își țină ochii închiși. Fiecare dintre ei va începe să vorbească sau să facă un anumit zgomot. Cineva, la întâmplare, se va opri, oricine sesizează

lipsa sunetului respectiv se oprește la rândul lui (ei). Exercițiul continuă până când nu se mai aude nici un zgomot. Atenție: jucătorii nu trebuie îndemnați să vorbească toți la aceeași intensitate, jocul devine cu atât mai interesant cu cât intensitățile sonore sunt diferite.

„Numărătoarea”

Numărul de participanți: Întreaga echipă

Durată: La primele încercări, acest exercițiu va dura destul de mult, dar durata lui ar trebui să scadă pe măsură ce jucătorii capătă experiență.

Descriere: Întreaga echipă stă într-un cerc, cu fața spre interior. Pe toată durata exercițiului jucătorii vor sta cu ochii închiși. Cineva, la întâmplare, va spune „1”. Altcineva, tot la întâmplare, va continua numărătoarea spunând „2”. Dacă două persoane spun o cifră în același timp, jocul repornește de la cifra „1”.

Scopul jocului este să se ajungă la o cifră cât mai mare, evitându-se orice tip de „șablon” – fiecare jucător va continua numărătoarea când crede el (ea) de cuviință. Șansele de reușită cresc dacă membrii echipei nu se grăbesc și au curajul să își aloce timpul necesar pentru a putea continua numărătoarea.

Notă: Este de așteptat faptul că, la primele încercări, numărătoarea să nu ajungă nici măcar la „10”; dar dacă exercițiul este repetat periodic, performanțele lucrului în echipă nu vor întârzia să apară (fără ca jucătorii să trișeze și să stabilească o anumită ordine).

Dacă un jucător spune mai multe numere consecutiv, se poate instaura regula ca nimeni să nu facă acest lucru sau că nimeni nu are voie să spună mai mult de două numere unul după altul.

Ca supraveghetor la acest exercițiu, trebuie avut grijă să nu se instaureze nici un fel de „tipar” după care jucătorii spun numerele.

Variante: 1. *Stând pe burtă cu ochii închiși.*

2. *Numărând descrescător de la 100.*

3. *Folosind în loc de cifre litere.*

4. *Folosind cuvinte corelate.*

„Help!”

Numărul De Participanți: Întreaga echipă

Durată: Cinci minute

Descriere: Întreaga echipă stă într-un cerc (cu un diametru cât mai mare). Fiecare jucător va sta în următoarea poziție: cu piciorul drept, în față, ușor flexat, trunchiul la 45 de grade, mâna stânga la spate, iar cea dreaptă întinsă în față. Un jucător, „A”, va cere ajutorul (non-verbal, din întreaga sa atitudine corporală) unui alt partener, „B” („A” poate cere ajutorul oricărui partener, mai puțin celor aflați la dreapta și la stânga sa). În acest moment, „B” îl strigă pe nume pe „A”, iar acesta din urmă pornește înspre cel care „l-a salvat”. Înainte ca „A” să ajungă la „B”, „B” va trebui să găsească un alt partener, „C”, căruia să-i ceară ajutor la rândul său. „C” îl strigă pe „B”, iar acesta pornește înspre „C”. „C” cere ajutorul lui „D” și așa mai departe... În acest moment, este foarte probabil ca „A” să ajungă pe locul unde stătea mai devreme „B”. „A” se oprește și reintră în poziția pe care o avea la începutul jocului, așteptând să i se ceară ajutorul de către un alt partener. Dacă „A” ajunge în fața lui „B”, iar acesta nu a reușit până atunci să ceară ajutor lui „C” și să plece din locul său, primește o palmă peste mâna întinsă, iar jocul se reia.

Notă: Primele două când este încercat acest exercițiu, jucătorii trebuie să meargă foarte ușor unul către celălalt. Ritmul va crește treptat, ajungându-se chiar la alergat (dacă și mărimea cercului permite acest lucru). Trebuie evitate ciocnirile între parteneri.

Toată lumea trebuie să fie atentă în permanență, pentru că, în orice moment, oricărui jucător i se poate cere ajutorul.

Variante: 1. „*Alternative*”: În loc de numele partenerilor se pot folosi culori, numere sau animale.

2. „*Gesturi*”: În loc să îți strigi partenerul pentru a-l ajuta, se poate face un gest (făcut cu ochiul, pocnit din degete etc.). Cu cât gesturile sunt mai mici, cu atât jocul devine mai dificil.

„Prezentarea”

Numărul de Participanți: Întreaga echipă

Durată: Mai puțin de un minut fiecare

Descriere: Membrii echipei se ridică în picioare, pe rând, și se prezintă. Fiecare trebuie să își spună numele și „ceva interesant” despre el (ea).

Notă: Introducerile sunt importante pentru ca membri grupului să se simtă bine împreună. Unele din variantele de mai jos ar putea face lucrurile mai interesante chiar și pentru cei care își cunosc foarte bine colegii.

Variante: 1. „*Jocul Numelui*”: Primul jucător își spune numele, și, imediat după, altceva, care fie începe cu aceeași literă ca numele său, fie rimează cu acesta. Spre exemplu „Elena Balena” sau „Ana Banana”. Următorul participant spune întâi numele primului jucător și apoi pe al său. Al treilea jucător va spune numele primului, celui de-al doilea, și apoi pe al său, și tot așa pe cerc...

2. „*Spune unui prieten*”: Jucătorii se grupează doi câte doi și vorbesc cu partenerul, dând cât mai multe detalii despre viața lor. Apoi, se ridică pe rând și spun grupului ceea ce au aflat.

„Oglinda”

Numărul de participanți: Întreaga echipă

Durată: Până în cinci minute

Descriere: Actorii se grupează pe perechi. Fiecare pereche este alcătuită dintr-o persoană care inițiază o serie de acțiuni și o persoană care le copiază întocmai ca o oglindă. După o vreme, rolurile se schimbă, iar la final ar trebui ca acțiunea să nu mai fie inițiată în mod deliberat de nici unul dintre actori. Exercițiul se bazează pe dictonul: urmează-l pe cel care te urmărește.

Notă: Miza exercițiului nu este aceea de a-l face pe celălalt să greșească. Se formează o echipă, iar scopul final este crearea unei „oglinzi” cât mai autentice. Mișcările lente sunt mai ușor de urmărit decât mișcările rapide.

Membrii unei perechi nu trebuie să piardă nicio secundă contactul vizual.

Variante: 1. „*Un grup mare*”: Exercițiul poate fi făcut după ce întregul colectiv a fost împărțit în două grupuri mari, cu unul din grupuri urmând mișcările inițiate de celălalt.

2. „O voce”: În locul mișcării, se pot folosi sunete, iar un Actor trebuie să ajungă să vorbească în același timp cu partenerul său. Și aici scopul este de a lucra în echipă, astfel încât, la final, să pară că vorbește o singură persoană.

„Mersul amuzant”

Numărul de participanți: Întreaga echipă

Durată: cinci minute

Descriere: Actorii merg prin sală fără niciun scop anume. La un moment dat, unul dintre ei va striga numele unei părți a corpului, iar atunci toți ceilalți vor trebui să meargă ca și când partea respectivă a corpului i-ar trage într-o anumită direcție. Părțile corpului ce „conduc” mișcarea trebuie schimbate cât mai repede.

Notă: Acest exercițiu îi va ajuta pe actori să meargă altfel decât merg ei în mod obișnuit.

Variante: 1. „Combinatii”: De fiecare dată când se strigă o altă parte a corpului, această nu o înlocuiește cea de dinainte, ci se adăugă. Astfel, actorii vor fi conduși de mai multe părți.

2. „Bionic”: Când o parte a corpului este strigată, această devine „bionică” și, astfel, mult mai puternică decât restul corpului. Actorii trebuie să meargă ținând cont de acest lucru.

„Jocul farfuriei”

Numărul participanților: De la patru la opt

Durată: De la cinci la șapte minute

Descriere: Echipa își imaginează că spațiul de joc este o farfurie ce se balansează pe un băț. Dacă farfuria se dezechilibrează, aceasta cade, iar toată lumea „moare”. Singura modalitate de a o menține în echilibru este de a avea actorii pe ambele părți ale farfuriei. Spre exemplu, dacă Actorul 1 este pe partea dreaptă a farfuriei, Actorul 2 trebuie să fie pe partea stânga a farfuriei, pentru a păstra echilibrul acesteia. Dacă Actorul 1 se mișcă înspre mijlocul farfuriei, Actorul 2 trebuie să facă același lucru. Când se află în mijlocul farfuriei, Actorii nu îi influențează acesteia echilibrul. Actorii se pot mișca în voie, atâta timp cât farfuria rămâne în echilibru.

Se începe cu numai doi actori pe „farfurie”. Când aceștia își câștigă confortul, intră în joc și ceilalți actori, unul câte unul. Antrenorul poate permite actorilor să intre și să iasă din spațiul de joc (Se poate menține echilibrul farfuriei și dacă numărul actorilor este impar, dacă aceștia stau în formă de triunghi.)

Notă: Exercițiul este mai dificil dacă actorii se mișcă în permanență. Timpul de reechilibrare al farfuriei când unul dintre actori se mișcă este de maxim 3 secunde.

Variante: 1. „*Povestitorul*”: Unul dintre actori vorbește (despre nimic important) pe parcursul întregului exercițiu, pe el nu îl interesează echilibrul farfuriei. Ceilalți Actori trebuie să țină cont și de mișcările povestitorului și să echilibreze farfuria.

2. „*Ghemuit*”: Un actor care stă ghemuit valorează cât doi actori care stau în picioare.

3. „*Sinucigașul*”: Unul dintre actori are sarcina să dezechilibreze, în mod intenționat, farfuria.

„Zip-Zap-Zoom”

Numărul de participanți: Întreaga echipă

Durată: cinci minute

Descriere: Actorii formează un cerc. O persoană va începe jocul, întorcându-se la una din persoanele din imediata sa apropiere și va spune „zip”. Persoana care a primit „zip” se va întoarce către cealaltă persoană de lângă ea și va da „zip”-ul mai departe. Astfel, „zip”-ul va merge pe cerc. Când un actor primește comanda „zip”, are două posibilități:

1 - În loc să se întoarcă către persoana de lângă el și să zică „zip”, poate să zică „zap” ca răspuns pentru persoană care a zis „zip”. Persoana care a primit „zap” trebuie să se întoarcă spre persoana ce se află în partea cealaltă și să zică mai departe „zip”. Astfel se poate schimba sensul de mers al lui „zip”.

2 - Pe lângă „zip” și „zap”, actorii mai pot da și comanda „zoom” unei persoane ce se află în partea cealaltă a cercului, aceasta continuând jocul cu „zip”, „zap” sau „zoom”.

Notă: Jocul trebuie să meargă din ce în ce mai repede.

Variante: „*Două forțe*”: Doi actori trimit comanda „zip” în același timp, în sensuri diferite pe cerc. Este practic imposibil ca actorii să fie concentrați pe ambele sensuri, dar aceasta reprezintă o modalitate de a încheia jocul.

Pe lângă toate aceste exerciții se pot folosi și elemente de gimnastică de intensitate ușoară, exerciții de ritm și încălzire vocală.

4. Formarea unei trupe de Improv

Se poate vorbi despre o carieră în lumea improvizației? Bineînțeles, atât pentru un actor, cât și pentru un „civil”. Singurul lucru pe care însă un actor îl are de făcut atunci când alege acest drum este să fie înfiorător de sincer cu el însuși: ce își dorește să obțină de la această improvizație și ce are el de oferit în schimb. Indiferent care ar fi răspunsurile la aceste întrebări, trebuie ținut cont de faptul că improvizația făcută de un actor profesionist este un act artistic care cere, evident, profesionalism. Iar improvizația profesionistă se bazează pe aptitudinile actorilor și are indicatori clari de progres.

Activitatea artistică se exercită într-un întreg sistem social și cultural, pe care actorul trebuie să-l ia în considerare pentru a elabora strategia carierei sale în domeniul improvizației. De aceea, următoarele etape și criterii în formarea unei trupe de *Improv* sunt menite (poate) mai mult actorilor și își doresc să pună în lumina exigențele pragmatice pe care orice meserie le impune.

4.1. Selecția

Pentru cei interesați să își formeze propria trupa de *Improv*, primul pas este, evident, găsirea celorlalți membrii ai echipei. Aceștia pot fi găsiți, indiferent că este vorba de un grup restrâns de actori care sunt în căutarea mai multor improvizatori sau a unui singur antrenor sau profesor care vrea să formeze o astfel de trupă, prin două metode: **recrutare** sau **audiții**.

Recrutarea ar trebui făcută numai de acei actori sau antrenori care au câștigat deja destulă experiență jucând sau punând în scenă spectacole de improvizație. Ei pot intra astfel în contact cu acei actori-improvizatori care au un nivel de pregătire anterior similar cu al lor sau care au anumite calități și/sau abilități de

care se pot folosi ulterior. Însușirea pozitivă a acestei metode este că se poate intui de la bun început nivelul la care va ajunge spectacolul final, dezavantajul fiind însă acela că astfel nu se pot descoperi noi talente.

Fondarea unei trupe de improvizație în urma unor **audiții** este un proces anevoios și adese ori riscant, nu toți cei selectați putând să facă față antrenamentelor până la capăt. De aceea, cu cât este mai atent pregătită **audiția**, cu atât mai mult scade gradul de risc.

În primul rând, o **audiție** trebuie să se desfășoare în două etape, cea individuală și cea de grup. În prima parte, cea individuală, se poate folosi una din modalitățile de abordare de mai jos (sau toate trei dacă este necesar):

- Interviu
- Monolog
- Test

Interviul stabilește premisele comune de la care se poate porni o posibilă colaborare. Motivarea pentru care actorul respectiv își dorește să facă parte dintr-o trupa de improvizație, experiențele anterioare cu acest gen de teatru, angajamentul pe care vrea să îl ia față de ceilalți membrii sau timpul dispus să îl acorde antrenamentelor - sunt doar principalele întrebări la care trebuie găsit răspunsul. De asemenea, în timpul interviului, trebuie observată și notată încrederea în sine a actorului și ușurința cu care acesta vorbește liber.

Monologul în timpul unei **audiții** pentru o trupă de *Improv* poate părea ceva bizar. Dar, dacă un monolog învățat pe dinafară nu poate da, într-adevăr, răspunsuri clare privind spontaneitatea actorului respectiv, cu siguranță va scoate la iveală o parte din abilitățile acestuia în ceea ce privește Arta Actorului. Pe lângă acest tip de monolog, mai există și monologul improvizat - pe care un actor trebuie să-l conceapă și să-l interpreteze pe loc. De obicei, candidaților li se dă o anumită situație, iar ei trebuie să se raporteze la aceasta prin prizma unui personaj inventat (altcineva decât propria

persoană). Greșeala cea mai frecventă în alegerea temelor de improvizație este aceea că se folosesc numai situații extreme. În cazul acestui tip de monolog trebuie urmărită implicarea, asumarea și transformarea actorului pornind de la o situație simplă, banală chiar, nu punerea acestuia într-o impostaza de erou romantic - excepțional în situații excepționale. Calitatea monologului improvizat este aceea de a scoate la iveală nu numai calitățile actricești ale candidatului, ci și temperamentul acestuia; verbalizarea și alegerile pe care personajul său le face în timpul monologului fiind mărturii clare despre acesta.

Testul are un rol foarte important în întregul proces de căutare și selectare a candidaților ideali pentru formarea unei trupe. Este o proba orală susținută pe sistemul „întrebări și răspunsuri”. Întrebările vor fi clare, precise și cât mai simplu formulate, iar răspunsurile trebuie date imediat, reducându-se timpul de gândire al candidatului la minim. Subiectele abordate vor fi din arii cât mai diverse, pornind de la mondenități¹¹ și ajungând până la discuții legate de Istoria Artei sau de la glume puerile până la situații delicate sau penibile pentru interlocutor. Observarea și notarea trebuie să țină cont de trei criterii: cunoștințele generale minime (din cât mai multe domenii de activitate), frica de penibil și viteza de reacție în situații de stres¹².

A doua etapă a **audității** este cea de grup. Dacă numărul celor înscriși este prea mare, se pot face două sau chiar trei grupe, în funcție de caz, pentru eficientizarea lucrului. O grupă ideală are între 8 și 12 membrii, iar, pentru început, timpul efectiv de lucru nu ar trebuie să depășească două ore.

Exercițiile și jocurile folosite în această etapă vor fi de:

- Încălzire

¹¹ Un improvizator trebuie să fie mereu informat cu privire la rubrica de scandal a tabloidelor sau cu invitații emisiunilor de scandal. Foarte multe dintre sugestiile date de public vizează acesta zonă. Indiferent dacă este acceptată sau nu o astfel de sugestie, alegerea trebuie făcută în cunoștință de cauză.

¹² Chiar și întrebările simple, de forma: „ce literă urmează, în alfabet, după litera „k”?”, fără timp de gândire, pot primi cele mai neașteptate răspunsuri. Acestea din urmă se datorează clar blocajelor create de viteza cu care trebuie dat răspunsul.

- Fizicalizare
- Caracterizare
- Storytelling¹³

Această parte a **audiției** seamănă foarte mult cu un antrenament de *Improv* propriu-zis. Așa că exercițiile propuse trebuie să conțină atât stimuli fizici, cât și emoționali și mintali, exact ca orice scenă de teatru sau de improvizație. Jocurile trebuie să creeze o stare benefică, energetică în mijlocul grupului, iar pentru acesta trebuie trecut de la tensiune la relaxare, de la greu la ușor și iar la greu.

Ce se urmărește în această etapă? Interacțiunea dintre membrii grupui, punându-se accent pe:

- Comunicare
- Concentrare
- Lucrul în echipă
- Spontaneitate
- Plăcerea jocului
- Calitățile de lider
- Căutarea feed-back-ului emoțional de la parteneri
- Capacitatea de adaptare

.... și, foarte important,

- Chimia dintre membrii grupului

Odată încheiată și această etapă de selecție, rezultatele finale pot fi imediate sau pot dura câteva zile, perioadă în care poate fi cerută și o părere avizată din exterior (ex: profesor de actorie, antrenor de *Improv*, regizori etc.). Cel care trebuie să aibă ultimul cuvânt în întregul proces de selecție și formare al unei trupe este cel care se va ocupa și va conduce antrenamentele.

¹³ Vezi capitolele anterioare.

4.2. Compatibilitatea

Unul dintre factorii interni care influențează starea emergentă a unui grup este compatibilitatea dintre membri. Cu cât aceasta este mai mare, cu atât coeziunea crește, amplificându-se comunicarea și interacțiunea membrilor. Talentul unei trupe de *Improv* nu este egal cu suma talentelor individuale ale membrilor ei componenți. În mod ideal, fiecare membru al trupei trebuie să ofere mult mai mult în cadrul echipei decât ar putea oferi de unul singur pe scenă.

Compatibilitatea dintre improvizatori ține, în primul rând, de generozitatea de care aceștia sunt capabili în spațiul scenic. Aceștia nu trebuie să fie niciodată în competiție unul cu celălalt. Un spectacol bun de improvizație nu se bazează pe conceptul de „vedetă”. Chiar dacă unul dintre membrii posedă o „cantitate uriașă” de talent și este de departe preferatul publicului, el nu trebuie să atragă atenția numai asupra lui, acest lucru dăunând vizibil scenelor propriu-zise.

În al doilea rând, compatibilitatea dintre improvizatori este influențată în mod direct de personalitatea acestora. Aceasta poate fi privită și analizată în două moduri: unul *structural-static*, care ține de construcția sa ca individ, cu elemente general valabile; iar altul *dinamic*, care vizează procesul exprimării sale în creația sa artistică, cu tot ce ține de talent, abilități și mecanismele de gândire proprii Artei Actorului. Membrii aceleiași trupe nu trebuie să fie neapărat prieteni în afara spațiului scenic sau a timpului de repetiții. Este suficient să nu existe diferențe ireconciliabile de opinii (v. religie, rasism, xenofobie, misogism etc.) și să se respecte ca indivizi, dar mai ales ca artiști. De aceea, privirea *dinamică* devine principala metodă de investigație și trebuie împărțită în trei componente:

- Comportamentul actorului în spațiul de joc.
- Semnificațiile atribuite de actor propriului sau comportament în spațiul de joc.
- Semnificațiile atribuite comportamentului actorului în spațiul de joc de către ceilalți.

Dacă datele obținute în urma acestui tip de observare ar fi catalogate și etichetate în funcție de vârsta subiecților, studiile acestora, formarea lor în domeniul Artelor spectaculare, performanțele obținute și gradul de expunere publică, ar putea constitui subiectul unei întregi teze de doctorat. Dar, din păcate, în țara noastră, psihologia și psihopatologia Actorului reprezintă domenii puțin sau aproape deloc studiate la nivel academic. Așa că, explorarea acestor date nu se poate face decât la nivel empiric de către antrenorul trupei de *Improv.*

Un alt aspect al compatibilității dintre improvizatori ține de stilul de joc al fiecăruia. Pornind de la premisa că doi improvizatori sunt talentați, bine antrenați, se respectă reciproc și au un limbaj comun, nu putem ajunge la concluzia infailibilă că vor face împreună, de fiecare dată, o scenă bună. Cauza? *Stilurile* lor de joc sunt diferite.

Am putut observa, din experiența proprie, că improvizatorii din România ar putea fi cu ușurință împărțiți în două mari categorii: cei care merg pe metoda realismului psihologic, iar alții care se bazează pe o expresie dilatată a reacțiilor umane. În vreme ce prima categorie se folosește de un umor fin, fie de limbaj, fie de situație, utilizând cel mai adesea ironia, a doua categorie preferă umorul dur, adesea cu tentă erotică sau care se bazează pe defăimarea partenerului în scenă (v. defecte fizice sau apartenența la un grup vulnerabil) și preferă rezolvările care se aseamănă cu farsa sau cu parodia. Un antrenor sau un profesor cu experiență trebuie să caute în permanență starea de echilibru dintre cele două stiluri. Uniformizarea acestora ar fi o greșeală atât din punct de vedere pedagogic, cât și din punct de vedere pragmatic, existența unor contraste de acest tip într-o scenă de improvizație reprezentând chiar motorul ei, din punct de vedere al „cum”-urilor abordate. Atunci când se întâlnesc doi improvizatori pe scenă și fiecare face parte dintr-o altă categorie decât celălalt, ei trebuie să recurgă la un compromis pentru binele comun: scena. Dacă unul dintre ei va încerca să-și impună stilul de joc asupra celuilalt (acest lucru ținând și de un alt factor care influențează compatibilitatea: generozitatea), conflictul astfel născut nu va avea nimic în comun cu Arta Actorului și

va duce către un rezultat final nefast care, în termeni neacademici, se poate rezuma cu: „parcă erau din filme diferite”.

O clasificare mai amănunțită a improvizatorilor, în funcție de stilul de joc „păgubos” al acestora, ne oferă Keith Johnstone, în lucrarea sa, *Impro For Storytellers*:

- „Pasager” - acceptă orice idee, dar nu propune nimic la rândul său.

- „Isteric” - este atât de entuziasmat că joacă încât este imposibil de controlat.

- „Volubil” - trece cu ușurință peste orice, nelăsând nimic să îl modifice.

- „Ciocar” - cel care de dragul unei glume sacrifică toată scenă.

- „Neghiob” - cel care are o atitudine negativă, scăzând miza scenei.

- „Regizor” - cel care ia toate deciziile într-o scenă.

- „Buldozer” - cel care distruge fără să știe sau fără să vrea propunerea partenerilor.

- „Podar” - cel care construiește „poduri” către destinații care ar fi putut fi atinse mult mai ușor.

- „Vedetă” - vor să fie în centrul atenției, chiar și atunci când scenă este proastă¹⁴.

Chiar și cei mai experimentați improvizatori, în cazuri de panică sau de blocaj, se pot reduce la doar una dintre aceste tipologii.

Am păstrat pentru finalul acestui subcapitol poate cel mai greu de definit factor care influențează compatibilitatea dintre actori, respectiv improvizatori, „chimia” dintre aceștia. Aceasta nu poate fi prezisă sau anticipată, adese ori apărând chiar și în cele mai bizare condiții sau combinații. Ea nu ține cont numai de talent sau de nivelul de pregătire al actorilor, fie el și comun; este mai presus de empatie și declanșarea de feromoni și, cel mai important, nu poate fi

¹⁴ Keith Johnstone, *Impro for storytellers*, Editura Faber and Faber, Londra, 1999, p. 23

cuantificată. Dacă ar fi să folosesc o metaforă matematică, aş spune că improvizatorul A este responsabil cu 50% din reuşita scenei, iar improvizatorul B cu celelalte 50 de procente; numai că $A + B$, în cazul în care există această chimie între cei doi, nu este egal cu 100%, ci cu 150%. Iar acest lucru se dovedeşte a fi corect în spaţiul scenic, deoarece chimia dintre doi improvizatori este mai presus de reguli. Ea aduce acea sclipire care transformă o scenă bună într-una excelentă. Se prea poate că, atunci când ea există în cadrul unui grup, nimeni să nu o poată defini, să o analizeze sau să îi determine cauzalitatea, dar toată lumea, de la actori la spectatori, o poate observa cu ochiul liber. Cu toate acestea, acest factor al compatibilităţii nu este unul determinant în formarea unei trupe de *Improv*, el fiind luat în considerare mai cu seamă atunci când „reacţiile chimice” dintre doi actori sunt de ordin distructiv. Pentru că, aşa cum în chimie avem reacţii de combinare şi de schimb, tot aşa, în ambele cazuri, există şi reacţii de descompunere, de substituţie sau chiar de neutralizare. Iar în cazul apariţiei acestora din urmă, este de evitat alăturarea pe scenă a unor astfel de elemente. Dar, aici fiind vorba de *Compatibilitate*, reacţiile dintre actori, întocmai ca interacţiunile la nivel molecular dintre substanţe, trebuie ori să îi unească pe aceştia, formând un nou produs (de reacţie), ori să îi modifice, transformându-i.

4.3. Alegerea unui lider

Ce este acela un lider? *DEX*-ul, ediţia 2009, ne oferă următoarea definiţie: substantiv masculin. 1. Conducător al unui partid, al unei organizaţii etc. Personalitate dominantă dintr-un grup. 2. Sportiv sau echipă sportivă care se găseşte în fruntea unei competiţii. Din engl., fr. leader. În schimb, Gerald A. Cole, profesor la Universitatea Middlesex din Londra, oferă o altă definiţie, pe cât de ilustrativă, pe atât de sintetică, în lucrarea sa, *Management. Theory And Practice*. Conform lui, un lider este „un individ care îi determină

pe ceilalți să contribuie voluntar la îndeplinirea sarcinilor de grup într-o situație dată”¹⁵.

În mod normal, în cadrul grupurilor creative, așa cum este și o trupa de *Improv*, liderul apare, în mod spontan și natural, din dinamica grupului respectiv, el nefiind numit, ci ales. Totuși, la nivel intuitiv, susțin ideea că a fi liderul unei astfel de organizații artistice presupune un cumul de factori care poate fi învățat, antrenat și dezvoltat. Atenție, nu vorbesc aici de marii lideri autentici ai lumii, ei au devenit astfel printr-o combinație fericită și neașteptată dintre contextul socio-economico-cultural în care se aflau și punctul lor de vedere (aici contribuind atât atitudinea abordată, cât și ideile lor revelatoare). În schimb, fără o formă clară de conducere, inadvertențele, diferențele de opinii, ba chiar conflictele inerente oricărui grup artistic pot duce la dizolvarea acestuia. De aceea, rolul unui astfel de lider este și acela de a gestiona și dezamorsa stările conflictuale, înainte ca acestea să atingă pragul critic.

Liderul unei trupe de *Improv* nu înseamnă șeful acesteia. Din definiția oferită de profesorul Cole putem extrage și diferența clară dintre cei doi termeni, primul este urmat voluntar de către ceilalți, iar cel din urmă pentru că „așa scrie în fișa postului”. Cu alte cuvinte, șeful este o funcție, iar a fi lider este o calitate. Mai mult decât atât, un lider este un șef bun, dar un șef nu este automat și un lider bun.

Cele mai multe trupe de *Improv* din România au un lider fix, care s-a păstrat de la înființarea trupei. Acesta este, în majoritatea cazurilor, improvizatorul cu cea mai mare experiență din cadrul acelui grup și totodată cel care a înființat-o. Atenție, nu trebuie confundată noțiunea de lider cu cea de vedetă. În responsabilitățile sale intră trasarea obiectivelor, structurarea programului de repetiții, verificarea disponibilității actorilor pentru o anumită dată la care să fie pus un spectacol sau o repetiție, formula de joc optimă și lista de exerciții pentru spectacol. Dacă trupa se află într-un stadiu incipient al existenței sale, acestor responsabilități li se adaugă și cele de genul: găsirea unui spațiu de repetiții și a unui teatru/bar/club/cafe-teatru în care trupa să-și desfășoare activitatea sa artistică. În

¹⁵ Gerald A. Cole, *Management. Theory And Practice*, Editura Știință, 2004, p. 51

anumite cazuri, liderul trupei de *Improv* este și cel care se ocupă de antrenamente, atunci el este liber să își impună propria metodă de lucru și să aleagă gradul de dificultate și periodicitatea acestora.

Pornind de la ideea că un lider de succes este capabil să își definească clar propriile obiective, procesele prin care acestea pot fi atinse și mijloacele de realizare efectivă, se pot identifica mai multe tipologii (House și Mitchell, 1974; Rainey, 1997):

- *Liderul directiv*, care definește direcțiile și are așteptări clare. Acest tip de lider poate fi necesar, în cadrul unei trupei de *Improv*, numai în cazul în care obiectivele acesteia sunt neclare. În caz contrar, el este caracterizat printr-o ușoară rigiditate; atribut total nedorit în cadrul unui grup creativ.

- *Liderul suportiv*, care promovează relații amicale, de susținere față de membrii trupei. Această tipologie este necesară în cazul în care climatul din timpul repetițiilor este unul conflictual.

- *Liderul orientat spre rezultate*, care stabilește obiective și așteptări complexe în ceea ce privește atât performanța actorilor pe scenă, cât și responsabilitățile acestora în afara ei.

- *Liderul participativ*, care își încurajează colegii de trupă să își exprime sugestiile și opiniile. Acest tip de lider este de preferat în cazul trupelor de *Improv*, deoarece participarea activă a tuturor membrilor furnizează un mod de găsire a soluțiilor și de influențare a procesului de luare a deciziilor.

Indiferent în ce categorie s-ar încadra, liderul unei astfel de trupe trebuie să înțeleagă și să accepte faptul că poziția sa este mai mult una de organizare decât una de conducere. Iar cei care îl aleg trebuie să se bazeze, în acest proces, pe competențele și performanțele acestuia, pe viziunea și pe motivațiile sale, nu pe carisma sa.

4.4. Componenta trupei

Acest aspect al formării unei trupei de *Improv* ține exclusiv de subiectivitatea fiecărui improvizator în parte. Nu există o rețetă sau un tipar în care să poată fi încadrată o astfel de trupă.

Și tot din acest motiv, în această lucrare, nu mă voi ocupa de **structura unui spectacol de Improv**. Dacă ar fi totuși să discutăm în linii mari despre aceasta, luând în considerare doar cazul spectacolelor *short-form*, fără a atinge mărcile teatrale consacrate așa cum este de exemplu Teatru-Sport al lui Keith Johnstone (pentru care se plătesc drepturi de autor), aș provoca cititorii acestei lucrări să își închipuie o cină ideală la un restaurant. Iar pe actorii-improvizatori care citesc aceste rânduri să își închipuie că sunt bucătării aceluia restaurant. Trebuie făcut un meniu de așa natură încât felurile să nu se repete, să nu pice greu, să arate bine, iar „clientul”, pentru nicio secundă măcar, să poată spune: „eu fac din asta mai bine acasă”. Doar așa acesta va pleca mulțumit, fără să fie îmbuibat și cu dorința certă de a se întoarce.

Singurul lucru pe care îl pot face însă, în demersul meu, cu privire la componența trupei, este să atrag atenția asupra unor întrebări la care merită răspuns:

- Câți membrii să fie în trupă?
- Cine să fie prezentatorul?
- Ar trebui să existe o limită de vârstă?
- Care să fie raportul băieți - fete?
- Se caută anumite tipologii fizice?
- Care să fie gradul de experiență al actorilor în lumea improvizației?
- Se va adopta un anumit tip de costum sau nu?
- Cine este dispus să investească bani în trupă? (microfoane, boxe, lumini, camere foto/video etc.)
- Ce își dorește fiecare de la trupa de Improv?

Această ultimă întrebare este și cea mai delicată. O trupă de Improv poate fi formată pe termen scurt (în vederea participării la un festival sau la un workshop) sau pe termen lung. În prima variantă, scopul tuturor actorilor ar trebui să fie unul comun și destul de clar, dar, în cazul celeilalte variante, scopurile pot fi îndreptate atât spre spectacolele de Improv, cât și spre metodele de lucru specifice care țin de dezvoltarea personală a fiecărui actor. De aceea, ele trebuie

verbalizate pentru a nu da naștere anumitor frustrări sau nemulțumiri ulterioare.

4.5. Publicul

„Bună seara doamnelor, domnișoarelor și domnilor. Bine ați venit în această seară la show-ul de improvizație al trupei X. Înainte de a începe spectacolul propriu-zis, trebuie să vă pun câteva întrebări: cine a mai fost până acum la un astfel de show? Haideți, curaj, nu vă fie frică. Ridicați mâna. Așa... Bun. Mulțumesc frumos. Acum, să vedem cine a văzut mai mult de trei spectacole de improvizație? La fel, nu vă fie jenă, ridicați mâna.

Mulțumesc frumos. Ei bine, pentru acei dintre dumneavoastră care nu prea știu cu ce se „mănâncă” teatrul de improvizație, mă văd nevoit să fac unele mici lămuriri. În primul rând, actorii din această seară nu au un text învățat pe de rost, nu există scenarii, nu avem decor, nu folosim recuzită și nu există niciun fel de regie. Totul ia naștere pe scenă, aici și acum, sub ochii dumneavoastră, pornind de la o simplă sugestie.

Pentru o mai bună desfășurare a spectacolului, înainte de a chema actorii-improvizatori în scenă, haideți să facem împreună un mic antrenament. La un astfel de show interactiv publicul nu este doar invitat să participe, el este practic OBLIGAT să participe. Pentru că, așa cum spuneam, totul pornește de la sugestiile dumneavoastră.

Care este cel mai frumos cadou pe care l-ați primit de la bunici?

Care este emisiunea dumneavoastră preferată?

Spuneți-mi un loc în care se pot întâmpla foarte multe accidente...

Dați-mi exemple de spații unde este foarte mult zgomot...

Care a fost ultimul film la care ați plâns/râs?

Spuneți-mi, ce doreați să fiți atunci când erați mic(ă)?

... ei bine, astfel de întrebări, plus multe altele, vă voi pune înainte de a începe fiecare exercițiu din această seară. Și acum... doamnelor, domnișoarelor și domnilor, să intre în scenă improvizatorii...”

Cu mici schimbări de formă, dar niciodată de sens, așa încep mai toate spectacolele de improvizație, short-form, din România. Maestrul de ceremonii sau, pe scurt, M.C.-ul este cel care susține discursul de mai sus, făcând astfel legătura dintre public și improvizatori. El este responsabil cu cererea și preluarea sugestiilor și tot el este cel care hotărăște durata probelor.

În activitatea mea de până acum, am putut identifica șase motive pentru care M.C.-ul interacționează cu publicul în timpul unui spectacol de improvizație:

- pentru a cere sugestii sau obiecte cu care improvizatorii să poată lucra;
- pentru a demonstra că nimic nu este pregătit și că totul se naște spontan sub ochii privitorilor;
- pentru a-i scoate pe improvizatori din zona lor de confort;
- pentru a permite și improvizatorilor să intre în contact cu publicul, realizându-se astfel o nouă conexiune;
- pentru a da publicului senzația că domină spectacolul;
- pentru a scoate publicul din zona de confort a sălii clasice de spectacol.

Indiferent care ar fi motivul, M.C.-ul trebuie să fie conștient că el este răspunzător pentru dinamica spectacolului. El este cel care instaurează primul convenția teatrală. Și tot el este cel care trebuie să explice că într-un astfel de show se poate întâmpla orice, chiar și că cei din public pot ajunge pe scenă. Sugestiile cerute de acesta pot lua forma unor:

Spații / Obiecte / Meserii / Date / Perioade istorice importante / Nume / Nume de animale / Obiceiuri proaste / Evenimente importante / Personaje clasice / Oameni politici / Sporturi / Poziții / Culori / Anotimpuri / Hobby-uri / Calamități naturale

/ Genuri dramatice sau de film / Trăsături psihologice / Momente penibile / Vicii / Secrete / Emoții / Grade de rudenie / Cauze ale morții / Activități periculoase / Litere din alfabet / Note muzicale / Titluri de opere clasice sau invenate / Genuri muzicale / Ticuri / Fructe sau legume / Cuvinte inexistente / Limbi străine ș.a.

Jocurile și exercițiile pe care trupele din România le prezintă la ora actuală în fața publicului într-un spectacol de improvizație sunt de ordinul zecilor și se pot împărți în șase grupe¹⁶: jocuri imprevizibile; jocuri cu surprize; jocuri cu stiluri; jocuri de agilitate; jocuri cu voluntari; jocuri muzicale.

Publicul modern de teatru dorește o alternativă la spectacolele în care desfășurarea acțiunilor de pe scenă a fost repetată îndelung. De aceea, un astfel de spectacol interactiv vine în întâmpinarea acestuia și îi oferă șansa să participe activ la realizarea sa.

În epoca modernă în care suntem deja obișnuiți să comandăm toate obiectele electronice din casă prin intermediul telefonului mobil, când putem să interacționăm cu persoane aflate la mii și mii de kilometri distanță și putem hotărî ce filme să vedem la televizor sau chiar și la cinematograful, Arta Actorului modern trebuie să învețe să facă față spectacolelor interactive.

¹⁶ Descrierea tuturor acestor jocuri se regăsește în Anexa a III-a.

Concluzii

Improv este o formă de teatru foarte dinamică, plină de energie, care câștigă pe zi ce trece tot mai mulți adepți și în țara noastră.

Foarte mulți oameni de teatru fac apel în munca lor la exercițiile și tehnicile specifice acestui gen, dar ei nu sunt singurii. Oamenii obișnuți din întreaga lume, din diferite domenii non-artistice, folosesc principiile *Improv* pentru o serie de activități cum ar fi: diverse terapii, team-building-uri, chiar și procese de învățământ.

La o primă vedere, *Improv* este o formă teatrală mai trăznită. De acord, dar asta nu înseamnă că ea este lipsită de substanță. Improvizatia funcționează după o serie de principii bine stabilite. Asta nu o face însă rigidă sau greu de pus în practică, ci îi conferă un loc de netăgăduit printre manifestările teatrale autentice.

Așa cum există o mulțime de căi de a învăța *Improv*, tot așa există un număr și mai mare de metode de a învăța *Improv* greșit, iar fără aceste noțiuni elementare nimeni nu poate să se urce pe o scenă și să înceapă „spectacolul”.

În primul rând, antrenamentele de *Improv* trebuie să reprezinte un proces cât mai relaxa(n)t și cât mai distractiv. Cine spune că întregul proces de învățare trebuie să fie anevoios? Oamenii, indiferent din ce domeniu, asimilează mult mai bine și mult mai repede informațiile dacă sunt relaxați, dacă activitatea în care sunt angrenați le face plăcere, ca o joacă serioasă. Componentele jocului sunt aceleași cu cele ale învățării: curiozitate, descoperire, noutate, asumarea riscului, eroare și pretenții. De aceea generații întregi de actori îi mulțumesc Violei Spolin pentru că a creat *jocurile pentru teatru*, iar toate exercițiile de improvizație funcționează mult mai bine dacă sunt luate ca atare, ca niște jocuri.

Prin joc ne manifestam când eram mici creativitatea și ne satisfăceam nevoia de cunoaștere, prin explorarea mediului

Înconjurător, prin contactul cu oamenii și obiectele din apropiere. În timpul jocului, orice copil se manifestă neîngrădit, trăiește la intensitate maximă (se bucură, râde, plânge, suferă, se întristează); jocul este cel care îl descătușează de toate energiile acumulate. Din păcate, cu cât creștem mai mult cu atât ne vine mult mai greu să ne jucăm. Pentru un improvizator însă aceasta este condiția de bază, plăcerea jocului. Pentru el, jocul de pe scenă presupune așteptare, schimbarea perspectivei, a încerca mai mult intuitiv decât logic; jocul înseamnă umor, mișcare, întrebări, idei și teorii. Acesta produce răsturnări spectaculoase de situații și descoperiri neașteptate.

Se poate spune că un improvizator este cu adevărat stăpân pe sine de abia în momentul în care uită de existența tuturor regulilor, dar atunci când se află pe scenă reușește să nu încalce nici măcar una din ele.

Când improvizăm pe moment, eliberăm energiile noastre creatoare în noi direcții pe care viața cotidiană nu ni le oferă întotdeauna. *Improv* furnizează o scenă pe care noi putem să ne exteriorizăm spontan în moduri noi și neașteptate.

În *Teatru de Improvizație*, la fel ca și în *Teatru Clasic*, trăim un sentiment al diminuării conștientizării de sine și o conectare profundă cu cei din jurul nostru. Suntem în același timp vulnerabili și puternici și ne mișcăm înăuntrul și în afara rolurilor și identităților cu care ne confundăm. Cu cât suntem mai capabili de a ne „juca” și de a improviza o varietate mai mare de roluri și situații, cu ușurință și spontaneitate, cu atât va fi mai mare satisfacția publicului și partenerilor de scenă.

Conform lui Moreno, spontaneitatea înseamnă să fim pregătiți de a răspunde unei situații în acord cu solicitările acesteia. Această abilitate trebuie să fie naturală. Nu putem obține spontaneitate ca un act de voință. Iar dacă ne-am pierdut această mare calitate, pe care o aveam cu toții atunci când eram copii, și o vrem înapoi, nu ne rămâne altceva de făcut decât să plonjăm în minunata și mereu schimbătoarea lume *Improv*.

Bibliografie

1. Abbot, J., *The Improvisation book*, Ed. Nick Hern Books Limited, Londra, 2015
2. Barker, C., *Theatre games*, Ed. Methuen Drama, Londra, 2010
3. Boyd, N., „Teoria Jocului”, în *ATELIER*, Caiet de studii, cercetări, experimente nr.1(3)/2002, editat de Facultatea de Teatru, Catedra de Arta Actorului, UNATC “I.L.CARAGIALE” București, Centrul Pilot de Cercetări, Studii și Creație Artistică “Teatru, Cinematografie, Media”, pp.237-244
4. Cojar, I., *O poetică a artei actorului*, Ed.UNITEXT, București, 1996 și Ed.PAIDEA, București, 1998
5. Cole, G. A., *Management. Theory And Practice*, apărută la Editura Știință, București, 2004.
6. Donnellan, D., *Actorul și ținta - reguli și instrumente pentru jocul teatral*, Ed.UNITEXT, seria Magister, București, 2006
7. Goldie, A., *The Improv book*, Ed. Oberon Books, Londra, 2015
8. Grigore, G. V., *Arta improvizației scenice*, Ed. Proxima, București, 2009
9. Horn, D. T., *Comedy Improvisation*, Ed. Meriwether Publishing Ltd., USA, 1991
10. Johnston, C., *House of games*, Ed. Nick Hern Books Limited, Londra, 2010
11. Johnston, C., *The improvisation game*, Ed. Nick Hern Books Limited, Londra, 2006
12. Johnstone, K., *Impro: improvisation and the theatre*, Ed. Methuen Drama, Londra, 2007
13. Johnstone, K., *Impro for storytellers*, Ed. Faber and Faber, Londra, 1999
14. Keller, B., *Improvisation in creative drama*, Ed. Meriwether Publishing Ltd., USA, 1988
15. Murray, L., *Stand-Up Comedy*, Ed. Hodder Education, UK, 2007
16. Napier, M., *IMPROVIZAT : Scena vazută dinăuntru*, Ed. Tracus Arte, București, 2014
17. Polsky, M. E., *Let's improvise*, Ed. Applause Theatre & Cinema Books, New York, 1998
18. Popescu, M., „Textul și interpretul. După Stanislavski”, în Donnellan, Declan, *Actorul și ținta*, Ed.UNITEXT, București, 2006
19. Provine, R. R., *Laughter - a scientific investigation*, Ed. Faber and Faber, Londra, 2000
20. Spolin, V., *Improvisation for the theater*, Ed. Northwestern University Press, 1999
21. Swale, J., *Drama games - for classrooms and workshops*, Ed. Nick Hern Books Limited, Londra, 2009
22. Wilson, M., *Storytelling and theatre*, Ed. Palgrave MacMillan, Londra, 2006
23. Wright, J., *Why is that so funny?*, Ed. Nick Hern Books Limited, Londra, 2006
24. Zamfirescu, Fl., „O precizare metodologică”, în *ATELIER*, Caiet de studii, cercetări, experimente nr.1(3)/2002, editat de Facultatea de Teatru, Catedra de Arta Actorului, UNATC “I.L.CARAGIALE” - București, Centrul Pilot de Cercetări, Studii și Creație Artistică “Teatru, Cinematografie, Media”

Anexe

Anexa I

Interviu realizat cu Vlad Massaci în primăvara anului 2013

1) Ce înseamnă pentru tine o trupă de improvizație bună?

Una care e compusă din oameni care se gândesc, în primul rând, la improvizație ca la un mijloc de dezvoltare a unor mijloace actoricești. Improvizația nu este altceva decât un fel de curs rapid de actorie. Adică, absolut tot ce se învață la școală în 4 ani, cu improvizația poți să înveți în 2 săptămâni. Dar nu e nimic care să difere de ce faci în ăia 4-5 ani de școală. Nu e altceva decât un fenomen pe care îl poți verifica foarte repede, imediat. Leșind la public. Dacă te gândești că o să faci cu trupa de improvizație numai chestii haioase și numai comedie, după părerea mea, asta este o greșală. Scopul improvizației nu este neapărat să fie entertainment, ăsta este unul dintre ultimele sale scopuri. Scopul său principal este să te dezvolte că actor.

2) Ce înseamnă pentru tine un antrenor bun de improvizație? Ce calități ar trebui să aibă?

În primul rând, ar trebui să fie un tip extrem de generos. Și să facă chestia asta gândindu-se, în primul rând, la actorii cu care lucrează. Cum să facă să le ofere acestor actori un mijloc de învățare și de exprimare. Dacă-i unul care vrea el să iasă în evidență, este greșit. Când stai deoparte și te uiți la alții, nu știu cum se face... că mereu ideile tale de pe margine ți se par mai bune decât ale lor. Dacă tu reușești să îți înfrânezi pornirea de a fi mai deștept decât ăia de pe scenă, atunci ești un antrenor bun. E ca la fotbal, ne uităm la un meci și avem impresia că toți joacă ca niște cizme și că noi am fi

mult mai buni acolo, în locul lor, numai că uităm că noi avem o privire de ansamblu și nu reușim să măsurăm distanțele. Ele sunt cu totul altele atunci când tu ești pe teren; diferite de cele pe care le vezi atunci când ești pe canapea, în față televizorului. Ai senzația că mingea a trecut la 2 centimetri de capul jucătorului și el, ca un bou, n-a reușit să o centreze cu capul. Când de fapt, mingea trecuse la doi metri distanță și el era foarte departe. Prima poruncă în improvizație este să nu fii original. Ei, în primul rând asta se aplică antrenorului.

3) Ce poate obține de pe urma unui antrenament de improvizație un om obișnuit? Dar un actor?

Întâi, descoperă că nu este greu să faci pasul din sală pe scenă. Dar, apoi, descoperă cât de greu este să faci acest pas. Și, pe urmă, descoperă o mie de lucruri despre sine. În general, noi am fost toți educați să stăm în banca noastră și să fim timizi, temători și ascultători. Când faci antrenamentul de improvizație, descoperi că poți să fii și obraznic și să ai și un pic de tupeu și, mai mult, descoperi și măsura în care îți poți permite să faci lucrurile astea. E foarte important în lumea de astăzi să știi să ieși din tine și să relaționezi cu ceilalți. Până nu demult, relațiile între oameni erau extrem de bine reglementate printr-o serie de coduri de politețe. Acum aceste coduri au intrat în desuet și, dintre toate, cel mai bine ar fi să fie înlocuite cu onestitate. Înainte, dacă nu aveai nimic de zis, cel puțin dacă erai politicos, nu se vedea, nu era "ață" de evident că ești timid. Oricum, acum timiditatea nu mai este una dintre valorile morale apreciate azi. Iar un om obișnuit care face un curs de improvizație reușește să își învingă timiditatea, prin simplu fapt că face pasul să participe la curs, prin simplu fapt că vrea să participe. Ca și cel care merge la psiholog, din momentul în care ia hotărârea să meargă la psiholog, deja a făcut un pas uriaș pe drumul spre vindecare.

4) Și pentru actor?

Pentru actor improvizația este Stanislavski servit ca fast-food.

5) Ce înseamnă pentru tine o scenă bună de improvizație?

Una care are o poveste și care se termină unde trebuie. Nici prea scurtă, nici prea lungă. Și aici stă una dintre calitățile antrenorului, să știe unde să oprească scena. Adică unde simte el că s-a spus totul, și că, eventual, s-a tras și o concluzie. O concluzie poate să fie și o răsturnare. Dacă răsturnarea aceea este suficientă, se poate pune punct. Sau poate că acea răsturnare mai cere ceva până să simți că scena a ajuns la final.

6) Crezi că putem vorbi în România de o comunitate a improvizatorilor?

Păi, din moment ce există peste 20 de trupe de improvizație, mă gândesc că se poate vorbi de o comunitate. Dacă s-ar putea face cât mai multe întâlniri între aceste trupe, atunci comunitatea asta s-ar cimenta un pic. Dar ar trebui să se facă anual un campionat al tuturor trupelor care să nu fie neapărat organizat pe ideea de competiție, decât formal. Așa cum și în Teatru-Sport competiția dintre cele două trupe este pur formală, de fapt. Pentru că ideea nu este să dai în cap altora, ci să furi de la ceilalți și eventual să și joci cu mebrii altor trupe. Să fie ca la spectacolele de operă, când cântăreții au cel mult trei repetiții și spectacolul e gata, petru că nu este nevoie să vină Placido Domingo, să stea două luni cât se face toată producția, el oricum știe rolul. El vine trei zile și i se spune pe unde intră, pe unde iese și în ce punct al scenei își cântă ariile. Și ar fi interesant dacă s-ar face workshopuri comune. Și mai ales ar fi interesant dacă aceste 23 de trupe nu s-ar plafona la niște jocuri de improvizație pe care să le facă toți. Aceleași 15-20 de jocuri. Ci, dacă ar fi unii care ar studia și alte jocuri potrivite spectacolelor de improvizație. Nu știu dacă există vreuna din aceste 23 de trupe care să fie specializată pe long-form.

7) A încercat Radu Dragomirescu¹⁷... Care este ultimul spectacol de improvizație pe care l-ai văzut și când?

L-am văzut la comedy.ro acum vreo 4-5 de ani, cu Bogdan Dumitrescu.

8) Care crezi că sunt diferențele între acest spectacol și primul pe care l-ai făcut în România?

Se simte experiența pe care o au și ușurința cu care se descurcă. Nu se mai lasă surprinși.

9) Și asta e bine?

Ce vreau să zic este că ei știu să reacționeze, nu mai au blancuri. Se vede clar că știu cum să astupe blancurile, și asta e bine. Dar, în același timp, mi se pare că improvizația la noi acum este că un puști care se pucă să învețe chitară, știe câteva acorduri, începe să zdrăngănească, dar nu e nici pe departe Jimmy Hendrix.

10) Dar în ceea ce privește publicul, ai remarcat o schimbare, o evoluție?

Eu am remarcat că există un public care știe despre ce e vorba, adică știe la ce vine. Nu e un public surprins. Chiar și atunci când sunt spectatori care nu au mai fost niciodată la un spectacol de improvizație, au auzit despre asta. Dar publicul are mereu tendința să țină nivelul foarte jos. Și asta este o mare problema pentru o trupă de improvizație, care se lasă mânată de public. În loc să fie invers, să hotărască trupa. Mie mi-ar plăcea să văd măcar o scenă într-un spectacol care să nu fie comică. Să fie realmente dramatică în cel mai curat sens al cuvântului. Sau o trupa să își propună că într-o

¹⁷ Pe 6 februarie 2010 a avut loc premiera primului spectacol de improvizație „long form” din România: „Inglorious Actors”, în regia lui Radu Dragomirescu. Spectacolul s-a jucat la Centrul Cultural Pentru UNESCO – „Nicolae Bălcescu” din București, doar 5 reprezentații. De atunci și până la dată re-editării acestei lucrări (2019), mai multe trupe din România au început să joace spectacole de tipul long-form.

seară să nu facă nici o scenă de comedie, doar dramă. Și nu este nevoie să încerci să faci Regele Lear. E suficient să creezi situații simple, cu care publicul să se identifice. O mamă căreia i-a murit copilul. Un bărbat foarte gras îndrăgostit de o fată care nici nu se uită la el. Să fie ușor de recunoscut. Același tip de situații, în fond, ca cele comice... doar că dramatice.

Va exista mereu tendința, din partea publicului, să râdă. Chiar și la cele mai dramatice situații. Dar tu îi poți lăsa să râdă și să continue în același stil. Să nu cedezi comicului. Eu dacă aș avea câteva zile cu o trupă de improvizație, ce aș face ca antrenor, ar fi să mă uit la o scenă și să zic: „stai, aici nu ai reacționat”. Eu cred că ce lipsește la improvizație este ceea ce numim noi prag. Pauză. Adică să joci și să încasezi. Să fie un moment în care primești o informație și stai cu ea. Și reacționezi strict logic la ce ai primit. Fără să te gândești „eu acum îmi iau pauză asta, dar, de fapt, mă gândesc cum să trântesc imediat o poantă”. Eu asta aș face, aș zice într-una: „Stai, stai, stai, stai, stai. Ai zis o chestie, acum stai, gândește-o”.

Anexa II

***Fast-food Stanislavski*¹⁸**

Să faci viața oamenilor grea (1)

- râzi de felul în care se comportă/se îmbracă
- spune-le că te plictisesc
- fii sarcastic
- împrumută banii de la ei
- îi contrazici mereu
- controlează-i
- fă-i de râs
- exploatează-i
- dă-le sfaturi
- lovește-i
- invadează-le spațiul personal, atinge-le lucrurile
- întrerupe-i mereu, strigă la ei
- strâmbă-te la ei
- fă-te că nu-i auzi
- începi propozițiile cu „tu întotdeauna” sau „tu niciodată”
- varsă ceva pe ei

Să faci viața oamenilor grea (2)

- fii nerăbdător, bate cu degetele în masă
- rupe-le lucrurile
- schimbă subiectul

¹⁸ Keith Johnstone, *Impro For Storytellers*, Editura Faber and Faber, 1999, pp. 343-353 (tr. a)

- să îi contrazici mereu
- nu fii de acord cu ei
- dă sfaturi
- holbează-te la ei
- râzi când nu trebuie
- omoară-le speranțele
- să știi mereu ce vor să spună
- nu te uita niciodată în ochii lor
- pune-i la treabă
- fii interesat doar de tine
- arată-i cu degetul
- atinge-le capul sau fața
- leagă-i
- torturează-i
- vorbește doar despre tine

Să fii considerat frumos

- fii languros, senzual
- uită-te mereu în oglindă
- atrage atenția spre lucrurile tale frumoase
- dansează
- folosește-ți ochii într-un mod expresiv
- zâmbește mult (arată-ți dinții)
- atinge-te mereu
- fă-ți griji legate de piele, machiaj, păr
- cere sfaturi legate de felul în care arăți
- fii model (vrei să fii model)

- exersează
- cere complimente mereu
- plictisește-te dacă subiectul principal al conversației nu mai ești tu
- să ai un profil preferat
- să ai (sau să-ți dorești) iubiți bogați
- scoate sunete senzuale
- ceilalți oameni sunt urâți
- panichează-te dacă ți-a apărut un coș
- pozează
- arată mereu poze cu tine

Arată cuiva că te plictisește

- cascade
- întrerupe
- schimbă subiectul
- plânge-te că spun mereu aceleași lucruri
- știi mereu ce vor să spună
- ignoră-i
- roagă-i să plece
- spune „tu ai auzit vreodată ce spui?”
- sună pe cineva, citește o revistă, o carte
- spune povești despre cât de plictisitori sunt
- spune: „ce?” „scuze?”
- holbează-te sau evită să te uiți la ei
- aprobă sau fii de acord prea devreme
- uită-te la ceas

Fii considerat „un calculator”

- fii eficient – totul e la locul lui
- fii rece și distant
- nu ai prieteni și îți place asta
- fii insensibil
- evită contactul fizic
- exprimă-ți dragostea ca și cum nu te-ar interesa
- folosește tonuri plate, inexpresive
- ceilalți oameni pierd timpul
- ceilalți sunt proști
- găsește soluții
- fii reținut

Să flirtezi mereu cu cineva

- urmărește reacții, mai ales făcând ochii mari și clipind repede
- găsește puncte comune de interes
- ține buzele întredeschise și uită-te mereu la buzele celui alt
- umezește-ți buzele des
- apropie-te mai mult decât este cazul
- odihnește-ți mâinile pe corpul celui alt
- zâmbește, apleacă privirea, uită-te des în altă parte
- atingeri repetate

Fă oamenii să se simtă bine (1)

- pune-le întrebări despre ei și fii interesat de răspuns
- cere sfaturi sau păreri

- admiră-le vocea, hainele, corpul, felul în care împăturesc ziarul
- fă complimente
- râzi ușor
- găsește-le prieteni, pateneri
- fă-i să vorbească despre ei
- dă-le de înțeles că îți face plăcere compania lor
- lasă-i să câștige
- fă-i să se simtă confortabil
- oferă-le mâncare, băutură, droguri, sex, bani etc.
- citează-i
- răspunde prompt
- spune un secret
- spune povești frumoase despre ei
- fă-le servicii

Fă oamenii să se simtă bine (2)

- fii de acord
- fii modest
- fii pozitiv
- fii ușor de controlat
- încurajează-i
- citează-i
- spune povești și glume
- să ai un handicap și să nu te deranjeze
- îndeplinește-le dorințele
- fii mereu atent

- fii bucuros chiar și atunci când pierzi
- sugerează-le o vacanță, un picnic, un film
- spune povești frumoase despre ei
- atinge, lovește (în glumă) pupă și îmbrățișează
- care sunt cele mai importante trei dorințe pe care le au?

Acceptă-ți vina

- cere-ți scuze
- strică sau sparge ceva
- mărturisește (ai lovit pe cineva cu mașina, ai furat ceva etc.)
- evită ochii interlocutorului
- orice ai face, explică motivul
- fă pe cineva să se simtă prost și cere-ți scuze după
- ai uitat să închizi frigiderul, aerul condiționat, gazul etc.
- ajută oamenii mai mult decât au nevoie
- fii îngrijorat
- împrumută ceva și nu aduce înapoi
- spune des „e bine așa?”, „vă deranjează?”
- dă foc obiectelor său oamenilor
- ai spus secretul cuiva
- ai încălcat o poruncă religioasă

Fii mereu fericit

- poartă-te ca și cum ai ascunde un secret minunat
- să-ți placă să atingi tot felul de lucruri, inclusiv pe tine
- dansează, cântă
- nu asculta cu adevărat

- fii încrezător
- fii jucăuș
- fii sănătos
- să ai foarte mult timp liber
- răsfăță-te (ciocolată, sucuri)
- oferă-te să ajuți, chiar dacă nu te interesează
- ia un animal de companie
- repetă vorbe ca „îmi place totul”, „am tot ce îmi trebuie”
- fii fericit și când greșești
- vorbește liber
- nu lua nimic în serios
- distrugi lucruri, dar nu te deranjează

Fii considerat un erou

- ai o armă
- fii mereu într-o misiune
- fii atacat
- detectează pericol
- ai o voce puternică
- ai un râs neînhibat
- ține capul ridicat când vorbești (statut mare)
- zâmbește mult
- fii îndrăzneț
- omoară pe cineva sau ceva
- salvează pe cineva
- provoacă o ceartă
- arată-ți cicatricile

- riscă
- apără-ți onoarea
- detectează un dușman
- nu reacționezi la durere
- oamenii se simt în siguranță când ești prin preajmă
- arată-ți trofee, medaliile

Să umilești pe cineva

- dă vina pe oameni
- fă comparații neplăcute
- spune povești nasoale despre ei
- ridiculizează-i
- holbează-te cu mulțumire
- fă-i să se dezbrace
- cântă
- insultă-i
- acuză-i de minciună, furt, că s-au dat la tine
- fă remarci ironice
- fii mai bun decât ei: mai inteligent, mai sexy
- cască - te plitesc
- spune glume pe care nu le înțeleg
- râzi când nu trebuie
- spune-le secretele rușinoase

Să impresionezi pe cineva

- fii neurochirurg, rock star, vrăjitoare, asasin, atlet etc
- vorbește de realizările tale
- arată-ți disponibilitățile: jonglează cu cuțite etc

- detectează erori
- rezolvă probleme
- știi secrete
- să ai un iubit celebru
- arată-ți premiile
- fii incredibil de norocos
- primești telefoane în care ești lăudat
- fii foarte sexy
- fă trucuri magice
- fii bogat
- cineva îți ia un interviu, te fotografiază
- un croitor îți ia măsurile
- să ai un câine ascultător
- animalele te iubesc

Să fii considerat inteligent

- corectează oamenii
- știi totul
- explică teorii ciudate
- folosește fraze alambicate
- folosește cuvinte lungi și neologisme
- ceilalți sunt proști, greșesc
- citează din statistici (inventează)
- „După cum spunea Aristotel...”
- folosește cuvinte din altă limbă
- întrerupi mereu
- scoate sunete ca și cum ai gândi: hmmm, ăăăă

- fluieră Bach
- adoptă atitudini serioase
- analizează totul
- fii scriitor, profesor
- ai mereu cu tine un calculator sau o carte
- critică
- ține discursuri
- notează mereu
- definește termeni
- începi propozițiile cu „după părerea mea...”,
- vorbește despre cărți obscure, filme artistice
- nu asculta ce zic ceilalți
- ceilalți oameni sunt proști

Să fii considerat un dobitoc

● n-ai tact – vorbești despre aventurile tale amoroase, secrete rușinoase

- n-ai maniere
- te lauzi
- fii bigot
- ai un cip în umăr
- întrerupi (schimbi subiectul)
- scoate în evidență defectele altora (fă-i proști, urât mirositori, aroganți...)
- tachinează oamenii
- forțează oamenii să se implice în activități stupide
- subiectul principal de discuție este sexul
- fă glume nesărate

- lovește oamenii
- fă mizerie, varsă ceva etc
- nu acceptă răspunsuri negative
- dă vină pe alții
- cântă, fluieră, mormăie

Să fii sufletul petrecerii

- admiră oameni și obiecte
- fii pozitiv/generos/zgomotos/sexy/fericit
- încurajează-i pe ceilalți să calce regulile
- știi bârfe la modă
- ține minte nume
- propune jocuri noi, cântă, dansează
- sparge tabuuri
- fă complimente, flatează
- fă trucuri
- îmbracă-te în hainele altora
- joacă poker pe dezbrăcate
- îmbată (droghează) oamenii
- fă cunoștință oamenilor
- râzi mult
- fă-ți intrări grandioase
- joacă rolul de pețitor
- oferă mâncare, băutură, droguri, sex
- planifică picnicuri, ieșiri în oraș
- cântă la instrumente muzicale
- pune muzică

- spune povești amuzante
- gâdilă
- atinge oameni
- folosește mult spațiu

Să fii considerat misterios

- fii secretos
- primești telefoane secrete
- fii medium
- râzi de gândurile tale
- știi secretele altora
- ai arme, dușmani etc
- ești foarte bogat
- aruncă priviri pline de subînțeles
- pauze semnificative
- zâmbete secretoase
- pleci în călătorii fără nici un motiv
- te duci la un laborator, la NASA, la o închisoare fără nici

un motiv aparent

- intri în transă
- ești „posedat”
- schimbări bruște de stare
- te aștepți mereu să fii atacat
- fă cereri inexplicabile

Să fii considerat normal

- pune întrebări banale
- te duci la biserică

- fii conservator
- verifică felul în care arăți
- fii îngrijorat din cauza timpului
- nu-ți place contactul fizic
- nu înjură decât dacă și alții o fac
- vorbește despre lucruri plictisitoare de la T.V.
- alții sunt ciudați
- fii formal
- ai un câine
- ține-i pe ceilalți la distanță
- nu râzi foarte tare
- ascultă cu atenție persoană cea mai plictisitoare
- stai simetric
- arată poze de familie
- vorbește în clișee
- încearcă să nu faci prima mișcare
- panichează-te pentru o secundă și apoi revino-ți

Anexa III

Listă jocuri¹⁹

ABC - replicile încep cu literele consecutive ale alfabetului.

Ăsta-mi sună a cântec - când un jucător îi spune celuilalt „Asta-mi sună a cântec”, acela trebuie să compună câteva versuri pe o melodie dată de muzician, începând cu replica respectivă.

Battle - doi jucători se întrec în seturi de versuri scurte, pe ritmuri de hip-hop.

Bilețele - jucătorii creează, din când în când, contexte pentru a folosi replici de pe bilețelele dintr-un bol (scrise de public sau pregătite dinainte de M.C.), pe care apoi trebuie să le integreze cât mai bine în povestea creată.

Boris - un jucător iese din sală; publicul alege o infracțiune pe care a comis-o (ceva ridicol dar *mare*); apoi alt jucător joacă anchetatorul, și prin întrebări, la început oarbe, iar mai târziu mai clare, îl ghidează pe inculpat să ghicească infracțiunea. Anchetatorul are la îndemână un bățuș imaginar, Boris, pe care îl asmută asupra inculpatului cu diverse torturi, de câte ori acesta “nu recunoaște” (adică nu e pe calea cea bună către a ghici).

Cântec în 3 - fiecare din cei 3 jucători primește de la public un vers pe care trebuie să îl integreze apoi într-un cântec comun, cu un refren creat de primul improvizator.

Ce-ai zis? - De câte ori un jucător întreabă alt jucător în scenă „ce-ai zis?”, acela trebuie să înlocuiască ultimă replică cu una care rimează.

Cercul poezilor - fiecare jucător primește de la public o stare emoțională și un cuvânt (sau mai multe) pe care apoi trebuie să îl integreze într-o scurtă poezie, pe care o va recita având starea emoțională respectivă.

¹⁹ Care a circulat la Festivalul Național de Impro (ediția a II-a, 2014)

Clepsidra - jucătorii compun o scenă inițială de 2 minute, pe care apoi o reiau, fără să piardă nimic din acțiuni sau replici, într-un singur minut și apoi în 30 sec.

Comentariu sportiv - se ia o sugestie de acțiune banală, care apoi devine subiect pentru „finala unui concurs internațional”; doi jucători mimează în slow motion acțiunea, iar alți doi jucători comentează.

Conferința de presă - un jucător iese din sală; publicul alege o personalitate cunoscută (reală sau fictivă; în viață sau nu), și ceva neobișnuit pentru el (ea). Jucătorul revine, colegii îi pun întrebări ca la o conferință de presă, la început oarbe, apoi din ce în ce mai clare, până ce acesta ghicește despre cine e vorba.

Da Doo Ron Ron - joc muzical cu formă fixă (adaptare după „Da doo ron ron” de la The Crystals); variante:

- structura originală, B rimează cu A, iar C face trei versuri singur, din care primele două rimează între ele, iar al treilea rimează cu A și B.
- mono-rima, în care fiecare jucător rimează cu același cuvânt, de obicei un nume luat din public, până când cineva nu mai știe rime sau repetă una deja spusă, și iese din joc, se repetă până rămâne doar unul; după fiecare ieșire, se ia alt nume.

Dacă înțelegi ce vreau să zic - se ia din public o meserie, iar apoi jucătorii improvizează un dialog în care au cu toții acea meserie și folosesc terminologia aferentă, cu conotații sexuale, adăugând în acest sens expresia „Dacă înțelegi ce vreau să zic” (Nu se folosesc cuvinte vulgare sau licențioase).

Dating Game - se alege un voluntar din public, de sex opus jucătorilor, care apoi iese din sală; trei jucători de același sex, opus voluntarului, primesc de la public câte o identitate, un personaj celebru, sau o tipologie clară; voluntarul se întoarce și le adresează trei întrebări, iar din răspunsurile lor trebuie să-și dea seama cine sunt și să-și aleagă pe unul dintre ei la final.

Decor viu - se aleg doi voluntari din public, care devin obiectele de decor din scenă.

Dedicație muzicală - se alege un voluntar din public, căruia jucătorii îi compun o melodie personalizată, în urma câtorva date aflate pe loc de la el/ea.

Discurs cu brațe - un jucător ține un discurs pe o temă luată din public, iar un alt jucător îi „face” brațele; cei doi trebuie să-și integreze reciproc „provocările”.

Discurs cu traducător - un jucător ține un discurs pe o temă luată din public, într-o limbă străină (gramellot); iar un alt jucător „traduce”.

Doi alternativ, doi sincron - doi jucători joacă un singur personaj, vorbind fiecare cu câte un cuvânt, iar alți doi jucători joacă tot un singur personaj, vorbind deodată.

Domnul So-and-So - fiecare jucător primește câte un cuvânt din universul spațiului imaginar ales pentru scenă; la auzul celui cuvânt în timpul scenei, respectivul are un *obligo* de îndeplinit (o anumită acțiune în sine sau asupra celor din jur, un tic, o frază de spus etc.)

Doo Wop - joc muzical cu formă fixă, stil anii 60; varianta: se ia un nume și un hobby, iar în primele trei strofe se povestește cum a ajuns persoana să moară din cauza celui hobby, iar a patra strofă este un epitaf vorbit.

Efecte sonore - se iau doi voluntari din public, fiecare din ei va face la microfon toate sunetele sugerate de jucători.

Evil Twin - doi jucători improvizează o scenă; la un semnal din afară, unul din ei este înlocuit de un coleg, care preia datele situației, fiind „geamănul cel rău” al jucătorului dinainte, și la fel apoi și cu celălalt jucător; coordonatorul se poate juca cu aceste schimbări cum dorește.

Film Noir - scenă improvizată în stilul *Film Noir*.

Filme traduse simultan - doi jucători improvizează o scenă într-o limbă străină (gramellot), ceilalți doi „traduc” consecutiv.

First Date - First Time - un cuplu din public le spune improvizatorilor unde s-au cunoscut pentru prima dată, iar aceștia încearcă să reconstituie acea primă întâlnire, cei doi voluntari având la îndemână două sunete, unul pentru „da” și unul pentru „nu”, cu care îi ghidează pe jucători.

Freeze - doi jucători încep o scenă, la un moment dat cineva strigă „Freeze!”, cei doi „îngheață” în poziții, alt jucător îl înlocuiește pe unul

din ei și propune o cu totul altă situație, care să justifice pozițiile respective.

Frizerul/Barmanul - un jucător este Frizerul sau Barmanul sau orice altă meserie în care lucrezi cu publicul; alți 2 sau 3 jucători vin la el, pe rând, cu câte o problemă, și își cântă „of-ul” în versuri; apoi Frizerul le cântă înapoi o propunere de rezolvare; se pot cere din public problemele vizitatorilor, și câte un cuvânt pe care Frizerul să îl includă în răspunsul său.

Guess What - un jucător iese din sală; publicul alege un titlu de roman/film/cântec bine cunoscut; jucătorul revine, iar colegii improvizează scurte scene cu el/ea, pentru a-i sugera titlul; nu au voie să folosească cuvintele din titlu; scenele se opresc dacă nu ajută și se încearcă altele; sugestiile încep de la oarbe și progresează spre evidente; dacă jucătorul ghicește repede, se poate repeta procedura.

Hoedown - joc muzical cu formă fixă, preluat din emisiunea de televiziune americană „Whose Line is it Anyway”.

In and out - fiecare jucător primește de la public un cuvânt-cheie; unul din ei apoi începe o scenă, iar apoi cuvântul-cheie pronunțat în scenă înseamnă „întră” pentru cei care sunt afară, respectiv „ieși” pentru cei care sunt în scenă. Ieșirile și intrările trebuie justificate de personaje.

Întrebarea este - joc tip Jeopardy. M.C.-ul cere publicului un cuvânt dintr-o anumită categorie (orice poate constitui o categorie, ex. „La școală”, „Tabloide”, „Medicină” etc.), iar apoi jucătorii vin cu cât mai multe întrebări la care acel cuvânt poate fi un răspuns.

Invitații speciali - se aleg doi spectatori, care vor trebui să spună, la un semn al câte unui jucător, primul cuvânt care le trece prin cap, iar jucătorii trebuie să integreze aceste cuvinte în scenă cât mai bine.

Irish Drinking Song - joc muzical cu formă fixă, preluat din emisiunea de televiziune americană „Whose Line is it Anyway”.

Lasă-mă să mă gândesc - se aleg doi spectatori, care sunt conștiința personajelor; ei vorbesc doar atunci când jucătorul aferent lor spune „Lasă-mă să mă gândesc”.

Marionetele - se aleg doi spectatori, care îi mănuiesc pe cei doi jucători; jucătorii nu se mișcă fără conducerea voluntarilor, doar vorbesc.

Mașina de scris - un jucător compune un roman într-un anumit stil; pe măsură ce scrie, arată către colegi pentru ca aceștia să joace personajele din roman. Jucătorii din scenă nu pot vorbi decât dacă autorul pune în frază „două puncte”.

Mondovizion - concurs muzical în care fiecare jucător primește câte o limbă străină (gramellot) și interpretează un cântec în acea limbă.

Opera - o poveste în stil operă, atât cu replici vorbite cât și cu replici cântate.

Opera sincron - la fel ca opera, doar că fiecare jucător mimează cuvintele sale, care sunt spuse de un coleg, atunci când acesta se află în afara scenei (A cântă pentru B, B pentru C și C pentru A).

Patru colțuri - jucătorii se amplasează într-un pătrat; pe fiecare latură a pătratului se desfășoară o altă scenă, pornită de la câte o sugestie; M.C.-ul strigă „Schimbă” pentru a roti pătratul către următoarea latură; se trece prin toate scenele de 3 ori.

Petrecerea - un jucător iese din sală; ceilalți primesc personaje de la public și câte ceva neobișnuit pentru ele; cel care a ieșit este acum gazda unei petreceri la care vin, pe rând, aceste personaje, pe care trebuie să le ghicească.

Poligloții - jucătorii improvizează o scenă; M.C.-ul le va schimba limba din romană în alte diverse limbi (gramellot), trecând și prin română între ele.

Poveste de dincolo - jucătorii joacă personaje care au murit toate în aceeași zi; primesc de la public vârsta la care au murit; apoi au trei runde pentru a povesti ultima zi din viața lor, făcând treptat legături mai puternice sau mai puțin puternice între personaje.

Poveste în trei - jucătorii povestesc o singură poveste, cu titlul primit din public, coordonați de M.C.

Radio Hits - un radio DJ are un invitat, cu care discută pe o anumită temă sugerată de spectatori; în emisiune apar și trei melodii, cu titluri date de spectatori, improvizate de colegi pe loc.

Râsul interzis - se ia din public o situație în care cineva i-a greșit cuiva cu ceva caraghios, dar important; jucătorii trebuie să joace

scena astfel încât să nu se râdă (dar nu tragic...); dacă publicul râde, jucătorul respectiv este înlocuit de un altul.

Regizorul - un jucător este „Regizorul”, care pune alți jucători să joace o scenă, în care intervine cum dorește, cu indicații de stil sau emoții, sau cu reluări, sau cu modificări în scenariu etc.

Replay - jucătorii improvizează o scenă, pe care apoi o reiau în alte două stiluri alese de public.

Replici din cărți - un jucător poate vorbi doar în replici dintr-o anumită carte, aleasă de spectatori din câteva variante.

Replici impuse - doi jucători primesc de la spectatori fiecare câte două replici scurte; apoi, împreună cu un al treilea care poate folosi orice cuvinte dorește, improvizează o scenă într-o situație limită.

Replici nepotrivite - M.C.-ul ia de la public sugestii de momente în care ai putea spune replici nepotrivite, apoi jucătorii propun cât mai multe astfel de replici; M.C.-ul rulează mai multe situații, în funcție de inspirația jucătorilor.

Scenă cu întrebări - jucătorii pot vorbi doar în întrebări; dacă unul nu mai are inspirație în acest sens, sau spune o afirmație sau o exclamație, este înlocuit de un alt jucător.

Scenă cu surzi – doi jucători improvizează o scenă scurtă; alți doi jucători urmăresc scena cu căști pe urechi, neauzind replicile; apoi aceștia trebuie să reia mișcărilor pe care le-au văzut, cu propria lor variantă de text.

Scene to rap - o scenă improvizată numai în versuri și stil de rap.

Schimbă - doi jucători improvizează o scenă; M.C.-ul le spune „Schimbă” pentru a înlocui ultima replică spusă cu o altă; poate cere să se schimbe reacția, poziția etc.

Schimbă/Invers - patru jucători se poziționează în pătrat; M.C.-ul are la dispoziție comenzile „Schimbă” pentru a înlocui jucătorii din față cu cei din spate, sau „Invers” pentru a înlocui jucătorul din stânga cu cel din dreaptă; personajele se preiau.

Slideshow - un jucător primește o sugestie de eveniment din viața unui personaj celebru, urmând să prezinte publicului un album foto de la acest eveniment; el face set-up-ul unei fotografii („veți vedea o imagine de la sosirea invitaților”), apoi bate din palme și se întoarce către colegi, care atunci se poziționează într-un „tablou” compus pe

moment; prezentatorul trebuie să explice cine e fiecare și ce face în imagine.

Șoferul de taxi - un șofer de taxi primește, pe rând, 3 pasageri; fiecare intră cu câte o particularitate (ex. bâlbâit, languros, agresiv, intelectual etc.), pe care cei din mașină o preiau instantaneu; al treilea pasager, după un scurt timp, părăsește taxi-ul, cei trei rămași revin la particularitatea celui de-al doilea pasager și tot așa până rămâne doar șoferul.

Space Jump - un jucător începe o scenă, singur; la un semn al M.C.-ului, prin *Freeze*, intră un al doilea, care propune o scenă de 2 cu totul diferită; la un alt semn, tot prin *Freeze*, se adăugă al treilea, cu o altă propunere de scenă; la fel și cu al patrulea, a cărui scenă se și duce la bun sfârșit și el iese din scenă, revenindu-se astfel la scena de 3, care trebuie să fi sărit în timp (câteva minute, o oră, ani de zile etc.) și să se încheie prin ieșirea celui de-al treilea etc.

Telenovelă - scenă improvizată în stilul telenovelă, în care în orice moment trebuie să existe următoarea configurație: un jucător cu fața spre spectatori, altul cu fața spre acesta și al treilea pe scaun.

Teleshopping - scena improvizată în stilul emisiunilor de teleshopping; se cere un produs banal cu o însușire extraordinară, un om este „clientul”, celălalt „omul-soluție”.

Televizoarele - fiecare jucător primește un stil de emisiune TV, M.C.-ul apoi trece de la un „canal” la altul, frazele trebuind să pară că se continuă.

Three Headed Broadway Star - trei jucători compun un cântec, fiecare cu câte un cuvânt.

Toaster - trei jucători stau pe margine, la un semn al M.C.-ului intră în scenă după impulsul fiecăruia; de câte ori se aude semnul, trebuie să se schimbe configurația; de câte ori se întâlnește aceeași configurație, trebuie continuată scena respectivă.

Trei cuvinte - jucătorii pot folosi fraze doar de trei cuvinte, dacă greșesc sunt înlocuiți.

Trei niveluri - în orice moment trebuie să existe următoarea configurație: un jucător stă jos, un jucător stă în picioare și unul aplecat (cu mâinile pe genunchi).

Ultima literă-prima literă - fiecare replică trebuie începută cu ultima literă a replicii partenerului.

Zapping - M.C.-ul îi poartă pe jucători prin diferite stiluri de joc (de teatru și film), aceștia trebuind mereu să continue povestea.

Zapping emoțional - M.C.-ul îi poartă pe jucători prin diferite emoții și concepte de personaj, aceștia trebuind mereu să continue povestea.

Zise el, Zise ea - jucătorul A spune o replică, jucătorul B îi dictează acțiunea prin „Spuse el/ea” urmat de acțiune, apoi B spune o replică și A îi dictează acțiunea.

