

VIOLA SPOLIN

CREATOAREA JOCURILOR DE TEATRU

IMPROVIZAȚIE PENTRU TEATRU

MANUAL DE TEHNICI PEDAGOGICE ȘI REGIZORALE

UNATC PRESS BUCUREȘTI 2008

Traducere: Mihaela Balan-Bețiu

4 MAR. 1009

Cea mai importantă descoperire a Violei Spolin este, după opinia mea, noul raport dintre pedagog și elev - deoarece de aici decurg toate momentele-cheie din lungul drum propedeutic comun - eliminarea relațiilor specifice învățământului medieval și celui burghez și instituirea noului climat profund realist, sprijinindu-se pe principiul „realitatea primează, idealitatea este recesivă” (conceptul filosofului Mircea Florian). Lumea exercițiilor este în primul rând materială. Scoaterea criteriilor de apreciere și notare, deci a principiului concurenței, și introducerea în noua practică pedagogică a principiului conlucrării, al colaborării.

Viziunea generală a Violei Spolin dezvăluie erorile pedagogiei heirupismului de tip „muștrulială și sforțare” până iese „ceva”.

prof. asoc. Ion COJAR

Într-o vreme în care „ludicitatea” și „teatralitatea” se manifestă contaminant, epidemic, proliferând în lume și în teatru manifestări stereotipizante și alarmant dezumanizatoare, apariția unei cărți fundamentale precum „Improvizație pentru teatru” a Violei Spolin constituie un eveniment important, ale cărui urmări benefice, terapeutice și profilactice se vor resimți desigur la toate nivelurile educației prin și pentru teatru.

După patruzeci de ani de neîntreruptă strădanie pe terenul pedagogiei artei actorului, consider metoda Violei Spolin unică prin universalitate, coerență, completitudine și imediată aplicabilitate, o adevărată „cale regală” în educația prin joc teatral și singura posibilitate autentică de introducere în „tainele” travaliului creator al actorului. Salut cu recunoștință inițiativa Mihaelei Bețiu și meritoriul efort depus de ea pentru a ne oferi privilegiul de a avea în mână, în forma ei ultimă, revizuită și actualizată, această lucrare fondatoare carte de căpătâi pentru toți cei care se ocupă de formarea prin teatru, atât a actorilor, cât și a non-actorilor și, mai cu seamă, pentru cei responsabili de formarea formatorilor.

prof. univ. dr. Adriana Marina POPOVICI

vm

A fost o lungă perioadă în care veștile din lumea largă ajungeau mult mai târziu în România. De aceea, în școala noastră de teatru nu s-a aflat despre Viola Spolin decât la începutul anilor '80, ai secolului trecut. Datorită inspirației și tenacității domnului profesor Ion Cojar, metoda improvizației Spolin a fost introdusă în atelierele de arta actorului, nu fără oarecare rezistență! Noua modalitate de lucru a revoluționat metodele de formare a actorilor din școala noastră și a produs adevărate minuni prin rezultatele spectaculoase. Improvizația a devenit, deopotrivă, metodă de lucru, dar și de creație. Accentul pus pe spontaneitate, reabilitarea adevărului relațiilor, reapariția vieții în procesul scenic au devenit principalele arme ale actorului în lupta cu personajul. Astfel, s-a produs o necesară conștientizare a statutului de creator al actorului în spectacolul de teatru. Iată că astăzi, la 45 de ani după apariția primei ediții a cărții, restituim unui patrimoniu, și așa destul de redus, unul din cele mai importante manuale pentru șlefuirea talentelor actricești. Iar acest eveniment nu a fost posibil fără aceeași inspirație și tenacitate, calități dovedite de data asta de un profesor tânăr, în care școala noastră își pune

mari speranțe, Mihaela Bețiu.

*prof. univ. dr. **Gelu COLCEAG***

Rector UNATC

Concesia și cooperarea - un principiu absolut necesar pentru lucrul în echipă, în același timp o interesantă provocare pentru viața de zi cu zi. Imaginați-vă cum ar arăta cotidianul alături de ceilalți, ancorat în acest principiu. Viola Spolin nu este numai teoretician și pedagog, ci și un filosof în adevăratul sens al cuvântului.

prof. univ. dr. Adrian Ioan TITIENI

Prorector UNA TC

Manual de excepțională valoare metodologică, "Improvizație pentru teatru" este o sursă continuă de inspirație pentru profesori și studenți. Ar trebui citit de oricine vrea să facă din teatru o profesie sau a făcut deja, de oricine vrea să predea Arta actorului, de oricine vrea să predea ... în general.

conf. univ. dr. Doru ANA, Șef Catedra I (actorie, păpuși marionete, canto, vorbire, mișcare)

Viola Spolin ...

Regret din suflet că n-am cunoscut-o personal! Am terminat facultatea în 1971.

În 1974 am devenit asistentul Doamnei Zoe-Anghel Stanca, la anul III.

Am devenit apoi asistentul Doamnei Olga Tudorache care dorise să practice profesoratul ... Din prima zi a conlucrării noastre, doamna Tudorache m-a atacat cu vorbele: Ce ai jucat tu? I-am povestit. Am simțit că n-o mulțumisem. Bine, mi-am zis, va trebui să-i demonstrez. Și m-am dus urgent la Viola Spolin, despre care auzisem, vag, ca student. Am înțeles de ce auzisem doar „vag”.

Exercițiile propuse acolo erau trădate crunt în școala pe care o făcusem. La noi, improvizația se repeta îndelung și nu aveam curajul s-o desfășurăm în direct...

Nu fac un titlu de mândrie din faptul că „ne-am alungat profesorul”... .. se spune acum, prin fițuici neinformate, că școala noastră de teatru nu s-a schimbat? Treaba lor, a fițuicilor.

Am evoluat teribil. Am schimbat totul, chiar „totul” și, în primul rând, datorită doamnei Viola Spolin ...

Desigur am evoluat. Poate până acolo încât am fi de necunoscut în fața stimatei doamne.

Dar sorgintea, baza, matricea, este tot acolo, la Viola Spolin. Nici o școală serioasă de teatru n-o poate ocoli, pentru că, oricât de mult s-ar schimba lumea, omul, în esența lui, rămâne același. Mecanismele umane, atât de greu de cercetat, sunt aceleași și Viola Spolin le-a intuit desăvârșit.

Este o vorbă din bătrâni care spune să studiezi o anumită carte, fiindcă

altfel o vei scrie tu și riști s-o scrii prost...

Studiază temelia, ca să poți crește!

Cercetați originile, ca să le puteți combate!

Iubiți-vă părinții, ca să-i puteți depăși!

prof. univ. dr. Florin ZAMFIRESCU

Viola Spolin este un nume de legendă în pedagogia teatrală. Mutația pe care a produs-o prin metoda descrisă în cartea „Improvizație pentru teatru” a impus rolul improvizației în formarea și antrenamentul permanent al actorului contemporan. Complementară în raport cu metoda lui Stanislavski, metoda Violei Spolin întregeste sistemul gândirii teatrale moderne ca sinteză între gândirea teatrală și modalitatea de lucru specific teatrală. Influența sa depășește teritoriul „artei autonome a actorului”, fiind esențială și pentru zonele teatrului de acțiune socială, ale teatrului pentru non-actori și, surprinzător sau nu, pentru scrisul dramatic contemporan.

O lectură obligatorie, dar, mai ales, o zonă a gândirii vii, active, generatoare a unui teatru în același timp realist și plin de energia imaginației.

conf. univ. dr. Nicolae MANDEA Decan Facultatea de Teatru

NOTA TRADUCĂTOAREI

„Improvizație pentru teatru” de Viola Spolin a fost publicată prima oară în 1963. De atunci este folosită pe scară largă de practicienii de teatru și nu numai. Manualul acesta a restructurat pedagogia artei actorului așezând-o pe baze noi.

Viola Spolin (7 nov. 1906, Chicago - 22 nov. 1994, Los Angeles), s-a pregătit inițial pentru a fi asistent social, studiind la școala Nevei Boyd din Chicago (1924 - 1926). Pedagogia inovativă a Nevei Boyd, care folosea jocurile tradiționale pentru a îmbunătăți comportamentul social (vezi Neva Boyd - „Handbook of Recreational Games”), cât și experiența sa de profesor de teatru în cadrul Proiectului Recreational WPA Chicago (1939 - 1941), au influențat-o pe Viola Spolin în crearea unui sistem de studiu și antrenament al artei actorului bazat pe Jocuri teatrale. De altfel, așa este cunoscută în lumea întreagă - drept creatoarea jocurilor teatrale. Iată ce spune într-un interviu din 1974 pentru „Los Angeles Times”: „Jocurile au apărut din necesitate. Nu le-am visat stând acasă. Când am avut o problemă [regizorală], am inventat un joc. Când a apărut altă problemă, am inventat alt joc.”

Viola Spolin a înființat Young Actors Company (1946, Hollywood), a condus ateliere de arta actorului la „The Compass” (1955, Chicago), prima companie de teatru de improvizație profesionist înființată de fiul și colaboratorul său Paul Sills, la Second City Company (1960 -1965) și la „Game Theater” (1965, Chicago), înființate împreună cu fiul său, la „Story Theater” (1970, Los Angeles), înființat de fiul său, a fost consultant pentru seriale de televiziune de succes, a înființat în 1976 „Spolin Theater Game Center” în Hollywood și a fost numită Doctor Honoris Causa de Universitatea din Michigan. Viola Spolin se află, prin munca sa de profesor și regizor, prin manualele sale, la baza arborelui genealogic al improvizației moderne (vezi www.spolin.com).

Manualul de față este traducerea ultimei ediții a „Improvizației pentru teatru”, cea din 1999. Așa cum veți afla din Introducerea lui Carol Sills, Viola Spolin a ținut să revizuiască manualul prin rescrierea exercițiilor în limbajul actual, prin organizarea lor pe următoarele etape: Punct de concentrare, Descriere și exemplu, Indicații pe parcurs, Evaluare, Observații. De asemenea, prezentarea exercițiilor este mai concisă - clarificarea a ce anume și cât trebuie spus pentru a comunica exact actorilor ce au de făcut și pentru a evita sugerarea „Cum”-ului, a apărut în urma multor ani în care Viola Spolin a lucrat aceste jocuri. Sunt incluse toate exercițiile, cunoscute de Paul Sills, pe care Viola Spolin le-a dezvoltat în ultima parte a vieții sale.

Ediția cuprinde un capitol dedicat „Definirii termenilor specifici”, un „Glosar de Indicații pe parcurs”; „Addenda I” cuprinde jocuri noi, iar „Addenda II” jocuri tradiționale și, după Cuprins, găsiți o „Listă alfabetică” a tuturor exercițiilor din manual. Pentru cei care cunosc traducerea doamnei Liudmila Cernașov după ediția 1963 (dactilograma din biblioteca UNATC), mai sunt și alte lucruri noi - cele adăugate de autoare încă din ediția 1983 (completări de-a lungul întregului manual pe care ar fi imposibil să le mai enumerăm și adăugarea capitolului „Copiii și teatrul” ce cuprinde cap. XIII, cap. XIV, cap. XV).

În ce privește terminologia, intrată deja în limbajul nostru de specialitate, am adăugat la final o „Notă explicativă” bilingvă și veți vedea, de asemenea, în acest manual, „Prefața Violei Spolin la a doua ediție” pentru evoluția unor termeni în limba engleză. Este esențial faptul că s-a corectat termenul „Obiect imaginar”, schimbându-l cu „Obiect Invizibil”, în sensul în care actoul face invizibilul vizibil. De asemenea, „Substanța spațială” este „Substanța invizibilă”. Ideea Violei Spolin despre Spațiu ca „sediu” al necunoscutului, al intuitivului, al realității existente, dar invizibile, a evoluat continuu de-a lungul întregii sale activități. Carol Sills, editoarea ultimei ediții, spune: „am căutat să adăugăm ultimele sale idei despre spațiul teatral și despre transformare.”

Traducerea a fost făcută conform cerințelor deținătorilor drepturilor de autor: "fidel și precis", "fără nici un fel de schimbări ale textului original". O parte din sublinierile din text ne aparțin - ajută cititorul să identifice principiile artei actorului enunțate de Viola Spolin, cuvintele-cheie și să se orienteze mai repede atunci când caută ceva anume în manual; am făcut, de asemenea, scurte completări din ediția 1983, acolo unde am considerat necesar.

Mulțumim doamnei Liudmila Cernașov care, prin traducerea sa, a facilitat multor generații de profesori și studenți contactul cu acest manual esențial și formarea unei terminologii specifice artei actorului. Mulțumim Northwestern University Press, reprezentată de Rachel Zonderman - manager drepturi de autor. Mulțumesc doamnei Adriana Popovici pentru imboldul oferit în realizarea acestei traduceri, familiei și colegilor profesori care m-au sprijinit.

Manualele Violei Spolin:

- > „Improvisation for the Theatre” (prima ediție - 1963 și a doua ediție - 1983 editate de Viola Spolin; ultima ediție - 1999 - editată de Paul Sills și de Carol Bleackley Sills), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.
- > „Theatre Games for the Classroom” (1975, 1986) Northwestern University Press, Evanston, Illinois.
- > „Theatre Games for the Rehearsal” (1985, 1988, 1995, 1999), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.
- > „Theater Game File” (1989), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.
- > „Theatre Games for the Lone Actor” (2001, un manual de Viola Spolin și Paul Sills), NUP, Evanston, Illinois.

Toate aceste manuale, ca și cel al Nevci Boyd, au fost achiziționate din Grantul CNCSIS din care a fost publicată și această traducere și se află la biblioteca UNATC.

led. univ. **Mihaela BALAN-BEȚIU,**

traducătoarea ediției 1999 a „Improvizației pentru teatru”

IMPROVIZAȚIE PENTRU TEATRU

CUPRINS

Cuprins 3

Lista alfabetică a exercițiilor 19

Nota editoarei 29

Introducerea lui Paul Sills 31

Spusele Violei Spolin selectate de Paul Sills 35

Mulțumiri 39

Prefața Violei Spolin la prima ediție 41

Prefața Violei Spolin la a doua ediție 43

BAZE TEORETICE Capitolul I EXPERIENȚĂ CREATOARE 49

Cele șapte aspecte ale spontaneității 49

Jocurile 51

Aprobare/Dezaprobară 53

Expresia colectivă 56

Publicul 60

Tehnicile teatrale 61

Prelungirea procesului de învățare în viața cotidiană

Fizicalizarea 63

Capitolul II METODOLOGIE 66

Rezolvarea de probleme 68

Punctul de concentrare 70

Evaluarea 74

Indicația pe parcurs 77

Echipele și prezentarea problemei 78

Prezentarea problemei 79

Cadrul fizic al atelierului de arta actorului 80

Mediul înconjurător 80

Pregătirea pentru problema de Arta Actorului

81 Cronometrarea 82

Etichete și/sau Concepte 83

Evitarea Cum-ului 84

Principii și Puncte de reper 85

EXERCİȚII Capitolul III ORIENTAREA 99

Scopurile Orientării 99

Principiile generale ale Jocului teatral 101

Expunerea 101 **Sen/orialitate conștientă** 103

Urmărirea unui eveniment sportiv 104

Urmărirea unui eveniment sportiv/Reamintire 105

Ascultarea sunetelor din jur 105

Ce ascult? 106

Auto-Percepția 106

Joc de identificare a obiectelor 107

Exercițiu tactil de grup nr. 1 107

Exercițiu tactil de grup nr.2 107

Gust și Miros 108

Evaluarea tuturor Exercițiilor Senzoriale 108

Observații pentru toate Exercițiile Senzoriale 109

Seria Oglinzilor 110

Oglinda 110

Oglinda/ Cine este Oglinda? 111

Oglinda/ Urmează-1 pe cel care te urmează 112

Relație fizică 112

Cine e mai tare 112

Implicare în acțiunea grupului/Ce 113

Joc de observație 114

Joc cu mingea 114

Acțiune în doi 115

Acțiune în trei sau mai mulți 115

Acțiune fără mâini 116

Oglinda pe echipe/ Urmează-1 pe cel care te urmează 117

Implicare în acțiunea grupului/ Cine 117

Cine a început mișcarea? 117

Dificultate cu obiecte mici 118

Ce vârstă am? 119

Ce vârstă am? Repetare 120

Obiectul îi pune în mișcare pe jucători 121

Este mai greu când e plin 122

Parte a unei relații complexe 123

Parte dintr-un întreg 124

Trei schimbări 124

Ce profesie am? 125

Penetrarea oglinzii 126

Conversație și acțiune 127

Acțiune cu obiecte mari 128

Joc de desenare a obiectelor 128

Prins în cursă 129

Fizicalizarea unui obiect 129

Mentținerea înălțimii suprafeței 130

Început și Sfârșit cu obiecte 130

Substanța invizibilă 131

Mersul prin Substanța invizibilă I (Explorare) 132

Mersul prin Substanța invizibilă II (Sprijin și Efort) 132

Modelarea Substanței invizibile/ exercițiu individual 133

Modelarea Substanței invizibile/ exercițiu de grup 134

Transformarea obiectelor 134

Mersul prin Substanța invizibilă III (Atingeți și fiți atinși/Vedeți și fiți văzuți) 135

Încălzire prin Nemișcare 136

Pătrundere 137

Adaugă o parte 137

Orientare. Rezumat 138

Capitolul IV UNDE 139

Introducere 139

Cele trei medii: apropiat, general, larg 139

Relația cu Unde-le 139

Unde. Primul atelier 140

Stabilirea Punctului de concentrare: Unde, Cine, Ce 140

Unde. Apariția obiectului 142

Unde. Schițe și indicații scenice 144

Unde. Schițe 145

Joc de localizare 151

Ce este dincolo? 152

Unde. Ce este dincolo? 152

Ce este dincolo. Acțiune 153

Continuarea exercițiilor de spațiu 154

Unde cu ajutor 154

Unde cu obstacol 154

Găsirea obiectelor în mediul apropiat 155

Unde cu acțiune fără legătură 156

Cât este ceasul? A 156

Cât este ceasul? B 157

Cât este ceasul? C 158

Cine 158

Cine bate la ușă? A 158 C

ine bate la ușă? B 159

Cine? 160

Cine/ adăugând Unde și Ce 160

Relația cu mediul 161

Vremea/ nr. 1 161

Vremea/ nr.2 162

Vremea/ nr.3 162

Explorarea mediului larg 162

Exercițiu de selecție rapidă a Unde-lui 163

Redistribuirea schițelor 164

Relație cu mediul apropiat 165

Localizare prin trei obiecte 165

Vorbirea neinteligibilă/ Gibberish 166

Dezvoltarea reacției organice cu ajutorul 173

Unde-lui 173

Vorbirii neinteligibile 166

Introducerea Vorbirii neinteligibile 168

Vorbire neinteligibilă/ Introducere 168

Vorbire neinteligibilă/ Demonstrație 169

Vorbire neinteligibilă/ întâmplare din trecut 169

Vorbire neinteligibilă/ Predare 170

Vorbire neinteligibilă/ Joc de localizare 171

Unde cu Vorbire neinteligibilă 171

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină A 172

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină B 172

Vorbire neinteligibilă/ Dă și preia (Două scene)

Exerciții suplimentare pentru intensificarea realității *Stop!* 173

176

Verbalizarea Unde-lui 173

Ce este dincolo/ întâmplare necunoscută 176

Ce este dincolo/ întâmplare trecută sau viitoare Ce este dincolo/ întâmplare din prezent 177 Preocupare A 178

Început și Sfârșit 180

Reflecție 182

Exerciții suplimentare pentru rezolvarea de probleme privind Unde-le 183

Unde specific 183

Galeria de artă 184

Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect 185

Unde cu piese de decor 185

Unde - temă pentru acasă 186

Unde abstract A 187

Unde abstract B 187

Fizicalizarea Unde-lui fără obiecte 188

Trimiterea cuiva pe scenă 189

Scenă concisă 189

Fizicalizarea Unde-lui prin Cine și Ce 190

Unde fără mâini 190

Capitolul V ACȚIUNEA CU TOT CORPUL 191

Exerciții pentru părți ale corpului 192

Numai tălpi și gambe 192

Numai mâini 193

Exercițiu pentru spate 195

Părți ale corpului: scenă întreagă 197

Exerciții pentru implicarea întregului trup 198

Implicarea întregului trup 198

Mișcare ritmică 198

Încordare musculară 199

Marionete și/sau Automatizate 200

Capitolul VI PLASAREA NON-RECIZORALĂ ÎN SCENĂ 202

Principii fundamentale 202

Acțiunea scenică 203

Comunicarea cu publicul 204

Exerciții 205

Preocupare B 205

Dă și preia/ Două scene 206

Convergență și Reîmpărțire 209

Lupul singuratic 210

Schimbarea locurilor 211

Vizibilitate (Transformarea tabloului scenic) 212

Scene de masă 213

Ieșiri și Intrări 214

Început și Sfârșit 214

Capitolul VII ASCUȚIREA SENSIBILITĂȚII 215

Ascultarea 216

Repovestire adăugând culoare 216

Dă și preia/ Două scene 216

Pe nevăzute/ Exercițiu de bază 216

Exercițiu pe nevăzute pentru studenții avansați A 218

Exercițiu pe nevăzute pentru studenții avansați B 218

Rezumatul exercițiilor pe nevăzute 219

A te uita și a vedea 220

Oglinda/ Subechipele reflectă sentimente 221

Vorbire neinteligibilă/ Demonstrație 222

Demonstrație 222

Contact vizual nr. 1 222

Contact vizual nr.2 222

Umbra 223

Eu și umbra 224

Agilitate verbală 224

Joc de descoperire 225

Scria de exerciții pentru construirea unei povești 225

Construirea unei povești 225

Crearea poeziei 226

Argumentare susținută 226

Pălăvrăgeală A 228

Pălăvrăgeală B 229

Contact 229

Exercițiu de Contact 230

Tăcerea 234

Tensiune mută nr. 1 234

Tensiune mută nr.2 235

Exerciții de Nemișcare 235

Nemișcare nr. 1 235

Nemișcare nr.2 237

Nemișcare nr.3 237

Nemișcare nr.4 237

Incursiuni în intuitiv

Tăcere înaintea scenelor 238

Capitolul VIII RADIO ȘI EFECTE TEHNICE 239

Radio și TV 239

Primul exercițiu pentru radio 240

Improvizații cu animale 242

Introducerea copiilor în lumea Radio-ului 242

Reporter A 242

Reporter B 243

Reporter C 243

Exercițiu pentru televiziune 243

Efecte tehnice 244

Coordonarea efectelor tehnice cu acțiunea de pe scenă 245

Coordonarea acțiunii de pe scenă cu efectele tehnice 246

Crearea atmosferei pe scenă 246

Efecte sonore vocale 247

Capitolul IX MATERIAL PENTRU DIFERITE SITUAȚII 248

Joc de cuvinte A 248

Joc de cuvinte B 250

A fost o dată 253

Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor 253

Detalierea obiectului/ Transformare 254

Eroul 255

Transformarea obiectului 255

Ecranul televizorului 256

A lăsa ceva pe scenă 256

Scenă în scenă 258

Temă-scenă 259

Solicitare 260

Orchestra 261

Mers întâmplător 261

Problema ascunsă 262

Sugestii din partea publicului 263

Capitolul X EXERCITII DE FINISARE 267

Vorbire 267

Sunet extins 267

Dialog cântat 268

Chemarea 269

Încălzire pentru șoapta scenică 269

Șoapta scenică 269

Citare în cor 270

Corul grec 270

Exercițiu de Șoaptă-Strigăt 270

Fizicalizare 271

Public surd 271

Dublare 272

Slow-Motion 273

Mișcare cu încetinitorul/ Leapșa pe-nghețatelea 274

Încet/ Rapid/ Normal 274

Vedere 276

Camera de filmat 276

A vedea cuvântul 276

Dezvoltarea scenelor după sugestiile publicului 277

Scenă pe moment 277

Exerciții valoroase de „Oglindă” 278

Oglinda triplă 278

Oglinda/ Combinație 278

Oglinda/ Distorsionare 279

Oglinda/ Grup 279

Actorii-spectatori dau Indicațiile pe parcurs 279

Spectatorii regizează (dau Indicațiile pe parcurs) 279

Explorare și Intensificare 280

Capitolul XI EMOTIE 281

Fizicalizare 283

Strigăt mut 283

Neputința de a te mișca A 283

Neputința de a te mișca B 284

Schimbarea emoției 285

Schimbarea intensității acțiunii interioare 286

Schimbarea bruscă a emoției 287

Fizicalizarea emoției prin obiecte 288

Joc de emoție 290

Respingerea 290

Emoție. Tehnici cinematografice 291

Conflict 292

Exercițiu de conflict 294

Conflict ascuns 295

Ce este de făcut cu obiectul 295

Joc de conflict 296

Capitolul XII PERSONAJUL 297

Dezvoltarea personajului 298

Fizicalizarea 301

Cine. Exerciții pentru dezvoltarea personajului 301

Cine/ Emoție facială 302

Cine/ Atitudine fizică 303

Cine/ adăugând Conflictul 303

Fizicalizarea unor atitudini 304

Menține expresia! A 304

Menține expresia! B 305

Vizualizare fizică 305

Imagini de animale 306

Statui 309

Atribute fizice 310

Exagerare fizică 310

Piese de costum 310

Iritare fizică A 311

Iritare fizică B 311

Obiceiuri nervoase sau ticuri 312

Dezvoltarea capacității de caracterizare 313

Caracterizare rapidă A 313

<u>Caracterizare rapidă B</u>	<u>314</u>
<u>Caracterizare rapidă C</u>	<u>315</u>
<u>Caracterizare rapidă D</u>	<u>315</u>
<u>Caracterizare rapidă E</u>	<u>315</u>
<u>Transformarea relațiilor</u>	<u>316</u>
<u>Crearea tabloului scenic</u>	<u>318</u>

COPIII ȘI TEATRUL Capitolul XIII ÎNȚELEGEREA COPILULUI 321

Atitudinea profesorului 322

Individul și grupul 323

Mediul teatral al copilului-actor 324

Jocurile 324

Atenția și energia 326

Jocul dramatic 326

Jocul natural 328

Lupta pentru creativitate 330

Disciplina înseamnă implicare 331

Copilul nesigur 333

Capitolul XIV PRINCIPII FUNDAMENTALE PENTRU COPILUL-ACTOR 334 Improvizația cu copiii de 6-8 ani 334

Acțiunea interioară 334

A da realitate (substanță) obiectelor 335

Exercițiul cu telefonul 336

Termeni de folosit 338

Concentrare completă sau incompletă 338

A i devenit spectator 338

Răsturnarea bărcii 338

Includeți publicul 339

Arătați, nu povestiți 339

Evaluarea 339

Principii și Puncte de reper 341

Capitolul XV ATELIER PENTRU COPII DE 6-8 ANI 344

Pregătirea atelierelor 344

Primul atelier 344

Discuție preliminară 345

A fost odată/ echipament minim 348

Exerciții 351

A fost odată/ echipament complet 351

Povestirea 357

Crearea scenelor cu costume 359

TEATRUL TRADIȚIONAL ȘI TEATRUL DE IMPROVIZAȚIE

Capitolul XVI PREGĂTIREA 363

Regizorul 363

Punctul de concentrare al regizorului 364

Tema 366

Alegerea piesei 367

Căutarea scenei 368

Distribuția 370

Partitura actorului 372

Capitolul XVII REPETIȚIE ȘI SPECTACOL 374

Organizarea timpului de repetiție 374

Atmosfera din timpul repetițiilor 375

Capacitatea regizorului de a inspira 376

Plasarea în scenă 377

Asumarea indicațiilor regizorale 379

Acțiunea scenică 380

Improvizatii generale în legătură cu piesa 380

Șnurul 381

Repetiția relaxată 382

Repetiția „la obiect” 383

Maturizarea actorului 383

Memorizare 385

Citirea textului cu naturalețe 386

Simțul timpului 387

Promptitudinea preluării replicilor-reper 388

Râsul la repetiții 389

Stagnarea 390

Exerciții de arta actorului pentru repetiții 392

Vorbire neinteligibilă 392

Unde 393

Contact 394

399

400 402

Exprimarea acțiunii interioare cu ajutorul obiectului 394

Mișcare extinsă 394

Pe nevăzute 395

Ascultarea actorilor 395

A vedea cuvântul 396

Umbra 396

Folosirea jocurilor 397

Biografii 398

Sugestii pentru prima etapă de repetiții

Sugestii pentru a doua etapă de repetiții

Sugestii pentru a treia etapă de repetiții

Repetiții la „obiect” 402

Reevaluarea regizorului 402

A vedea spectacolul 403

Tracul regizorului 404

Machiajul actorului 404

Parada costumelor 405

Prima repetiție cu costume 406

Șnurul Special 407

Spectacolul 408

Puncte de reper generale 409

Capitolul XVIII CONCLUZII ȘI PROBLEME SPECIALE 411

Graficul repetițiilor 411

Graficul primei etape de repetiții 411

Graficul etapei a doua de repetiții 414

Graficul etapei a treia de repetiții 415

Conducerea regizorală a copilului-actor 416

Îndepărtarea defectelor amatoricești 419

Actorul amator 419

Cauze și remedii 420

DEFINIȚII DEFINIREA TERMENILOR SPECIFICI 427

GLOSAR DE INDICAȚII PE PARCURS 452

ADDENDA ADDENDA I EXERCIIȚII NOI 459

Exerciții noi 460

Cine sunt? 460

Concentrează-te pe cuvânt când citești 461

Construirea unei povești 462

Conversație în trei direcții 463

Conversație fără legătură 464

Cutia cu pălării 465

„Dă și preia” citind 466

Ecoul 466

Evită mingea 467

Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă (pentru mâini) 468

Încălzire pentru „Dă și preia” 469

Încălzire pentru șoapta scenică 470

Leapșa explozivă 470

Mersul prin Substanța invizibilă/ Atitudine 471

Reprimarea 471

Săritul corzii 472
Silabisire 473
Sunetul în oglindă 473
Tabloul scenic 474
Terenul de joacă 475
Traducătorul de vorbire neinteligibilă 476
Unde cu ajutor și obstacol 477
Vocale și consoane 478
Vorbirea în oglindă 479
Vorbire neinteligibilă/ inteligibilă 480

ADDENDA II JOCURI TRADIȚIONALE 482

Animal, pasăre sau pește 485
Buzz 485
Când o să plec în California 485
Cât de mult îți amintești? 486
Concentrare 486
Cuvinte rimate 487
Fantoma 487
Geografie 488
Leapșa pe scaune 488
New York 489
Nu da drumul mâinii 489
Pisica vrea un colț 490
Proverbe 490
Rime/Mă gândesc la un cuvânt 491
Rime mute 491
Ritmuri 492
Schimbarea numerelor 492
Semaforul 492
Silabe cântate 493
Străzi și alei 493
Șase obiecte 494
Șir indian 495
Ștafeta 495
Transformarea cuvintelor 495
Valurile 496
Vaporul meu vine de la Londra 496

Notă explicativă privind terminologia pentru ediția în limba română 499

LISTA ALFABETICĂ A EXERCITIILOR

Acțiune cu obiecte mari 128

Acțiune fără mâini 116

Acțiune în doi 115

Acțiune în trei sau mai mulți 115

Adaugă o parte 137

A fost o dată 253

A fost odată/ echipament complet 351

A fost odată/ echipament minim 348

A lăsa ceva pe scenă 256

Animal, pasăre sau pește 485

Argumentare susținută 226

Ascultarea sunetelor din jur 105

Auto-Percepția 106

A vedea cuvântul 276

Buzz 485

Camera de filmat 276

Caracterizare rapidă A 313

Caracterizare rapidă B 314

Caracterizare rapidă C 315

Caracterizare rapidă D 315

Caracterizare rapidă E 315

Când o să plec în California 485

Cât este ceasul? A 156

Cât este ceasul? B 157

Cât este ceasul? C 158

Cât de mult îți amintești? 486

Ce ascult? 106

Ce este de făcut cu obiectul 295

Ce este dincolo. Acțiune 153

Ce este dincolo/ întâmplare din prezent 177

Ce este dincolo/ întâmplare necunoscută 176
Ce este dincolo/ întâmplare trecută sau viitoare 176
Ce profesie am? 125
Ce vârstă am? 119
Ce vârstă am? Repetare 120
Chemarea 269
Cine? 160
Cine/ adăugând Conflictul 303
Cine/ adăugând Unde și Ce 160
Cine a început mișcarea? 117
Cine/ Atitudine fizică 303
Cine bate la ușă? A 158 Cine bate la ușă? B 159
Cine e mai tare 112
Cine/ Emoție facială 302
Cine sunt? 460
Citire în cor 270
Concentrare 486
Concentrează-te pe cuvânt când citești 461
Conflict ascuns 295
Construirea unei povești 225, 462
Contact vizual nr. 1 222
Contact vizual nr.2 222
Convergență și Reîmpărțire 209
Conversație în trei direcții 463
Conversație fără legătură 464
Conversație și acțiune 127
Coordonarea acțiunii de pe scenă cu efectele tehnice 246
Coordonarea efectelor tehnice cu acțiunea de pe scenă 245
Corul grec 270
Crearea atmosferei pe scenă 246
Crearea poeziei 226
Crearea scenelor cu costume 359
Crearea tabloului scenic 318
Cutia cu pălării 465
Cuvinte rimate 487

„Dă și preia" citind 466

Dă și preia/ Două scene 206

Demonstrație 222
Detalierea obiectului/ Transformare 254
Dialog cântat 268
Dificultate cu obiecte mici 118
Dublare 272

Ecoul 466
Ecranul televizorului 256
Efecte sonore vocale 247
Emoție. Tehnici cinematografice 291

Eroul 255

Este mai greu când e plin 122

Eu și umbra 224

Evită mingea 467

Exagerare fizică 310

Exercițiu de conflict 294

Exercițiu de Contact 230

Exercițiu de selecție rapidă a Unde-lui 163

Exercițiu de Șoaptă-Strigăt 270

Exercițiu pe nevăzute pentru studenții avansați A 218

Exercițiu pe nevăzute pentru studenții avansați B 218

Exercițiu pentru spate 195

Exercițiu pentru televiziune 243

Exercițiu tactil de grup nr. 1 107

Exercițiu tactil de grup nr. 2 107

Explorarea mediului larg 162

Explorare și Intensificare 280

Expunerea 101

Fantoma 487

Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect 185

Fizicalizarea emoției prin obiecte 288

Fizicalizarea Unde-lui prin Cine și Ce 190

Fizicalizarea Unde-lui fără obiecte 188

Fizicalizarea unui obiect 129

Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor 253

Galeria de artă 184

Găsirea obiectelor în mediul apropiat 155

Geografie 488

Gust și Miros 108

Ieșiri și Intrări 214

Imagini de animale 306

Implicarea întregului trup 198

Implicare în acțiunea grupului/ Ce 113

Implicare în acțiunea grupului/ Cine 117

Improvizații cu animale 242

Incursiuni în intuitiv 237

Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă (pentru mâini) 468

Iritare fizică A 311

Iritare fizică B 311

Încălzire prin Nemișcare 136

Încălzire pentru „Dă și preia” 469

Încălzire pentru șoapta scenică 470

Început și Sfârșit 180

Început și Sfârșit cu obiecte 130

Încet/ Rapid/ Normal 274

Încordare musculară 199

Joc de conflict 296

Joc de cuvinte A 248

Joc de cuvinte B 250

Joc de desenare a obiectelor 128

Joc de descoperire 225

Joc de emoție 290

Joc de identificare a obiectelor 107

Joc de localizare 151

Joc cu mingea 114

Joc de observație 114

Leapșa explozivă 470

Leapșa pe scaune 488

Localizare prin trei obiecte 165

Lupul singuratic 210

Marionete și/sau Automatizate 200

Menține expresia! A 304

Menține expresia! B 305

Menținerea înălțimii suprafeței 130

Mers întâmplător 261

Mersul prin Substanța invizibilă/Atitudine 471

Mersul prin Substanța invizibilă I (Explorare) 132

Mersul prin Substanța invizibilă II (Sprijin și Efort) 132

Mersul prin Substanța invizibilă III (Atingeți și fiți atinși/Vedeți și fiți văzuți) 135

Mișcare cu încetinitorul/Leapșa pe-nghețatele 274

Mișcare ritmică 198

Modelarea Substanței invizibile/ exercițiu individual 133

Modelarea Substanței invizibile/ exercițiu de grup 134

Nemișcare nr. 1 235

Nemișcare nr.2 237

Nemișcare nr.3 237

Nemișcare nr.4 237

Neputința de a te mișca A 283

Neputința de a te mișca B 284

New York 489

Nu da drumul mâinii 489

Numai tălpi și gambe 192

Numai mâini 193

Obiceiuri nervoase sau ticuri 312

Obiectul îi pune în mișcare pe jucători 121

Oglinda 110

Oglinda/ Cine este Oglinda? 111

Oglinda/ Combinație 278

Oglinda/ Distorsionare 279

Oglinda/ Grup 279

Oglinda pe echipe/ Urmează-1 pe cel care te urmează Oglinda/ Subechipele reflectă sentimente 221

Oglinda triplă 278

Oglinda/ Urmează-1 pe cel care te urmează 112

Orchestra 261

Parte a unei relații complexe 123

Parte dintr-un întreg 124

Pălăvrăgeală A 228

Pălăvrăgeală B 229

Părți ale corpului: scenă întreagă 197

Pătrundere 137

Penetrarea oglinzii 126

Pe nevăzute/Exercițiu de bază 216

Piese de costum 310

Pisica vrea un colț 490

Povestirea 357

Preocupare A 178

Preocupare B 205

Primul exercițiu pentru radio 240

Prins în cursă 129

Problema ascunsă 262

Proverbe 490

Public surd 271

Redistribuirea schițelor 164

Reflecție 182

Relație cu mediul apropiat 165

Reporter A 242

Reporter B 243

Reporter C 243

Repovestire adăugând culoare 216

Reprimarea 471
Respingerea 290
Rime/ Mă gândesc la un cuvânt 491
Rime mute 491
Ritmuri 492

Săritul corzii 472
Scenă concisă 189
Scenă în scenă 258
Scenă pe moment 277
Scene de masă 213
Schimbarea bruscă a emoției 287
Schimbarea emoției 285
Schimbarea intensității acțiunii interioare 286
Schimbarea locurilor 211
Schimbarea numerelor 492
Semaforul 492
Silabe cântate 493
Silabisire 473
Solicitare 260
Spectatorii regizează (dau Indicațiile pe parcurs) 279
Statui 309
Străzi și alei 493
Strigăt mut 283
Sugestii din partea publicului 263
Sunet extins 267
Sunetul în oglindă 473

Șase obiecte 494

Șir indian 495

Șoapta scenică 269

Ștafeta 495

Tabloul scenic 474
Temă-scenă 259
Tensiune mută nr. 1 234
Tensiune mută nr.2 235
Terenul de joacă 475
Traducătorul de vorbire neinteligibilă 476
Transformarea cuvintelor 495
Transformarea obiectelor 134
Transformarea obiectului 255
Transformarea relațiilor 316
Trei schimbări 124
Trimiterea cuiva pe scenă 189

Umbra 223

Unde abstract A 187
Unde abstract B 187
Unde. Apariția obiectului 142
Unde. Ce este dincolo? 152
Unde cu ajutor 154
Unde cu ajutor și obstacol 477
Unde cu obstacol 154
Unde cu acțiune fără legătură 156
Unde cu piese de decor 185
Unde cu Vorbire neinteligibilă 171
Unde fără mâini 190
Unde. Schițe 145
Unde. Schițe și indicații scenice 144
Unde specific 183
Unde - temă pentru acasă 186
Urmărirea unui eveniment sportiv 104
Urmărirea unui eveniment sportiv/ Reamintire 105

Valurile 496
Vaporul meu vine de la Londra 496
Verbalizarea Unde-lui 173
Vizibilitate (Transformarea tabloului scenic) 212
Vocale și Consoane 478
Vorbirea în oglindă 479
Vorbire neinteligibilă/ Dă și preia (Două scene) 173
Vorbire neinteligibilă/ Demonstrație 169
Vorbire neinteligibilă/ inteligibilă 480
Vorbire neinteligibilă/ Introducere 168
Vorbire neinteligibilă/ întâmplare din trecut 169
Vorbire neinteligibilă/ Joc de localizare 171
Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină A 172
Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină B 172
Vorbire neinteligibilă/ Predare 170
Vremea nr. 1 161
/
Vremea nr.2 162
/
Vremea nr.3 162
/

NOTA EDITOAREI

Am încercat în această ediție să fim fideli scrierilor Violei Spolin. Schimbările pe care le veți descoperi reflectă dorința Violei de a revizui ediția prin rescrierea exercițiilor în limbajul actual și organizarea fiecărui joc cu Punct de Concentrare, Prezentare, Indicații pe parcurs și Evaluare.

Am avut ca surse cărțile pe care le publicase („Theater Game File”, „Theater Games for Rehearsal”, „Theater Games for the Classroom”) sau cunoștințele lui Paul Sills despre munca sa din ultimii ani: de exemplu, capitolul IV începe cu un exercițiu publicat prima oară - „Unde. Apariția obiectului”.

Toate exercițiile sale de mai târziu sunt incluse în această ediție, fie în conținut, fie în Addenda I. Exercițiile sunt acum listate și în Cuprins și într-o Listă alfabetică care va fi de mare ajutor în pregătirea atelierelor.

În această ediție apare și un Glosar de Indicații pe parcurs, definite, ca sens și importanță, de Viola Spolin. De asemenea, pentru prima oară sunt cuprinse jocuri tradiționale folosite des ca exerciții de încălzire sau de creștere a energiei. Acestea sunt listate alfabetic în Addenda II, după o scurtă introducere. Viola Spolin nu a ținut niciodată vreun atelier fără aceste jocuri. Majoritatea fac parte din manualul Nevei Boyd „Handbook of Recreațional Games” („Manual de jocuri recreative”, prima ediție - 1945, a doua ediție - 1975, n.t.).

În edițiile anterioare seriile de exerciții erau numerotate ceea ce ducea la confuzie (este vorba despre „Seria Oglinzilor”, „Vorbirea neinteligibilă”, „Mersul prin Substanța invizibilă”, și „Ce este dincolo?”). Acum fiecare joc este denumit după capul de serie, lucru care face mai simplă găsirea unui anumit joc în lista alfabetică.

Sunt publicate pentru prima oară exerciții importante ca „Sunet extins” sau „Vocale și consoane”. Majoritatea exercițiilor Violetei pentru vorbire sunt acum adunate în capitolul X - „Exerciții de finisare” (cuprinde exerciții care se găseau în ediția anterioară în cap. VIII).

În manualul din 1986, publicat tot de Northwestern University Press - „Theater Games for the Classroom” - Viola prezintă un curriculum de jocuri teatrale pentru copiii de 6-8 ani sau mai mari, o abordare diferită față de cea a acestei cărți, publicate prima oară în 1963. Am lăsat aproape neschimbate aceste capitole (cap. XIII - cap. XV) incluse întâi în ediția din 1983. Exercițiile cuprinse aici au fost folosite cu succes de Viola în lucrul la companiile sale de actori tineri din Hollywood și Chicago. Pentru cei care lucrează cu copiii, recomandăm studierea ambelor texte.

Am început munca la această ediție împreună cu Paul Sills în 1994, la 11 ani după a doua ediție, când am stat împreună în casa Violetei din Hollywood Hills și am căutat să adăugăm ultimele sale idei despre spațiul teatral și despre transformare.

Mary Ann Brandt și soțul ei Robert Kolmus Greene, răposatul Robert Martin, trebuie de asemenea nominalizați pentru dedicația cu care au asistat-o pe Viola în munca de pregătire a publicării de-a lungul anilor.

Carol Bleackley Sills 1999

INTRODUCEREA LUI PAUL SILLS

Viola Spolin a murit în casa ei din Los Angeles, la data de 22 noiembrie 1994, la vârsta de optzeci și opt de ani.

Cea de-a treia ediție a cărții sale conține multe jocuri noi. Editarea cărții de față aparține lui Carol Bleackley Sills, care a lucrat cu Viola, ca și mine, la ediția anterioară, publicată în 1983, ca și la alte cărți ale sale.

Editând această nouă variantă, atât eu, cât și Carol, am fost uimiți să observăm că anumite jocuri nu fuseseră introduse în edițiile precedente. Viola mi-a spus nu o dată, ci de o mie de ori: „*Slow motion!*” (vezi seria de exerciții la cap. X, n.t.). Credea cu adevărat în ceea ce numea „multele, foarte multele beneficii ale mișcării cu încetinitorul”. Sfătuia întotdeauna pe toți: „Folosește mișcarea cu încetinitorul!”. „Intuiția este potențată automat.”

Exercițiile de tip „Slow motion” nu au fost introduse până acum în „Improvizație pentru teatru”, nici în „Theater Game File” („Dosarul jocurilor de teatru”, n.t.), decât sub forma unei variante la „Leapșa pe-nghetealea” (vezi cap. X). Dar a elaborat un joc numit „încet/ Rapid/ Normal” încă din 1963, joc care apare în această ediție, prefațat de o introducere.

De asemenea, în această ediție am adăugat jocuri importante pentru voce și vorbirea scenică: „Sunet extins”, „Vocale și consoane”, „Sunetul în oglindă”, „Vorbirea în oglindă”, „Conversație fără legătură”, „Silabisire”, „Ecoul” și „Construirea unei povești”. Aceste jocuri teatrale amplifică vocile actorilor făcându-i să relaționeze

real - un dar al intuiției.

Fiindcă a venit vorba de intuiție, Viola este o autoritate în domeniu. Intuiția este cunoașterea directă a unui lucru, fără implicarea conștientă a rațiunii. Este o altă cale de cunoaștere decât cea intelectuală. Scopul muncii sale a fost declanșarea intuiției, pe care prefera s-o numească „Zona X”. Ar fi interesant să ne amintim că există un mit în care Ceres colindă lumea în căutarea fiicei sale Persefona, purtând două torțe: Rațiunea și Intuiția. Cunoașterea intuitivă este neglijată în sistemul nostru de educație în favoarea cunoașterii raționale (intelectuale). Cu toate acestea, ceea ce prețuim iubirea, credința, arta și cunoașterea profundă - toate depășesc intelectul și depind de cunoașterea intuitivă și de cel mai important atribut al ei: certitudinea. Unul din principiile Violei era: „împreună cu cunoașterea intuitivă vine și certitudinea.” Simțul sinelui este intuitiv, simțul relaționării este intuitiv, iar când cele două se întâlnesc, apare certitudinea.

Nu este vorba despre a trece de la cunoașterea intelectuală, logică, la cealaltă. Cunoașterea intuitivă nu se dobândește ușor. Intuiția este la fel de inaccesibilă ca și castelul de cristal din basme. Viola spune că trebuie să fim împinși spre dezechilibru și că trebuie să ne ștergem mintea (ceea ce știm) - „să dărâmăm zidurile care ne țin departe de necunoscut, de noi înșine și unii de alții.” Mijlocul nostru principal trebuie să fie Punctul de concentrare. „PDC-ul este un nou început. Datorită lui trecutul își relaxează strânsoarea.” PDC-ul odihnește mintea și depășește distragerea atenției indusă de intelect. Este o formă de „gândire în acțiune”, așa cum o numea Viola și „acționează ca o trambulină spre intuitiv.” (vezi cap. II, *Punctul de concentrare*, n.t.)

În fiecare exercițiu propus de ea, vocea ei ne aducea în prezent, dincolo de ceea ce ea numea sindromul de aprobare/dezaprobar care te reține în trecut și ascunde șinele. Așa cum cităm în „Spusele Violei Spolin”, culese de mine și care urmează după această introducere, „Nu ne este teamă de necunoscut, ci de a nu cunoaște”. Ea vorbește despre această teamă și îi găsește sursa în aprobare/dezaprobar și autoritarism. Căutând aprobarea, temându-ne de dezaprobar, „suntem paralizați din punct de vedere creator. Vedem cu ochii altora și mirosim cu nasurile altora.” și ne întrebăm „Cine sunt eu?”. Jocurile pentru rezolvare de probleme și metoda sa non-critică, îl ajută pe jucător să iasă din sine, căci, atunci, „când simțul sinelui este trezit, autoritarismul dispare”. Într-un articol nepublicat din anii '80, Viola scria: „Jocurile teatrale nu inspiră un comportament moral „așa cum se cuvine” (bun/rău), ci mai degrabă caută să elibereze în fiecare individ natura sa adevărată, din care va rezulta o *dragoste nedisimulată și concretă față de aproapele său.* ”

Din numeroasele sale vorbe spontane, cea pe care mi-o amintesc cel mai des mi-a fost spusă de Robert Kolmus Greene, cel care i-a fost soț și partener timp de mulți ani. Un reporter a întrebat-o: „În ce măsură Second City vă mai satisface viziunea și în ce fel v-a dezamăgit? Viola a răspuns: Viziunea mea este o lume a intuiției accesibile.”

1999

Paul Sills este fiul Violei Spolin și continuatorul ei la „The Second City”, „Story Theater”, „The Compass”, „Sills & Co”, „New Actors Workshop” (n.t.)

SPUSELE VIOLEI SPOLIN, SELECTATE DE PAUL SILLS

Eu și Viola Spolin am purtat un lung dialog legat de improvizație și astfel am avut prilejul să fiu prezent când descoperirile sale primeau o formă verbală concretă. Multe dintre spusele Violetei, pe care le voi prezenta mai jos, provin din acest dialog. În afară de cele pe care mi le-am amintit, am apelat și la scrisorile primite de la ea și la notițele pe care mi le-am făcut în timpul convorbirilor telefonice. Am luat de asemenea ca sursă, pentru a-i sublinia principiile, și scrierile sale publicate.

Ce se naște (apare din invizibil, n.t.)? Cel mai mult îmi doresc ceea ce se naște.

Jucau teatru? Fă-i să se joace. Când te împotmolești, joacă un joc. Aruncă-i întotdeauna în dezechilibru.

Aprobarea/dezaprobară te împiedică să experimentezi direct.

Succesul/eșecul este un efect secundar al sindromului aprobare/dezaprobară. Încercarea de a reuși sau abandonul ne epuizează.

Ceea ce nu este încă cunoscut apare din ceea ce nu este încă aici.

Odată cu conștientizarea de tip intuitiv vine și sentimentul de certitudine.

*Nu iniția tu! Urmează-l pe cel care a inițiat! Urmează-l pe cel care la rândul său te urmează!
Când reflecti îl incluzi și pe celălalt; când inițiezi te negi pe tine însuși!*

Eu am jucat toate jocurile.

Să vezi lucrurile prin ochi și nu cu ochiul! Menține fluenta!

Aleg corpul, nu mintea. Corpul include mintea.

Nu ne e frică de necunoscut, ci de a nu cunoaște.

Include publicul ca pe un partener; împreună mână în mână (un singur trup).

Improvizatorul este în așteptare, nu așteaptă să...

Ce este mintea? Mintea este cea care ne dă Indicațiile pe parcurs.

Când jucătorul scapă din capcana personajului, a poveștii și a emoției, jocul se termină și începe teatrul.

Nu mintea are energie. Sursa energiei este Zona X.

Lucrăm pe două nivele: unul este concretul, povestea, scenariul, personajele. Celălalt nivel este cel al invizibilului, al luminii, al lumii spirituale.

„Stingeți” mintea! Când partea rațională a minții este închisă, putem intui.

Lăsați puterea magică a Punctului de concentrare să lucreze pentru voi! Nu vă băgați!

Punctul de concentrare este un nou început. Datorită lui trecutul își relaxează strânsoarea.

PDC nu este conținutul PDC, ci efortul de a rămâne concentrat asupra PDC.

Punctul de concentrare este o ancoră; te ține legat de tine însuși.

PDC face ca duplicitatea - să fac/să nu fac? să dispară. Totul e să ieși din propria-ți minte.

Pune Punctul de concentrare asupra Nemișcării.

Când facem invizibilul vizibil, începem să existăm.

Trebuie să rezulte viață, libertate, armonie. Armonia este ceea ce căutăm.

Educația este antrenament pentru criză; înseamnă să ajungi la intuiție și la tine însuși.

Jocul și povestea fac să iasă la suprafață șinele și nu ego-ul.

Profesorii autoritari se bazează pe disciplină și obiective. Obiectivul este implicarea. Disciplina este implicare.

Implicarea nu vine din directive.

Voința nu are mare influență. Voința menține organismul centrat pe sine și-i direcționează eforturile spre menținerea structurii.

Măsura este o formă de artă; în ea, trecutul și viitorul se întâlnesc.

Schimbarea nu este suficientă. Structura acestei munci cere mai mult: transformare.

Mișcare, interacțiune, transformare.

Jocurile teatrale nu inspiră un comportament moral „așa cum se cuvine” (bun/rău), ci mai degrabă caută să elibereze în fiecare individ natura sa adevărată, din care va rezulta o dragoste nedisimulată și concretă față de aproapele său.

MULȚUMIRI

Vreau să mulțumesc Nevei L. Boyd care m-a inspirat în domeniul jocurilor creative de grup. O pionieră în domeniul său, a înființat Școala de Antrenament Recreativ în cadrul Huli House din Chicago și, din 1927 până la pensionarea sa în 1941, a lucrat ca sociolog la facultatea din cadrul Northwestern University. Din 1924 până în 1927, în calitate de studentă a sa, am primit un antrenament extraordinar în ceea ce privește jocurile, povestirea, dansul popular și scenele de teatru, toate acestea ca instrumente de stimulare a exprimării creative, atât la copii cât și la adulți, prin descoperire de sine și experimentare personală. Efectele inspirației sale nu m-au părăsit nici măcar o singură zi.

Ulterior, cei trei ani petrecuți în calitate de profesor și supervizor al cercului de teatru din cadrul Proiectului Recreativ al WPA din Chicago - unde cei mai mulți dintre studenți aveau puțină experiență teatrală sau de predare - mi-au dat prilejul primelor experimentări directe în predarea teatrului, din care s-a dezvoltat abordarea non-verbală și non-psihiologică. Această perioadă de acumulare a fost o importantă provocare pentru mine, căci mă luptam să le ofer participanților la curs cunoștințele și tehnica menite să îi ajute în lucrul lor de profesori-regizori în cadrul comunității.

Sunt de asemenea recunoscătoare pentru descoperirile pe care le-am făcut, în diferite etape de-a lungul vieții, datorită operei lui Konstantin Stanislavski.

Fiului meu, Paul Sills care, împreună cu David Shepherd, a fondat primul teatru profesionist de improvizație din țară - „The Compass” (1956-1958) - îi datorez prima întrebuintare a metodei mele și îi sunt recunoscătoare pentru ajutorul pe care mi l-a dat la scrierea primului manuscris al acestei cărți, acum mulți ani,

și pentru întrebuințarea experimentală a acestuia în cadrul Universității din Bristol, pe când era bursier Fulbright. Între 1959 și 1964, a aplicat aspecte ale acestui sistem cu actorii de la „Second City” din Chicago. Ultima revizuire a acestei cărți a avut loc în urma vizitei mele la Chicago, unde l-am urmărit lucrând cu trupa sa și i-am simțit viziunea legată de direcția în care se poate dezvolta mai departe această metodă.

Aș vrea să mulțumesc tuturor studenților mei din California care m-au cicălit de-a lungul anilor și asistentului meu Robert Martin care a fost alături de mine timp de unsprezece ani la „Young Actors Company” din Hollywood, unde a fost elaborată cea mai mare parte a metodei; și lui Edward Spolin care a adus prin geniul său scenografic gloria la „Young Actors Company”.

Recunoștință lui Helene Koon din Los Angeles care m-a ajutat la rescrierea celui de-al doilea manuscris al cărții și tuturor prietenilor și studenților mei dragi din Chicago care m-au ajutat făcând tot ce le-a stat în putință pe tot parcursul grelei sarcini de a definitiva cea de-a treia și ultima ediție a manuscrisului.

Viola Spolin

PREFAȚA VIOLEI SPOLIN LA PRIMA EDIȚIE

Impulsul de a scrie acest manual poate fi deslușit dincolo de munca din tinerețe a autoarei ca profesor de teatru în cadrul proiectului recreativ WPA Chicago, în amintirile din copilărie cu momente spontane și încântătoare jucate cu ocazia reuniunilor familiei. Unchii și mătușile ei se costumau și se distrau, prin cântece și dialoguri, pe seama unor membri ai familiei care aveau dificultăți din cauza limbii și a găsirii unui loc de muncă, fiind nou veniți în America. Mai târziu, când era studenta Nevei Boyd, se întâlnea săptămânal cu frații, surorile și prietenii pentru a juca șarade („Jocul de cuvinte” din acest manual), răsturnând pur și simplu casa din bucătărie până-n sufragerie - capacele de la crățiți deveneau platoșe pentru Cleopatra și sclavele ei, iar perdelele deveneau pelerina Satanei.

Folosind structura jocului ca bază de antrenament teatral, ca metodă de eliberare a copilului și a amatorului de comportamentul scenic mecanic și prețios, autoarea a scris un articol cu observațiile sale. Lucrând inițial cu copii și adulți într-un teatru din cartier, a fost apoi încurajată de reacția publicului școlar la mica ei trupă de copii improvizatori. În efortul de a arăta cum funcționează jocurile de improvizație, trupa a cerut publicului sugestii pe care jucătorii le-au transformat în improvizații scenice. Un prieten scriitor, căruia i s-a cerut să evalueze articolul, a exclamat: „Asta nu e un articol, este planul unei cărți!”

Ideea unei cărți a fost lăsată deoparte până în 1945 când, după ce s-a mutat în California și a înființat Compania Tinerilor Actori la Hollywood, autoarea a început să experimenteze din nou tehnicile teatrale cu copiii. A aplicat în continuare ceea ce a învățat de la Neva Boyd - lucrul în echipă și principiile jocului - în ateliere și repetiții. Treptat cuvântul „jucător” („player”) a luat locul cuvântului „actor”, iar „fizicalizarea” a înlocuit „simțirea”. Tot atunci a adăugat structurii jocului Problema de rezolvat și Punctul de concentrare.

Antrenamentul pentru improvizația scenică, început în Teatrul Experimental din Chicago a continuat să se dezvolte, deși scopul principal rămăsese pregătirea copiilor și amatorilor ce lucrau în cadrul teatrului tradițional (cu piesă scrisă, n.t.). Actorii au creat singuri scene fără ajutorul unui dramaturg sau al exemplelor date de profesorul-regizor pentru că fuseseră eliberați ca să poată primi convențiile scenei. Folosind deloc complicata structură-ghid denumită Unde, Cine, Ce, au fost capabili să-și pună întreaga spontaneitate la lucru, astfel încât au creat scenă după scenă de material proaspăt. Implicați în structură și concentrați asupra rezolvării unei alte probleme în fiecare exercițiu, au eliminat treptat comportamentul mecanic, interpretarea, etc. și au intrat liber și natural în realitatea scenică, antrenați în tehnica improvizației și pregătiți să joace roluri dificile în piesele scrise.

Deși materialul era de mulți ani pregătit pentru publicare, și-a atins forma finală după ce autoarea a văzut funcționarea profesionistă a improvizației - la Second City din Chicago - teatrul de improvizație al fiului său, regizorul Paul Sills. Dezvoltând această formă de teatru în cadrul profesionist, Paul a făcut descoperiri care au dus la introducerea multor exerciții nou inventate în atelierele mamei sale în Chicago. Manuscrisul a fost total

revizuit pentru a include noul material și pentru a prezenta cât mai clar improvizația atât pentru teatrele profesionale, cât și pentru cele de copii sau amatori.

Manualul are trei părți: prima parte se ocupă de teoria și principiile fundamentale ale pedagogiei teatrale și regiei, a doua prezintă schița exercițiilor atelierelor, iar a treia se ocupă de copii- actori și de regizarea piesei scrise.

Manualul este util atât actorilor profesioniști, cât și amatorilor și copiilor. Oferă un program detaliat de ateliere pentru școli și centre comunitare. Ajută pe regizorii teatrului profesionist tradițional să înțeleagă problemele actorilor lor și le oferă tehnici de rezolvare a acestora. Îl ajută pe actorul sau pe regizorul aspirant să cunoască problemele inerente care îl așteaptă.

PREFAȚA VIOLEI SPOLIN LA A DOUA EDITIONE

În ultimii 20 de ani în care am lucrat mereu jocuri și exerciții, încercând să le mențin vii și interesante, câteva din ideile lor cheie mi-au apărut ca esențiale și am încercat să le subliniez în această nouă ediție.

1. Importanța lucrului în grup. În grup, jucătorii sunt parte organică a întregului și, devenind un singur trup, sunt toți direct implicați în procesul jucării jocului (scenei).
2. Necesitatea ca jucătorii să se vadă pe sine și pe ceilalți nu ca studenți și profesori, ci ca parteneri egali de joc, indiferent de capacitățile lor individuale. Eliminarea rolurilor de profesor și student îi ajută pe studenți să treacă dincolo de nevoia de aprobare sau dezaprobare, care îi distrage de la experimentarea proprie și de la rezolvarea problemei. Nu există o cale corectă sau greșită de a rezolva o problemă. Există o singură cale de învățare - cercetarea proprie, experimentarea, adică să treci tu însuși prin proces.
3. Necesitatea ca jucătorul să iasă din mintea sa în spațiu, liber de restricțiile comportamentului stabilit, care inhibă spontaneitatea, și concentrat pe terenul de joc - Spațiul - unde are loc jocul (schimbul de energie între jucători). Ieșirea „din capul său” în spațiu (vizibil și invizibil, n.t.), mărește capacitatea jucătorului de a percepe și a simți noul cu ajutorul întregului trup. Experiența mea în lucrul jocurilor de-a lungul atâtor ani mi-a arătat că numai aceste condiții vii, organice, lipsite de constrângerea autorității, pot produce procesul de învățare și că, de fapt, ele sunt singura cale prin care se poate dezvolta cunoașterea artistică și intuitivă.

Când am pornit această muncă, acum mai bine de 40 de ani, una din cele mai dificile probleme ale mele era să pun în vorbă esența non-verbală a abordării mele în legătură cu teatrul. Cuvintele pot deveni ușor etichete, moarte și inutile. Cuvântul nu trebuie să ia locul procesului; pentru că numai procesul de rezolvare a unei probleme eliberează inteligența, talentul, geniul. Exact ca și în exercițiile mele, schimb Punctul de concentrare când un joc nu funcționează.

În această ediție, am schimbat unii termeni pentru ca să reflecte mai bine noul sens pe care îl au. Cea mai importantă schimbare: acum folosesc „Focus” (engl.) în loc de „Point of concentration” (în română am fost însă nevoită să păstrez termenul inițial pentru că nu avem alt cuvânt, mai concis, cu același sens, n.t.). Punctul de concentrare îmi sugerează un scop finit și te poate orbi, ca o lupă ținută asupra unui obiect sau ca un profesor care, concentrându- se profund la ceva, cade de pe scaun. Pe de altă parte, „Focus” îmi sugerează o energie în mișcare, asemenea unei mingi care se mișcă continuu; jucătorii sunt foarte conștienți de tot ceea ce se petrece în jurul lor în timp ce sunt cu ochii pe minge. Tot astfel, termenul „Relationship” este static și implică interpretarea unui rol, iar „Relation” este o forță în mișcare - a vedea, a auzi, a percepe (din nou în limba română nu avem doi termeni, n.t.). Am înlocuit termenul comun - „Motivation” - cu „Integration” (în funcție de context, în română am folosit „motivație”, „integrare” în situație, „integrare” într-un tot unitar, „asumare”, „înțelegere”; vezi și Nota explicativă de la finalul cărții, n.t.). „Motivation” este un termen limitat și subiectiv; îl scoate pe jucător din ceea ce se întâmplă viu pe scenă și sugerează că trebuie să ai un motiv pentru tot ceea ce faci. De asemenea, acum iau accentul de pe memoria musculară (mimarea obiectului) și nu mai recomand vizualizarea și memorizarea obiectelor invizibile. În locul vizualizării și memorizării, care sunt în cap (intelectul, cunoscutul) și nu în spațiu (intuitivul, necunoscutul), pentru a face invizibilul vizibil le numesc „space substance or objects” („obiecte invizibile”, nu „imaginare” cum s-a tradus eronat prima oară, și „substanță invizibilă” - vezi introducerea subcapitolului cu același nume din cap. III, n.t.). Obiectele invizibile

sunt proiecția necunoscutului, a sinelui, în lumea vizibilă. Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acțiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei și rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă. Folosesc de asemenea termenul „Zona X” pentru „intuiție”. „Intuiție” este un termen uzat care înseamnă multe lucruri pentru multe alte școli. „Zona X” subliniază natura nedefinită și, poate, indefinibilă a intuiției, izvoarele sale ascunse, ceea ce este dincolo de intelect, minte și memorie, locul de unde vine inspirația artistului.

Cea mai importantă schimbare a jocurilor este adăugarea jocului „Urmează-1 pe cel care te urmează”, variantă de „Oglindă” în care nimeni nu inițiază și toți reflectă. Acest joc liniștește mintea și îl eliberează pe jucător pentru intrarea într-un timp și într-un spațiu în care relaționează cu partenerul într-un fel non-fizic, non-analitic, non-critic. Făcut zilnic, acest exercițiu poate aduce grupului o unitate și o armonie miraculoasă; este firul care se țese prin întregul material al procesului jocului teatral.

Schimbările din acest manual îi vor ajuta, sper, pe jucători să fie prezenți în momentul prezent, să vadă direct și să fie priviți direct, să atingă și să fie atinși, să cunoască și să se lase cunoscuți. Sper ca toate jocurile să trezească talentul natural al tuturor. Îi mulțumesc lui Carol Sills pentru ajutorul ei în pregătirea acestei ediții.

BAZE TEORETICE

Capitolul I

EXPERIENȚĂ CREATOARE

Oricine poate juca. Oricine poate improviza. Oricine vrea poate juca teatru și poate învăța să devină „apt pentru scenă”.

Învățăm din experiență și prin experimentare și nimeni nu învață pe nimeni nimic. Acest lucru este adevărat atât pentru copilul care trece de la mișcări dezordonate la mersul în patru labe și apoi la primii pași, cât și pentru omul de știință cu ecuațiile sale.

Dacă mediul înconjurător o permite, oricine poate învăța ceea ce vrea să învețe și dacă individul o permite, mediul înconjurător îl poate învăța tot ceea ce are de învățat. „Talentul” sau „lipsa de talent” nu au nici o legătură cu asta.

Trebuie să reconsiderăm ceea ce înțelegem prin „talent”. Este foarte posibil ca ceea ce se numește o comportare talentată să fie o mai mare capacitate individuală de a experimenta. Din acest punct de vedere, potențialul ascuns al unei personalități poate fi activat prin sporirea capacității individuale de experimentare.

Experimentare înseamnă pătrundere în mediul înconjurător, implicare (relaționare) organică totală în el. Implicare la toate nivelurile: intelectual, fizic și intuitiv. Din cele trei, intuitivul, elementul cel mai vital pentru procesul de învățare, este neglijat.

Se consideră deseori că intuiția este un dar sau o forță mistică de care se bucură numai cei înzestrați. Totuși fiecare dintre noi a cunoscut momente în care răspunsul just „ne-a venit acum” sau am făcut „exact ceea ce trebuia fără să ne gândim”. Uneori, în asemenea momente, de obicei generate de crize, pericole, șocuri, persoana „obișnuită” a reușit să depășească limitele cunoscutului, să intre curajos în domeniul necunoscutului și să declanșeze în sine geniul de moment. Când reacția la o experiență se produce la acest nivel intuitiv, când individul depășește restrânsul plan intelectual, inteligența sa este eliberată.

Intuiția se poate manifesta numai într-un moment imediat - chiar acum. Vine cu darurile sale într-un moment de spontaneitate, într-un moment când suntem gata să relaționăm și să acționăm, implicându-ne în lumea schimbătoare, în continuă mișcare, din jurul nostru.

Prin spontaneitate interiorul nostru se restructurează. Spontaneitatea creează o explozie care pe moment ne eliberează de sistemele de referință depășite, de amintiri sufocate de fapte și informații vechi, ca și de teorii și tehnici descoperite de alții și neasimilate. Spontaneitatea este momentul de libertate personală când suntem puși în fața unei realități pe care o vedem, o explorăm și în conformitate cu care acționăm. În această realitate, fragmentele eului nostru funcționează ca un singur tot. Este momentul descoperirilor, al experimentării, al expresiei creatoare.

Arta actorului poate fi predată individului „obișnuit” ca și celui „talentat”, dacă procesul de predare este orientat către intuirea tehnicii teatrale, în așa fel încât să devină ceva propriu studentului. Este nevoie de o cale pentru a căpăta cunoașterea intuitivă. Aceasta cere un mediu în care experimentarea să poată avea loc, un individ gata să experimenteze și o activitate care să provoace spontaneitatea.

Întreaga lucrare este consacrată unei asemenea activități. Acest capitol își propune să ajute atât pe profesor, cât și pe student, să găsească libertatea personală în materie de teatru. Capitolul II este menit să arate profesorului cum să creeze un mediu înconjurător în care să se poată naște intuiția și să aibă loc experimentarea: atunci, profesorul și studentul pot porni împreună într-o experiență creatoare pasionantă.

CELE ȘAPTE ASPECTE ALE SPONTANEITĂȚII

Jocurile

Jocul este o formă colectivă naturală care asigură implicarea și totodată libertatea personală necesară pentru experimentare. Jocurile dezvoltă tehnici și aptitudini personale necesare fiecărui joc în parte, prin intermediul practicării lui. Aptitudinile se dezvoltă chiar în momentul în care o persoană gustă întreaga plăcere și însuflețire pe care o poate oferi un joc - este exact momentul în care persoana este cu adevărat deschisă să le primească.

Ingeniozitatea și inventivitatea apar pentru a face față oricăror situații de criză pe care le poate prezenta un joc, deoarece se înțelege că actorul este liber să atingă scopul jocului în orice stil dorește. Atâta timp cât se supune regulilor jocului, el poate să se lege, să stea în cap sau să zboare. De fapt, orice mod neobișnuit sau extraordinar de joc este îndrăgit și aplaudat de parteneri.

Tocmai de aceea această metodă este utilă nu numai în teatrul profesionist, ci în special pentru actorii care vor să învețe improvizație scenică, fiind de asemenea foarte valoroasă în expunerea începătorilor, copii sau adulți, la experiența teatrală. Toate procedeele tehnice, convențiile, etc. pe care studentul-actor a venit să le afle, îi sunt date prin jocuri teatrale (exerciții de arta actorului).

, Jucarea unui joc este psihologică este un lucru diferit ca grad, dar nu ca natură, de arta dramatică. Aptitudinea de a crea imaginativ o situație și de a juca un rol în ea este o experiență tulburătoare, un fel de evadare din propriul tău eu cotidian și din rutina vieții zilnice. Observăm că această libertate psihologică creează o condiție în care încordarea și conflictul se dizolvă și descătușează potențele, datorită efortului spontan de a face față unei anumite situații. " Neva L. Boyd - „Play, a Unique Discipline"

Orice joc care merită să fie jucat este social în cel mai înalt grad și conține o problemă care trebuie rezolvată - un obiectiv în care trebuie să fie implicat fiecare participant (fie că trebuie să atingi un scop sau să arunci o monedă într-un pahar). Grupul trebuie să se pună de acord asupra regulilor jocului și trebuie să relaționeze în drumul său spre obiectiv.

Pe măsură ce răspund la multiplele întorsături neașteptate ale jocurilor, jucătorii devin tot mai atenți, mai agili, gata pentru orice joc nou, nerăbdători pentru unul neobișnuit. Capacitatea personală de a te implica în problema jocului și efortul necesar pentru a răspunde la stimulii multipli pe care îi provoacă jocul determină măsura dezvoltării personale.

Dezvoltarea organică va veni fără greutate pentru că studentul-actor va fi ajutat chiar de jocul pe care îl joacă. Obiectivul asupra căruia trebuie să se concentreze constant jucătorul și către care trebuie direcționată orice acțiune, provoacă spontaneitatea. Spontaneitatea declanșează eliberarea personală și întreaga ființă se trezește din punct de vedere fizic, intelectual și intuitiv. Depășirea limitelor eului propriu trezește interesul studentului - el devine liber să intre în mediul înconjurător, să exploreze, să se aventureze și să facă față cu curaj oricăror primejdii.

Energia eliberată pentru a rezolva problema, fiind constrânsă de regulile jocului și legată de deciziile comune, creează o explozie - sau spontaneitate - și, potrivit naturii exploziilor, totul este răsturnat, rearanjat, regrupat. Urechea alertează picioarele și ochiul aruncă mingea.

Fiecare parte a individului funcționează în comun ca un aparat, un tot organic mai mic într-un tot organic mai mare al mediului convenit care este structura jocului. Din această experiență integrală - eul total într-un mediu total - vine sprijinul și apoi încrederea care permite individului să se deschidă și să-și dezvolte toate aptitudinile necesare pentru comunicare în cadrul jocului. Mai mult, acceptarea tuturor limitărilor impune creează activitatea din care apare jocul, sau, dacă ne referim la teatru, scena (în educație învățare înseamnă eliberarea inteligenței).

Fără nici o autoritate din afară care să se impună jucătorilor, spunându-le ce să facă, când și cum, fiecare jucător alege liber autodisciplina acceptând *regulile jocului* („E mai distractiv așa !") și se încadrează deciziilor grupului cu entuziasm și încredere. Neavând pe cineva căruia să fie nevoit să-i placă sau pe care să-l satisfacă, jucătorul își poate concentra toată energia direct asupra problemei și poate să învețe ceea ce a venit să învețe.

Aprobare/Dezaprobară

Primul pas către joc este conștientizarea libertății personale, înainte de a putea juca (experimenta), trebuie să fim liberi să o facem. Trebuie să devenim parte a lumii care ne înconjoară și să o facem reală atingând-o,

văzând-o, pipăind-o, gustând-o și mirosind-o. Asta urmărim să obținem - un contact direct cu mediul înconjurător, care trebuie investigat, acceptat sau respins. Libertatea personală de a face astfel ne duce la experimentare, ceea ce implică conștiința locului pe care-l ocupăm în mediul înconjurător (auto-identitate) și auto-expresia. Nevoia de auto-identitate și auto-exprimare, fiind fundamentală în noi toți, este necesară și pentru expresia teatrală.

Foarte puțini dintre noi sunt capabili să facă acest contact direct cu ei înșiși. Pătrunderea cea mai elementară în mediul înconjurător este oprită de nevoia noastră de a primi un comentariu sau o interpretare favorabilă din partea unei autorități recunoscute. În general, fie ne temem că nu vom primi aprobarea, fie acceptăm indiscutabil un comentariu sau o interpretare din afară. Într-o cultură în care aprobarea/dezaprobară au devenit arbitrul predominant al efortului, al poziției și deseori substitutul iubirii, libertatea noastră personală este spulberată.

Lăsați la discreția capriciilor altora, noi suntem nevoiți să trecem zilnic prin dorința de a fi iubiți și frica de a fi respinși, înainte să putem fi eficienți. Categorisiți ca „buni” sau „răi” de la naștere (un copil bun nu plânge prea mult) suntem treptat atât de prinși în încrângăturile subtile ale aprobării/dezaprobarii încât suntem paralizați din punct de vedere creator. Vedem cu ochii altora și mirosim cu nasurile altora.

Fiind astfel nevoiți să așteptăm de la alții să ne spună unde suntem, cine suntem și ce se întâmplă, ajungem la o serioasă (aproape totală) pierdere a experimentării personale. Pierdem capacitatea de a fi organic angrenați într-o problemă și funcționăm numai cu părți ale ființei noastre. Nu cunoaștem propria noastră natură și datorită încercării (sau evitării) de a trăi prin ochii altora, auto-identitatea se pierde, trupurile ni se strâmbă, grația naturală dispare și procesul de învățare este prejudiciat. Atât individul cât și forma artistică se denaturează, sărăcesc și pierdem puterea de pătrundere în miezul fenomenelor.

Încercând să ne salvăm de atac, construim o fortăreață puternică și rămânem timizi sau ne aventurăm înainte numai prin luptă. Unii, luptând cu aprobarea/dezaprobară își dezvoltă egocentrismul și exhibiționismul; alții renunță și pur și simplu se lasă duși. În toate cazurile contactul cu mediul înconjurător este deformat. Descoperirea personală și alte trăsături exploratoare se atrofiază, încercând să fim „buni” și evitând să fim „răi” sau fiind „răi” pentru că nu putem fi „buni”, dezvoltăm un mod de viață care cere aprobare/dezaprobară din partea autorității, iar investigația și rezolvarea de probleme capătă o importanță secundară.

Aprobarea/dezaprobară se nasc din autoritarism, care și-a schimbat chipul în decursul anilor, începând cu părinții, continuând cu profesorii și terminând cu întreaga structură socială (colegi, șefi, familie, vecini, etc.).

Limbajul și atitudinea autoritarismului trebuie sistematic condamnate, dacă vrem ca întreaga personalitate să se formeze ca o entitate activă. Toate cuvintele care „închid ușile”, care au un conținut sau o implicație emoțională, care atacă personalitatea studentului-actor sau îl fac robul aprecierii profesorului, trebuie evitate cu grijă. Deoarece cei mai mulți dintre noi am fost crescuți prin metoda aprobare/dezaprobară, este necesar ca profesorul-regizor să se autosupravegheze permanent pentru a elimina urmele acestei metode din el însuși, ca să nu-i permită să-i influențeze relațiile cu studenții.

Așteptarea aprecierii împiedică relațiile reciproce libere într-o clasă de arta actorului. Mai mult, profesorul nu poate defini pentru alții ce e bine și ce e rău, deoarece *nu există cale absolut corectă sau greșită de a rezolva o problemă*: un profesor cu o vastă experiență în trecut poate cunoaște o sută de moduri de a rezolva o anumită problemă, iar studentul poate veni cu al o sută unulea (vezi „Evaluare”, cap. XIV). Acest lucru este cu deosebire valabil în artă.

Judecata profesorului-regizor limitează atât propria sa experimentare, cât și pe cea a studenților, căci, în timp ce judecăm, ne ținem de-o parte de momentul actual al experimentării și depășim rareori ceea ce știm dinainte. Asta ne reduce la rutină în predare, la utilizarea de formule sau de alte concepții standardizate care prescriu comportarea studentului.

Autoritarismul este mai greu de recunoscut în aprobare decât în dezaprobară, mai ales când studentul caută aprobarea, caută să-i fie recunoscută valoarea. Aprobarea din partea profesorului indică realizarea unui progres, dar progresul rămâne doar în cuvintele profesorului, nu și în dezvoltarea studentului. De aceea, în dorința noastră de a evita aprobarea, trebuie să avem grijă să nu ne detașăm în așa fel ca studentul să se simtă pierdut,

să i se pară că nu învață nimic, etc.

Adevărata libertate personală și auto-expresia pot înflori numai într-o atmosferă unde relațiile asigură egalitatea între student și profesor și unde a dispărut dependența profesorului de student și a studentului de profesor. *Problemele de arta actorului* îi vor învăța ce au de făcut.

Acceptând simultan dreptul studentului la egalitate în abordarea unei probleme, cât și lipsa lui de experiență, profesorul își asumă o sarcină grea. Acest mod de studiu pare la început mai greu, deoarece profesorul trebuie deseori să primească descoperirile studentului fără a interpreta sau a-și impune concluziile. Totuși recompensa poate fi mai mare, deoarece când studentul-actor a învățat ceva cu adevărat, prin intermediul jocului, calitatea exercițiului poate fi foarte bună!

Jocurile și exercițiile pentru rezolvare de probleme din acest manual vor ajuta la eliminarea treptată a autoritarismului. Odată cu trezirea conștiinței de sine, autoritarismul dispare. Nu este nevoie de „statutul” pe care îl dă aprobarea/dezaprobară atâta timp cât toți (profesori și studenți) luptă pentru descoperiri personale - odată cu trezirea intuiției vine un sentiment de siguranță.

Desprinderea de profesor ca autoritate absolută nu se produce întotdeauna imediat. Atitudinile se formează cu anii și cu toții ne temem să renunțăm la ele. Ținând minte întotdeauna că *cerințele teatrului sunt stăpânul adevărat*, profesorul își va găsi locul convenit, deoarece și el trebuie să accepte *regulile jocului*. Ca urmare, el își va găsi cu ușurință rolul de ghid, căci la urma urmei profesorul-regizor cunoaște teatrul din punct de vedere tehnic și artistic, iar experiența sa este necesară pentru conducerea grupului.

Expresia colectivă

Existența unor relații colective sănătoase este condiționată de prezența unui număr de indivizi care lucrează interdependent pentru realizarea unui proiect dat, cu o deplină participare individuală și contribuție personală. Dacă o persoană domină, ceilalți participanți nu au posibilitatea să se afirme și lucrează fără plăcere, iar relațiile cu adevărat colective nu există.

Teatrul implică o relație artistică colectivă care cere talentul și energia multor oameni - de la prima idee a piesei până la ultimul ecou al aplauzelor. Fără această interacțiune nu există loc pentru actorul singur, căci fără funcționarea întregului grup, pentru cine ar juca, ce materiale ar folosi și ce efecte ar putea produce? Studentul-actor trebuie să știe că arta de „a juca”, ca și jocul, este indisolubil legată de fiecare membru, în toată complexitatea acestei forme de artă. Teatrul de improvizație cere relații colective foarte strânse, deoarece materialul pentru scene și piese se naște din Acordul colectiv și din acțiunea grupului.

Pentru studentul care intră pentru prima oară în contact cu teatrul, munca colectivă strânsă îi dă pe de o parte o mare siguranță, dar devine o amenințare pe de altă parte. Deoarece participarea la o activitate teatrală este confundată de mulți cu exhibiționismul (și de aceea cu teama de expunere), individul se consideră „unul contra multora”. El trebuie să înfrunte dezarmat un mare număr de oameni cu „ochi răuvoitori” care stau și îl judecă. Ca urmare, studentul, încercând să-și dovedească aptitudinile, se supraveghează și se judecă constant până ajunge în impas.

Totuși, lucrând cu un grup, jucând și experimentând în colectiv studentul-actor se integrează și se regăsește în cadrul activității comune. Atât deosebirile, cât și asemănările, sunt acceptate în cadrul grupului. Un grup nu trebuie folosit niciodată pentru a induce o conformitate, ci, la fel ca într-un joc, trebuie să fie un imbold pentru acțiune.

Pentru profesorul-regizor problema este în fond simplă: el trebuie să urmărească participarea liberă a fiecărui student la fiecare moment. Sarcina profesorului sau a coordonatorului este de a activa pe fiecare student din grup, respectând totodată capacitatea imediată de participare a fiecăruia. Deși studentul înzestrat va părea întotdeauna că are mai mult de dat, totuși, dacă un student participă până la limita puterilor sale și își folosește aptitudinile la întreaga lor capacitate, trebuie respectat, oricât de mică i-ar fi contribuția. Studentul nu poate face întotdeauna ceea ce crede profesorul că trebuie să facă, dar, dacă progresează, aptitudinile lui se vor dezvolta. Lucrați cu studentul așa cum este el, iar nu așa cum ar trebui să fie după părerea voastră.

Participarea și buna înțelegere colectivă înlătură oboseala și tensiunile rivalității și deschid calea spre armonie. O atmosferă încărcată de rivalitate creează tensiuni artificiale, iar când *întrecerea* ia locul *participării*,

rezultatul este o acțiune forțată. O competiție strânsă sugerează până și celor mai tineri ideea că ei trebuie să fie mai buni decât ceilalți. Când un actor simte asta, toată energia lui este cheltuită numai în această direcție; el devine preocupat și rigid, iar partenerii săi constituie o amenințare pentru el. În cazul în care competiția este considerată o metodă pedagogică, întregul sens al jocului este denaturat. Acțiunea de joc permite individului să reacționeze cu „organismul total într-un mediu înconjurător total” (vezi la final „Nota explicativă”: „Total organism within a total environment”). O competiție impusă face imposibilă această armonie, deoarece distruge natura de bază a jocului, închizând șinele și separându-i pe jucători unii de alții.

Când competiția și comparațiile ocupă un loc considerabil într-o activitate, efectul se simte imediat în comportarea studentului. El luptă pentru statut trăgându-i pe ceilalți în jos sau își dezvoltă atitudini defensive, dând motivații detaliate pentru cea mai simplă acțiune, lăudându-se sau blamându-i pe alții pentru ceea ce face el însuși. Cei care nu pot să lupte împotriva tensiunii impuse cad în apatie, plictiseală. Aproape toți dau semne de oboseală.

Pe de altă parte, o întrecere firească este o parte organică a oricărei activități colective și alternează tensiunea cu relaxarea în așa fel încât jucătorul își păstrează echilibrul în timpul jocului. Interesul sporește pe măsură ce fiecare problemă este rezolvată și apar altele noi. Partenerii de joc sunt necesari și bine veniți, iar jocul poate deveni un proces de pătrundere mai adâncă în mediul înconjurător.

Odată cu stăpânirea fiecărei probleme noi, trecem la altele, căci, de îndată ce o problemă e rezolvată, se topește ca vata de zahăr. Când știm bine să mergem în patru labe, ne ridicăm în picioare, iar când stăm în picioare, facem primii pași. Această permanentă apariție și dizolvare a fenomenelor ne dezvoltă o putere de percepție și pătrundere tot mai mare cu fiecare nou complex de împrejurări (vezi toate exercițiile de transformare).

În joc trebuie să existe o competiție firească în cadrul căreia fiecare se străduiește să rezolve probleme tot mai complicate. Acestea pot fi rezolvate nu în dauna altei persoane, și nu cu acea teribilă cheltuie de emoție care vine odată cu comportarea rigidă, ci lucrând în armonie cu ceilalți pentru a îmbunătăți proiectul grupului. Numai dacă scara valorilor a luat competiția ca pe un strigăt de luptă, apare *pericolul ca rezultatul final - succesul - să devină mai important decât procesul*.

E foarte vizibilă în zilele noastre folosirea energiei în exces pentru a rezolva o problemă. Este adevărat că unii oameni care lucrează cu energie excesivă au succes, dar în același timp au pierdut din vedere partea plăcută a muncii lor și nu sunt mulțumiți de realizările lor. Este evident că, dacă ne dirijăm toate eforturile numai spre realizarea unui scop, suntem în pericol să pierdem acel ceva pe care ne-am clădit activitățile cotidiene, pentru că deseori ne simțim înșelați când am realizat un scop care a fost suprapus unei activități în loc să se nască din ea.

Când scopul apare în mod natural, ca rezultat al unei creșteri și nu al unei forțări, rezultatul final, spectacolul sau orice altă activitate, nu va fi diferit de procesul care a realizat acea activitate. Dacă ne antrenăm numai pentru succes, în loc să ne antrenăm pentru a-l câștiga, vom ajunge să folosim totul (și oamenii) în acest scop; putem ajunge să înșelăm, să mințim, să ne târâm, să trădăm sau să renunțăm la viața socială în întregime pentru a realiza succesul. Cu cât mai solide ar fi cunoștințele noastre, dacă ele ar rezulta din plăcerea de a învăța? Cât de multe valori umane ar fi fost pierdute și cât de sărăcite ar fi fost formele noastre de artă, dacă s-ar fi căutat numai succesul?

De aceea, înlăturând competiția din preocupările colectivului, ținând minte că *procesul vine înaintea rezultatului final*, îl ajutăm pe studentul-actor să aibă încredere în sistemul de lucru și să rezolve problemele activității propuse. Atât studentul înzestrat care obține succese chiar și sub o tensiune puternică, cât și studentul care are puține șanse să reușească sub presiune, devin creativi și nivelul artistic al atelierului devine mai înalt când o energie liberă și sănătoasă trece nestingherită în activitatea teatrală. *Întrucât problemele de arta actorului sunt organice, ele sunt aprofundate și îmbogățite prin fiecare experiență nouă.*

Publicul

Rolul publicului trebuie să devină o parte concretă a antrenamentului teatral. Din păcate, de cele mai multe ori este ignorat. Actorului, scenografului, regizorului, tehnicianului, directorului, etc. li se acordă timp și meditație, dar acelui grup mare fără de care eforturile lor ar fi inutile, rareori i se acordă cea mai mică atenție. Publicul este privit fie ca o mulțime pe care actorii și regizorii o tolerează, fie ca un monstru cu mai multe

capete ce stă și judecă.

îndemnul „Uită publicul!” e doar un mecanism pe care mulți regizori îl folosesc ca să ajute studentul-actor să se relaxeze pe scenă. Probabil că această atitudine a creat al patrulea perete. Actorul nu trebuie să-și uite publicul așa cum nu trebuie să-și uite replicile, recuzita sau partenerii actori!

Publicul este elementul cel mai onorat al teatrului. Fără public, nu există teatru. Fiecare tehnică învățată de actor, fiecare pânză și fiecare practicabil de pe scenă, fiecare analiză atentă a regizorului, fiecare scenă bine coordonată sunt pentru plăcerea și distracția publicului. Ei sunt oaspeții noștri, parteneri de joc și ultima spiță într-o roată ce abia apoi poate începe să se învârtă. Ei dau sens spectacolului.

Când actorul înțelege rolul publicului, devine relaxat și liber. Exhibiționismul dispare când studentul-actor începe să vadă oamenii din public nu ca pe niște judecători sau cenzori și nici ca pe niște prieteni încântați, ci ca pe un grup cu care el împarte o experiență. Când publicul este înțeles ca parte organică a experienței teatrale, studentul-actor simte imediat o responsabilitate de gazdă față de acesta, o responsabilitate lipsită de încordare. Al patrulea perete dispare și privitorul singuratic devine parte a jocului, parte a experienței și este binevenit! Această relație nu poate fi indusă la prima repetiție cu costume sau într-o discuție de ultim moment, ci trebuie, ca toate celelalte probleme, să fie luată în considerare de la primul atelier de arta actorului.

Dacă suntem de acord că toți cei implicați în teatru trebuie să aibă libertate personală de a experimenta, neapărat să includem și publicul - fiecare individ din public trebuie să aibă o experiență personală și nu o stimulare artificială, în timp ce vede piesa. Dacă e inclus, publicul nu trebuie gândit ca o masă inertă făcută să fie dusă de nas, care să fie nevoită să trăiască povestea vieții altcuiva (fie și numai pentru o oră) și nici nu trebuie să se identifice cu actorii și să fie străbătut de sentimente obositoare, doborâtoare.

Publicul e format din individualități distincte ce privesc aptitudinile actorilor (și dramaturgilor), iar actorii (și dramaturgii) trebuie să folosească aceste aptitudini ca să creeze lumea magică a unei realități teatrale pentru fiecare individ în parte. În această lume ar trebui ca orice încurcătură, ghicitoare sau viziune să poată fi explorată, o lume magică unde, atunci când e nevoie, iepurii pot fi scoși din pălărie și însuși diavolul poate fi provocat la o discuție.

Problemele teatrului zilelor noastre sunt abia acum formulate în întrebări. Când antrenamentul nostru teatral îi va face capabili pe viitorii dramaturgi, regizori și actori să regândească publicul ca fiind format din individualități cu rol în procesul numit teatru, fiecare având dreptul la o experiență personală și profundă, nu va rezulta cumva o cu totul nouă prezentare a teatrului? Deja există teatre profesionale de improvizație care, pornind de la această metodă de lucru, încântă publicul seară de seară cu experiențe teatrale mereu noi.

Tehnicile teatrale

Tehnicile de teatru nu sunt nici pe departe sacre. Stilul în teatru se schimbă radical odată cu trecerea anilor, pentru că *tehnicele teatrului sunt de fapt tehnicile comunicării*. Actualitatea comunicării este mult mai importantă decât metoda folosită. Metodele se modifică în funcție de necesitățile timpului și spațiului.

Atunci când o tehnică teatrală sau o convenție scenică este privită ca un ritual, dar nu se mai știe motivul pentru care a fost inclusă în lista de exerciții ale actorului, devine inutilă. Când tehnica este separată de experiența directă, se ridică o barieră artificială între ele. Nu poți separa bătaia mingii de jocul de basket.

Tehnica nu e o sumă de procedee mecanice - o lădiță cu trucuri, fiecare etichetat precis pentru ca actorul să le poată scoate când are nevoie. Când o formă de artă devine statică, aceste „mijloace tehnice” izolate, presupuse a crea forma, sunt predate și adoptate prea strict. Atât dezvoltarea individului, cât și a formei are de suferit, căci, în afară de cazul în care studentul este excepțional de intuitiv, o astfel de rigiditate în predare, neglijând dezvoltarea individuală, se reflectă invariabil în jocul său.

Când actorul știe cu fiecare părticică a trupului său că există multe posibilități de a face sau a spune un lucru, tehnica va izvorî de la sine, din întreaga sa ființă. Prin conștientizare directă și dinamică a experienței jocului teatral, se produce îmbinarea spontană între experimentare și tehnică, eliberându-l pe student pentru forma mereu schimbătoare, nesfârșit de variată a comportării scenice. Jocurile teatrale îndeplinesc această funcție.

Prelungirea procesului de învățare în viața cotidiană

Artistul trebuie să știe întotdeauna unde se află, să pătrundă și să perceapă fenomenele vieții, dacă vrea să creeze realitatea pe scenă. Dat fiind că antrenamentul teatral nu trebuie să aibă orele de practică acasă (se recomandă strict să nu se ia acasă materialul de memorizat, chiar dacă se repetă o piesă obișnuită), trebuie să-i oferim studentului-actor ceea ce are nevoie în cadrul orelor de clasă (vezi în cap. XVII „Memorizarea”). Și asta trebuie să se facă în așa fel ca studentul să asimileze materialul și să îl poarte mereu în el în viața lui cotidiană.

Datorită naturii problemelor artei actorului, este imperios necesară ascuțirea întregului aparat senzorial, eliberarea de orice preconcepții, interpretări și presupuneri (dacă se dorește rezolvarea problemei), astfel încât studentul să fie capabil să intre într-un *contact direct și proaspăt* cu mediul creat și cu obiectele și oamenii din el.

Dacă se învață asta în lumea teatrului, se produce în mod simultan contactul direct și spontan și cu lumea din afară. Ca urmare, asta lărgeste capacitatea studentului-actor de a intra în contact cu mediul său înconjurător și de a-l experimenta personal. Așadar, *experiența vieții este singura activitate pentru acasă* și, odată începută, asemenea undelor pe apă, este nesfârșită în variațiile ei.

Când studentul vede niște oameni și felul lor de a se comporta când sunt împreună, vede culoarea cerului, aude sunetele din aer, simte pământul pe care calcă și vântul care-i bate-n față, el capătă o vedere mai largă asupra lumii sale personale și dezvoltarea lui ca actor este mai rapidă. Universul oferă materialul pentru teatru și dezvoltarea artistică a individului merge mână în mână cu cunoașterea acestui univers și a locului său în el.

Fizicalizarea

Termenul „fizicalizare” utilizat în această carte, descrie mijloacele prin care materialul este prezentat studentului la un nivel fizic, non-verbal, în opoziție cu un mod intelectual sau psihologic. „Fizicalizarea” oferă studentului o experiență personală concretă (pe care o poate acumula), de care depinde dezvoltarea lui viitoare; ea dă de asemenea profesorului și studentului un vocabular de lucru necesar pentru stabilirea unor relații obiective.

La primul nostru contact cu studenții trebuie să încurajăm libertatea expresiei fizice, deoarece relația fizică și senzorială cu această formă de artă deschide calea către pătrunderea ei. De ce stau lucrurile astfel este greu de spus, dar sigur este așa. Asta îl menține pe actor în lumea dinamică a percepției nemijlocite - un eu deschis în raport cu lumea înconjurătoare.

După cum se știe, realitatea poate fi numai fizică, fiind astfel percepută și comunicată prin aparatul senzorial. *Viața ia naștere din relații fizice*, fie că e o scânteie ieșită dintr-un cremene, urlatul valurilor lovind plaja sau un copil născut din bărbat și femeie. Elementul fizic este ceea ce cunoaștem și prin el putem găsi calea către necunoscut, intuitiv și, poate chiar mai departe, către însuși spiritul uman.

În orice formă de artă căutăm experiența depășirii a ceea ce știm deja. Mulți dintre noi percepem tumultul noului și artistul este acela care trebuie să aducă până la noi (spectatorii) noua realitate pe care o așteptăm cu nerăbdare. Vederea acestei realități ne inspiră și ne regenerează. Rolul artistului este de a ne face *să o vedem*. Ceea ce crede el nu ne privește, deoarece acest lucru este de natură intimă, propriu actorului, iar nu pentru ochii publicului.

De asemenea, nici ce simte actorul nu e treaba noastră. Pe noi ne interesează numai comunicarea lui fizică directă. Sentimentele, intime pentru fiecare din noi, nu sunt utile în teatru. Când energia este absorbită prin obiectivul fizic, nu mai este loc pentru „simțire”. Dacă sună dur, fiți siguri că insistența asupra acestui raport obiectiv (fizic) cu această formă de artă aduce o mai mare claritate în idei și mai multă vitalitate pentru studentul-actor. Căci energia încătușată de teama de expunere este eliberată când studentul înțelege intuitiv că nimeni nu-i spionează viața particulară și nu e interesat de secretele lui.

Un actor poate diseca, analiza, intelectualiza sau dezvolta un caz interesant pentru rolul său, dar, dacă este incapabil să îl asimileze și să îl comunice fizic, eforturile lui sunt sterile din punct de vedere teatral. Nu dă aripi și nu aduce focul inspirației în ochii publicului. Teatrul nu e o clinică și nici nu trebuie să fie un institut de statistică.

Artistul trebuie să exprime o lume care este fizică, dar care depășește obiectele - mai mult decât o observație și o informație precisă, mai mult decât obiectul fizic însuși, mai mult decât poate ochiul să vadă. Noi toți trebuie

să găsim instrumentele pentru această expresie. „Fizicalizarea” este un astfel de instrument.

Când un actor află că poate comunica direct cu publicul numai prin limbajul fizic al scenei, întregul organism i se trezește. („Comunicarea directă” se referă aici la momentul de percepție reciprocă). El capătă încredere în sistemul de lucru și lasă această expresie fizică să-l ducă oriunde vrea.

În teatrul de improvizație, de pildă, unde nu se folosesc aproape deloc costume, recuzită sau decor, actorul învață că o realitate scenică trebuie să aibă spațiu, profunzime și substanță - pe scurt, realitate fizică.

Crearea acestei realități din nimic, ca să spunem așa, îi permite actorului să facă primul pas în necunoscut. În teatrul tradițional, unde se utilizează decorul și recuzita, zidurile închisorii sunt doar cartoane pictate, iar lăzile cu nestemate niște cutii goale. Și aici actorul poate crea realitatea teatrală numai făcând-o fizică. Fie cu recuzită, costume sau cu o emoție puternică, actorul poate numai *să ne arate fizicalizând*.

Capitolul II METODOLOGIE

Un sistem de lucru arată că, urmând un plan de studiu, putem acumula destule date și experiență pentru a ne orienta cu o nouă înțelegere în mediul nostru. Cei care lucrează în teatru cu oarecare succes au propriile lor căi de a obține rezultate; conștient sau inconștient, ei au un sistem. La mulți profesori, actori importanți, acesta este ceva atât de intuitiv, încât nu au o formulă pe care să o comunice altora. Deși interesant de observat, acest lucru reduce totul la maestrul „talentat” de la natură. Și nu ar trebui să fie așa. De câte ori vizionând spectacole sau ascultând conferințe despre teatru nu ne-am gândit: „Cuvintele sunt juste, principiile corecte, rezultatele sunt minunate, dar cum am putea face și noi asta?”

Toate problemele de arta actorului din acest manual sunt tot atâția pași spre un sistem de predare/învățare care este o metodă cumulativă începând tot atât de simplu ca executarea primului pas pe un drum sau ca faptul că unu și cu unu fac doi. Metoda, „cum să faci”, se va contura vizibil odată cu folosirea materialului. Totuși nici un sistem n-ar trebui să fie sistem. Trebuie să procedăm cu grijă, dacă nu vrem să ne distrugem obiectivele. Cum am putea avea o cale „planificată” de acțiune, încercând să găsim o cale „liberă”?

Răspunsul e clar. Înseși cerințele formei de artă date trebuie să ne indice calea, modelând și dirijând munca noastră, transformându-ne pe toți pentru a face față impactului acestei mari forțe. Sarcina noastră constantă va fi deci de a menține în permanență o realitate vie, mobilă, de a nu lucra forțat pentru un rezultat final. Oriunde ne întâlnim, în clasă sau în spectacol, această *întâlnire* trebuie să fie un moment al procesului artistic, un moment de *teatru viu*. Dacă lucrurile se petrec astfel, tehnica predării, regia, arta actorului, dezvoltarea materialului pentru improvizația scenică sau modul de a trata piesa scrisă, vor veni spontan, ca din întâmplare. Depinde numai de noi să înțelegem acest *proces organic* prin care munca noastră capătă viață. Exercițiile din acest manual s-au conturat în funcție de acest obiectiv. Pentru aceia dintre noi care servesc teatrul, scopul urmărit se va realiza în raport direct cu ceea ce facem pentru a-l atinge.

Acest lucru este cu deosebire adevărat în noua și interesanta evoluție a improvizației scenice. Numai din confruntarea cu prezentul în continuă mișcare și din intervenția noastră activă în acest prezent, poate lua naștere improvizația. Materialul și substanța improvizației scenice nu sunt opera unei anumite persoane sau a unui scriitor, ci provin din coeziunea și interacțiunea actorilor. Calitatea, întinderea, vitalitatea acestui material sunt în raport direct cu procesul prin care trece studentul, depinzând de experiența lui practică în materie de *spontaneitate, creștere organică și răspuns intuitiv*.

Acest capitol încearcă să-i clarifice profesorului cum să organizeze materialul de exerciții în cadrul convențiilor teatrale și cum putem să ne îndepărtăm de predarea dogmatică pășind în domeniul necunoscutului. Deși mulți ar putea să se retragă, temându-se să abandoneze limitele familiare, unii totuși se vor regăsi pentru a păstra împreună spiritul viu al teatrului.

Pentru a ajunge la această înțelegere, profesorul trebuie să adopte un punct de vedere dublu față de el însuși și față de student: (1) să observe atent dacă materialul respectiv este cu adevărat util în antrenamentul pentru

scenă; (2) să aibă mereu grijă ca materialul să ajute la realizarea unui nivel mai profund de reactivitate care să declanșeze intuitivul.

Cuvântul „intuitiv” nu trebuie să ajungă un slogan pe care îl lansăm în jurul nostru sau îl folosim pentru noțiuni perimate, ci să-l folosim pentru a desemna acea sferă a cunoașterii care se află dincolo de restricțiile de cultură, rasă, educație, psihologie și vârstă; sub

6. Gură mobilă

7. Maxilar mobil

8. Limbă mobilă

14. Genunchi

15. Glezne și tălpi

16. Degete de la picioare mobile

Privire din spate

1. Capul (părți imobile)

2. Umeri (ca și în față)

3. Tors (masă solidă)

4. Brațe și mâini (mișcare limitată)

5. Fese

6. Călcâie, glezne și partea din spate a gambelor (relativ imobile)

Acum cereți studenților, unul câte unul, să se așeze ca și cum ar cânta la pian, cu spatele spre public. Trebuie să arate ce simt prin felul de a cânta. Lăsați-i să-și găsească atitudini proprii. Exemple de atitudini ar putea fi: exersare plictisită, cântat ca în concert, cântat într-un moment nostalgic.

Acum studenții decid Unde, Cine, Ce. Scena trebuie jucată cu spatele la public. Ei trebuie să aleagă un spațiu în care dialogul nu este necesar (de exemplu: o biserică; locul unei catastrofe miniere; un loc unde se adună persoane care nu se cunosc). Pentru că Punctul de concentrare constă în a arăta publicului, folosind spatele, acțiunea lor interioară - ce simt - actorii trebuie să aleagă ceva care concentrează interesul mai multor persoane (de exemplu: mai mulți oameni privind pe cineva care este gata să sară de la etaj, oameni adunați să privească o luptă de stradă, oameni urmărind un meci de fotbal).

Exemplul 1

Unde - o cameră de așteptare goală, cu bănci. Cine - refugiați, doctori, infirmiere, etc. Ce - inundație. Când - ora 4 a.m. Vremea - tunete și fulgere. Problema - încercarea de a se așeza confortabil și de a dormi.

Indicații pe parcurs: *Nu fizicalizați cu fața, ci cu spatele!*

Exemplul 2

Într-o piesă, o fetiță de 8 ani era prințesa mofturoasă și trebuia să-l alunge pe primul ei ministru de pe scenă. I s-a indicat să-și arate nervozitatea și lipsa de respect prin omoplați. Acțiunea care a rezultat i-a cuprins întregul corp, dar mai ales vocea i-a devenit extraordinar de furioasă. Acțiuni foarte interesante au apărut când îl alunga pe prim-ministru. I s-a spus să-și mențină mânia în omoplați, când venea trufașă spre biroul ei. Fetița a umplut efectiv scena cu sentimentul ei și rezolvarea problemei s-a produs fără nici o dificultate. **Evaluare:** Au fizicalizat cu spatele? Ar fi putut să aibă o mișcare mai diversă? Expresia lor era difuză sau concentrată? Ce vârstă aveau? **Observații:**

1. Variantă: lucrează un singur student.

2. Nu așteptați prea mult de la început. Numai cei mai înzestrați de natură pot oferi o expresie completă la început.

3. S-ar putea ca acest exercițiu să fie util mai devreme: atunci când apare discuția despre a sta sau nu cu spatele la public.

4. Acest exercițiu este util în repetițiile teatrului tradițional pentru pregătirea scenelor de masă.

Părți ale corpului: scenă întreagă **Punct de concentrare:** asupra unei părți anume a corpului. > După fiecare exercițiu individual sau serii de exerciții care se concentrează asupra părților corpului, împărțiți grupul în două echipe. Se decid Unde, Cine, Ce. Scena se face ca de obicei, cu studenții-actori perfect vizibili de către public.

Observație: Veți observa că au dispărut multe manierisme. De pildă, ca rezultat al acestor exerciții, studenți care se bazau înainte pe grimase, renunță acum la ele.

„echipamentul de protecție” - manierisme, prejudecăți, intelectualisme și împrumuturi - ne ducem viața cotidiană majoritatea dintre noi. În munca noastră trebuie să eliberăm în noi și în studenții noștri *elementul uman* și atunci zidurile prejudecăților, ale sistemelor de referință, ale binelui și răului predeterminat se vor năru. Vom privi cu un „ochi interior”. În felul acesta nu va exista pericolul ca un sistem să devină sistem.

Rezolvarea de probleme

Tehnica rezolvării de probleme, folosită în atelier, dă un scop comun și obiectiv profesorului și studenților. În cei mai simpli termeni, *această tehnică dă probleme care rezolvă probleme*. Elimină necesitatea profesorului de a analiza, de a intelectualiza, de a diseca lucrul studentului în mod personal. Elimină de asemenea necesitatea studentului de a privi cu ochii profesorului și a profesorului de a privi cu ochii studentului pentru a putea învăța, oferind amândurora un contact direct cu materialul, dezvoltând astfel mai curând relații decât dependențe între ei. Această tehnică a rezolvării de probleme face posibilă experimentarea și netezește calea unor oameni cu un nivel diferit de pregătire inițială, pentru a putea lucra împreună.

Când pentru a învăța un lucru trebuie însușite vederile altuia, când învățarea poartă amprenta necesităților subiective ale profesorului și studentului, lovindu-se deseori de rezistența personală, întreaga experiență este alterată în așa măsură încât experimentarea directă este imposibilă. Aprobarea/dezaprobară din partea autorității devine mai importantă decât procesul de învățare, iar studentul actor este ținut în cadrul vechilor sisteme de referință (ale sale proprii și ale profesorului); comportarea și atitudinile rămân neschimbate. Rezolvarea de probleme previne acest lucru.

Rezolvarea de probleme îndeplinește aceeași funcție în crearea unității organice și a libertății de acțiune ca și jocul și trezește un mare interes prin punerea constantă a chestiunii procedeele de folosit în momentul de criză, ținând astfel pe toți partenerii deschiși către experimentare.

Deoarece nu există un mod corect sau greșit de a rezolva o problemă și deoarece răspunsul la fiecare problemă este prefigurat în problema însăși (dacă problema este o adevărată problemă), munca susținută și rezolvarea acestor probleme orientează pe fiecare individ către propria sa sursă și putere. Modul în care un student rezolvă o problemă este personal și într-un joc el poate alerga, striga, se poate cățăra sau poate face tumbe, atâta timp cât o face pentru problema respectivă. Toate denaturările caracterului și personalității dispar treptat deoarece adevărata noastră identitate este mult mai interesantă decât falsitatea izolării, egocentrismul, exhibiționismul și nevoia de aprobare socială.

Asta-1 include și pe profesorul-regizor sau pe coordonatorul de grup. Trebuie să fii mereu capabil să aduci noi probleme de arta actorului care să rezolve orice dificultăți care apar pe parcurs. Devii un fel de diagnostician care își desfășoară priceperea personală în primul rând pentru a găsi ceea ce îi trebuie sau îi lipsește studentului în munca sa și, în al doilea rând, pentru a găsi exact acea problemă care va funcționa pentru el. De pildă: dacă actorii noștri nu pot acționa mai mult de patru în același timp pe scenă și vorbesc toți deodată creând un tablou scenic gălăgios și o confuzie generală, introducerea exercițiului "Dă și preia/ Două scene" (cap. VI) va lămurii lucrurile pentru toată lumea. Rezolvarea problemei exercițiului îl va ajuta pe student să înțeleagă organic unele probleme de punere în scenă. De acum încolo, tot ce are de făcut profesorul (în caz că dificultățile apar din nou) este să dea indicația *Dă și Preia!* pentru ca actorii să înțeleagă și să acționeze în acest sens.

La fel și în cazul tuturor celorlalte exerciții. Probleme menite să rezolve probleme, emisia vocală, caracterizarea, acțiunea scenică, dezvoltarea materialului pentru improvizația scenică - cu toate se poate lucra astfel. Evitând să ținem prelegeri despre arta actorului, evităm de fapt dogmatismul; vom vorbi atât cât e necesar ca să clarificăm problema. Această metodă poate fi considerată un sistem non-verbal de predare, deoarece studentul își adună date proprii printr-o experiență nemijlocită. Această relaționare directă cu problema (și nu cu colegul) purifică atmosfera de vedetisme, de critică, de învinuiri reciproce, de lingușiri, etc. aducând în schimb încredere și relații care fac posibilă detașarea artistică.

Când actorilor celor mai tineri li se spune că nu li se vor pune niciodată întrebări la care nu pot răspunde și nu li se vor da probleme pe care nu le pot rezolva, ar face bine să o creadă.

Punctul de concentrare

Punctul de concentrare este centrul sistemului expus în acest manual, (vezi în „Nota explicativă” de la final

„Point of Concentration" și „Focus", n.t.) Punctul de concentrare eliberează puterea colectivă și geniul individual. Prin PDC teatrul, cea mai complexă formă de artă, poate fi predat copiilor, bătrânilor, instalatorilor, profesorilor, fizicienilor sau gospodinelor. Le dă tuturor libertatea de a participa la o aventură creativă și astfel dă sens teatrului în comunitate, în cartier sau acasă.

Punctul de concentrare al unui exercițiu *face munca studentului*. Este „mingea " cu care se joacă jocul. Deoarece utilizările sale pot fi multiple, următoarele patru puncte ajută la clarificarea folosirii acestuia în atelierele de arta actorului. (1) Ajută la izolarea pe segmente a tehnicilor teatrale (necesare pentru spectacol), care, fiind complexe și suprapuse, pot fi astfel explorate detaliat. (2) Dă controlul, disciplina artistică în improvizație unde, altfel, spiritul creator nedirecționat ar putea deveni o forță mai curând distructivă decât stabilizatoare. (3) Asigură concentrarea studentului asupra unui singur punct mobil și schimbător (*Fii cu ochii pe minge!*) în cadrul problemei de arta actorului și această concentrare dezvoltă capacitatea lui de a se implica în problemă și de a colabora cu partenerii la rezolvarea ei. Ambele sunt necesare în improvizația scenică. PDC acționează ca un catalizator între actor și actor ca și între actor și problemă. (4) Această concentrare asupra unui singur punct mobil, folosită în rezolvarea problemei, fie că este vorba de primul atelier în care studentul numără mesele, scaunele („Expunere"), sau mai târziu pentru lucruri mai complicate - îl eliberează pe student în vederea acțiunii spontane și îl pregătește pentru o experiență mai mult organică decât cerebrală. PDC face posibilă percepția în dauna premeditării și funcționează ca o *trambulină spre intuiție*.

1) Prezentarea materialului pe segmente pregătește actorul pentru acțiune în orice stadiu al dezvoltării sale. Împarte experiența teatrală în fragmente atât de mici (simple și familiare), încât fiecare detaliu este ușor de recunoscut și nu copleșește și nu sperie pe nimeni. La început PDC poate fi simpla mânăuire a unei căni, a unei frânghii, a unei uși. Devine mai complicat pe măsură ce problemele de arta actorului avansează și, cu ajutorul său, studentul-actor va explora un personaj, o emoție, evenimente complicate. Concentrarea asupra unui detaliu în complexitatea acestei forme de artă, oferă fiecăruia, ca și într-un joc, ceva de făcut pe scenă, creează acțiunea scenică prin absorbirea totală a actorilor și eliminarea fricii de aprobare/dezaprobar. Din acest „ceva de făcut" (acțiune scenică) se naște tehnica predării, regizării artei actorului și a improvizației scenice. Dezvoltându-se, fiecare detaliu devine un pas către un nou tot unitar, cuprinzând atât structura totală a individului cât și structura teatrului. Lucrând intens asupra unor părți, grupul lucrează totodată asupra întregului.

Cu fiecare problemă de arta actorului strâns legată de alta, profesorul are în minte simultan două, trei sau chiar mai multe puncte călăuzitoare. În timp ce este foarte important ca profesorul să știe ce parte anume a experienței teatrale este explorată prin fiecare problemă și ce loc îi aparține în întreaga construcție, studentul nu are nevoie să fie atât de informat. Poate că multe procedee tehnice nu vor fi niciodată exerciții de sine stătătoare, ci se vor dezvolta alături și împreună cu celelalte. Astfel, conturarea unui personaj de pildă, care este evitată cu grijă și intenționat în fazele inițiale de lucru, devine mai puternică cu fiecare exercițiu, deși atenția principală este îndreptată în altă parte (vezi cap. XII). Aceasta evită activitatea cerebrală în jurul unei probleme de arta actorului și o face organică (unitară).

2) PDC acționează ca o limitare suplimentară (ca și regulile jocului) în care actorul trebuie să lucreze și să întâlnească mereu noi momente de criză. Deoarece studentul trebuie să lucreze numai asupra PDC-ului său, el poate să-și îndrepte întregul aparat senzorial asupra unei singure probleme, să nu fie preocupat decât de un singur lucru în timp ce în realitate face mai multe, mergând fără ezitare către orice i se prezintă și funcționând fără teamă sau rezistență. Căci orice problemă poate fi soluționată și este totodată un PDC în afara studentului pe care el îl poate vedea și sesiza; fiecare PDC succesiv acționează ca o forță stabilizatoare făcându-i pe studenți să capete încredere în sistemul de lucru și să se lase în seama formei de artă.

3) Toți actorii, în timp ce lucrează individual asupra PDC, trebuie să se adune în același timp (ca într-un joc) în jurul problemei (minge), să lucreze împreună pentru a o rezolva, acționând în funcție de PDC și în relație unii cu alții. Se creează astfel o linie dreaptă de la actor la problemă (similară cu linia dreaptă de la profesor și student la problemă). Această legătură totală, individuală cu problema (evenimentul sau proiectul) face posibile relațiile cu ceilalți. Fără această implicare în problemă, apare necesară stabilirea unui contact strâns cu sine sau cu altcineva. Făcându-ne pe noi înșine sau pe alt actor mingea cu care se joacă jocul, apare pericolul grav de reflectare și absorbire. Astfel, ne-am rostogoli unul pe altul pe teren (scena), expunându-ne pe noi înșine în loc

să jucăm noi mingea. Relația păstrează intactă individualitatea, asigură un spațiu personal (de joc) în mijlocul celorlalți și ne împiedică să ne folosim de noi înșine sau de ceilalți pentru nevoile noastre subiective. Implicarea în PDC absoarbe nevoile noastre subiective și ne eliberează pentru relație. Face posibilă acțiunea scenică și curăță scena de scenarizare, auto-emoționare și psihodramă. Cu timpul, când detașarea artistică este realizată, ne putem face pe noi înșine sau pe oricare altul „minge” fără nici un pericol.

4)PDC este focarul magic care ocupă și curăță (face tabula rasa) mintea (elementul cunoscut) și acționează ca un fir de plumb în centrul nostru intim (elementul intuitiv), răzbind prin zidurile care ne separă de necunoscut, de noi înșine și de ceilalți. Având un singur focar, fiecare este orientat spre observarea rezolvării problemei și deci nu se produce o dezmembrare a personalității. Atât pentru actori, cât și pentru public, decalajul între vizionare și participare dispare de îndată ce subiectivitatea lasă calea liberă pentru comunicare și devine obiectivitate. Spontaneitatea nu poate proveni din dualitate, din conștiința că ești privit, fie că actorul se privește pe sine însuși sau îi este teamă de privirile din afară.

Această combinație de indivizi care se concentrează împreună și se implică reciproc creează o relație autentică, o participare comună la o experiență nouă. Acum vechile sisteme de referință fac loc noii structuri (dezvoltări) care își croiește drum înainte, dând individului libertate de reacție și de contribuție. Energia individuală este descătușată, ia naștere încrederea, apar inspirația și creativitatea, de îndată ce partenerii joacă jocul și rezolvă problema împreună. Zboară „scânței” între oameni când se întâmplă acest lucru. Din păcate, înțelegerea Punctului de concentrare ca idee nu este același lucru cu a-l face să lucreze pentru noi. Este nevoie de timp pentru ca PDC să devină o parte integrantă din noi și din munca noastră. Deși mulți oameni recunosc valoarea utilizării PDC-ului, nu este ușor să te restructurezi și să renunți la ce știi, așa că unii rezistă din răspuțeri. Oricare ar fi motivul psihologic, rezistența se manifestă în refuzul de a-și asuma responsabilități în cadrul grupului, în bufonerie, scenarizare, glume, evaluare imatură, lipsă de spontaneitate, interpretarea muncii altora în funcție de propriile criterii preconcepute, etc. O persoană cu o puternică rezistență va încerca să-i facă pe parteneri să lucreze pentru ea și pentru realizarea ideilor sale în loc să ia parte la Acordul colectiv. Se va revolta deseori față de ceea ce consideră că sunt limitări impuse de profesor sau va spune că jocurile teatrale sunt „flecari copilărești”. Exhibiționismul și egocentrismul continuă când studentul improvizează aiurea, joacă, face personaje, se auto-emoționează în loc să se implice în problema care-i stă la îndemână.

Este axiomatic faptul că studentul care nu vrea să lucreze asupra Punctului de concentrare nu va fi niciodată capabil să improvizeze și va fi continuu o problemă de disciplină. Asta pentru că improvizația înseamnă deschidere către un contact direct cu mediul înconjurător și cu partenerii, precum și dorința de a juca; înseamnă să acționezi asupra mediului înconjurător și să permiți celorlalți să acționeze asupra realității prezente, ca într-un joc.

Uneori studentul însuși nu-și dă seama de această rezistență care se manifestă în timpul lucrului prin verbalizare, erudiție, argumentare și întrebarea în exces „Cum să fac?”. La studenții inteligenți și cu aptitudini este uneori foarte dificil să descoperi rezistența. Lipsa de disciplină și rezistența la PDC merg mână în mână, deoarece disciplina se poate naște numai dintr-o implicare totală în problemă, eveniment sau proiect (vezi „Disciplina înseamnă implicare” - cap. XIII).

Totuși, în nici o împrejurare studentul-actor nu are voie să abuzeze de scenă, oricare i-ar fi rezistența subiectivă. Trebuie folosită o mână fermă, nu pentru a impune voința cuiva, ci pentru a menține integritatea formei de artă. Dacă studenții se antrenează suficient de mult, ei își dau seama că această metodă nu amenință să le distrugă „individualitatea”, căci, dacă forța transcendentă de menținere a PDC-ului este simțită de fiecare și duce la dezvoltarea aptitudinilor artistice și la o mai profundă autocunoaștere, rezistența lor va fi cu timpul învinsă.

Evaluarea

Evaluarea se face atunci când echipele au terminat lucrul asupra unei probleme de arta actorului. Este momentul când se stabilește un vocabular obiectiv, o comunicare directă și fără prejudecăți, într-o atmosferă lipsită de atitudini critice, se stabilește susținerea grupului în rezolvarea problemelor și se clarifică Punctul de concentrare al exercițiului respectiv. Toți membrii clasei, inclusiv profesorul-regizor participă la Evaluare. Acest ajutor colectiv în rezolvarea problemelor ridică povara fricii și a vinovăției de pe umerii actorului. Teamă

de critică (a sa proprie ca și a celorlalți) îi părăsește treptat pe actori atunci când noțiunile bine/rău, corect/greșit se dovedesc a fi lanțuri care îi încâtușează și ele dispar curând din vocabularul și gândirea fiecăruia. În această dispariție a fricii rezidă eliberarea, în această eliberare rezidă abandonarea clementelor restrictive de autocontrol (auto-protecție) de către student. Dacă renunță la auto-protecție și pornește de bună voie la o nouă experiență, studentul capătă încredere în sistemul propus și face un nou pas în mediul înconjurător.

Profesorul-regizor trebuie de asemenea să evalueze obiectiv. Concentrarea a fost completă sau incompletă? Au rezolvat problema? Au comunicat sau au interpretat? Au arătat sau au povestit? Au acționat sau au reacționat? Au lăsat sau nu să se întâmple ceva?

Evaluarea care se limitează la o prejudecată personală nu duce nicăieri. „Un polițist nu mănâncă țelină”; sau: „Oamenii nu stau în cap în situația asta”; sau: „A făcut bine, rău, corect, greșit” - toate acestea sunt ziduri care ne închid. Ar fi mai bine să întrebăm: „Ne-a arătat cine era? De ce nu? A lucrat tot timpul asupra problemei? Despre care bine/rău, corect/greșit vorbești: al meu, al lui sau al tău? Și-a menținut Punctul de concentrare?”.

Cu timpul încrederea reciprocă face posibil ca studentul să se încredințeze singur Evaluării. Putând să aibă în minte un singur scop, deoarece nu mai are nevoie să se observe, studentul devine nerăbdător să afle unde i-a scăpat problema. Când este spectator, el își evaluează colegii; când este actor, ascultă și permite spectatorilor-studenți să facă observații în ceea ce îl privește deoarece se află în fața egalilor săi.

Calitatea Evaluării făcute de spectatorii-studenți depinde de cât de bine au înțeles PDC-ul exercițiului și problema ce trebuie rezolvată. Pentru ca studentul să înțeleagă mai bine ceea ce a lucrat este esențial ca profesorul să nu facă Evaluarea direct, ci să pună întrebări la care să răspundă toți, inclusiv el însuși: „Au scenarizat?”, „S-a prefăcut sau a fost real?”, „A condus problema (a mișcat mingea) sau s-a lăsat condus?”, „A realizat contactul sau a făcut presupuneri?”, „A rezolvat sau nu problema?”.

Studenții-spectatori nu se află aici spre a fi distrați și nici nu trebuie să-i atace sau să-i protejeze pe studenții-actori. Dacă vor să se ajute reciproc, trebuie să evalueze ceea ce a fost realmente comunicat și să nu facă o interpretare personală a ceea ce trebuia sau nu făcut. Aceasta ajută întregul proces de studiu deoarece spectatorii sunt astfel ocupați să privească nu o piesă sau o întâmplare, ci rezolvarea unei probleme. Dacă studenții-spectatori își înțeleg rolul, se produce o mai bună comunicare între spectatori și actori și cei dintâi devin din observatori pasivi participanți activi.

„Nu presupune nimic! Evaluează numai ce ai văzut efectiv!” Asta va arunca mingea înapoi la jucători, le va ascuți ochiul și antrena mâna în opțiunile pe care le vor face pentru a clarifica realitatea scenică. Publicul format din studenți nu compară, nu intră în competiție, nu caricaturizează; ei sunt acolo pentru a evalua problema de arta actorului prezentată și nu un spectacol (fie el și al unei singure scene). Astfel, răspunderea spectatorilor pentru actori devine o parte a dezvoltării organice a studentului. Când o scenă se dezvoltă, plăcerea devine mai mare pentru toți (vezi Observația nr. 4 a exercițiului „început și sfârșit”, cap. IV).

Cerința acceptării unei comunicări directe fără interpretare și presupunere este greu de înțeles pentru studenți la începutul lucrului, întrebarea pusă fiecărui spectator: „Ce v-a comunicat actorul?” poate lămuri acest punct. În această perioadă, ceea ce studenții-spectatori, pornind de la propriul sistem de referință, „au crezut” sau „au presupus” că face actorul, poate fi definit mai degrabă ca interpretare decât ca percepția unei comunicări directe. *Un actor pe scenă comunică sau nu*. Spectatorii văd obiectele invizibile pe care le folosește sau nu le văd. Este tot ce cerem și tocmai simplitatea cerinței noastre este ceea ce îl încurcă pe student. Dacă actorul nu a făcut o comunicare directă spectatorilor, data viitoare se va strădui să o facă. Dacă studenții-spectatori nu au perceput comunicarea, n-au perceput-o - asta e tot.

Unii studenți-spectatori se abțin uneori de la Evaluare din diferite motive: în primul rând ei nu înțeleg care este PDC-ul unui exercițiu și, prin urmare, nu știu ce anume să urmărească; în al doilea rând, mulți studenți confundă Evaluarea cu „critica” și nu vor să „îi atace” pe colegii lor. De îndată ce vor înțelege că Evaluarea este o parte importantă a procesului și este esențială pentru înțelegerea problemei, atât pentru actor, cât și pentru spectatori, această reticență de a se exprima va dispărea. În al treilea rând, profesorul poate să nu aibă el însuși „deplină încredere în sistem” și de aceea poate distruge fără să știe evaluarea studenților, preluând-o. Profesorul trebuie să devină spectator împreună cu studenții, în sensul cel mai adânc al cuvântului, pentru ca Evaluarea să-

și atingă scopul.

Indicația pe parcurs

Indicația pe parcurs schimbă relația tradițională profesor - student, creând o relație flexibilă. Îi dă profesorului ocazia de a lua parte la bucuria jocului lucrând (învățând) în același spațiu, având același PDC ca și actorii.

Este o metodă folosită pentru a-l orienta pe studentul-actor asupra Punctului de concentrare, ori de câte ori se abate de la el (*Ține ochii pe minge!*). Îi dă studentului-actor conștiința locului pe care îl ocupă în cadrul activității grupului (auto-identitate), îi permite să funcționeze când întâlnește o nouă experiență și, mai mult, îl face pe profesorul-regizor partener de joc.

Indicația pe parcurs menține vie realitatea scenică pentru studentul-actor. Este vocea regizorului care vede nevoile întregului spectacol; totodată este vocea profesorului care vede necesitățile actorului în cadrul grupului și pe scenă. Indicația permite profesorului-regizor să lucreze asupra unei probleme împreună cu studentul ca parte a efortului colectiv.

Indicația pe parcurs afectează întregul organism, deoarece ia naștere spontan din ceea ce se întâmplă pe scenă și este dată când actorul se află în acțiune. Deoarece este o metodă de menținere a relațiilor între studenți și profesor și, prin urmare, trebuie să fie obiectivă, profesorul trebuie să aibă multă grijă ca să nu degenereze în aprobare/dezaprobară - în loc să fie un ordin care trebuie executat!

Indicația trebuie spusă simplu și direct. *Impărtășește-ne tablou! scenic! Vezi nasturii de la haina lui John! Include publicul!* (în sensul de a vorbi ca să fii auzit, n.t.) *Scrive cu pixul, nu cu degetele! (la început, mulți studenți se prefac că scriu folosind degetele.) Ai trecut prin masă! Contactul! Vezi și cu picioarele! Nu inventa text! Asemenea comentarii sunt mai prețioase decât zeci de prelegeri despre blocaje, despre impostafie, despre a da realitate obiectelor invizibile, etc. deoarece sunt date ca o parte a întregului proces și studentul-actor schimbă fără efort o poziție greșită, dă realitate mesei și își vede partenerul. Vocea noastră afectează întreaga sa ființă și el face ce i se cere.*

Studentul care privește întrebător când aude prima oară indicația noastră, trebuie să fie doar îndemnat: *Ascultă-mi vocea, dar continuă să joci. Ocupă-te numai de problema ta!*

Indicația pe parcurs îi dă studentului conștiința locului pe care îl ocupă în cadrul activității grupului (auto-identitate), deoarece îl ferește de a se izola în lumea subiectivă: îl ține în prezent, în momentul procesului. Îl face pe fiecare actor conștient de existența grupului și de locul lui în cadrul grupului (vezi Detașarea - la cap. „Definiții”).

Nu dați multe indicații la început ca să nu induceți confuzie. Așteptați ca acțiunea/jocul să reiasă. Amintiți-vă că sunteți partenerul studenților.

Indicația pe parcurs este de asemenea folosită când trebuie încheiat un exercițiu. Când anunțăm: *Un minut!* actorii trebuie să rezolve problema în (aproximativ) acest interval de timp. (Vezi și „Glosarul Indicațiilor pe parcurs”).

Echipele și prezentarea problemei

Toate exercițiile se fac cu echipe alese la întâmplare. Studenții trebuie să învețe să stabilească relații cu oricine. Dependentele în lucrurile cele mai mici trebuie întotdeauna observate și eradicat. Aceasta este și o problemă de artă actorului, căci mulți actori devin dependenți de un anumit manierism, ca și de anumiți oameni sau lucruri. Înlăturarea „cârlor”, oricând apar, îl ajută pe student să evite aceste pericole. De aceea schimbarea sălilor, amenajarea normală sau circulară a spațiului, improvizarea în fața „camerei de filmat” și a „microfonului” sunt foarte bine-venite.

Pentru împărțirea în echipe, „Număratoarea” este un procedeu simplu, acceptat de toate grupele de vârstă. Dacă se întâmplă să se formeze prea des aceleași echipe, modificați metoda de selecție (variind numerele în număratoare), așa încât studenții să nu fie niciodată siguri unde anume să stea ca să nimerească în aceeași echipă cu prietenii lor. Această metodă de numărare elimină expunerea negativă pe care o pot suferi membrii mai lenți ai grupului, dacă echipele sunt alese de studenți. Este foarte dureros pentru un student să stea și să

aștepte să fie invitat să se alăture unei echipe și asemenea procedee ar trebui evitate în primele faze de studiu. Acest lucru este valabil și pentru un student de 50 de ani și pentru unul de 8.

Totuși, dacă la începutul studiului dezvoltarea membrilor grupului este inegală, s-ar putea să fie necesar să se grupeze actorii așa încât fiecare să fie combinat pe cât posibil cu un partener competitiv. Trebuie să se găsească metode pentru a face acest lucru pe neobservate.

Prezentarea problemei

Este recomandabil ca profesorul-regizor să prezinte problema de arta actorului rapid și simplu. Este suficient să lămurii Punctul de concentrare și să parcurgeți materialul necesar repede, ca și cum ați explica regulile unui joc. A intra în detalii în acest moment poate deveni un mod de *a arăta Cum* și de a anticipa descoperirea proprie a studenților. Nu vă neliniștiți, dacă nu toți înțeleg imediat. Lucrul asupra problemei și pregătirea grupului înainte de exercițiu (cu indicațiile profesorului când este necesar), va aduce clarificarea pentru mulți studenți. Dacă tot mai există confuzie sau dacă sunt unii care înțeleg mai greu, Evaluarea îi va lămuri.

În aceeași ordine de idei, nu spuneți studenților de ce li se dă o anumită problemă. Lucrul acesta este deosebit de important pentru actorii tineri cât și pentru amatori. Asemenea predeterminări verbalizate îl situează pe student pe o poziție defensivă și îl fac să se concentreze pe a da profesorului ceea ce vrea, în loc să lucreze asupra problemei. Într-adevăr, nu trebuie discutat personal cu studentul despre „ceea ce încercăm să obținem”. Verbalizarea trebuie să se refere la clarificarea structurii problemei și nimic mai mult. Lăsați-l pe studentul-actor să rămână la ceea ce par a fi elementele pur exterioare ale problemei. El va descoperi singur, cu timpul, ceea ce Neva L. Boyd numește „*stimularea și descătușarea care are loc în întreaga sa ființă*”.

CADRUL FIZIC AL ATELIERULUI DE ARTA ACTORULUI

Mediul înconjurător

Mediul înconjurător în atelierul de arta actorului se referă atât la cadrul fizic, cât și la atmosfera sa. Din punct de vedere fizic, pe cât posibil, atelierul trebuie ținut într-un teatru bine echipat. Deși „bine echipat” nu înseamnă o scenă foarte elaborată, spațiul pentru ateliere trebuie să aibă cel puțin o orgă de lumină și un sistem simplu de sonorizare (amplificator, microfon, etc.). Dacă un asemenea cadru fizic este asigurat, atunci studentul-actor dispune de condițiile necesare pentru a-și dezvolta aptitudini ce se adaugă la totalitatea experienței teatrale: arta actorului, dezvoltarea materialului pentru scene și crearea de efecte tehnice.

Exercițiile din acest manual permit folosirea spontană în timpul rezolvării problemelor a elementelor de decor, costumelor, efectelor sonore și de lumină. Elementele necesare pentru realizarea acestor efecte trebuie să fie la îndemâna studenților-actori când își pregătesc situațiile. Niște cuburi mari de lemn sunt foarte utile, deoarece pot fi ușor transformate în tejghele, tronuri, altare, canapele sau orice e nevoie. Trebuie să se afle la îndemână un stativ cu piese de costum special alese, cu pălării de toate tipurile (de bucătar, de polițist, de clown, medievale, etc.), cu pelerine, rochii, eșarfe, bărbi. Colțul sonor trebuie să fie dotat cu câteva obiecte pentru a produce manual efecte sonore (tălângi, bețe de lemn, câni de inox, lanțuri, găleți, etc.) precum și câteva CD-uri cu efecte sonore, ca pornirea unui automobil, tren, sirene, vânt și furtună, etc. Fiecare echipă trebuie să delege un membru care să lucreze ca tehnician și să asigure toate efectele de lumină și sonore în timpul improvizației (vezi cap. VIII).

Deși este adevărat că teatrele de improvizație, în majoritate, utilizează puțin sau deloc recuzită sau piese de decor, actorul care se antrenează pentru teatru trebuie totuși să utilizeze *obiecte reale* așa cum sugerează unele exerciții din această carte. A învăța utilizarea decorurilor, luminilor, costumelor, etc. fără a cheltui mai mult timp decât au actorii pentru construirea scenelor lor, este un mijloc de a întări acțiunea într-o altă sferă a teatrului - o altă cale către intuiție.

Atmosfera din timpul atelierelor trebuie să fie plăcută și relaxată. Se urmărește ca studenții-actori să asimileze nu numai procedeele tehnice pe care le învață, ci și atmosfera atelierului.

Pregătirea pentru problema de arta actorului

Studentii-actori trebuie să ia singuri decizii și să-și stabilească ei înșiși lumea fizică din jurul problemelor date. Acesta este un element cheie al acestui tip de studiu. Actorii creează propria lor realitate teatrală și devin, ca să spunem așa, stăpânii propriului „destin” (cel puțin pentru 15 minute).

După ce profesorul sau conducătorul grupului a prezentat problema, se retrage și devine o parte a grupului. El trebuie să treacă de la un grup la altul în primele ateliere, lămurind problema și procedeele ori de câte ori este necesar și ajutându-i pe indivizii izolați să ia parte la deciziile grupului.

În „Orientare”, de pildă, chiar și hotărârile colective cele mai simple asupra unor chestiuni ca ascultarea în grup, (vezi cap. III, Senzorialitate conștientă - „Ascultarea sunetelor în grup”) se fac cu oarecare dificultate. Membrii grupului au foarte multe idei, iar unii dintre ei încearcă să impună grupului „cum să facă”. Mergând de la o echipă la alta, profesorul îi ajută pe studenți să se supună hotărârii colective.

Acest timp va fi folosit de asemenea și pentru lămurirea unor probleme înțelese greșit. La primul atelier, de exemplu, mulți vor întreba „Cum să arăt că ascult?”. Profesorul nu trebuie să permită nimănui să răspundă și el însuși nu va comenta; căci fiecare fizicalizează ascultarea prin prisma propriei sale structuri și aici nu există loc pentru imitație. Îndemnați-i pe actori „să asculte pur și simplu”. Ei vor descoperi în curând că știu să asculte, să vadă, să guste, etc.

Simplul Acord colectiv al primului exercițiu va deschide calea pentru situații mult mai complicate în exercițiile următoare. Dacă baza a fost bine pusă, acordul asupra problemelor următoare, ca locul (Unde), personajul (Cine) și problema (Ce) va veni mai ușor cu fiecare nou exercițiu.

Pentru cei interesați de improvizație, acesta este singurul mod de lucru. Datorită naturii acestei forme de artă, descoperirea și folosirea materialului pentru scene trebuie să aibă loc în cadrul grupului, în timpul procesului de rezolvare a problemei și concomitent cu fiecare nou procedeu tehnic pe care îl dezvoltă studenții-actori.

Cronometrarea

O problemă de arta actorului trebuie încheiată atunci când acțiunea s-a oprit, iar actorii improvizează aiurea, fac glume, etc. Acesta este rezultatul necolaborării la rezolvarea unei probleme. Indicația *Un minut!* îi anunță pe studenți că trebuie să își termine scena sau să rezolve problema. Grăbește uneori acțiunea și scena poate continua încă puțin. Când nu se întâmplă așa, poate fi necesar să se anunțe *30 de secunde!*, iar alteori poate fi necesară oprirea imediată a exercițiului de improvizație.

La primele ateliere, informați-i pe studenți că, atunci când se anunță *Un minut!*, ei trebuie să încerce să rezolve problema în acest interval de timp. Asta reanimă pentru ei PDC-ul și accelerează scena - punct important de discutat în Evaluare. Când actorii lucrează asupra PDC, rareori este nevoie să se anunțe *Un minut!* Interesul față de ceea ce se întâmplă pe scenă rămâne mare, ca și în timpul jucării unui joc.

Comanda *Un minut!* dezvoltă un *simț intuitiv al ritmului și al timpului* la actor. Din acest motiv este uneori util să se permită unor studenți-spectatori să anunțe timpul. Când se procedează astfel, trebuie să se discute despre asta în Evaluarea colectivă. Când grupul și-a dezvoltat simțul timpului, nu mai trebuie să se anunțe *Un minut!* decât rareori, deoarece actorii își duc scenele la sfârșitul lor firesc.

Simțul timpului este ceva perceptiv; este un răspuns organic care nu poate fi învățat prin predare; este abilitatea de a mânui stimulii multipli care intervin în cadrul unei scene; este gazda care răspunde nevoilor fiecărui musafir; este bucătarul care bate friptura și în același timp pune ceva pe-o farfurie; sunt copiii, care în timp ce joacă un joc, sunt atenți unii la alții și la mediul înconjurător. Simțul timpului înseamnă cunoașterea realității obiective și libertatea de a reacționa la aceasta.

Etichete și/sau Concepte

Atelierul de arta actorului se ocupă de proces, nu de informație. De aceea profesorul trebuie să nu utilizeze denumiri speciale în primele lecții. Evitați termenii tehnici ca „plasare în scenă”, „impostatie”, etc. substituindu-le fraze ca *Participă la tabloul scenic!*, *Fă-ți auzită vocea!*, etc. Departe de a elimina gândirea analitică, evitarea denumirilor speciale o va descătușa, căci permite actorului să comunice în felul său personal. Impunerea unei denumiri speciale înainte ca sensul ei să fie pe deplin înțeles, anticipează experiența directă și

deci nu există date care să fie analizate. De exemplu, numai atunci când expresia *Fă-ți auzită vocea!* este înțeleasă de către actor într-un mod organic și dinamic, după luni de folosire, ca fiind o răspundere a sa față de public (vezi în „Nota explicativă” de la final „Share with the audience”, n.t.), termenul de „impostafie” poate fi introdus. *Orice etichetă este statică și previne procesul.*

În unele cazuri, o clasă de arta actorului sau un atelier poate cuprinde studenți care au experiență teatrală și care utilizează terminologia tehnică scenică convențională. Totuși, acești termeni vor dispărea treptat dacă profesorul stabilește vocabularul general care trebuie folosit. Deoarece întregul sistem de ateliere este bazat pe descoperiri proprii, inoportunitatea etichetării trebuie să fie foarte clară în mintea profesorului chiar de la început.

Evitarea Cum-ului

Trebuie să fie clar pentru toată lumea, chiar de la prima oră de studiu practic, că modul Cum este rezolvată o problemă trebuie să se dezvolte din relațiile scenice, ca într-un joc. El trebuie să apară în momentul actual al realității scenice (Chiar acum!) și nu printr-o planificare prealabilă. Planificarea îi împinge pe actori la „spectacol” și/sau la scenarizare făcând imposibilă dezvoltarea actorului improvizator și împiedicându-l pe actorul teatrului tradițional să se comporte spontan pe scenă.

Aproape întotdeauna, studentul nou venit într-un atelier de arta actorului crede că i se cere să joace teatru. Uneori, chiar conducătorul grupului are o idee confuză asupra acestui lucru și confundă „spectacolul” cu dezvoltarea organică (deși uneori acest lucru poate fi adevărat). În cazul studenților începători, planificarea duce la stângăcie și teamă, iar în cazul celor avansați, ea continuă vechile lor tipare de lucru. În ambele cazuri se învață prea puțin, căci, în cel mai bun caz, studentul poate progresa cu greu, prin vechile șabloane și atitudini preconcepute.

Spectacolul este confundat cu studiul, iar rezultatul cu procesul. Oricât s-ar accentua nevoia de spontaneitate și inoportunitatea planificării Cum-ului, acesta este un lucru foarte greu de sesizat și cere o clarificare constantă. Totuși, dacă toți înțeleg că elementul Cum ucide spontaneitatea și împiedică experiențele noi și inedite, vor evita conștient repetarea unor acțiuni și dialoguri vechi și a ideilor banale pe care le-au împrumutat fie de la show-urile curente de televiziune, fie din piese în care au jucat cândva.

Comunicarea directă previne Cum-ul. Tocmai de aceea în momentul Evaluării se cere ca fiecare student-spectator să fie deschis comunicării. Actorul comunică sau nu; publicul primește sau nu comunicarea. Astfel se clarifică problema Cum-ului, pentru că un spectator nu poate decide cum ar trebui actorul să comunice.

Planificarea Cum-ului este același lucru cu utilizarea unui material vechi, chiar dacă este vechi de 5 minute. Lucrul planificat pe scenă este rezultatul unei repetiții, chiar dacă această repetiție nu a fost decât o vizualizare mentală de câteva secunde. Orice grup de studenți-actori renunță râzând la elementul Cum când înțeleg că, dacă doresc să repete și să joace, atunci trebuie să se alăture unui grup care realizează un spectacol, iar nu unui atelier de arta actorului. Pentru începători, repetiția poate duce în cel mai bun caz la o reprezentare nesigură și se observă un sentiment de ușurare când își dau seama că tot ce au făcut este să joace jocul.

Totuși, un spectacol autentic îi deschide pe actori către experiențe mai profunde. Apariția acestui moment este evidentă pentru oricine. Este momentul când întregul organism lucrează cu toată capacitatea sa - chiar acum! Ca un fulger, jocul adevărat este atotmistuitor, făcând să dispară toate necesitățile subiective ale actorului și creând un moment de mare emoție și încântare atât la actori, cât și la spectatori.

Planificarea este necesară numai în măsura în care problemele trebuie să aibă o structură. *Structura este Unde, Cine, Ce + PDC.* Numai terenul pe care se va desfășura jocul trebuie planificat. Cum se va desfășura acest joc se poate ști numai atunci când jucătorii sunt pe teren.

Principii și Puncte de reper

Următoarea listă de principii și puncte de reper, atât pentru profesor, cât și pentru studenți, trebuie analizată după ce ați folosit exercițiile. Totuși, este utilă o privire rapidă asupra lor de acum; de asemenea, lista trebuie revăzută în timp ce grupul lucrează asupra exercițiilor.

1)Nu-i grăbiți pe studenții-actori. Există unii studenți care au nevoie să simtă că nu-i grăbește nimeni. Dacă e nevoie, îndemnați-i calm: *Nu te grăbi. Avem tot timpul. Suntem alături de tine.*

2)Interpretarea și presupunerea îl opresc pe actor de la comunicarea directă. De aceea spunem: *Arată și Nu*

povesti. A povesti înseamnă a indica în mod verbal (direct) sau indirect ceea ce face cineva. Povestirea dă de lucru publicului sau colegilor, iar studentul respectiv nu învață nimic. *A arăta, a fizicaliza* înseamnă a stabili un contact și o comunicare directă, iar nu a indica în mod pasiv un lucru.

3) Observați că multe exerciții au *variații subtile*. Acest lucru este important de înțeles, deoarece fiecare variantă a exercițiului este rezolvarea pentru student a unei probleme cu totul diferite. Lucrând veți constata că sunt necesare și propriile voastre variante pentru a rezolva problemele apărute.

4) *Reluați problemele* în diferite stadii ale lucrului pentru a vedea cum studenții-actori rezolvă diferit problemele de început. De asemenea, acest lucru este important când relațiile cu mediul înconjurător devin vagi și se pierde simțul detaliului.

5) Modul Cum facem un lucru este **procesul de lucru** (Chiar acum!). Planificarea Cum-ului face procesul imposibil și se transformă în rezistență la PDC; astfel nu poate avea loc „explozia” sau spontaneitatea, făcând imposibile orice schimbări sau modificări în studentul-actor. Adevărata improvizație remodelează și modifică pe studentul-actor prin însuși actul improvizației. Înțelegerea Punctului de concentrare, contactul direct cu acesta și relația vie cu partenerii duc la schimbarea, modificarea sau la o nouă înțelegere a acestora. Cu timpul, rezolvând probleme de arta actorului, studentul devine conștient că se acționează asupra lui și că el însuși acționează, creând astfel proces și transformare în viața sa scenică. Odată produsă această înțelegere (intuire), rămâne cu el în viața cotidiană, căci, ca să spunem așa, când cuiva i s-a deschis un circuit, îl poate utiliza în orice situație.

6) Toate exercițiile, fără excepție, se încheie de îndată ce problema este rezolvată. Asta se poate întâmpla într-un minut sau în 20, depinzând de experiența studentului. *În rezolvarea problemei constă forța vieții scenice*. Continuarea scenei după ce problema a fost rezolvată, devine intelectualizare în loc de proces.

7) Încercați să păstrați în atelier un mediu unde fiecare se poate regăsi (inclusiv profesorul) fără constrângere. Oricine se poate dezvolta, poate crește. Să nu tratați pe nimeni într-un mod inflexibil.

8) Un grup de indivizi care lucrează, se înțeleg și colaborează bine, creează o forță și realizează o cunoaștere care depășește contribuția fiecărui membru izolat. Asta-l include și pe profesor.

9) Energia eliberată pentru rezolvarea problemei, trecând prin Unde, Cine, Ce, formează scena.

10) Dacă în timpul atelierelor studenții devin agitați și statici, este un semn de pericol. Este nevoie de o împrăștiere și de un nou obiectiv, încheiați imediat problema și folosiți un joc sau un exercițiu simplu de încălzire. Frunzăriți manualul și folosiți ceva ce ar putea ridica vitalitatea grupului. Aveți însă grijă să nu folosiți exercițiile avansate înainte ca grupul să fie gata pentru ele. Totuși, exercițiile de Orientare și cele de Spațiu trebuie date studenților la început. Acest lucru este valabil atât la actorii profesioniști, cât și la amatori și la începători.

11) Familiarizați-vă cu numeroasele cărți de jocuri care există, căci sunt foarte utile.

12) Țineți minte că o prelegere nu va face niciodată pentru studenții-actori ceea ce face experiența vie.

13) Fiți flexibili. Modificați-vă planurile pe moment, dacă este necesar, deoarece, dacă ați înțeles principiile de bază ale improvizației și vă cunoașteți rolul de profesor, veți putea găsi jocul/jocurile potrivite oricărei probleme apărute.

14) La fel cum vă observați studenții în privința agitației și oboselii, trebuie să vă observați și pe voi înșivă. Dacă în timp ce conduceți atelierul vă simțiți epuizat, analizați-vă cu atenție și vedeți de ce se întâmplă asta. O experiență nouă nu poate decât să vă împrășteze.

15) Când o echipă lucrează pe scenă, profesorul trebuie să observe și munca actorilor și reacția publicului. Publicul (inclusiv profesorul) trebuie verificat în ceea ce privește nivelul interesului sau al agitației; actorii trebuie să relaționeze, să comunice fizic și să fie văzuți și auziți în timp ce rezolvă problema. Când publicul este agitat și plictisit, este din cauza actorilor.

16) Inima improvizației este *transformarea*.

17) Evitați să dați exemple. Deși uneori sunt folositoare, de cele mai multe ori se întâmplă invers, căci studentul este înclinat să reia ceea ce a experimentat deja.

18) Dacă atmosfera atelierului este veselă și liberă de autoritarism, toți se joacă și devin receptivi ca niște copii.

19) Profesorul trebuie să aibă grijă să vorbească numai despre PDC. Tendința de a discuta personajul, scena, etc.

din punct de vedere critic și psihologic este deseori greu de înfrânt. PDC îi ajută pe studenți și pe profesori să se mențină în cadrul problemei (în teren).

-A rezolvat problema?

-A fost bun.

-Dar a rezolvat problema?

(20)În timpul jocului (exercițiu sau scenă, n.t.) nu trebuie folosit nici un mijloc din afară. Orice acțiune scenică trebuie să rezulte din ceea ce se întâmplă în acel moment pe scenă. Dacă actorii inventează un mijloc din afară pentru a crea transformarea, înseamnă că evită relația și problema însăși.

(21)Actorii unui teatru de improvizație, asemeni balerinilor, muzicienilor sau atleților, au nevoie de exerciții constante pentru a-și menține agilitatea și promptitudinea și pentru a putea găsi material nou (pentru scene, n.t.).

(22)Acționați, nu reacționați. Asta se referă și la profesor. A reacționa este ceva defensiv și constituie o retragere din mediul înconjurător. Un actor trebuie să acționeze asupra mediului care la rândul său acționează asupra lui, acțiunea catalitică creând astfel interacțiunea care face posibil procesul și transformarea (construirea unei scene). Este foarte important ca toți membrii unui atelier să aibă acest punct de vedere.

(23)Pentru că studenții-actori vor trebui să-și dezvolte prin improvizație propriul material scenic, sunt esențiale în munca de început selecția grupului și acordul colectiv asupra problemelor celor mai simple.

(24)Reacția unui public este spontană (chiar când e vorba de plictiseală) și, cu rare excepții (de pildă când asistă un număr mare de rude și prieteni), poate fi considerată justă. Când actorii înțeleg că nu au de-a face cu o reacție „aranjată”, pot juca cu publicul așa cum ar juca cu o altă echipă. Actorii pot fi asigurați că: „Dacă publicul nu a fost bun, atunci desigur că merită să fie pedepsit.”

(25)Preveniți excesul de activitate în primele ateliere; nu-i lăsați pe studenți să se dea în spectacol sau să se dea deștepți. Cei care au mai studiat teatru, cei care au o tendință naturală de a conduce sau un talent deosebit ignoră deseori PDC așa cum cei timizi îi rezistă. Căutați să concentrați tot timpul atenția tuturor asupra problemei. Această disciplină îi va aduce pe cei timizi la conștientizare și îi va canaliza pe cei dezinvolți spre o mai mare dezvoltare personală.

(26)Lăsați toate scenele să se dezvolte din mediul scenic convenit. Actorii trebuie să se ajute unii pe alții să improvizeze cu adevărat. Ca și la jocuri, studenții-actori pot să joace numai cu condiția să acorde atenție totală mediului înconjurător.

(27)Disciplina impusă din afară (luptă emoțională pentru poziție) și care nu decurge din implicarea în problemă, produce o acțiune inhibată sau rebelă. Pe de altă parte, disciplina liber consimțită în interesul activității devine o acțiune responsabilă, creatoare; trebuie să ai imaginație și pasiune ca să te auto-disciplinezi. Când Scopurile sunt înțelese și nu impuse din afară, actorii se supun regulilor de bună voie și este mai interesant așa.

(28)Ca să existe întotdeauna o demarcație clară între interpretare și percepție, insistați asupra expresiei fizice concise (fizicalizare) și nu asupra sentimentelor vagi sau statice.

(29)Aparatul senzorial al studenților se dezvoltă cu orice mijloc de care dispunem nu pentru a realiza o precizie mecanică în observație, ci pentru a spori percepția lumii lor înconjurătoare care se extinde mereu.

(30)În afară de cazul când trebuie rezolvată o problemă anume într-o piesă, experiențele rememorate (vezi „Reamintiri” la „Definiții”) trebuie evitate căci grupul lucrează pentru experiențe imediate, spontane. Fiecare individ are destulă memorie musculară și experiență acumulată care pot fi folosite într-o situație din prezent fără a fi separate voit de întregul organism.

(31)Dacă studentul și profesorul sunt liberi de tipare și de autoritarism și lucrează într-un cadru în care pot împărtăși această libertate a spiritului lor creator, nimeni nu are nevoie să le examineze și să le analizeze emoțiile. Ei vor ști că există multe moduri de a exprima ceva, că, de exemplu, paharele sunt ținute în mod diferit de oameni diferiți, din grupuri sociale diferite.

(32)Ajutându-l pe studentul-actor să se elibereze, ca să fie pregătit pentru procesul de învățare, și inspirându-l să comunice în teatru cu dăruire și pasiune, vom constata că și o persoană obișnuită va răspunde acestei forme de artă.

(33)Exercițiile de încălzire trebuie folosite înainte, în timpul și după ateliere, când este necesar. Sunt exerciții scurte de arta actorului care îl înprospătează pe student și îi rezolvă nevoile particulare observate de profesor în

timpul atelierelor.

(34) Actorul reușește să creeze viața scenică atunci când dă viață obiectului. Dând viață obiectului, evită pericolul auto-reflecției.

(35) Invenția nu este același lucru cu spontaneitatea. O persoană poate fi foarte inventivă, fără să fie spontană. Explozia nu are loc atunci când invenția este pur cerebrală și, prin urmare, numai o parte a eu-lui nostru.

(36) Profesorul trebuie să știe să recunoască momentul când studentul-actor experimentează cu adevărat, altfel acesta va avea puțin de câștigat din problemele de arta actorului. Întrebați-l pe actor!

(37) *Nu folosiți niciodată* exercițiile de arta actorului avansate ca o momeală. Așteptați până când studenții vor fi pregătiți pentru ele.

(38) Permiteți studenților să-și găsească materialul propriu.

(39) *Descoperirea personală* este baza acestui mod de lucru.

(40) Nu fiți nerăbdători. Nu preluați conducerea. *Nu forțați* niciodată o calitate care acum se naște într-o falsă maturizare prin imitație sau intelectualizare. *Orice pas este esențial în dezvoltare*. Un profesor poate numai să evalueze dezvoltarea, deoarece fiecare individ este propriul său „centru de dezvoltare”.

(41) Cu cât este mai blocat în propriile păreri (prejudecăți) un student, cu atât mai lung este procesul. Cu cât este mai blocat în propriile păreri (prejudecăți) profesorul, cu atât mai lung e procesul.

(42) *Avansați încet*. Țineți toate ușile deschise pentru dezvoltarea viitoare. Asta se referă și la profesor și la conducătorul de grup.

(43) Nu vă neliniștiți dacă un student pare să se abată mult de la ideea pe care v-ați facut-o asupra etapelor dezvoltării sale. Când studentul are încredere în sistemul de lucru și face cu plăcere ceea ce are de făcut, va renunța la legăturile care îl opresc de la un răspuns organic total.

(44) Orice individ care se implică și răspunde cu întregul organism la forma de artă respectivă, dă dovadă de ceea ce se cheamă o *comportare talentată și creatoare*. Când un student-actor răspunde bucuros, fără efort, profesorul poate fi sigur că teatrul i-a intrat în sânge.

(45) Lucrați întotdeauna în așa fel încât să realizați „selecția universală”, adică esențialul să fie înțeles de toți spectatorii.

(46) Verbiajul excesiv în timpul rezolvării problemelor este o îndepărtare de problemă, de mediul înconjurător, de parteneri. *Verbalizarea* devine o sustragere de la reacția organică totală și este folosită de student în locul contactului pentru a se ascunde; când se face în mod inteligent este foarte greu de sesizat. Pe de altă parte, *dialogul* este o expresie mai avansată a comunicării umane totale pe scenă.

(47) Obişnuți-i pe actori să lucreze cu *realitatea teatrală*, nu cu o iluzie.

(48) Nu predați. *Expuneți-i* pe studenți mediului teatral prin joc și ei își vor găsi propriul drum.

(49) Nimic nu este izolat. În unitatea lucrurilor rezidă progresul și cunoașterea. Date tehnice despre teatru sunt la dispoziția tuturor în numeroase cărți. Noi căutăm mult mai mult decât informații despre teatru.

(50) Sămânța conține copacul înflorit, tot astfel, problemele de arta actorului trebuie să conțină prefigurarea rezultatelor din care poate înflori „individul în artă și arta în individ”.

(51) Crearea de probleme care să rezolve probleme presupune o persoană cu bogate cunoștințe în acest domeniu.

(52) Creativitate nu înseamnă rearanjare, ci transformare.

(53) Sentimentele, lacrimogenitatea, etc. sunt armele culturii. Pe scenele noastre, haideți să râdem și să plângem pornind nu de la vechile noastre sisteme de referință, ci din bucuria pură de a vedea ființe umane explorând necunoscutul.

(54) Imaginația aparține intelectului. Când cerem cuiva să își imagineze ceva, noi cerem ca individul să recurgă la sfera lui de noțiuni care poate fi limitată. Când îi cerem *să vadă*, îl plasăm într-o situație obiectivă în care devine posibil pasul în mediul înconjurător și extinderea conștientizării acestuia.

(55) Tensiunea trebuie să fie o parte naturală a activității între actori fără ca fiecare scenă să se termine cu un conflict doar ca să se întâmple ceva (relaxarea poate veni în urma Acordului colectiv). Acest lucru nu e ușor de înțeles. O funie poate crea jucătorilor scopuri opuse (conflict), dar tot o funie îi poate ajuta să escaladeze un munte (aceeași tensiune, dar toți trag spre același scop). *Tensiunea și relaxarea* sunt implicite rezolvării de probleme.

(56)În teatrul de improvizație, un actor trebuie întotdeauna să-și vadă partenerii și să-și direcționeze toate acțiunile către ei, iar nu către personajul pe care îl joacă. În felul acesta, fiecare actor va ști întotdeauna cui să-i arunce mingea, partenerii ajutându-se între ei. În ateliere și în spectacol, când cineva s-a abătut din drum, celălalt îl poate întoarce (în joc sau în scenă).

(57)Unii studenți cu greu se pot opri să nu „scrie o piesă”. Rămân izolați de grup și nu interacționează niciodată. Retragerea lor împiedică progresul și în orele în care se plănuiește activitatea grupului și în timpul lucrului pe scenă. Ei nu intră în relație, ci își manipulează partenerii și folosesc scena în interes propriu. Scenarizarea violează Acordul colectiv, împiedică procesul comun și îl lipsește pe cel ce o practică de putința de a-și extinde experiența creatoare. Scenarizarea nu este improvizație scenică. Improvizația scenică poate evolua numai din Acordul colectiv și jucând împreună. Dacă scenarizarea continuă pe măsură ce studiul avansează, actorii nu înțeleg PDC. Uneori, un grup întreg care nu înțelege acest principiu scenarizează.

(58)Actorul trebuie să fie conștient de sine însuși și de ceilalți actori în mediul înconjurător dat. Asta îi dă conștiința locului pe care îl deține (auto-identitate), fără să fie nevoie de exhibiționism. Acest lucru este valabil și pentru profesor.

(59)Creați egalitate în cadrul atelierelor și feriți-vă de impunerea autorității profesorului. *Lăsați exercițiile să lucreze.* Când studenții simt că au rezolvat problema/au făcut scena ei înșiși, înseamnă că profesorul și-a îndeplinit misiunea.

(60)Atenție: dacă studenții nu reușesc sistematic să rezolve problema, improvizează aiurea, scenarizează, fac glume, lucrează izolat, iar trupurile și mișcărilor le sunt distorsionate, înseamnă că întreaga lor fundație se clatină. Au fost grăbiți sau nu au înțeles niciodată funcția Acordului colectiv sau a PDC. Trebuie să revină la exercițiile inițiale și să lucreze asupra lucrurilor celor mai simple până când sunt siguri pe ele și pot porni mai departe.

(61)Nimeni nu poate juca un joc, dacă nu este absorbit de *scop* și de *partener*.

(62)*Improvizația* în sine nu este un sistem de antrenament. *Este unul din rezultatele antrenamentului.* Vorbirea naturală (replicile nu sunt repetate) și răspunsul la o situație scenică sunt numai o parte din întregul antrenament. Când „improvizarea” devine un scop în sine, poate ucide spontaneitatea, căci îl determină pe student să se dea inteligent. Dezvoltarea organică încetează pe măsură ce preiau conducerea „actorii”. Cu cât ei sunt mai dotați și mai inteligenți, cu atât acest lucru este mai greu de descoperit. Orice om improvizează liber în orice moment al zilei și comunică cu lumea prin simțuri. Însă antrenamentul actorului de improvizație sau de teatru tradițional este format tocmai din aceste comunicări zilnice făcute cu ajutorul simțurilor, însă îmbogățite, restructurate și integrate formei de artă (motivate, n.t.).

(63)Fiecare va avea propriul său moment de măreție când va acționa în mod omenesc, fără nevoia de acceptare, exhibiționism sau aplauze. Publicul știe asta și răspunde pe măsură.

(64)Este nevoie de un ochi pătrunzător ca să vezi mediul înconjurător, pe tine în cadrul lui și să stabilești contactul cu el.

(65)Toți trebuie să ne căutăm calea prin junglă, tăind crengile și săpând în stânga și în dreapta.

(66)În timpul jocului, la bine și la rău, ne aruncăm cu toții în aceeași piscină.

(67)Publicul nu este nici trezit, nici distrat când nu este inclus în joc.

(68)O atitudine rigidă este o ușă închisă.

(69)Când vă e teamă, găsiți PDC și agățați-vă de el. El e coada cometei.

(70)Libertatea individuală (Auto-expresia), respectând răspunderea comună (Acordul colectiv) este *obiectivul* nostru.

(71)Jocurile teatrale antrenează și pentru teatrul tradițional. Pentru a avea o experiență completă, antrenați studenții atât pentru teatrul de improvizație cât și pentru cel tradițional.

(72)Răspunsul știut dinainte la o situație născută acum este inutil.

(73)Studenții-actori se agață unii de alții de teamă că s-ar putea „să cadă de pe stâncă”.

(74)Arta actorului înseamnă *a acționa*.

(75)Dreptul la opțiunea individuală face parte din Acordul colectiv.

(76)Nici un actor nu poate hotărî singur că o scenă (un joc) a luat sfârșit, chiar dacă instinctul său teatral e

corect. Dacă, dintr-un motiv oarecare, un actor vrea să părăsească scena, el trebuie să o facă ducând acțiunea la sfârșit, în cadrul grupului, prin rezolvarea problemei, sau, dacă nu reușește, el poate găsi un motiv ca să iasă în cadrul structurii scenei.

(77)Acordul colectiv nu înseamnă că se permite orice; pur și simplu îi face pe toți să joace același joc.

(78)*Lasă scopul să te pună în mișcare.*

(79)Este greu de înțeles nevoia unei minți „goale”, libere de orice idei preconcepute, atunci când se lucrează asupra unei probleme de arta actorului. Totuși, toată lumea știe că nu putem umple un coș, dacă nu e gol.

(80)Contactul izvorăște din echipamentul nostru senzorial; auto- protecția (presupunerile, prejudecățile, etc.) împiedică contactul.

(81)Îți trebuie curaj ca să pornești în căutarea necunoscutului.

(82)Jocurile teatrale sunt *cumulative*. Dacă studenții nu dovedesc că și-au asumat exercițiile precedente când lucrează asupra unora noi, înseamnă că s-a înaintat prea repede.

(83)Când actorii sunt atenți și dornici de a-și sări unul altuia în ajutor, fiecare membru al grupului capătă o senzație de siguranță. Acest sprijin reciproc dă publicului o senzație de confort.

(84)Un actor care fură o scenă e un hoț.

(85)În teatrul de improvizație, un grup care lucrează solidar deseori *comunică la nivel non-verbal* foarte prompt și cu o îndemânare extraordinară.

(86)Improvizația nu este un schimb de informații între actori, este o comuniune.

(87)Dacă un jucător grăbește jocul și îl joacă singur, înseamnă că nu are încredere în parteneri.

(88)Cei care nu vor decât să-și confirme propriul sistem de referință, se opun experiențelor noi.

(89)Actorii trebuie să învețe să folosească fiecare întrerupere ce survine în timpul rezolvării problemelor pentru scena respectivă. De cele mai multe ori, întreruperile sunt ieșiri de moment din mediul scenic și din relație.

Dacă se întâmplă din cauza unor râsete de pildă, profesorul dă numai o indicație: *Folosește-ți râsul*. Actorul preia cu ușurință indicația și va folosi energia „*legalizând-o*” în cadrul scenei respective. Studentul-actor învață în curând că nu există ceva care să întrerupă o scenă sau care să te facă „să ieși din personaj”, deoarece tot ce se întâmplă este *energie* care poate fi canalizată în curentul general al scenei.

(90)*Pe scenă, primirea (încasarea) unui este momentul în care celălalt dă (transmite).*

(91)Toți, inclusiv profesorul-regizor, se îndreaptă cu forță spre acțiune și spre conducerea grupului când motivele pentru a face sau pentru a nu face ceva nu sunt acceptabile. Simplul enunț: „Există întotdeauna un motiv” îl face pe student ca, de acum înainte, să nu mai verbalizeze motive. Este important de știut că orice motiv este valabil, fie că este acceptabil sau nu d.p.d.v. social (fie că este vorba despre o „bunică bolnavă” cu adevărat sau despre o simplă hoinăreală), căci întotdeauna „motivul” a creat problema prezentă (fie că este vorba de întârzierea la repetiție sau de o ceartă între actori). Când și cel mai tânăr actor știe că singurul lucru care contează este ca jocul să meargă înainte și că motivul nu este decât un moment trecut care oprește jocul, el/ea este eliberat de nevoia de a fi servil. Motivele au valoare pentru noi numai atunci când sunt o parte integrantă dintr-o situație prezentă și ne ajută să o înțelegem. Orice alt motiv este impus. Este o chestiune intimă și de aceea inutilă, cu excepția unor posibile motivații subiective.

(92)Un *scop* poate fi pus în mișcare numai prin propria sa natură și nu prin manipulare. Pentru a transforma un scop este nevoie de o asumare totală, fără rezervă. Lăsați să se întâmple asta! Nu interveniți!

(93)Se naște deseori întrebarea: „Este oare copilul mai imaginativ, mai descătușat decât adultul?”. În realitate, când adultul este pregătit pentru experimentare, contribuția lui la improvizația scenică este mult mai mare (deoarece are o experiență de viață mai vastă și mai variată).

(94)*Nimeni nu știe deznodământul unui joc până nu-l joacă.*

(95)*Fără partener nu există joc*. Nu putem juca „Leapșa” dacă nu avem pe cine atinge.

(96)Improvizația scenică nu se va naște niciodată din separarea artificială a actorilor după sistemul starului. Actorii cu aptitudini extraordinare vor fi recunoscuți și aplaudați fără a fi separați de colegii lor. Armonia grupului încântă publicul și aduce o nouă dimensiune teatrului.

EXERCIȚII

Sesiunile atelierelor din acest capitol pot fi utilizate cronologic

Capitolul III ORIENTAREA

Orientarea trebuie însușită de fiecare nou student, în special de cel începător. Primul exercițiu - „Expunerea” și exercițiile următoare de Implicare pun bazele pe care se sprijină toate problemele viitoare, în această ediție sunt incluse și exercițiile recente „Modelarea Substanței invizibile” și „Mersul prin Substanța invizibilă” care pot fi jucate oricând după „Expunere”. „Auto-percepția” este un exercițiu de încălzire pentru „Mersul prin Substanța invizibilă” la începutul atelierelor.

Scopurile Orientării

Orientarea nu trebuie privită doar ca un proces introductiv. Totuși, e adevărat că studenții-actori care nu au parcurs această etapă așa cum trebuie, sesizează mai greu problemele de arta actorului care urmează. Lucru adevărat mai ales când au pierdut „Expunerea”. Chiar și actorii foarte antrenați profită de pe urma clarificării comunicării și a definirii termenilor pe care le oferă experiența Orientării.

1. Orientarea stabilește abordarea ne-teatrală, prin rezolvare de probleme, determinând studentului prima conștientizare organică a sinelui, a spațiului și a mediului înconjurător. Este primul pas către înlăturarea reacției subiective de prefăcere/creare a iluziei.
2. Îl ajută pe student să înceapă să relaționeze cu Obiectele Invizibile.
3. Conduce primii pași ai studentului în relația cu Obiectele Invizibile (am tradus astfel „Space Object” pentru că Viola Spolin se referă la obiectul pe care actorul îl aduce din lumea invizibilă în cea vizibilă și nu la ceva ce imaginează, așa cum s-a tradus eronat prima dată, preluându-se termenul folosit de școala rusă - „obiect imaginar”. Viola Spolin opune imaginarul invizibilului - vezi „Nota explicativă” de la finalul manualului, n.t.). Stabilește între actor și obiecte realitatea ce transformă Invizibilul în Vizibil.
4. Orientarea stabilește tehnica jocurilor teatrale și conferă exercițiilor de arta actorului haz și spontaneitate.
5. Orientarea încurajează Acordul colectiv și participarea individuală în luarea deciziilor.
6. Stabilește Acordul colectiv și necesitatea acțiunii comune, interdependente pentru rezolvarea problemei.
7. Este primul pas de rupere a dependenței studentului față de profesor, făcându-l pe profesor membru al grupului.
8. Stabilește responsabilitățile actorilor față de public și le arată cum să includă publicul făcându-l partener de joc.
9. Stabilește responsabilitatea publicului față de actori și prezintă publicul (studenți și profesor) ca pe un evaluator, nu ca pe un judecător, deoarece înlătură termenii sentențioși din evaluare. Elimină interpretările și presupunerile personale care se nasc dintr-un orizont limitat și arată cum se poate distanța Evaluarea de personalitățile atât ale actorilor, cât și ale publicului. Creează concentrarea tuturor asupra problemei de rezolvat.
10. Orientarea îi face cunoscute studentului-actor Punctul de concentrare al unui exercițiu și necesitatea de a-și direcționa energia când este pe scenă: *Ține ochii pe minge!*
11. Stabilește un vocabular de lucru între profesor și studenți.
12. Produce întâlnirea studentului cu sine și prima analiză fizică a propriilor senzații (în timp ce își descoperă încordările) și, totodată, îi atenuează frica de public, de activitate și de profesor.
13. Acordă fiecărui student dreptul la observații proprii și îi permite să își aleagă materialul propriu.
14. Orientarea stabilește tonul întregii munci viitoare - investigând fără a brusca trezirea intuiției.

PRINCIPIILE GENERALE ALE JOCULUI TEATRAL

Dacă ceea ce urmează este bine înțeles și asimilat în timp ce citiți acest manual, nu veți avea nici o dificultate în asumarea exercițiilor. Pe scurt, iată elementele pe care trebuie să le aveți în vedere, când treceți prin fiecare exercițiu:

1. Punctul de concentrare

2. Descriere și exemplu

3. Indicații pe parcurs

4. Evaluare

5. Observații

Începeți „Orientarea” cu următorul exercițiu.

Expunere

> Grupul se împarte în două părți egale. O parte va merge să se alinieze pe scenă, în timp ce cealaltă va rămâne ca public în sală; Fiecare grup - de pe scenă și din public trebuie să se observe reciproc. Indicație: *Voi vă uitați la noi. Noi ne uităm la voi.* Cei de pe scenă se vor simți în curând inconfortabil. Unii vor chicoti și vor trece de pe un picior pe altul, iar alții vor încremeni în poziția lor sau vor încerca să pară nepăsători. Dacă spectatorii încep să râdă, opriți-i. Dați doar indicația: *Voi vă uitați la noi. Noi ne uităm la voi.*

Când fiecare individ de pe scenă ajunge la un oarecare grad de inconfort, dați grupului de pe scenă o anumită sarcină de îndeplinit. Numărătoarea este o indicație utilă, întrucât cere concentrare. Spuneți-le să numere scândurile din podea sau scaunele din sală. Ei trebuie să numere până când le spuneți să se oprească, chiar dacă trebuie să reia. Lăsați-i să numere până când inconfortul se risipește și se instalează relaxarea fizică. Atunci corpurile lor au un aspect firesc, deși la început se văd urmele unor ani de încordare musculară.

Când inconfortul inițial a dispărut și studenții sunt absorbiți de ceea ce fac, inversați grupele: spectatorii sunt acum pe scenă, iar

actorii devin spectatori. Procedați cu al doilea grup la fel ca și cu primul. Nu le spuneți că le veți da ceva de făcut. Comanda de numărătoare (sau orice altceva util) trebuie dată numai după ce sunt cuprinși de inconfort.

Evaluare: După ce ambele grupe au fost pe scenă, toți studenții trebuie să revină în sală. Acum întrebați-i pe toți despre experiența pe care tocmai au avut-o. Aveți grijă să nu le dați răspunsurile de-a gata. Lăsați-i să descopere singuri ceea ce au simțit. Discutați fiecare parte a exercițiului separat.

Cum v-ați simțit când ați stat prima oară pe scenă?

La început vor fi puține răspunsuri. Unii vor spune: „M-am simțit intimidat.” Sau „Mă întreb de ce ne-ați pus să stăm acolo?”. Asemenea răspunsuri sunt generalități care indică rezistența studentului la expunerea la care a fost supus. Încercați să înfrângeți rezistența. De exemplu, întrebați-i pe spectatori:

Cum arătau actorii când stăteau prima oară pe scenă?

Spectatorii vor răspunde prompt, deoarece uită repede că și ei au fost actori. Deși și ei vor spune poate generalități, vor vorbi mai liber discutând despre alții. Îndemnați-i pe actori să-și descrie reacțiile fizice la prima lor experiență scenică. Este mult mai ușor pentru ei să spună: „Îmi simțeam mâinile umflate” sau „Mi se tăia respirația” sau „Mă simțeam slăbit”, decât să recunoască „Eram speriat”. Dar se poate să nu obțineți nici această descriere fizică până când nu veți întreba direct:

Ce senzații aveți în stomac?

Când aceste descrieri fizice decurg liber, lăsați-i pe studenți să vorbească oricât de amănunțit. Veți vedea că studentul care mai înainte se ascundea și susținea că s-a simțit bine stând prima oară pe scenă, își va reaminti subit că avea buzele uscate sau palmele umede, într-adevăr, când este vorba de efectele auto-expunerii, studenții descriu încordarea lor musculară aproape cu un sentiment de ușurare. Vor fi întotdeauna câțiva care opun

rezistență, dar vor fi influențați cu timpul de sinceritatea liberă a grupului, așa că nu trebuie să se facă distincția de la început.

Discuția trebuie să fie scurtă și colectivă. Îndepărtați-i de la reacțiile emoționale și de la generalități. Dacă un student spune: „M-am simțit intimidat”, replicați simplu: *Nu știu ce vrei să spui. Cum îți simțai umerii?* După ce prima parte a exercițiului a fost discutată, treceți la a doua.

Cum vă simțeați când numărați scândurile?

Aveți grijă să nu vă referiți la asta spunând „când aveți ceva de făcut”. Lăsați ca fiecare student să înțeleagă acest lucru în felul său propriu, în special când lucrați cu actori amatori sau copii. (Se presupune că toți actorii profesioniști știu deja că „ceva de făcut” pe scenă este tocmai ceea ce căutăm. Acest „ceva de făcut” permite actorilor să perceapă ceea ce îi înconjoară).

Dar ce este cu tulburarea din stomac? De ce erau ochii voștri umezi? V-a trecut încordarea gâtului?

Răspunsul va fi: „A dispărut”; Și se va lămuri în curând de ce a dispărut: "Pentru că aveam ceva de făcut". Și **acest "ceva de făcut" (energie focalizată)** este ceea ce numim **Punctul de concentrare al actorului**. Explicați rapid studenților voștri că numărătoarea scândurilor („ceva de făcut” al lor) va fi înlocuită prin diverse probleme de arta actorului iar acest „ceva de făcut” se va numi Punctul lor de concentrare.

SENZORIALITATE CONȘTIENȚĂ

În acest moment grupul trebuie să fie complet degajat și receptiv, gata pentru o scurtă discuție asupra simțurilor și a valorii lor ca instrumente. Când se aduce în discuție faptul că pe scenă piureul de cartofi se servește deseori ca înghețată, iar zidurile de piatră sunt făcute din lemn și pânză (de altfel în teatrul de improvizație, recuzita și decorurile sunt folosite destul de rar), studenții vor începe să înțeleagă că *un actor, prin intermediul echipamentului său senzorial (fizic) trebuie să facă vizibil pentru public ceea ce nu este vizibil*.

Aceste raporturi fizice sau senzoriale cu obiectele trebuie ferm stabilite chiar de la primele ateliere. (Puteți folosi împreună cu exercițiile senzoriale „Mersul întâmplător”, cap. IX). Este primul pas pe calea construirii altor relații scenice mai complexe. Obiectul asupra căruia s-a convenit este *unica realitate* între actori, în jurul căruia ei se adună. Este primul pas spre Acordul colectiv. Exercițiile următoare asigură baza pentru dezvoltarea acestei senzorialități conștiente.

Urmărirea unui eveniment sportiv Punct de concentrare: pe a vedea.

> Două echipe. Jucătorii se împart numărându-se din doi în doi. Fiind prima grupare pe echipe la întâmplare este foarte importantă. Prin Acord colectiv echipa hotărăște ce sport va urmări. Când au căzut de acord, merg pe scenă. Chiar jucătorii trebuie să anunțe „Cortina!” când sunt gata. **Indicații pe parcurs:** *Priviți cu picioarele! Cu ceafa! Priviți cu tot corpul! Vedeți de 100 de ori mai mare! Arătați-ne, nu ne povestiți! Priviți cu urechile!*

Observații:

1. Spuneți studenților în prealabil că evenimentul pe care îl vor urmări se desfășoară la oarecare distanță de ei (ca să se poată concentra să urmărească cu atenție). Este primul pas pentru a-i scoate afară, în mediul înconjurător. Dacă distanța nu este precizată, vor privi în jos, neîndrăznind să se îndepărteze de ceea ce se află în imediata lor apropiere.
2. În timp ce grupul privește, dați frecvent indicații. Dacă un student se uită la dvs. întrebător după prima comandă, spuneți-i să vă asculte vocea, dar să se concentreze pe ceea ce vede. Dacă PDC (urmărirea evenimentului) este susținut (ca numărarea scândurilor în „Expunere”), încordările și teama vor dispărea.
3. Studenții nu trebuie să aibă o acțiune intermediară în timp ce urmăresc evenimentul, ci, fiecare, individual, trebuie să privească. Este un mod simplu de a obține de la ei o muncă individuală în timp ce se află încă în cadrul sigur al grupului.

Urmărirea unui eveniment sportiv/ Reamintire

Punct de concentrare: asupra întregii scene - a vedea culorile, a auzi sunetele, a privi oamenii și a le urmări mișcările, etc.

> Tot grupul. Toți stau în liniște și-și amintesc momentul când au văzut o întrecere sportivă, fie acum zece ani,

fie acum o săptămână.

Indicații pe parcurs: *Concentrați-vă asupra culorilor! Ascultați sunetele! Concentrați-vă asupra mirosurilor! Acum puneți-le pe toate la un loc! Vedeți mișcarea! Concentrați-vă pe ceea ce este deasupra, dedesubtul, în jurul vostru. Observații:*

1. De obicei Reamintirile trebuie evitate, deoarece sunt mai utile din punct de vedere clinic decât artistic.

Exercițiile senzoriale se dau pentru a oferi studenților-actori un exemplu rapid al vastității și al posibilității de folosire a experienței trecute. *Experiența prezentă este preocuparea principală a atelierelor de arta actorului*, iar amintirile vor apărea și vor fi selecționate spontan când va fi nevoie de ele. (vezi Principii și Puncte de reper, nr. 30, capitolul II și Definirea termenilor specifici).

2. „Temă pentru vază”: Spuneți studenților să consacre în fiecare zi câteva momente privirii atente a lucrurilor din jurul lor, observând culorile, ascultând sunetele, observând mediul înconjurător.

Ascultarea sunetelor din jur

Punct de concentrare: asupra auzirii sunetelor din jurul nostru.

> Toți stau în liniște un minut și ascultă sunetele din imediata apropiere (mediul apropiat, vezi cap. IV, n.t.).

Apoi compară sunetele auzite: păsări, traficul străzii, scârțâitul scaunelor etc.

Observație: dați acest exercițiu ca temă pentru acasă zilnic câteva minute.

Ce ascult?

Punct de concentrare: ascultarea.

> Două echipe. Fiecare echipă hotărăște (prin Acord colectiv) ce anume va asculta. Se poate alege fie un curs, fie un program muzical, specificând precis (curs de psihologie, muzică clasică, jazz etc.)

> Vezi „Urmărirea unei întreceri sportive” de mai sus pentru Indicații și Observații.

> Temă de „ascultare”: spuneți studenților să se concentreze zilnic câteva clipe asupra ascultării sunetelor din jur.

Auto-Percepția

Acest exercițiu care dă actorilor o percepție a întregului corp poate veni după un joc cu care se începe de obicei atelierul (vezi la final „Jocuri tradiționale” pentru încălzire, n.t.) și poate fi utilizat frecvent, independent sau introducând „Mersul prin Substanța invizibilă” (vezi mai jos la „Substanța invizibilă”).

Punct de concentrare: asupra percepției sinelui prin sine.

> Întregul grup stă în liniște. Actorii simt ceea ce le atinge trupul cu ajutorul indicațiilor pe parcurs. Dați continuu indicații. Dacă este necesar, cereți studenților să-și păstreze ochii deschiși.

Indicații pe parcurs: *Percepeți-vă pe voi înșivă! Simțiți-vă picioarele cu ajutorul picioarelor. Simțiți-vă picioarele în șosete și șosetele în picioare. Simțiți-vă pantalonii/fusta pe picioare și pantalonii/fusta care îmbracă picioarele. Simțiți-vă hainele în raport cu trupul și trupul în raport cu hainele! Simțiți-vă bluza pe piept și pieptul în interiorul bluzei! Simțiți inelul de pe deget și degetul din inel! Simțiți-vă părul din cap! Sprâncenele pe j'runte! Simțiți-vă nasul față de obraji! Urechile! Limba! Încercați să vă simțiți capul pe dinăuntru! Simțiți tot spațiul din jur! Acum lăsați spațiul să vă simtă pe voi!* **Evaluare:** A fost vreo diferență între a vă simți inelul de pe deget și degetul din inel?

Joc de identificare a obiectelor

Punct de concentrare: pipăirea obiectului.

> Jucătorii stau în cerc. Un jucător este chemat în centru, unde stă cu mâinile la spate. Profesorul îi pune ușor un obiect în mâini. Folosindu-și simțul tactil, el trebuie să ghicească ce fel de obiect este. Este recomandabil să se aleagă obiecte ușor de recunoscut, totuși nu acelea pe care le folosesc zilnic (o carte de joc, o ascuțitoare, un toc de piepten, o șampilă).

Indicații pe parcurs: *Ce culoare are? Ce formă are? Ce dimensiune? La ce folosește?*

Exercițiu tactil de grup nr.1

Punct de concentrare: pipăirea obiectului.

>Dați întregului grup să atingă un obiect pe care toți l-au folosit de sute de ori; de exemplu, un săpun. Întrebați-i pe jucători: *Credeți că mâinile voastre își amintesc senzația atingerii săpunului?* Răspunsul unanim va fi „Da!” După un timp alegeți alt obiect, dar tot unul familiar.

Indicații pe parcurs: *Lăsați mâna să-și amintească!*

Observație: treceți direct la exercițiul următor după ce jucătorii au rezolvat problema dată.

Exercițiu tactil de grup nr.2

Punct de concentrare: asupra unui obiect sau a unei substanțe.

>Două echipe. Fiecare alege un obiect sau o substanță cunoscută (nisip, lut, etc.). Când actorii au ales, echipa merge pe scenă și experimentează toți deodată, concentrându-și întreaga energie pe obiect - mărimea sa, forma, materialul etc.

Indicații pe parcurs: *Simțiți materialul din care e făcut! Simțiți-i temperatura! Simțiți-i greutatea! Simțiți-i forma!*

Evaluare: întrebați-i pe studenții-spectatori: Ce obiect/substanță era?

Observație:

Temă pentru „pipăit”: spuneți studenților să consacre zilnic câteva minute mănuiirii unui obiect. Apoi să-l lase deoparte și să încerce să-și reamintească senzațiile pe care i le dădea atingerea acestuia.

Gust și miros

Punct de concentrare: pe a gusta și a mirosi mâncarea. > Două echipe. Fiecare trebuie să aleagă ceva foarte simplu de mâncat. După ce a ales, prima echipă merge pe scenă și începe să mănânce mirosind și gustând mâncarea pe măsură ce o consumă. **Indicații pe parcurs:** *Mestecați! Simțiți în gură consistența mâncării!*

Gustați! Lăsați-o să alunece pe gât! **Evaluare:** Spectatori, ce mâncau? Actori, e adevărat? **Observație:** Temă pentru acasă pentru „gust” și „miros”: când mănâncă acasă, studenții-actori trebuie să se concentreze zilnic câteva minute asupra gustului și mirosului mâncărilor.

Evaluarea tuturor exercițiilor senzoriale

Concentrarea actorilor a fost completă sau incompletă? Probabil că a variat, deoarece este nevoie de timp pentru a învăța să te concentrezi pe scenă. Accentuați faptul că, atunci când concentrarea este completă, *vedem* și noi, cei din public.

Ce obiecte au atins, ce au văzut, ce au auzit, etc.? În centrul discuției trebuie să fie efortul întregului grup, nu numai unii membrii ai săi. *Ne-au arătat sau ne-au povestit?* Chiar dacă n-au vorbit și au folosit mai mult acțiuni fizice evidente, în loc să focalizeze energia asupra problemei date, înseamnă că au povestit în loc să arate, să fizicalizeze. De exemplu, dacă un student a pantomimat ceea ce a văzut în timp ce urmărea un meci de fotbal, înseamnă că a povestit. Dacă și-a menținut strict problema de a vedea, înseamnă că a folosit corect PDC.

„A arăta” este fizicalizarea Punctului de Concentrare și nu este pantomimă. Decurge din problemă și nu este ceva impus ei.

„A povesti” este ceva calculat și vine din cap; „a arăta”/„a fizicaliza” este ceva spontan și vine din intuiție.

Observații pentru toate exercițiile senzoriale

1. Aceste exerciții utilizează primele grupări întâmplătoare pe echipe, grupări care vor continua în toate atelierile viitoare. Pentru două echipe, numărați din doi în doi; pentru trei echipe, numărați câte trei studenți, etc.
2. Fiecare echipă trebuie să ajungă la Acord colectiv înainte de a merge pe scenă. Nu trebuie să existe interacțiune sau dialog pe scenă între jucători în timpul acestor exerciții. În felul acesta se evită scenarizarea și, deci, jocul actoricesc. Studenții joacă singuri, dar împreună.

3. Fiecare student trebuie să lucreze individual asupra problemelor senzoriale rămânând totodată parte a grupului. Nu cereți să se lucreze individual în timpul acestor prime ateliere. Siguranța pe care o dă grupul este esențială pentru ca indivizii să-și relaxeze crispările musculare (teama).
4. Când o echipă este gata să înceapă un exercițiu și trebuie să se anunțe „Cortina!"; nu indicați pe cineva anume, ci permiteți studenților să facă pasul spre experiența teatrală anunțându-și singuri „Cortina!". Oricât ar părea de simplu, acest lucru este foarte important. Anunțul cortinei este într-adevăr ridicarea magică a adevăratei cortine teatrale, chiar dacă s-ar putea ca „teatrul" să nu fie mai mult decât un șir de scaune sau spațiul din capătul unei camere mari.
5. Dacă unii studenți își privesc partenerii ca să vadă ce fac ei după ce se anunță „Cortina!", indicați: *Fiecare să asculte în felul său propriu. Mențineți concentrarea pe problemă și nu pe partener!*
6. Un procent din orice grup de vârstă trage cu ochiul, dar mai ales copiii, (vezi „Copilul nesigur", cap. XIII) Opriti-vă un moment ca să explicați că acesta nu este un joc de „Oglindă" (imitație). Nu trebuie numit jucătorul care a tras cu ochiul, căci face asta din dorința de a fi corect și va învăța în curând că nu există un mod corect sau greșit de a rezolva o problemă.
7. Nu începeți Evaluarea până când n-au lucrat toți studenții. De fapt, în timpul Evaluării judecățile de valoare ale studenților gen bine/rău, corect/greșit sunt înlocuite cu termenii impersonali complet/incomplet.
8. Nu insistați prea mult asupra unei probleme. Aceste exerciții îl ajută pe student să afle că posedă o memorie fizică care poate fi solicitată intuitiv ori de câte ori e nevoie. Îi arată că nu este nevoie să se închidă într-o lume subiectivă, că nu trebuie să se învăluie într-un nor de amintiri din trecut în timp ce lucrează în teatru sau în atelierul de arta actorului.
9. Indicațiile pe parcurs în timpul acestor exerciții trebuie să ajute la declanșarea reacției fizice a studenților-actori. Dacă un student opune rezistență acestor indicații, spuneți-i: *Nu te gândi la ceea ce spun! Lasă-ți corpul să asculte!*
10. Este mai bine ca profesorul să încheie exercițiile în această fază, decât să-l lase pe student să le termine singur.
11. Descurajați toate glumele, situațiile premature, etc. menținând atenția studenților asupra realității.
12. Evitați atitudinea de joc-ghicitoare pe care o pot provoca aceste exerciții. Spectatorii nu trebuie să ghicească, ci să recunoască ceea ce le comunică actorii.

SERIA OGLINZILOR

Ca încălzire pentru exercițiile care urmează, jucați „Cine a început mișcarea?" și „Trei schimbări" (în acest capitol la „Implicare fizică").

Oglinda

Punct de concentrare: oglindirea exactă a mișcărilor inițiatorului.

> Se alege numărând echipe de câte doi. Un jucător este A, celălalt B. Toate echipele joacă simultan. A și B stau față-n față și A reflectă toate mișcărilor inițiate de B, din cap până-n picioare, incluzând expresia feței. După un timp, inversați rolurile, B reflectându-l pe A.

Indicații de parcurs: *B inițiază! A reflectă! Mișcări mari cu tot trupul! Reflectă numai ceea ce vezi! Nu ceea ce crezi că vezi! Păstrați oglinda între voi! Reflectați tot - din cap până-n picioare! Schimbați! Acum A inițiază mișcarea și B reflectă! Să știți când conduceți! Să știți când reflectați!* (Jocul continuă schimbând de mai multe ori). **Evaluare:** Există vreo diferență între reflectare și imitație? Știați când inițiau mișcarea? Știați când reflectau? **Observații:**

1. Fiți atenți la presupunerile care împiedică reflectarea. De exemplu, dacă B face o mișcare familiară, A anticipează și presupune următoarea mișcare sau este atent la ce va propune B?
2. Urmăriți reflectarea în oglindă. Dacă B folosește mâna dreaptă, A folosește mâna dreaptă sau mâna opusă? Acest aspect al jocului nu trebuie adus în discuție în mod cerebral. Jucarea următoarei „Oglinzi/Cine este oglinda?" va aduce o înțelegere organică a reflectării.

3.Schimbările trebuie făcute fără să se întrerupă cursivitatea mișcării celor doi.

Oglinda/ Cine este oglinda?

Punct de concentrare: a ascunde față de public care actor este oglinda.

> Echipe de câte doi. Înainte de a anunța „Cortina” fiecare echipă decide care jucător va iniția și care va fi oglinda. Un jucător inițiază toate mișcările și celălalt reflectă și amândoi încearcă să ascundă de studenții-spectatori care este oglinda. Când actorii sunt în mișcare, profesorul spune numele unui actor. Spectatorii care cred că acesta este oglinda ridică mâna. Profesorul cere apoi voturile pentru al doilea jucător. Ei continuă să joace până când votul devine unanim.

Observație: Efortul de a zăpăci publicul cere o concentrare profundă și produce o implicare reciprocă mult mai penetrantă. Actorii își privesc și-și *văd* partenerul.

Oglinda/ Urmează-1 pe cel care te urmează Punct de concentrare: a-1 urma pe cel care te urmează. V Toate echipele formate din doi actori joacă simultan Oglinda. Se schimbă inițiatorul. Când actorii fac mișcări largi, dați indicația: *Sunteți pe cont propriu!* Actorii trebuie atunci să se reflecte unul pe celălalt fără ca nici unul să inițieze mișcarea. Amândoi sunt în același timp și inițiator și oglindă (urmăritor), reflectându-se pe sine în timp ce sunt reflectați. **Indicații de parcurs:** (începeți prin a anunța schimbările exact ca la prima Oglindă.

Profesorul poate merge în scenă ca să afle cine inițiază mișcarea.) *Reflectă! Să știi când inițiezi tu! Măriți mișcările! Lucrați cu întreg trupul!* (Când mișcările sunt largi, începeți indicațiile de tip „Urmează-1 pe cel care te urmează”.) *Sunteți pe cont propriu! Urmează-l pe cel care te urmează. Reflectă numai ce vezi! Păstrați oglinda între voi! Reflectă! Nu iniția! Urmează-l pe cel care te urmează! Urmează-l pe cel care te urmează! Nu iniția!* **Evaluarea** se face în timpul jocului, în timp ce actorul se mișcă: Ai inițiat sau ai reflectat ceea ce ai văzut?

Observație: Lăsați jucătorii pe cont propriu numai când și-au pus întregul trup în mișcare.

RELATIE FIZICĂ

Cine e mai tare

Punct de concentrare: a da realitate frânghiei invizibile. > Jucătorii trebuie să joace cu o funie invizibilă, care este legătura

dintre ei. Studenții trebuie să-și aleagă parteneri cu forță egală. **Indicații de parcurs:** *Trage! Trage! Stați în același spațiu!*

Observații:

- 1.Acțiunea corporală trebuie să decurgă din manevrarea funiei. Dacă atenția este concentrată în întregime asupra obiectului care se află între jucători, ei vor folosi tot atâta energie ca și pentru a trage o funie adevărată.
- 2.Acest exercițiu arată că, la fel ca într-un joc, aproape toate problemele asupra cărora lucrează actorul pot fi rezolvate numai prin interacțiunea cu un alt actor. Nici un actor nu poate face exercițiul singur. Arată, de asemenea, necesitatea de a da obiectului realitate pentru ca interacțiunea să poată avea loc.
- 3.Dacă studenții nu ies din acest exercițiu cu toate efectele fizice ale jocului adevărat (transpirație, respirație grea, obraji roșii, etc.), puteți fi siguri că s-au prefăcut!

Implicare în acțiunea grupului/ Ce

Punct de concentrare: arătăm acțiunea comună a grupului luând parte la ea.

> Echipe de 10-13 actori. O persoană merge pe scenă și începe o acțiune simplă. După ce văd acțiunea sa, ceilalți actori i se alătură câte unul până ce sunt implicați toți. **Indicații de parcurs:** *Arată-ne! Nu ne povesti! Vezi despre ce e vorba. Ia parte la acțiunea grupului! Evită dialogul. Devino parte a întregului!*

Evaluare: în ce consta acțiunea? Actorilor: ați luat parte la acțiune? **Observații:**

- 1.Această interacțiune a grupului ar trebui să creeze fluentă și energie. Reluați jocul până se întâmplă astfel.

2. Jucătorii nu trebuie să știe de la început care este acțiunea primului. Exemple de acțiuni: vopsirea unui gard, baterea unui covor, spălatul podelei, strângerea frunzelor cu grebla, etc.

Joc de observație

> Mai multe obiecte (reale) se așează pe o tavă. Studenții formează un cerc în jurul acesteia. După 10-15 secunde tava se acoperă sau se ia. Apoi studenții scriu pe caiet lista cu obiectele pe care și le amintesc. Listele sunt apoi comparate cu obiectele de pe tavă. (ex. preluat de la Neva L. Boyd -, „Handbook of Recreațional Games”)

Joc cu mingea

Punct de concentrare: a păstra mingea în spațiu și nu în capul actorilor.

> Împărțiți grupul în două echipe mari, unii actori, ceilalți public. Prima echipă joacă cu o minge invizibilă: așezați în cerc, decid mărimea mingii și apoi aruncă mingea de la unul la altul. Când jocul este în desfășurare, profesorul anunță că mingea devine mai ușoară sau mai grea sau se mișcă cu viteze diferite. Când joacă a doua echipă, prima devine public.

Indicații de parcurs: *Mingea e de o sută de ori mai ușoară! Mingea e de o sută de ori mai grea! Mingea e din nou normală! Folosiți-vă întreg trupul ca să aruncați mingea! Aruncați mingea mișcându-vă cu încetinitorul! (Dați indicația cu încetinitorul) Prindeți mingea într-o mișcare mult încetinită! Viteză normală! Țineți ochii pe ninge! Dă mingii timpul său real ca să zboare prin spațiu! Acum, schimbă! Aruncă mai rapid! Aruncă și prinde cât poți de rapid! Revenim la normal!*

Evaluare: Actorilor: Mingea a existat în spațiu sau a fost numai în capul vostru? Publicului: ce părere aveți?

Observații:

1. Actorul știe când mingea este în spațiu sau doar în capul său. Când este în spațiu va fi „vizibilă” și pentru actori și pentru public.
2. Dați indicațiile foarte energic! Subliniați importanța folosirii întregului trup pentru a păstra mingea în mișcare.
3. După acest exercițiu introduceți exercițiile „Evită mingea”, „Săritul corzii” și apoi „Terenul de joacă” - toate din capitolul „Addenda I/Exerciții noi”.

Acțiune în doi

Punct de concentrare: asupra păstrării obiectului (invizibil) între ei.

> Cei doi actori se înțeleg asupra unui obiect și încep o acțiune cu el (ca în „Cine e mai tare”). Obiectul pe care îl aleg determină acțiunea (de exemplu: întinderea unui cearșaf, tragerea unei păături de la unul la altul în pat).

Indicații pe parcurs: *Lucrați împreună! Mențineți obiectul între voi!*

Observații:

1. Un mod de a-i feri pe studenți să planifice Cum-ul este ca fiecare echipă să scrie un bilețel cu numele obiectului. Apoi toate obiectele se pun într-o pălărie urmând ca fiecare să tragă un bilețel chiar în momentul intrării în scenă. Este mai plăcut pentru toți.
2. Pentru această primă relație sugerați ca obiectul să fie ceva care provoacă o reacție tactilă.

Acțiune în trei sau mai mulți

Punct de concentrare: asupra păstrării obiectului (invizibil) între ei, în spațiul real dintre jucători.

> Trei sau mai mulți actori aleg un obiect a cărui manevrare îi implică pe toți. Ei trebuie să participe la o acțiune comună în care toți pun un obiect în mișcare. De exemplu: tragerea unui năvod, tragerea unei bărci, transportarea unei canoe, împingerea unei mașini în pană, etc.

Indicații pe parcurs: *Țineți obiectul în spațiu! Arătați! Nu povestiți!*

Evaluare: Au lucrat împreună la rezolvarea problemei? Dacă trei au împins mașina și al patrulea era la volan, nu au rezolvat problema, pentru că nu toți au fost implicați fizic.

Au avut nevoie unii de alții ca să rezolve problema sau o putea rezolva și unul singur? Dacă putea și unul singur să rezolve problema, înseamnă că obiectul n-a fost bine ales.

Au lucrat împreună sau separat? Dacă trei oameni au vopsit un obiect, înseamnă că au lucrat separat, chiar dacă au lucrat asupra aceluiași obiect. Dacă au avut nevoie unii de alții ca să poată mișca obiectul - asta înseamnă că au lucrat asupra problemei. **Observații:**

1. Acțiunea în doi îi face aproape automat pe jucători să relaționeze. Acțiunea în trei sau mai mulți îi poate confuza. Nu dați nici un fel de exemple. Lăsați-i să descopere singuri soluția problemei.
2. Urmăriți ca studenții să nu lucreze separat în timp ce sunt în grup.

Acțiune fără mâini

Punct de concentrare: pe fizicalizarea și manipularea obiectului fără a folosi mâinile.

> Doi sau mai mulți jucători se decid asupra unui obiect animat sau inanimat între ei, pe care trebuie să-l pună în mișcare fără a-și folosi mâinile. Exemple: împingerea unei stânci, împingerea unei mașini, mișcarea unui tobogan, escaladarea unui munte, etc. **Evaluare:** Au fizicalizat obiectul sau au povestit? **Observații:**

1. Nu-i lăsați pe studenți să aleagă o acțiune la care nu e nevoie de brațe, cum ar fi zdrobirea strugurilor cu picioarele, deoarece aceasta constituie o rezistență la PDC.
2. Atenție la spontaneitatea și la modurile neobișnuite de a pune obiectul în mișcare. Țineți minte: a da exemple înseamnă a le spune studenților Cum să facă!
3. Ca un prim pas pentru exercițiul de mai sus, este recomandabil să se ia ceva care îi unește pe toți jucătorii, ca de pildă un grup de deținuți prinși în cătușe sau lanțuri unul de altul. Un al treilea pas ar fi să joace „Unde fără mâini” (finalul cap. IV) după introducerea „Unde-lui”.

Oglinda pe echipe/ Urmează-1 pe cel care te urmează Punct de concentrare: echipa „oglindă” trebuie să reflecte toate mișcărilor exact; Punctul de concentrare va fi apoi ascultarea/urmarea partenerului, a celui care te urmează la rândul său.

> Patru jucători împărțiți în două echipe. Echipele se oglindesc reciproc. Echipa A este oglinda și echipa B inițiază mișcarea. Echipa inițiatoare trebuie să cadă de acord asupra unei acțiuni care să-i angreneze pe ambii jucători. De exemplu: un frizer bărbiereste un client. Echipa A devine reflecția frizerului și a clientului și trebuie să redea acțiunea de bărbierit cât mai exact. Se joacă ca și „Oglinda” simplă. După un timp inversați echipele, indicând: *Schimbare!*

Observație: acest exercițiu poate fi dat din nou când studenții-actori ajung la problemele pentru văz.

Implicare în acțiunea grupului/ Cine

Punct de concentrare: a participa la acțiunea grupului (în cadrul exercitării unei profesii).

> Un actor merge pe scenă și începe o acțiune. Alții i se alătură unul câte unul, ca persoane distincte (Cine) și participă la acțiune.

De exemplu: primul jucător este un chirurg; ceilalți sunt subchirurgul, infirmiera, anestezistul, internul, etc.

Indicații pe parcurs: *Arată! Nu povesti! Alătură-te ca personaj bine definit! Fizicalizează Cine-le prin acțiunea ta! Observații:*

1. Jucătorii nu trebuie să știe de la început Cine este primul jucător și ce va face el.
2. Faceți acest exercițiu până când studenții-actori se vor lăsa antrenați de problema respectivă cu interes și plăcere ca la orice joc. Astfel se declanșează o energie care își găsește expresia în interacțiune și aduce naturalețe în vorbire și mișcare. Dacă nu se întâmplă astfel, înseamnă că nu ați explicat bine PDC. Actorii nu sunt concentrați asupra acțiunii colective, ci improvizează aiurea sau scenarizează. Dacă se întâmplă așa, spuneți primului jucător să înceapă un joc (ping-pong, baseball, etc.) și îndemnați-i și pe ceilalți să participe.

Cine a început mișcarea

>Jucați acest joc tradițional ca introducere la „Oglindă”. Jucătorii stau într-un cerc larg. Un jucător este trimis afară din cameră, în timp ce ceilalți aleg un conducător al unei mișcări pe care toți o vor reflecta. El poate modifica oricând mișcările - mari, făcute în plin - iar grupul trebuie să le reflecte întocmai. Studentul este chemat înapoi și, stând în centrul cercului, încearcă să-l descopere din trei încercări pe cel care conduce mișcarea. Ceilalți fac tot posibilul ca cel din centru să nu afle cine conduce. După ce ghicește sau după cele trei încercări, după caz, inițiatorul mișcării este cel care iese afară.

(Exercițiu preluat din manualul Nevei L. Boyd - „Handbook of Recreațional Games”).

Dificultate cu obiecte mici

Folosiți acest exercițiu din când în când în timpul studiului.

Punct de concentrare: întâmpinarea unei dificultăți în mânăuirea unui obiect mic.

Partea I

>Un singur jucător face o acțiune cu un obiect mic. De exemplu: destuparea unei sticle, deschiderea unei geți care s-a înțepenit, încercarea de a deschide un sertar, ruperea ambalajului de la un pachet de țigări.

Partea a II-a

>Un singur jucător face o acțiune cu un obiect mic de îmbrăcăminte. De exemplu: fermoar înțepenit la spatele rochiei, cizme strâmte, cătușeală ruptă la mânecă.

Partea a III-a

>Doi sau mai mulți jucători. Același lucru ca în partea I și a II-a, dar cu implicarea mai multor jucători.

Observație: rezistența la PDC se vede la jucătorul care intelectualizează problema. De exemplu, în loc să lucreze asupra unei dificultăți fizice pe care i-o oferă obiectul, s-ar putea ca el să aibă o gaură în pantof pe care să încerce s-o astupe cu o bancnotă scoasă din buzunar. Aceasta ar fi o glumă și o evitare totală a problemei.

Ce vârstă am?

Punct de concentrare: asupra fizicalizării vârstei alese.

>Un singur jucător. Profesorul-regizor stabilește spațiul: o stație de autobuz cu o banchetă sau niște scaune cu fața la public. Actorul scrie pe o bucată de hârtie o vârstă și o dă profesorului apoi merge pe scenă și așteaptă autobuzul, fizicalizând vârsta.

Exemplul I: o actriță adultă intră mestecând gumă și făcând baloane. Guma i se lipește de nas, încearcă să o curețe cu limba și degetele, se caută prin buzunare, dar nu găsește ce caută. Se caută repede prin toate buzunarele, scoate un yo-yo și începe să se joace. Sosește autobuzul. Bagă repede jucăria în buzunar și caută îngrijorată banii pentru bilet. *Exemplul II* (făcut de un băiat de 11 ani): o persoană vine pe scena cu un pas ferm, agresiv. El are o servietă în mână. Se uită în josul străzii, nu vede nimic venind, se așează pe banchetă și deschide servieta. Caută în câteva compartimente, scoate o hârtie, se uită la ea, scoate din buzunarul interior al hainei un creion, face o notă pe hârtie, o pune la loc în servietă, o închide, se uită neliniștit în josul străzii. Autobuzul nu vine.

Indicații pe parcurs: *Pune vârsta în picioare! În buza de sus! În coloana vertebrală! Autobuzul este la o stație distanță! Se apropie! A oprit!* Sau adăugați uneori: *Este prins în trafic!* **Evaluare:** Ce vârstă avea actorul? Ne-a arătat sau ne-a povestit? Însușirile legate de vârstă sunt întotdeauna fizice? Diferențele de vârstă sunt o parte a unei atitudini față de viață? A văzut autobuzul sau a ascultat doar indicația dată?

Observații:

- 1.În această fază de început un student-actor va lua un oarecare ritm fizic și va face multe acțiuni pentru a ajuta la clarificarea vârstei. Asta este de obicei o formă de „a povesti” și nu de „a fizicaliza”.
- 2.Descurajați „jocul teatral” și „spectacolul” în timpul acestui exercițiu repetând Punctul de concentrare:
Fizicalizează vârsta aleasă!
- 3.Dați indicația *Autobuzul este prins în trafic!* numai când vreți să explorați mai departe munca studentului.

4. După acest exercițiu jucați „Nemișcare/Încălzire” (spre sfârșitul acestui capitol) și apoi treceți la „Ce vârstă am?/ Repetare”.

Ce vârstă am?/ Repetare

Punct de concentrare: numai asupra vârstei, repetându-ți cifra frecvent.

> Grupa este împărțită în două echipe, fiecare jucător stând pe scaunul său și gândindu-se la vârstă; la numărul anilor. Când vârsta devine evidentă în trup, ceea ce este necesar pentru rezolvarea problemei va veni de la sine.

Indicații pe parcurs: *Concentrați-vă asupra vârstei exacte! Repetați-vă cifra în minte! Trimite-ți acest mesaj întregului organism! Când vârsta se fizicalizează: Autobuzul este la o stație distanță! Este prins în trafic!*

Observații: Studentului-actor îi este dificil să creadă că:

1. „Mintea albă” (liberă de idei preconcepute) este tocmai ceea ce căutăm dacă vrem să ne îmbogățim experiența.
2. Dacă ne concentrăm cu adevărat numai asupra vârstei, atât studenții-actori, cât și spectatorii vor avea o experiență foarte interesantă, pe măsură ce corpul actorului devine mai bătrân sau mai tânăr în mod spontan având nevoie numai de puțină acțiune scenică evidentă sau chiar fără să fie nevoie de ea.
3. Acest exercițiu va da rezultate numai dacă actorul își eliberează cu adevărat mintea de orice imagini referitoare la această vârstă (repetarea continuă a vârstei prin indicațiile pe parcurs va ajuta în acest scop).
4. Numai concentrarea asupra vârstei servește la eliberarea memoriei fizice într-un asemenea grad, încât actorul fizicalizează vârsta cu cele mai mici mișcări ale corpului și gesturi, cu subtilități pe care ne așteptăm să le vedem numai la actorii cei mai desăvârșiți și mai experimentați. Vedem din nou că, pentru a experimenta noi situații, trebuie să avem încredere în sistemul de studiu și să lăsăm PDC să-și îndeplinească sarcina.
5. Dacă problema a fost rezolvată, studentul trebuie să iasă din acest exercițiu cu mai multă grație fizică datorită pierderii rigidității, cu o mai mare libertate musculară și strălucire în priviri. Noi surse de energie și cunoaștere au fost descoperite și puse în funcțiune. „Au fizicalizat vârsta fără să facă nimic!” - iată comentariul entuziast pe care-l aud frecvent studenții-actori.
6. În vederea pregătirii pentru acțiune, actorul trebuie să se concentreze asupra respirației, ca în exercițiul „Incursiuni în intuitiv” (cap. VII).

Obiectul îi pune în mișcare pe jucători **Punct de concentrare:** asupra obiectului care îi pune în mișcare. >

Orice număr de jucători. Ei se înțeleg asupra obiectului care îi va pune în mișcare. Trebuie să formeze un grup unitar, solidar. Exemple: un vapor, o mașină, carusel, etc. **Indicații pe parcurs:** *Simțiți obiectul! Lăsați-l să va miște! Sunteți implicați cu toții! Să fie în spațiu, nu în capul vostru!* **Evaluare:** Către spectator: Au lăsat obiectul să-i pună în mișcare sau au inițiat o mișcare independentă de obiect? S-au mișcat imitându-i pe ceilalți jucători?

Către actori: ați lucrat ca la „Oglindă” reflectându-i pe alții sau ați lucrat asupra Punctului de concentrare?

Observații:

1. Observați dacă actorii *simt* obiectul între ei. Acest lucru ajunge uneori la un grad extraordinar după ce studenții au lucrat împreună timp de mai multe luni sau când se concentrează profund asupra problemei.
2. Mulți studenți vor întreba: „Trebuie să ne uităm la ceilalți ca să știm când să ne mișcăm?” întrebarea aceasta înseamnă a-l întreba pe profesor „Cum să fac?”, ceea ce indică o dependență. Simpla indicație *Lăsați obiectul să vă pună în mișcare!* repetată din când în când va ajuta la înlăturarea acestei dependențe.
3. Dacă PDC este total orientat asupra obiectului apare o realitate colectivă care este simțită de către actori și evidentă pentru spectatori.
4. S-ar putea ca jucătorii să se relaxeze și să lase obiectul să-i pună în mișcare numai după continue indicații pe parcurs. Cei mai mulți se vor relaxa dacă PDC este bine înțeles și dacă Indicațiile pe parcurs ajung la ei; mai mult, fiecare echipă ar trebui ținută pe scenă până când cei mai mulți dintre jucători se vor lăsa în voia obiectului.
5. Repetați acest exercițiu de-a lungul antrenamentului.
6. Vezi și „Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor” (cap. IX).

Este mai greu când e plin

(vezi „A da realitate (substanță) obiectelor”, cap. XIV).

Punct de concentrare: greutatea obiectelor trebuie să fie obiectivă, în spațiu și nu în capul nostru.

> Trei sau mai mulți jucători aleg o acțiune în care niște recipiente trebuie umplute, golite, umplute din nou. De exemplu: cules de mere, umplerea unei lăzi, căratul apei.

> Varianta A: mânuirea unor obiecte de diferite greutăți. De exemplu: aruncarea nisipului cu lopata, adunarea fânului, ridicarea greutăților.

> Varianta B se va folosi după exercițiile inițiale de spațiu: problema varierii greutății este plasată în contextul unui Unde, Cine, Ce ales de grup.

Indicații pe parcurs: *Simțiți greutatea în picioare! în spate! Nu numai în brațe. Simțiți greutatea cu întregul vostru trup! Fizicalizați, nu ne povestiți!*

Evaluare: Actorii au fizicalizat diferențele de greutate (răspuns fizic) sau au povestit (au arătat, au glumit)? Actorii, ce părere aveți?

Parte a unei relații complexe

Punct de concentrare: pe comunicarea Cine-lui (relației) prin intermediul unei acțiuni.

> Un jucător merge pe scenă și începe o acțiune. Treptat intră în acțiune și ceilalți, unul câte unul. De data aceasta ei știu cine sunt când intră în scenă; primul jucător, care nu știe cine sunt ceilalți, trebuie să-i accepte și să intre în relație cu ei.

Exemplu: un bărbat atâră perdele. Intră femeia: „Vai, dragă, nu le-ai pus cum am vrut eu!” El acceptă faptul că ea este soția lui și acționează în consecință. Actorii continuă să intre: copiii celor doi, vecina de alături, preotul, etc. Toate relațiile se instalează luând parte la acțiune.

Indicații pe parcurs: *Fizicalizați, nu povestiți! Rămâneți concentrați pe acțiune!*

Evaluare: Ea ne-a arătat sau ne-a povestit că este soția, vecina, etc ?

S-au menținut în cadrul acțiunii?

Observații:

1. Acest joc va avea primele trăsături ale unei scene care decurge din PDC, precum și primele semne de relație, nemaifiind o simplă activitate simultană.
2. Lăsați-i pe studenți să joace cu plăcere acest joc de orientare chiar dacă scena este oarecum haotică datorită „personajelor” prea numeroase care se mișcă și vorbesc în același timp, jucând jocul cu toată seriozitatea. Această comportare scenică copilăroasă trezește plăcerea și interesul și este esențială pentru dezvoltarea colectivă a grupului (necesară în teatrul de improvizație), înfrânați-vă tentația de a crea o scenă ordonată. Exercițiile următoare vor face treptat acest lucru pentru student. În special este de mare ajutor exercițiul „Dă și preia/ Două scene” (cap. VI).

Parte dintr-un întreg

(mulți utilizatori numesc acest joc „Mașina”, n.a.; în școala noastră este numit și „Mecanismul”, n.t.)

Punct de concentrare: a deveni o parte dintr-un obiect mai mare.

> Un jucător merge pe scenă și devine o parte dintr-un obiect mare însuflețit sau neînsuflețit, în mișcare. De îndată ce alt jucător înțelege despre ce obiect e vorba, acesta se alătură celui de pe scenă și devine o altă parte a întregului. Se continuă așa până ce sunt toți implicați și lucrează împreună pentru a forma obiectul în întregime. Jucătorii pot propune orice mișcare, sunet sau poziție pentru a ajuta la completarea întregului. De exemplu: mașini, mecanisme abstracte, constelații din univers, grupuri statuare, o floare, un animal, celulele corpului.

Indicații pe parcurs: *Folosiți-vă trupul în întregime pentru a fizicaliza partea care sunteți! Intrați în joc! Asumați-vă riscuri!*

Observații:

1. Acest exercițiu generează multă spontaneitate și veselie. Orice grup de vârstă reacționează cu aceeași energie.

Veți observa că efectele sonore apar spontan, atunci când e nevoie de ele.

2. Nu dați exemple. Dacă jocul este prezentat clar, jucătorii vor găsi ei înșiși obiectele cele mai interesante.

Trei schimbări

Faceți acest exercițiu ca introducere la „Oglinda”.

> Două rânduri de jucători unul în fața celuilalt. Fiecare jucător trebuie să observe persoana din față și să țină minte

îmbrăcămintea, pieptănătura, etc. Se întorc apoi cu spatele unii la alții. Fiecare schimbă trei lucruri în ținută (de exemplu, își dezleagă cravata, își face o cărare în păr, își deznoadă șireturile de la pantofi, schimbă ceasul de pe o mână pe cealaltă, etc.). Apoi se întorc cu fața și trebuie să identifice cele trei schimbări ce au intervenit.

Schimbați partenerul după fiecare exercițiu, până ce ajungeți la 7, 8, chiar 9 schimbări. **Observație:** Nu spuneți jucătorilor că veți înmulți schimbările decât după primul joc. Mulți se îngrijorează că nu vor găsi trei schimbări. Patru sau mai multe schimbări vor incita mai mult. Acesta este un exercițiu excelent pentru cei care-și încearcă puterile în improvizație la un nivel fizic, simplu. Jucătorii sunt nevoiți să privească cu prospețime și să descopere lucruri pe care le pot folosi în joc, lucruri pe care nu le-au observat la prima vedere. Jocul a fost numit și „Jocul supraviețuirii”.

Ce profesie am?

Punct de concentrare: pe profesia aleasă.

> Faceți decorul simplu al unei stații de autobuz (scaune sau bănci, tc.). Echipa de cinci sau mai mulți studenți intră în scenă și așteaptă, concentrați pe profesia aleasă. Lăsați să treacă câteva minute pentru ca efectele concentrării să se vadă. Studenții-actori nu se cunosc reciproc și evită dialogul. **Indicații pe parcurs:** *Simțiți profesia în întregul trup! Mâini! Picioare! Gât!* (Când fizicalizarea apare anunțați:) *Vine autobuzul!* **Evaluare:** Ce profesii și-au ales? Actorii ne-au arătat sau ne-au povestit? Ce părere au actorii despre asta? Putem arăta ce profesie avem numai prin acțiune? Se schimbă structura corporală în unele profesii? Schimbarea se datorează atitudinii interioare? Schimbarea se datorează mediului de lucru? **Observații:**

1. Întrebările din cadrul Evaluării provoacă deseori o primă înțelegere în ce privește fizicalizarea trăsăturilor personajului, dar

nu elaborați! Vor urma și alte jocuri care vor ajuta la înțelegerea organică a problemei personajului. 2. Pentru a preveni Cum-ul, cereți studenților să stea liniștiți și să se concentreze asupra profesiei pe care și-au ales-o, nimic mai mult. Dacă concentrarea este completă, va apărea de la sine ceea ce este necesar pentru rezolvarea problemei.

Penetrarea Oglinzii

Dați acest exercițiu în tot cursul studiului, în special înainte de „Argumentare susținută”, de jocurile care urmează (cap. VII) și de „Caracterizare rapidă” (cap. XII). Acest exercițiu este primul pas spre „Preocupare” (cap. IV).

Punct de concentrare: remodelarea propriului chip din interior spre exterior pentru a semăna cu al partenerului.

> Studenților li se aleg sau își aleg parteneri cu o structură facială diferită de a lor. Fiecare echipă de doi decide asupra unei relații simple (soț/soție, etc.) și alege un subiect de discuție. Jucătorii stau față-n față și încep conversația. Când profesorul numește un student, acesta încearcă să-și restructureze fața astfel încât aceasta să arate ca a partenerului, își asumă structura sa facială în timp ce continuă discuția. Când este numit partenerul, primul se întoarce la propria sa structură facială. În timp ce studenții-actori discută, profesorul schimbă frecvent „Oglinda”. **Indicații pe parcurs:** *Reconstruiți-vă nasul ca să semene cu al partenerului! Maxilarul! Fruntea! Schimbă oglinda! Concentrează-te pe buza superioară a partenerului! Continuă discuția! Schimbă linia bărbiei! Exagerează oasele obrazului! Sculptează-ți fața ca să arate ca a partenerului! Din interior spre exterior! Împărtășește-ne vocea!* **Evaluare:** Ați reușit să pătrundeți structura facială a partenerului sau i-ați

reflectat pur și simplu expresia și mișcarea? Întrebare pentru studenții-spectatori: sunteți de acord cu ce spun actorii? **Observații:**

1. Actorii sunt aruncați într-o relație verbală explicită; totuși, ambii parteneri trebuie să fie concentrați pe pătrundere și restructurare astfel încât problema dialogului va fi depășită.
2. La început, schimbarea facială va fi minimă. Acest exercițiu este valoros în ciuda acestui răspuns modest pentru că îl determină pe actor să se uite la partener și să vadă.
3. Studenții trebuie „să pătrundă” fața partenerului ca să o poată restructura pe a lor. Trebuie evitate expresiile superficiale. Pentru a ușura înțelegerea, indicați: *Exagerați structura facială a celuilalt!*
4. Acest exercițiu, exact ca și alte tipuri de exerciții de „Oglindă”, poate fi făcut de întregul grup în echipe de câte doi, jucând fără spectatori.

Conversație și acțiune

Punct de concentrare: pe continuarea conversației în timp ce măncați.

> Echipe de doi sau mai mulți jucători cad de acord asupra unui subiect simplu de conversație. Ei încep să mănânce o masă bogată în timp ce discută continuu. **Indicații pe parcurs:** *Continuați conversația! Dați mai departe sarea! Beți apă! Să vă auzim! Mestecați! Gustați-o! Continuați să măncați, treceți la alte feluri!*

Evaluare: Ce feluri de mâncare au mâncat? Actori, așa era? Actorii au fizicalizat sau au povestit? Au fost capabili să mănânce și să discute în același timp? Au devenit vizibile obiectele (invizibile)? **Observații:**

1. Aceasta este o problemă cu două părți. Evitarea ei constă în a face lucrurile separat, fie mestecatul și înghițitul, fie ascultatul și vorbitul.
2. Mențineți concentrarea actorilor pe mâncare și discuție, altfel o vor transforma într-o situație ce trebuie „jucată” și vor opune rezistență lucrului asupra problemei.
3. Înghițirea mâncării este foarte importantă; îi aduce pe actori în momentul prezent. Dacă se fac că mănâncă, indicați: *Luați-vă timp să înghițiți!*

Acțiune cu obiecte mari

Punct de concentrare: pe relația fizică a actorului cu un obiect mare, invizibil.

> Un singur jucător (sau întregul grup, fiecare lucrând individual) lucrează cu un obiect mare care oferă un obstacol substanțial.

Indicații pe parcurs: *Dați viață obiectului! Folosiți-vă întregul trup! Dați-i obiectului locul său în spațiu! Explorați obiectul! Fizicalizați! Nu povestiți! Simțiți obiectul cu tot trupul!*

Evaluare: Obiectul era în spațiu sau era în mintea actorilor? Au fizicalizat obiectul sau ne-au povestit?

Observații: Asigurați-vă că Punctul de concentrare al studentului este pe *obiect* și nu pe răspunsul emoțional în relaționarea cu el.

Joc de desenare a obiectelor

Punct de concentrare: pe comunicarea prin imagine.

> Pregătiți o listă de obiecte cu caracteristici simple, dar clare (tren, vacă, pisică, elefant, etc.). Împărțiți grupul în două. Fiecare echipă se apropie de profesorul care ține lista în mână la o distanță egală. Câte un jucător al fiecărei echipe merge la profesor care le arată același cuvânt deodată, (sau poate să le șoptească cuvântul, mai ales dacă lucrează cu copii care nu știu să citească). Jucătorii aleargă la echipele lor și le comunică partenerilor cuvântul desenându-l pe hârtie pentru ca aceștia să înțeleagă despre ce e vorba. Prima echipă care identifică și strigă cuvântul câștigă un punct. Continuați cu alte cuvinte până când toți membrii echipei au șansa de a desena pentru partenerii lor. Pentru studenții avansați se pot folosi și cuvinte abstracte (bucurie, melancolie, triumf, generozitate, etc.) Pot fi acceptate și sinonimele.

Indicații pe parcurs: *Desenul să fie cât de mare e posibil!*

Comunicați!

Observații:

1. Nu este important talentul la desen căci acesta este un joc de Selecție spontană ce permite jucătorilor să

comunica vizual. Spuneți acelora care anunță un cuvânt înainte de a li se fi comunicat ceva că *Nu este un joc de ghicire*.

2. Desenele pot fi făcute pe hârtie normală sau pe hârtie mare, cu carioci, cu markere, cu pensule de desen, sau cu cretă pe tablă.
3. Cuvintele pot avea legătură cu ceva din activitatea clasei respective.
4. În scrierea Egiptului Antic, Chinei antice, etc. cuvintele erau reprezentate în imagini. Studenții care joacă acest joc comunică pictural.
5. Toate grupele de vârstă adoră acest joc și aproape întotdeauna consideră că scorul este neimportant.

Prins în cursă

Punct de concentrare: pe relația fizică cu un obiect mare.

> Un singur jucător. Acesta își alege un loc închis din care să scape cum ar fi o scorbură de copac, un lift, o cursă de urs, etc.

Indicații pe parcurs: *Fizicalizează! Concentrează-te pe mediul apropiat! Păstrează obiectul (când apare) în spațiu!*

Fizicalizarea unui obiect

Punct de concentrare: a da viață sau mișcare obiectului.

> Un singur jucător. El alege un obiect invizibil însuflețit sau neînsuflețit pe care îl mânuiește și îl folosește. El trebuie să comunice viața, mișcarea acestui obiect.

Dacă, de exemplu, obiectul este o minge de bowling, studentul trebuie să arate ce se întâmplă cu mingea din momentul în care i-a dat drumul din mână. Alte obiecte care pot fi fizicalizate sunt:

improvizație pentru teatru

EXERCITII PENTRU IMPLICAREA ÎNTREGULUI TRUP

Implicarea întregului trup

Punct de concentrare: implicarea întregului trup, din cap până-n picioare.

> Exercițiul este pentru studenți avansați. Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce, alegând o acțiune care implică întregul corp. De exemplu: o întâlnire cu foștii colegi; pelerinaj; scafandri căutând comori submarine; urnirea unui bolovan de la gura unei peșteri; imponderabilitate într-o navetă spațială.

Mișcare ritmică

Punct de concentrare: pe mișcarea ritmică a trupului.

> Întregul grup stă jos sau în picioare, în spațiul de joc. Partea I

> Profesorul numește un obiect. În același moment, fără să se gândească, fiecare student face mișcarea pe care i-o sugerează obiectul respectiv și continuă până mișcările devin ritmice și ușoare. Dacă e posibil, acompaniați-i muzical.

Indicații pe parcurs: *Simte-ți propriul ritm! Uită obiectul!* Partea a II-a

> Când grupul se mișcă ritmic, profesorul sugerează un Unde. Fără să-și oprească mișcările ritmice, studenții dezvoltă Cine și Ce în cadrul Unde-lui. De exemplu: un carnaval, un intermezzo într-un spectacol, dansatori, nebuni, etc.

Indicații pe parcurs: *Păstrează ritmul! Lasă mișcarea să-ți sugereze personajul! Dă și preia!*

Evaluare: Mișcarea ritmică a dezvoltat personajul în situația dată? Au comunicat actorii tabloul scenic? Au transmis și au preluat? Actori, ce părere aveți? **Observații:**

1. O pregătire bună pentru acest exercițiu este „încălzire pentru Dă și preia” (Addenda I).
2. Dacă unii studenți au dificultăți în găsirea unui personaj, profesorul poate intra în spațiul de joc ca să-i ajute, repede și fără să oprească ritmul.

încordare musculară

Punct de concentrare: pe încordarea unei părți a trupului. > Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce. Fiecare trebuie să-și încordeze o parte a corpului și s-o țină încordată toată scena. Acesta este un lucru pur personal și nu trebuie să facă parte din scenă. Cu toate că încordarea este observată aproape întotdeauna de spectatori, actorul nu trebuie nici să le-o arate, nici s-o justifice. Dacă un jucător alege un picior țeapăn, de exemplu, nu trebuie să-l justifice fiind șchiop, ci trebuie să joace scena de parcă înțepeneala nu există. **Indicații pe parcurs:** *Păstrează-ți constant PDC-ul! Nu relaționa cu zona încordată!*

Evaluare: Actorii au încercat să-și justifice încordarea sau au lucrat având-o pur și simplu? Au fost actorii mai spontani datorită concentrării asupra mușchiului încordat? Pentru studenții-actori: concentrarea asupra mușchiului încordat v-a oferit libertate de reacție? **Observații:**

1. La prezentarea inițială a acestui exercițiu, veți observa că mulți studenți vor încorda acea parte a trupului care este deja o problemă musculară pentru ei (de exemplu: persoana cu o ceafa țeapănă, își va asuma o ceafa țeapănă; studentul care își folosește exagerat gura și fața se va concentra asupra musculaturii faciale). Nu punctați acest lucru, decât după ce lucrează toți primul exercițiu. Apoi, după ce discutați acest lucru în Evaluare, cereți repetarea scenei alegând alt mușchi. Este inutil să mai spunem că, pentru aceasta, este nevoie de două sau mai multe ateliere.

2. Rezistența la PDC, care apare în toate exercițiile, este foarte evidentă aici. A alege să tensionezi un mușchi deja tensionat

încercarea de a ține un pește viu, jocul de biliard, lansarea unui zmeu, mișcarea unui yo-yo, etc. **Indicații pe parcurs:** *Arătați viața obiectului cu ajutorul întregului corp! Țineți obiectul în spațiu! Ieși din mintea ta! Arată cu picioarele! Cu omoplații! Cu coatele!*

Evaluarea: Au reușit să dea viață obiectului? Ne-au arătat sau ne-au povestit?

Observație: Deosebirea între a da viață unui obiect și a-l folosi este subtilă. Formulați atent prezentarea pentru a nu spune actorilor Cum să facă.

Menținerea înălțimii suprafeței

Punct de concentrare: pe menținerea înălțimii suprafeței în timp ce se așează diferite obiecte pe ea.

> Un singur jucător își fixează o suprafață plană invizibilă (o masă, o tejghea) pe care pune mai multe obiecte mici (invizibile și ele) cu mișcări energice. Aceste obiecte pot fi cărți, creioane, pahare, etc.

Observație: rezistența față de PDC se va manifesta prin îngrămădirea obiectelor unele peste altele în loc să fie așezate unele lângă altele pe suprafață.

~

Început și Sfârșit cu obiecte Punct de concentrare: asupra obiectului.

> Acesta este un exercițiu cu trei etape lucrat de un singur student care alege un obiect mic - de exemplu: o ciocolată.

Etapa A: Studentul-actor face o acțiune simplă cu obiectul (de exemplu: scoate ambalajul și mușcă din ciocolată). *Etapa B:* Studentul repetă acțiunea, însă, de data asta, anunță „început” de fiecare dată când ia din nou contact cu obiectul și „Sfârșit” când a încheiat fiecare detaliu al acțiunii (vezi Observația nr. 1).

Etapa C: Studentul repetă din nou acțiunea, de data asta făcând-o cât se poate de rapid și fără să mai anunțe începutul și sfârșitul. **Evaluare:** Către actor: care acțiune a fost mai clară („vizibilă în spațiu”) pentru tine - prima sau a treia? Către studenții-spectatori: Voi ce părere aveți? **Observații:**

1. Dacă Etapa B se face corect, fiecare detaliu va fi ca un stop-cadru în film. Indicați actorului să înceapă și să sfârșească acțiunea cu o explozie de energie. Exemplu pentru Etapa B: actorul întinde mâna după ciocolată - „început”, o apucă - „Sfârșit”; începe să-i rupă ambalajul - „început”, îl rupe - „Sfârșit”; începe să mototolească ambalajul - „început”, îl mototolește - „Sfârșit”; este gata să-l arunce - „început”, îl aruncă - „Sfârșit”.

2. Etapa C va fi mult mai clară și mai rapidă decât Etapa A, va fi în spațiu, nu în mintea actorului, va fi prin urmare vizibilă.

3. Exercițiul „Început și Sfârșit” de la capitolul IV implică actorul într-un simplu Unde, Cine, Ce aducând scena

la viață.

SUBSTANȚA INVIZIBILĂ

Exercițiile de mai jos, „Mersul prin substanța invizibilă” și „Modelarea substanței invizibile”, sunt căi de percepție/cunoaștere senzorială/experimentare a mediului înconjurător, a spațiului ca dimensiune reală în care putem pătrunde, comunica, trăi și fi liberi. Fiecare actor devine un instrument de emisie/recepție capabil să se extindă dincolo de trup și de mediul înconjurător imediat. Precum apa înconjoară și întreține viața marină, substanța invizibilă ne înconjoară și ne întreține pe noi. Obiectele făcute din substanța invizibilă pot fi privite ca materializări ale eului nostru (invizibil) în lumea vizibilă, percepute intuitiv/senzorial ca fenomene manifeste, *reale*! Când **invizibilul** (necunoscutul, ne-născutul din noi) **devine vizibil** - văzut și perceput - se naște magia teatrului! Acesta este *terenul fertil* al poetului, al artistului, al cercetătorului.

Mersul prin substanța invizibilă I (Explorare) Punct de concentrare: perceperea spațiului cu tot trupul.

> Actorii se deplasează prin spațiu și—I investighează căci este o substanță necunoscută. Profesorul li se alătură în timp ce dă indicații.

Indicații pe parcurs: *Mișcați-vă prin Substanță luând contact cu ea! Folosiți-vă tot corpul pentru a face contactul! Simțiți-o venind împotriva obrajilor! Pe nas! Pe genunchi! Pe șolduri! Lăsați substanța să vă simtă! Simțiți-vă forma corpului pe măsură ce înaintați! Dacă actorii au tendința de a folosi numai mâinile, cereți-le să meargă cu brațele lipite de trup mișcându-se astfel ca o masă compactă. Continuați indicațiile: Explorați substanța! Nu ați cunoscut-o până acum! Faceți un tunel! Intrați înapoi în spațiul pe care l-a modelat corpul vostru! Mișcați-o! Faceți-o să zboare! Ondulați-o! Ochii deschiși!*

Mersul prin substanța invizibilă II (Sprijin și Efort)

Punct de concentrare: pe a lăsa substanța invizibilă să te sprijine sau pe a te susține singur - în funcție de comanda profesorului/regizor.

> Actorii se deplasează prin substanța invizibilă pregătiți pentru comenzi. După ce actorii se lasă sprijiniți de substanță, indicați-le să se sprijine ei înșiși. Apoi să se lase din nou sprijiniți. Numirea unor părți ale corpului este utilă pentru a elibera încordarea musculară. Schimbați comanda până ce studenții simt foarte clar diferența între a fi sprijinit și a te sprijini singur.

Indicații pe parcurs:

A: Lăsați substanța să vă susțină! Sprijiniți-vă pe ea! Odihniți-vă pe ea! Lăsați-o să vă țină capul. Bărba. Ochii. Buzele, etc. B: Acum vă sprijiniți singuri! Continuați să mergeți și susțineți-vă! Fața! Brațele! Scheletul întreg! Dacă încetați să vă susțineți riscați să vă desprindeți în mii de bucăți! Depindeți de brațele voastre! De gura voastră! De fruntea voastră! (aici profesorul va numi acele părți ale trupului pe care le vede rigide) Observați ce simțiți când sunteți singurul vostru sprijin!

*C: Acum schimbați! Mergeți prin substanță și lăsați-o să vă sprijine! Nu vă gândiți prea mult la ce înseamnă asta! Trupul vostru va înțelege! Lăsați substanța să sprijine acele părți pe care le țineți voi! Observați-vă senzațiile fizice! Lăsați substanța să vă sprijine! Lăsați-o să vă susțină ochii! Fața. Umerii. Buzele. Mergeți prin spațiu și lăsați și substanța să meargă prin voi! (Continuați schimbând între Sprijin și Efort până ce jucătorii experimentează organic diferența). **Evaluare:** Actori, cum v-ați simțit când substanța vă sprijinea? Dar atunci când vă sprijineați voi înșivă? Spectatori, ați simțit diferența între sprijin și lipsa sprijinului în felul în care actorii arătau și mergeau?*

Observație: Când actorii depind de ei înșiși, unii par speriați și le e frică să nu cadă, alții sunt neliniștiți și par neajutorați, iar alții au o figură agresivă. De fapt, cu acest prilej, apar multe trăsături de caracter. Când, pe de altă parte, jucătorii se sprijină pe substanță și se mișcă prin mediul înconjurător, se poate observa o expansiune și o plinătate. Fețe zâmbitoare, calme, un aer de blândețe apare aproape la toți jucătorii. E ca și cum știu că mediul înconjurător îi va sprijini, dacă ei permit asta.

„Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă (pentru mâini)” (Addenda I) este exercițiul care conduce spre

jocurile următoare.

Modelarea substanței invizibile/ exercițiu individual

» 9

Punct de concentrare: a permite substanței invizibile să ia formă devenind un obiect.

> Etapa I: actorii lucrează individual. Ei găsesc ce obiect doresc în

substanța invizibilă. **Indicații pe parcurs:** *Jucați-vă cu substanța invizibilă! Dacă un anumit obiect începe să ia formă, continuați! Percepeți obiectul! Rămâneți cu el!*

> Etapa II: fiecare actor trage substanța invizibilă în jurul său de parcă nu poate fi ruptă sau disociată.

Indicații pe parcurs: *Experimentați! Mișcați-o în jurul vostru! Lăsați-o să vă tragă la rândul său!*

Observație: Cei mai mulți actori pot lucra cu substanța invizibilă la fel ca și cum ar lucra cu orice obiect maleabil, își găsesc obiectele cu o încredere care arată exactitate și adevăr. Poate că se întâmplă astfel pentru că actorul nu construiește obiectul din imaginație, nu-l inventează, ci îl descoperă intuitiv așa cum apare el din spațiu.

Modelarea substanței invizibile/ exercițiu de grup

Punct de concentrare: pe a lăsa obiectele să ia formă în substanța invizibilă dintre actori.

> Etapa I: doi sau mai mulți actori permit obiectului, însuflețit sau nu, să apară din substanța invizibilă și apoi să-l mențină.

Indicații pe parcurs: *Jucați-vă cu substanța invizibilă! Folosiți energia întregului corp! Lăsați obiectul să se nască! Păstrați-l între voi!*

> Etapa II: cereți actorilor să tragă substanța în jurul lor, să se lege de ea, s-o lase să-i tragă, s-o înfășoare în jurul partenerului, etc.

Indicații pe parcurs: *Implicare din cap până-n picioare! Urmează-l pe cel care te urmează! Mențineți substanța invizibilă între voi!*

Transformarea obiectelor

Punct de concentrare: pe folosirea mișcării și energiei întregului corp pentru a transforma obiectul invizibil.

> Echipe de peste 10 jucători stând în cerc. Primul lasă să apară un obiect invizibil și-l pasează următorului jucător, care se joacă cu obiectul până când acesta își schimbă forma și apoi îl pasează mai departe. De exemplu, dacă un jucător primește un yo-yo și—1 folosește, acesta se poate transforma în pasăre sau acordeon - în funcție de cum este utilizată și intensificată energia, plăcerea

jocului. Transformarea obiectului vine din mânuirea intensă, chiar exagerată a obiectului primit. Jucătorul nu trebuie să schimbe obiectul - se transformă el însuși sau nu. Nici asocierile nu sunt considerate transformări. De exemplu, dacă jucătorul primește un pieptene, el nu trebuie să facă o oglindă ca să-l folosească, ci trebuie să-l folosească ca pieptene. Obiectele sunt folosite și schimbate de toți cei aflați în cerc. **Indicații pe parcurs:** *Mențineți obiectul în spațiu! Folosiți mișcarea întregului corp! Jucați-vă cu obiectul! Lăsați-vă întregul corp să răspundă! Amplificați! Exagerați! Dați-l mai departe!* **Observație:** E incitant și interesant când un obiect se transformă singur. Când studentul face experimentând această descoperire, trebuie să i se sublinieze că același lucru îl face PDC pentru jucători.

Mersul prin substanța invizibilă III (Atingeți și fiți atinși/ Vedeți și fiți văzuți)

Punct de concentrare: asupra indicațiilor profesorului. **Indicații pe parcurs:** *Lăsați substanța să curgă prin voi și curgeți voi înșivă prin substanță! Lăsați-vă mintea să curgă prin creier! Lăsați văzul să vă curgă prin ochi! Lăsați substanța să curgă prin voi și prin partener! Călătoriți prin trupul vostru și vedeți imaginea a ceea ce vă înconjoară! Atingeți un obiect din această cameră - o carte, o cană, o haină, un scaun. Când atingeți obiectul (il pipăiți), dați-i voie să vă atingă și el (să vă pipăie)! Atingeți un partener și lăsați-l să vă atingă. Atingeți și fiți atinși! Curgeți prin substanță și permiteți-i să curgă prin voi. Vedeți un obiect. Când îl vedeți,*

lăsați-l să vă vadă! Vedeți un partener! Lăsați-l să vă vadă! Apoi închide-te față de partener: privește-l în față, dar să nu vezi și să nu fii văzut. Schimbă. Vezi și lasă-te văzut!

Repetati de mai multe ori. Lăsați timp între indicații. Nu uitați că-n tot acest timp studenții merg prin spațiu.

Evaluare: A fost dificil să te lași atins? Să te lași văzut? Evitați analiza.

Următorul exercițiu trebuie dat înainte de „Ce vârstă am? / Repetare” (mai sus în acest capitol) și înainte de „Nemișcare” (cap. VII). Este prezentat în acest moment pentru că trebuie, de asemenea, lucrat împreună cu exercițiile de Substanță invizibilă.

Încălzire prin Nemișcare

Punct de concentrare: pe momentele de stop-cadru dintre mișcări. > Cereți actorilor să-și ridice și să-și coboare brațele continuu în timp ce se concentrează asupra Nemișcării. Folosiți imaginea unei cărți cu o serie de imagini care creează, atunci când o răsfoiești, impresia unor cadre dintr-un film. Apoi cereți-le să vadă seria de cadre pe care ridicarea brațelor lor le-a lăsat în spațiu. Când au înțeles, cereți-le să facă același lucru în legătură cu mersul, urcatul treptelor, etc. Dacă este bine făcut, acest exercițiu dă jucătorilor un simț fizic și înțelegerea modului de a ieși din felul lor obișnuit de a fi. Concentrându-se asupra Nemișcării, mâinile, picioarele, etc. se mișcă fără efort sau voință conștientă. Exercițiul acesta ne arată cum, fără nici un obstacol, PDC poate lucra pentru noi. Unul dintre jucători remarcă: „E ca și cum altcineva ne-ar mișca.”

Altul: „E ca și când aș fi în vacanță.” **Observații:**

1. Lucrul pentru acasă va accelera antrenamentul. Cereți studenților să consacre câteva minute în fiecare zi pentru a privi o scenă în mișcare și a o vedea ca pe un cadru static pentru scurt timp: o imagine a străzii, un birou, trecerea rapidă a unei ambulanțe, un moment emoțional în care este implicat cu cineva.
2. Cereți studenților să țină un „jurnal de bord” al experienței lor zilnice - doar câteva cuvinte notate într-un carnetel chiar în momentul când se întâmplă ceva. Fiecare va ști intuitiv ce momente să surprindă.
3. Ca și PDC-ul exercițiului „Nemișcare”, această temă pentru acasă dă o percepție acută a mediului înconjurător. Este necesară concizia pentru că verbiajul va duce pe oricine dincolo de momentul evenimentului în subiectivitate și introspecție.

Pătrundere

Următoarele indicații pe parcurs pot fi folosite ca exercițiu de încălzire sau pot fi alăturate exercițiilor pentru simțuri din timpul Orientării. **Punct de concentrare:** pe pătrunderea mediului înconjurător.

> Cereți studenților să se gândească la aparatul lor senzorial ca la un instrument extins - ceva care poate ieși în afară, străbate, pătrunde.

Indicații pe parcurs: *Pătrundeți acea culoare! Pătrundeți gustul! Lăsați-vă urechea să pătrundă sunetul!*

Adaugă o parte

O introducere la acest joc este „Parte dintr-un întreg” (mai sus în acest capitol)

Punct de concentrare: pe folosirea unei părți dintr-un obiect invizibil.

> Echipe de 6 până la 10 jucători. Primul jucător folosește sau ia contact cu un obiect mare numai de el știut și apoi iese din scenă. Unul câte unul jucătorii aduc câte o parte din obiect până ce întregul obiect intră în scenă. De exemplu: primul jucător folosește un volan, al doilea parbrizul, al treilea deschide portiera, etc.

Indicații pe parcurs: *Lasă-ne să vedem ce vezi și tu! Dă-i obiectului locul său real în spațiu! Păstrează același obiect pe care l-au propus cei dinainte! Nu planifica! Lasă partea ta din obiectul întreg să apară singură!*

Evaluare: Spectatori, care era obiectul? Părțile adăugate existau în spațiu sau numai în mințile actorilor? Actori, sunteți de acord? Primul jucător va fi întrebat dacă acesta era obiectul la care s-a gândit.

ORIENTARE. REZUMAT

Incurajați-i pe studenții-actori să studieze lumea fizică ce-i înconjoară, să primească gustul, mirosul, atingerea, sunetul, înfățișarea lucrurilor. Conștientizarea lumii ce ne înconjoară este un instrument esențial în

teatrul de improvizație, la școală, acasă, în orice domeniu artistic.

Dacă, într-un anumit moment în timpul atelierelor, studenții pierd detaliul și generalizează obiectele și relațiile, ar fi bine să vă opriți un moment și să jucați un exercițiu de Orientare. Aproape toate exercițiile din acest capitol sunt utile și potrivite în orice moment ca să trezească energia și plăcerea jocului.

De-a lungul Orientării, plăcerea și entuziasmul trebuie să dea tonul. Dacă studenții sunt vorbăreți și neliniștiți, privind mereu spre profesor ca să vadă dacă fac „bine”, s-ar putea să vă fi grăbit și să nu fiți încă ghidul, conducătorul grupului. Probabil că ați dat prea multe probleme de rezolvat într-o singură lecție, nepermițând astfel studenților să aibă o experiență coerentă așa cum ar avea într-un joc.

Încercați ca întotdeauna să începeți atelierul cu un joc tradițional. Vedeți la final capitolul „Addenda II”. Puteți continua unul din jocurile tradiționale cu „Auto-percepția” și cu „Mersul prin substanța invizibilă” din acest capitol. Dacă este posibil, încheiați lecția cu un exercițiu care este un rezumat non-verbal al problemelor expuse în atelierul respectiv. „Implicare în acțiunea grupului/ CE”, „Parte dintr-un întreg” și „Adaugă o parte” sunt astfel de exerciții și vă vor arăta rapid în ce măsură studenții și-au asumat exercițiile anterioare. Dacă clovneria, „actoria” și exhibiționismul persistă, este evident că nu au înțeles încă relația cu Punctul de concentrare și procesul determinat de Punctul de concentrare.

Exercițiile individuale pot fi introduse numai după ce studenții- spectatori au devenit „parte a jocului” lucrând asupra Punctului de concentrare și implicându-se în Evaluare. Acest lucru se întâmplă de obicei cam prin a doua lecție de Orientare. Dacă nu s-a întâmplat încă, continuați să lucrați exerciții de grup.

Capitolul IV

UNDE

INTRODUCERE

Cele trei medii: apropiat, general, larg

Mulți actori găsesc că este greu „să-și depășească lungimea nasului” și trebuie pregătiți pentru relații fizice mai vaste cu mediul înconjurător. Pentru mai multă claritate, trebuie să ținem minte întotdeauna că există trei medii înconjurătoare: *apropiat, general, larg*.

Mediul *apropiat* este aria din imediata noastră apropiere - masa pe care mâncăm, cu mâncarea, tacâmurile, restul obiectelor. Mediul *general* este aria în care este plasată masa - camera, restaurantul etc., cu uși, ferestre și alte elemente. Mediul *larg* este aria de dincolo de mediul general - spațiul dincolo de fereastră, arborii din depărtare, păsările de pe cer, etc.

Toate exercițiile de spațiu (*Unde*) sunt menite să trezească atenția actorilor față de cele trei medii și să-i ajute să treacă cu ușurință dintr-unul într-altul și să le înțeleagă.

Relația cu Unde-le

Primul exercițiu - „Apariția obiectului” - le va da studenților- actori structura de bază pe care o vor folosi în toate jocurile și exercițiile următoare. *Unde* este „*terenul de joc*”; aduce jucătorilor întregul mediu scenic, le arată cum să acționeze în el și cum să lase oamenii, obiectele și evenimentele din acest mediu să lucreze pentru ei.

Datorită importanței pe care o are familiarizarea totală a studenților-actori, mai ales a celor interesați de improvizația scenică, cu această etapă de bază, este recomandabil să se acorde mult timp acestei probleme cu variantele și adaosurile sugerate în manual. Totuși, trebuie înțeles că majoritatea exercițiilor din ultima parte a acestui capitol se adresează studenților avansați și de aceea trebuie să vă întoarceți la ele numai după ce parcurgeți alte capitole ale manualului.

Folosite în teatrul tradițional prin plasarea actorului în decor, exercițiile de spațiu sunt utile pentru a oferi o înțelegere organică a mișcării scenice și nu memorizarea sa.

UNDE. PRIMUL ATELIER

Stabilirea Punctului de concentrare: Unde, Cine, Ce

Înainte de a prezenta exercițiul „Unde. Apariția obiectului”, discutați cu grupul pentru a stabili Punctul de concentrare în primul rând pe Unde și în al doilea rând pe Cine și Ce.

Începeți prin discutarea *UndeAux* în relație cu obiectele.

Cum știți unde vă aflați? Dacă nu primiți un răspuns, încercați să întrebați altfel:

Este adevărat că știți întotdeauna unde vă aflați? - Uneori, nu știi unde te afli.

Da, poate că sunteți într-un loc necunoscut. Dar cum știți că este necunoscut? Cum știți că vă aflați într-un loc cunoscut? Cum știți unde vă aflați, în orice moment al zilei? - Pur și simplu, știm. Știm întotdeauna. Există anumite puncte de reper.

Cum știți că vă aflați într-o bucătărie? - Miroase a mâncare.

Dar dacă nu se gătește nimic, atunci cum știți? - După locul unde se află.

Ce vreți să spuneți? - După locul unde se află în casă.

Dar, dacă toate camerele din casă ar fi schimbate, ați ști totuși care din ele a fost bucătăria? - Desigur. *Cum?* - După lucrurile din cameră. *Ce lucruri?* - Aragazul, frigiderul.

Dar ați cunoaște bucătăria dacă n-ar avea nici aragaz, nici frigider? Dacă ar fi, de pildă, într-o junglă? - Da. *Cum?* Este locul unde se prepară hrana.

Și, astfel, prin discuție și prin punerea unor întrebări care cer răspunsuri precise, studenții-actori ajung la concluzia că „*Știm unde ne aflăm după obiectele fizice din jurul nostru*”. După ce această premisă fundamentală a fost acceptată, puteți intra în detalii. *Care este diferența între un birou public și un dormitor?* - Un birou public are o masă de scris și un telefon. *Păi, majoritatea dormitoarelor n-au la fel?* - Ba da. *Ce ar putea totuși avea un dormitor și nu ar putea avea un birou?* - Fotografii, covoare, lămpi. *Dar acestea nu pot fi și într-un birou?*

Pe o tablă, scrieți două coloane, fiecare cu câte un titlu: Dormitor, respectiv Birou. Acum, cereți studenților să numească obiectele care pot fi găsite în fiecare din aceste două locuri și completați sub titlul respectiv. În cele din urmă vor descoperi că există diferențe; căci, în timp ce ambele încăperi pot avea o masă de scris, totuși un răcitor pentru apă și un interfon pot fi mai degrabă găsite într-un birou, decât într-un dormitor.

Continuați în același fel. *Cum deosebiți un parc de o grădină?* Cu cât sunt mai detaliate aceste discuții, cu atât mai bine vor înțelege studenții că o *selecție precisă*, captând esențialul aduce strălucire comunicării teatrale. Când discuția despre Unde e completă, cea despre Cine și Ce se desfășoară ușor.

În discuția despre *Cine* ne interesează să stabilim relații umane - să-i încurajăm pe studenții-actori să afle *Cu Cine* lucrează și să-i ajutăm să-și înțeleagă raporturile cu ceilalți.

Cunoașteți de obicei persoana din aceeași cameră cu dvs.? II deosebiți pe fratele vostru de un străin? Pe unchiul vostru de băcanul din colț? - Desigur.

Când mergeți cu autobuzul, puteți spune care este deosebirea între doi colegi de școală și o mamă cu un copil? Între doi străini și un soț și o soție? - Da.

Cum? - După felul cum se poartă unii cu alții.

Ce vreți să spuneți? Cei mai tineri pot spune: - Mamele sunt autoritare ... îndrăgostiții au o figură pierdută ... soții și soțiile se ceartă. Iată un comentariu trist, într-adevăr.

Ducând discuția mai departe, studenții vor ajunge la concluzia că oamenii ne arată (nu ne spun) cine sunt prin comportarea lor. Când s-a ajuns la acest punct, introduceți ideea că actorii, pentru a comunica cu publicul, trebuie să arate *Cine sunt prin intermediul relațiilor lor cu partenerii*.

După ce ați discutat despre Cine, treceți la ultimul din cele trei Puncte de concentrare: *Ce* fac actorii pe scenă?

De ce mergeți de obicei la bucatărie? — Ca să ne punem de mâncare. Ca să luăm un pahar cu apă. Ca să spălăm vasele. *De ce mergeți în dormitor?* - Ca să dormim. Ca să ne schimbăm hainele.

Dar în sufragerie? - Ca să citim. Ca să ne uităm la televizor.

Continuând întrebările, studenții vor fi de acord că, de obicei, *avem o necesitate de a ne afla unde ne aflăm și de a face ceea ce facem*. Tot astfel, actorul trebuie să aibă necesitatea de a folosi anumite obiecte de recuzită și elemente de decor pe scenă, necesitatea de a merge într-un anumit loc, de a acționa într-un anumit fel. După ce discuția despre Unde, Cine și Ce a fost încheiată, începeți *exercițiile de spațiu*.

Unde. Apariția obiectului

Etapă I.

Punct de concentrare: pe comunicarea/fizicalizarea obiectelor invizibile care apar în spațiu.

> Echipe de doi sau patru jucători decid Unde, Cine și Ce. Unul

câte unul, fiecare membru al unei echipe intră în spațiu, folosește un obiect găsit acolo, cum ar fi un telefon dintr-un birou sau un raft de prosoape dintr-o baie și apoi iese din scenă. Jucătorul trebuie să *fizicalizeze* obiectul fără să vorbească (*povestire*). **Indicații pe parcurs:** *Includeți publicul! Luați contact cu obiectul!*

Folosiți obiectul! Etapă II.

Punct de concentrare: pe contactul, utilizarea și fizicalizarea fiecărui obiect adus de jucători în prima etapă a exercițiului și a altora care pot apărea în cursul acțiunii.

> Studenții explorează Unde, Cine, Ce: folosesc obiectele care au apărut în prima parte a exercițiului și pe cele care apar acum; intră în relație (Cine) și se angajează în acțiune (Ce, motivul pentru care sunt acolo). **Indicații pe parcurs:** *Fizicalizați Unde-le! Nu povestiți! Fiecare jucător trebuie să folosească fiecare obiect!*

Fizicalizați Cine-le! Preluati propunerea partenerului! Fizicalizați Ce-ul! **Evaluare:** Unde erau? Cine erau? Ce făceau? Fiecare student a folosit fiecare obiect? Au trecut prin masa invizibilă, etc.? **Observații:**

1. În mod ideal, obiectul apare imediat ce studentul intră în scenă. La început mulți se vor gândi la un obiect fără să și creadă că acesta se va naște/va apărea. Nu le faceți observație în acest moment, ci amintiți-le că nu ne pot povesti, ci trebuie să *ne arate*.

2. Găsind pe rând câte un obiect, unii studenți au tendința să lege o acțiune coerentă. Când obiectul este evident, trimiteți alt student în spațiu.

3. Dacă este necesar, amintiți-le să fizicalizeze Cine-le (relația). Indicați-le *Preluati propunerea partenerului! Urmați-l pe cel care inițiază!* ca să-i ajutați să se vadă și să vadă obiectele.

4. Acest joc poate înlocui „Unde. Schițe”, de mai jos, fiindcă acela este o etapă superioară.

Unde. Schițe și indicații scenice

Această demonstrație simplă combină pregătirea schiței de decor cu ascultarea, înțelegerea și preluarea indicațiilor scenice. Face introducerea în exercițiul „Unde. Schițe”.

Punct de concentrare: pe preluarea indicațiilor scenice și pe lucrul cu o Schiță de decor.

^ O tablă de scris este amplasată fie în fundal, fie în laterala scenei, undeva de unde să fie vizibilă și pentru studenții-actori și pentru cei spectatori. Desenați pe tablă o schiță și adăugați-i indicațiile - ca în Figura 1 de mai jos. Grupul decide apoi un Unde (bucătărie, clasă, etc.) Fiecare student numește un obiect pe care profesorul îl desenează pe schiță (vezi Figura 2 cu simboluri pentru fiecare obiect). Când schița e gata, chemați câte un student și cereți-i să se așeze într-un loc anume, de exemplu: în fața scenei, în stânga. Apoi studentul, privind schița, trebuie să numească toate obiectele din jurul său.

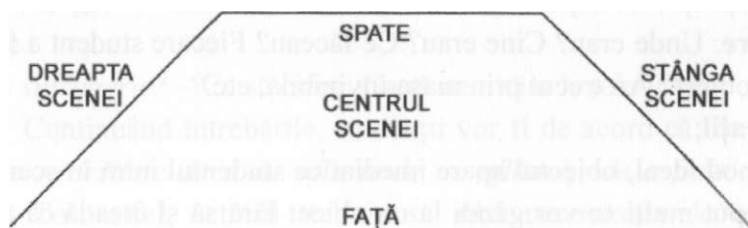


Figura 1. Indicații scenice

Indicații pe parcurs după cum este nevoie: *Johnny, vrei ca televizorul să stea în dreapta în fundal? Credeți că Unde-le este complet? Sally, mergi în centrul scenei! Privește schița! Pe ce stai? Unde este canapeaua! Ieși din scenă prin stânga!* **Evaluare:** întrebările se pun când studenții sunt pe scenă: Vezi pe schiță vreun scaun? Spectatori, sunteți de acord?

Observații:

1. *Indicațiile scenice se dau întotdeauna din punctul de vedere al celui de pe scenă.* Prin urmare, a ieși „prin dreapta” se referă la dreapta actorului cu fața la public. În Figura 1 sunt specificate cele cinci direcții de bază ale scenei.
2. Figura 2 conține simboluri pe care le puteți simplifica sau la care puteți să adăugați altele în funcție de necesitățile grupului.
3. Dacă timpul de lucru este limitat, puteți pune mai mulți studenți pe scenă deodată.

Unde. Schițe

Punct de concentrare: pe fizicalizarea Unde, Cine, Ce prin folosirea tuturor obiectelor din Unde.

> împărțiți studenții în echipe de doi sau patru. Fiecare echipă decide Unde, Cine, Ce și desenează schița scenei pe tablă/pe hârtie (vezi Figura 3). Fiecare student trebuie să ia contact în timpul acțiunii cu fiecare obiect din schiță. Studenții pun în spațiu scaune reale (pentru scaunele sau canapelele din schiță), pun schița într-un loc ușor vizibil pentru toți și anunță cortina. Exemplu: Unde - bucătărie, Cine - membrii familiei, Ce - luarea micului dejun. Schița include frigider, chiuvetă, masă, dulap de bucătărie, etc. **Indicații pe parcurs:** *Includeți publicul! Fizicalizați! Nu povestiți! Fiecare student trebuie să folosească fiecare obiect din schiță! Priviți schița oricând aveți nevoie! Obiectele trebuie să fie în spațiu, nu în mintea voastră! Priviți schița!*

Evaluare: Au folosit toate obiectele din schiță? Spectatori, ce obiecte au folosit? Jucători, verificați cu schița (vezi Figura 4). Au fizicalizat Unde-le, Cine-le și Ce-ul sau ne-au povestit? Obiectele erau în spațiu sau în mintea jucătorilor? Au fizicalizat obiectele făcându-le vizibile și pentru noi? Ați trecut prin masa invizibilă? Au avut motivație în folosirea obiectelor? Ar fi putut folosi obiectele într-un mod mai interesant? Măinile sunt singurul mod de a relaționa cu un obiect?

Nasul poate fi turtit de geam la fel de ușor cum mâinile îl pot deschide. Ne-au împărtășit ceea ce făceau?

Observații:

1. Când creați schițele, asigurați-vă că fiecare student are cretă sau pix și încurajați-i să le folosească, căci asta-i determină și pe cei mai timizi să contribuie cu cel puțin un obiect la schiță. Acesta este un *început organic al relației de grup*.
2. Introdusă aici pentru prima oară, schița este o vizualizare a Unde- lui actorului. Este important ca prima schiță a studentului-actor să fie alcătuită corect și motivat. De aceea, profesorul trebuie să treacă pe la fiecare grup, în timpul primei lecții de alcătuire a schiței, dând sugestii și încurajându-i pe cei care au nevoie. La început, studenții își vor plasa obiectele la întâmplare, unii desenând prea multe, alții prea puține. Cu timpul, vor fi tot mai selectivi - vor alege și vor plasa obiectele ținând cont de întregul tablou scenic.
3. Înainte de a începe o problemă, asigurați-vă că schița este vizibilă tuturor celor de pe scenă. Încurajați-i să o verifice ori de câte ori au nevoie. Asta îi eliberează treptat de memorizare: se concentrează asupra folosirii

obiectelor, căci nu mai au nevoie să le țină minte locul. Confrunțați întotdeauna, după fiecare scenă, percepția publicului cu schița.

4. Amintiți în permanență actorilor să arate Unde se găsesc folosind toate obiectele fizice de pe scenă. Prin aceste indicații, actorul își va înțelege mai bine Punctul de Concentrare.
5. Dacă actorii vorbesc în șoaptă sau se ascund după parteneri, dați indicația: *Impărtășiți-ne tabloul scenic! Asigurați-vă că vă auzim!* întotdeauna studenții reacționează corect.
6. Aproape întotdeauna aceste scene de început conțin mai multă vorbire decât acțiune - povestire în loc de fizicalizare. Relațiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată și concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale și al indicațiilor pe parcurs.

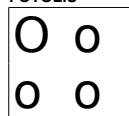
Z3



FRIGIDER
LAMPĂ



CANAPEA
FOTOLIU



ARAGAZ



CADĂ

X X X

CHIUVEȚA DE BUCĂTĂRIE TOALETA



DO *RECUZITA

CHIUVEȚA

MESE

MASĂ DE RECUZITA

O o O ^

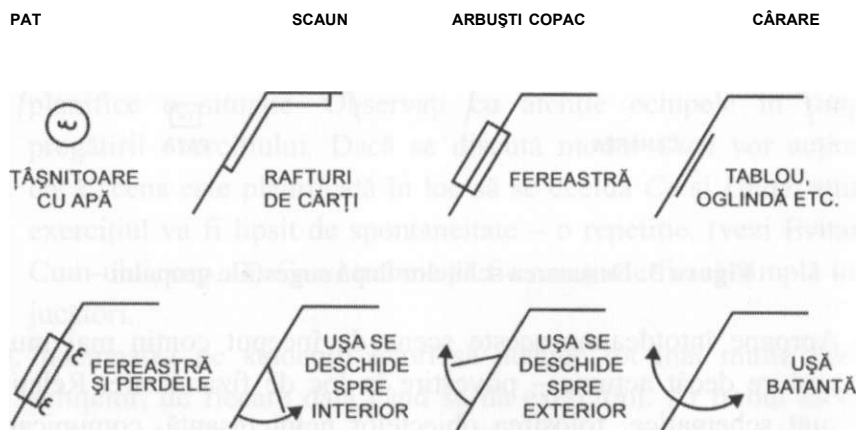


Figura 2. Sugestii de simboluri

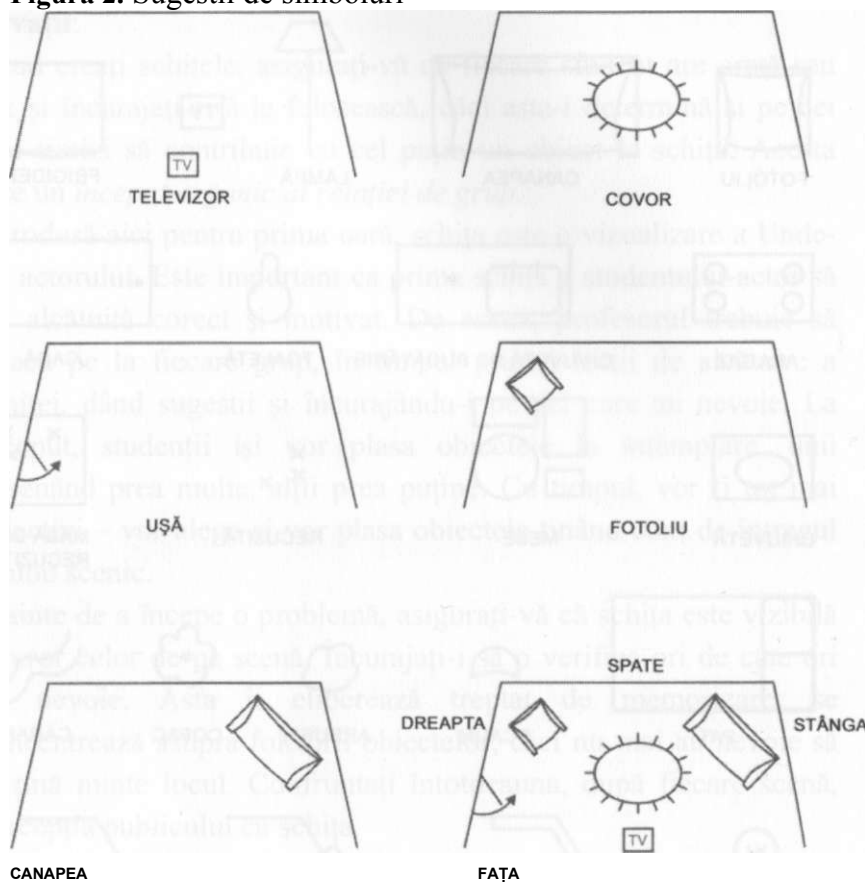


Figura 3. Desenarea schițelor după sugestiile grupului

7. Aproape întotdeauna aceste scene de început conțin mai multă vorbire decât acțiune - povestire în loc de fizicalizare. Relațiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată și concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale și al indicațiilor pe parcurs.

SCHIȚA STUDENȚILOR SPECTATORI

SCHIȚA INIȚIALĂ

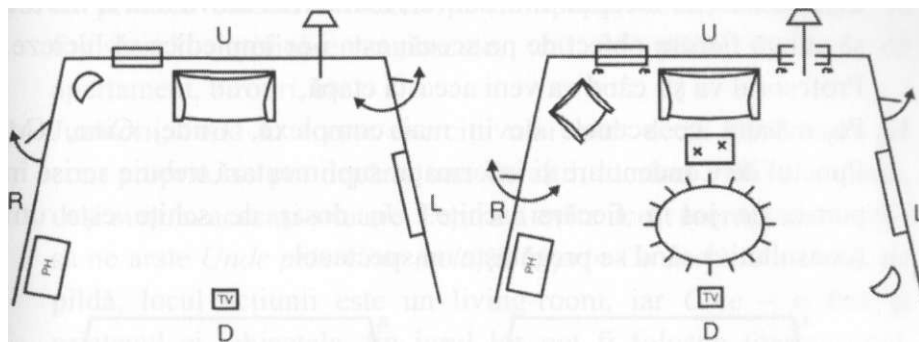
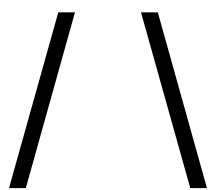


Figura 4. Schița originală a actorilor comparată cu schița publicului după ce actorii au folosit Unde-le.

8. Aproape întotdeauna aceste scene de început conțin mai multă vorbire decât acțiune - povestire în loc de fizicalizare. Relațiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată și concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale și al indicațiilor pe parcurs.
9. Pentru a evita scenarizarea de la început, nu permiteți actorilor să planifice o situație. Observați cu atenție echipele în timpul pregătirii exercițiului. Dacă se discută modul *Cum* vor acționa, dacă scena este planificată în loc să se decidă *Ce* și *Unde*, atunci exercițiul va fi lipsit de spontaneitate - o repetiție, (vezi Evitarea Cum-ului, cap. II) *Ce-ul* trebuie să fie o acțiune fizică simplă între jucători.
10. Îndemnați-i pe studenții-actori să adauge tot mai multe detalii schițelor, de fiecare dată când se dă exercițiul. Ar trebui incluse tablouri, farfurii cu bomboane, radio-uri, etc. Când se mișcă prin spațiu, canalizându-și energiile către rezolvarea problemei, apare de la sine plasarea în scenă, se naște simțul partenerului și, astfel, își câștigă intrarea în mediul lor scenic total.
11. Asigurați-vă că fiecare jucător ia contact cu toate obiectele în această fază de început. Într-adevăr, mai târziu nu va mai fi nevoie să atingă fiecare obiect de pe scenă; asta i-ar împiedica să lucreze. Profesorul va ști când va veni această etapă.
12. Pe măsură ce scenele devin mai complexe, Unde, Cine, Ce, Punctul de Concentrare și informația suplimentară trebuie scrise în partea de jos a fiecărei schițe. Un dosar de schițe este util (consultativ) când se pregătește un spectacol.



I 0 \ *I* El V



i 0 \ *I* s \

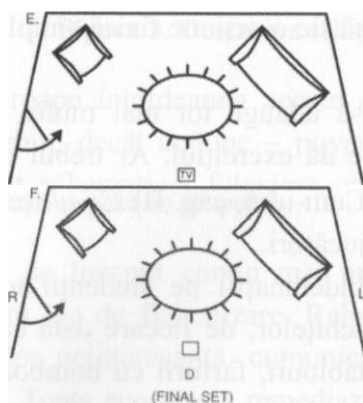


Figura 5. Informații suplimentare despre schițe

u

13. În primele cursuri cu exerciții de spațiu, cereți studenților să folosească interioare cunoscute, ca de pildă, camere de apartament, birouri, etc.
14. Jucătorii, fiind în aceste exerciții mai mult decât până acum pe cont propriu, se pot depărta unii de alții, lucrând PDC-ul separat, deși sunt în aceeași situație. Pentru a evita acest lucru, îndemnați-i să ne arate *Unde prin Cine (relații) și prin Ce (acțiune)*. Dacă, de pildă, locul acțiunii este un living-room, iar *Cine* - o fată și prietenul ei, obiectele din jurul lor pot fi folosite foarte variat. Cărțile din bibliotecă pot fi luate pentru a se citi versuri fetei. Fata poate folosi scaunul îmbrățișându-l pe băiat pe deasupra spătarului. Este aceeași problemă ca și atunci când PDC este lăsat să pună în mișcare jucătorul, iar nu impus. Aceasta este singura cale către improvizația scenică veritabilă, căci *numai prin relații reciproce apare acțiunea scenică*.
15. Dacă, atunci când fac exerciții de spațiu, actorii fac acțiuni în sine, înseamnă că rezistă PDC-ului și relației. De exemplu, dacă spațiul este un dormitor, iar jucătorii fac curat, această acțiune este inactivă, în sine. Pentru a evita acest lucru, alegeți *Ce*-uri mai mult sau mai puțin legate de obiectele din spațiu. Dormitorul poate fi și un loc unde cei doi studenți învață. Un service auto poate fi un spațiu unde doi băieți joacă șah în pauza de prânz. Aceste acțiuni fără legătură între ele (*Ce*) fac ca jocul să fie interesant, iar preocuparea (PDC) de a ajunge la obiecte și de a le folosi devine sursa de energie.

Joc de localizare

Punct de concentrare: pe a arăta *Unde* prin obiecte.

^ Echipa de 10 - 12 jucători. Un jucător merge pe scenă și arată *Unde* se află prin folosirea obiectelor fizice. Când un alt jucător a înțeles unde se află primul, își asumă un *Cine*, intră în locul acțiunii și dezvoltă relații cu locul și cu celălalt jucător prin folosirea obiectelor. Alți jucători li se alătură, câte unul, în același mod.

Indicații pe parcurs: *Fizicalizați Unde-le! Nu povestiți! Rămâneți concentrați pe Unde! Relaționați cu partenerii! Arătați-ne Cine sunteți prin folosirea obiectelor din Unde! Concentrați-vă pe Unde!* **Evaluare:** Jucătorii ne-au arătat sau ne-au povestit? Obiectele erau în spațiu sau în mintea actorilor? Actorii erau toți în același *Unde*? Actori, sunteți de acord cu observațiile spectatorilor? **Observații:**

1. Această interacțiune a grupului trebuie să creeze energie și coerență. De exemplu, dacă primul jucător stabilește o tejghea, al doilea poate intra drept client, al treilea ca bucătar, al patrulea ca hamal, etc. Concentrarea rămâne pe *Unde* în principal și pe *Cine* în secundar.
2. Jocul ia sfârșit când sunt toți pe scenă în același *Unde*.

CE ESTE DINCOLO?

Această serie de exerciții trebuie introdusă într-un singur atelier, dacă este posibil. Primele exerciții vor fi

destul de primitive, însă, reluate de-a lungul antrenamentului (de ex. după „Joc de cuvinte” cap. IX sau în timpul problemelor privind Emoția, cap. XI), vor aduce îmbogățirea muncii studentului. Mai târziu (în acest capitol) se mai dau trei exerciții „Ce este dincolo?”; repetați-le atunci și pe acestea. Aceste exerciții *îmbunătățesc intrările și ieșirile.*

Unde/ Ce este dincolo?

Punct de concentrare: a arăta/comunica din ce cameră vine și în ce cameră urmează să intre jucătorul.

> Un singur jucător intră în spațiul de joc și iese arătându-ne din ce cameră a ieșit și în ce cameră a intrat. Nu va avea loc nici un fel de acțiune, decât aceea necesară pentru a comunica publicului *ce este dincolo?* De exemplu: un actor intră câscând și întinzându-se; în

timp ce traversează scena își desface cravata și nasturii de la cămașă, își trece limba peste dinți și iese. **Indicații pe parcurs:** *Explorați, îmbunătățiți, intensificați! Să înțeleg din ce cameră vii! Oprește-te în mijlocul scenei! Să înțeleg în ce cameră te duci!*

Evaluare: De unde a venit jucătorul? Unde s-a dus? Ne-a arătat sau **ne-a** povestit? Este posibil să arăți ce este dincolo fără nici un fel de acțiune scenică? **Observații:**

1. După ce jucătorii au lucrat această situație cu camerele, exercițiul poate fi dat din nou, de astă-dată, studentul intră sau iese dintr-un loc mai specific: un luminiș de pădure, un supermarket, etc.
2. Ca și în cazul exercițiilor „Ce vârstă am/Repetare” și „Ce profesie am?”, încercați acest exercițiu, și pe cele trei ce unnează în acest capitol, la o altă etapă din antrenament pentru a vedea cât de mult și cu câtă subtilitate se poate fizicaliza lăsând lucrurile „să se întâmple” (vezi „Nota explicativă” pentru „Let it happen!”, n.t.).

Ce este dincolo?/ Acțiune

Punct de concentrare: a comunica ce se întâmplă în locul de unde tocmai a plecat jucătorul sau în locul în care urmează să intre. > Un singur actor. Intră în spațiul de joc și iese, comunicând, fără vorbe și fără acțiuni inutile, ceea ce s-a întâmplat înainte să intre sau ceea ce se va întâmpla după ce va ieși. **Indicații pe parcurs:** *Arată-ne, nu ne poveste! Lasă-ți trupul să reflecte ceea ce s-a întâmplat! Intensifică! Lasă-ți trupul să reflecte ce acțiune va face!*

Evaluare: Ce s-a întâmplat în afara scenei? Jucătorul a fizicalizat sau a povestit?

Observație: Dacă acest exercițiu este dat la începutul studiului, cereți actorilor să-și aleagă o acțiune simplă (de exemplu: curățirea zăpezii din curte). Când se reia mai târziu, sugerați actorilor că scena de afară poate fi bazată pe relațiile cu alți oameni (o ceartă cu iubitul, furtul unui portmoneu, moartea cuiva, etc.).

CONTINUAREA EXERCITIILOR DE SPAȚIU

Unde cu ajutor

Punct de concentrare: pe ajutorul fizic dat partenerilor pentru a folosi fiecare obiect din spațiu.

> Echipe de doi aleg Unde, Cine, Ce și desenează schița scenei. Jucătorii se ajută unul pe celălalt să ia contact cu toate obiectele din schiță, fără să folosească excesiv dialogul. Exercițiul se termină când au folosit toate obiectele.

Indicații pe parcurs: *Verificați-vă cu schița! Ajutați-vă reciproc! Lucrați asupra problemei! Concentrați-vă pe ajutorul fizic! Lucrați cu obiectele! Motivați ajutorul!*

Evaluare: Actorii au folosit obiectele prin Cine și Ce sau întâmplător? Și-au ajutat fizic partenerul să folosească obiectele ori s-au bazat numai pe dialog?

Observație: cereți actorilor să folosească multe detalii în schițele lor, dar să păstreze un Ce (acțiune) foarte simplu.

Unde cu obstacol

Punct de concentrare: a opri partenerul să folosească obiectele din spațiu.

> Păstrați aceleași echipe ca la „Unde cu ajutor”. Se stabilesc Unde, Cine, Ce și studenții pregătesc o schiță, așa cum au făcut la exercițiul precedent. Jucătorul trebuie să folosească toate obiectele din spațiu,

împiedicându-l, în același timp, pe partener să facă la fel. Acțiunea trebuie motivată cu minimum de dialog.
Indicații pe parcurs: *Nu-l lăsa! Lucrează asupra problemei! Trebuie să folosești toate obiectele! Pune-i obstacole partenerului! Oprește-l! Evită dialogul! Motivează obstacolul!*

Evaluare: Care exercițiu a dat mai multă vizibilitate Unde-lui? Care a dat mai multă realitate Cine-lui? Au motivat jucătorii folosirea obiectelor și obstacolul? **Observații:**

1. Atrageți atenția jucătorilor că *acțiunile lor trebuie să reiasă din relație*. Ei trebuie să se observe mai atent unul pe altul și să relaționeze direct pentai a putea rezolva problema.
2. După aceste două exerciții trebuie jucat imediat „Unde cu Ajutor și Obstacol” (Addenda 1).

Găsirea obiectelor în Mediul apropiat

Punct de concentrare: pe primirea obiectelor din mediul înconjurător.

> Trei sau mai mulți actori optează pentru o relație simplă și o discuție posibilă care să-i implice pe toți. Ar putea fi o întâlnire a unei comisii, un consiliu de familie, etc. în timpul acestei întâlniri, fiecare jucător trebuie să folosească o mulțime de obiecte din mediul apropiat. Ei nu stabilesc dinainte care anume sunt aceste obiecte, ci le lasă să apară. **Indicații pe parcurs:** *Nu vă grăbiți! Lăsați obiectele să apară! Continuați discuția! Lucrați asupra problemei! Mențineți contactul unii cu alții! Asigurați-vă că vă auzim!*

Evaluare: Actorii inventau obiectele sau așteptau ca ele să apară? Jucătorii vedeau obiectele partenerilor și le foloseau? Se poate face acest exercițiu fără ca actorii să fie atenți unii la alții? Au vorbit pur și simplu despre obiectele lor sau le-au și folosit? Actori, obiectele au venit prin asociație sau au apărut spontan? **Observații:**

1. Sugerați actorilor să opteze pentru un grup de oameni stând în jurul unei mese.
2. Acest exercițiu, înrudit cu „*Substanța invizibilă*”, aparține grupului de *exerciții de transformare*.
3. Rezistența față de această problemă se va manifesta prin aceea că jucătorii vor folosi doar obiectele evidente, îndepărtându-se continuu de mediu și de ceilalți jucători. Inventând, ei vor rămâne în curând fără obiecte pe care să le folosească. Totuși, dacă problema a fost rezolvată, rezultă la nesfârșit, spre bucuria tuturor, alte obiecte; pâinea devine firimituri, hârtia, cocoloș, apar scame pe haina vecinului, praful plutește în aer, iar creioanele apar de după urechi. Lăsați-i pe jucători să descopere asta singuri.
4. Aceasta este o problemă cu două direcții. Acțiunea fizică, relația, trebuie să fie continuă, în timp ce se lucrează în fiecare moment asupra acțiunii mentale, asupra PDC-ului. Unii jucători, în dorința de a dezvolta scena întâlnirii, neglijează PDC, alții procedează invers: lucrează numai asupra PDC neglijând întâlnirea. Dați indicațiile potrivite pentru a remedia problema.

Unde cu acțiune fără legătură

Punct de concentrare: pe contactul fizic cu toate obiectele din mediul general în timpul unei acțiuni comune.

> Doi jucători decid *Unde* și *Cine* și fac schița spațiului. Ce-ul trebuie să fie o acțiune comună care să nu depindă de Unde sunt (de exemplu: o lecție de dans în donnitor, construirea unei bărci în sufragerie, etc.).

Indicații pe parcurs: *Rămâneți concentrați pe problemă! Folosiți toate obiectele!*

Observație: Acest exercițiu are drept scop să-i ajute pe jucători să înțeleagă că *numai prin relații (Cine) și acțiune (Ce), mediul scenic (Unde) poate deveni real pentru public și pentru actori*. Aceasta este o problemă cu două direcții, căci dacă jucătorilor atât acțiunea fizică, cât și acțiunea mentală (PDC), și ajută la înlăturarea mecanismelor de cenzură care îi fac pe actori să se raporteze la sisteme de referință vechi și la comportamente stereotipe.

Cât este ceasul? A

Punct de concentrare: asupra orei.

> Un singur jucător. *Unde* nedetaliat. Studentul scrie o oră pe o bucată de hârtie și o dă profesorului înainte de a merge pe scenă ca să fizicalizeze ora.

Exemplul 1: Un bărbat intră și închide ușa exagerat de încet. Se

aplecă și își scoate pantofii. îi pune sub braț și traversează scena eu pas șovăitor. Lovindu-se întâmplător de un scaun, el încremenește și ascultă atent. Nu se întâmplă nimic. în liniște, el continuă să meargă către o ușă

interioară, își bagă capul înăuntru cu multă grijă, ascultă atent și, cu mare satisfacție, aude un sforăit. Iese împleticindu-se. *Exemplul 2* (exercițiul unei fete de 10 ani): O fată vine pe scenă somnoroasă, o traversează, deschide frigiderul și scoate din el ceea ce pare să fie o sticlă. Căscând, scoate un vas de pe un raft și îl umple cu apă de la robinet. Apoi, aprinde aragazul și pune vasul pe el, sticla în vas și, așteptând, moțâie somnoroasă. Apoi apucă sticla, o agită de câteva ori, o verifică și o pune din nou în vas; capul îi pică de somn. Încă o dată, apucă sticla, o agită, o verifică, pare mulțumită, stinge aragazul și iese somnoroasă.

Exemplul 3 Un om intră și se așează la lucru, construind ceva. După un timp, își pune sculele de o parte, își deschide gentuța cu mâncare și începe să mănânce. Când a terminat de mâncat, își reia munca. **Evaluare:** Ce oră era? A fizicalizat sau ne-a povestit? Dacă spectatorii ne spun că era vorba de un soț beat care se ferește de soție, repetați: Ce oră era?

Este posibil să arătăm ce oră este Iară să facem o acțiune? Masa este mereu la prânz? Dar pentru cel care lucrează noaptea? Este posibil să fizicalizăm ora, fără să folosim șabloane? (De exemplu: în cultura noastră, organizată de la 9 la 17, există tipare pentru a arăta ora 6, 17, etc.).

Cât este ceasul? B

(Se va da imediat după „Cât este ceasul? A”)

Punct de concentrare: pe a simți ora cu tot trupul, muscular și chinestezic.

> Un gaip mare de actori care stau pe scaun sau în picioare. Profesorul dă aceeași oră tuturor. Ei trebuie să stea în liniște, lucrând separat. Pot să se miște numai dacă PDC-ul îi împinge s-o facă, dar nu trebuie să creeze o acțiune numai ca să arate ora.

Indicații pe parcurs: *Simțiți ora în picioare! În coloana vertebrală! În picioare! Nu este grabă! Simțiți ora cu fața! În tot trupul!* **Evaluare:** Corpul reacționează la oră? Somnolența de după-amiază este altfel decât aceea de la miezul nopții? Există o anumită oră pentru somn, pentru muncă, pentru foame? Este ora un tipar cultural?

Este posibil să comunici ora fără ajutorul unor obiecte, fără a organiza un spațiu, etc.? **Observații:**

1. Actorii se vor deosebi considerabil în modul cum simt timpul. De pildă, ora 2 noaptea le va face somn unora; dar pasărea de noapte a grupului va fi cât se poate de trează!
2. Ora poate fi acum adăugată în schița Unde-lui.
3. Acest exercițiu trebuie tratat în același fel ca „*Ce vârstă am?/ Repetare*” și „*Ce profesie am?*”

Cât este ceasul? C

Punct de concentrare: a lăsa timpul să determine felul în care se va dezvolta scena.

> Trei sau mai mulți jucători decid Unde, Cine și Ce, precum și momentul acțiunii - Ora.

Evaluarea și Indicațiile de parcurs, ca de obicei.

CINE

„Cine bate la ușă” A și B sunt exerciții de încălzire pentru jocul „Cine” care urmează. Vezi tot în acest capitol „Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect”, „Galeria de artă” și, în Addenda I, „Cine sunt?”.

Cine bate la ușă? A

Punct de concentrare: a arăta Cine, Unde și Ce prin ciocănit.

> Un singur jucător, fără să fie văzut de public, bate la o ușă. El trebuie să comunice Cine bate, Unde bate, De ce bate, cât este ceasul, cum e vremea, etc. Exemplu: un polițist noaptea, o telegramă, un iubit respins, un sol al regelui, un gangster intrând într-o ascunzătoare, un spion, un vecin speriat.

Indicații pe parcurs: *Să auzim bătaia! Încearcă din nou! Amplifică! Lasă sunetul să pătrundă în spațiu! Pune întreaga atenție a trupului pe sunet!*

Evaluare: Cine bate? La ușa cui? Cât e ceasul? Cu ce scop bate? **Observații:**

1. În timpul Evaluării veți afla că mulți dintre studenții-spectatori nu au înțeles circumstanțele exacte ale bătaii - Unde, Cine, Ce. Acum, când toți le cunosc, cereți actorului să repete bătaia. Spectatorii vor asculta mai atent și vor înțelege mai bine pentru că nu mai trebuie să ghicească. Repetarea bătaii după Evaluare îi

implică pe spectatori mai mult în joc.

2. Deși s-ar putea ca unele din întrebările puse în timpul Evaluării să nu aibă un răspuns, totuși vor deschide perspective noi actorilor.

Cine bate la ușă? B

Punct de concentrare: pe întâmplarea (scena) care începe de la un ciocănit în ușă.

> Un student de dincolo de ușă comunică Unde, Cine, Ce prin ciocănit. Altul, care a înțeles propunerea partenerului, asumându-și un Cine, deschide ușa. Studentul de afară poate trimite pe cel dinăuntru înapoi în public, dacă acesta nu l-a înțeles corect. Apoi bate din nou. Când se răspunde corect la ușă, pot intra și alți actori care au înțeles Unde, Cine, Ce. **Indicații pe parcurs:** *Să auzim bătaia! Pune întreaga atenție a trupului pe sunet! Dacă ai înțeles ce propune colegul, asumă-ți un Cine și răspunde la ușă!* **Evaluare:** nu e necesară.

Observație: Acest joc este o dovadă a faptului că *un simplu exercițiu de încălzire poate declanșa o scenă*. Jocurile din seria „Cine bate la ușă?” pot fi folosite și pentru scrierea unor texte. Cereți studenților să scrie o propoziție/frază/paragraf despre ceea ce comunică o bătaie în ușă.

Cine

Punct de concentrare: a lăsa Cine-le (relația) să reiasă fără să spui o poveste.

> Doi jucători, A și B. A este pe o bancă în scenă, B intră. B își stabilește dinainte o anume relație cu A, fără să i-o spună. Din felul în care B relaționează cu el, A trebuie să descopere cine este A. De exemplu: A (fată) stă pe o bancă. B (altă fată) intră și zice: „Bună, draga mea. Ce faci?” B îi aranjează părul lui A, se învârtă în jurul ei și o verifică; îi cere să se ridice în picioare, o învârtă și zice: „Ești frumoasă, draga mea, foarte frumoasă!” B o îmbrățișează tandru pe A, îi mai aranjează o dată rochia până când A își dă seama că B este mama ei și că ea, fiica, se mărită azi.

Indicații pe parcurs: *Nu puneți întrebări! Aveți răbdare! Nu vă grăbiți! Lasă Cine-le să se dezvăluie singur!*

Evaluare: B a fizicalizat relația sau ne-a povestit-o? A dat A timp

Cine-lui să se dezvăluie sau a anticipat?

Observații:

1. E preferabil să folosiți o bancă, nu un scaun.
2. După evaluare schimbați: A alege relația cu B.
3. Jocul se termină când A înțelege relația, dar, dacă este timp și dacă actorii sunt foarte implicați, puteți continua.
4. Acesta este unul din primii pași în exercițiile de relație și poate fi repetat oricând de-a lungul antrenamentului.

Cine/ adăugând Unde și Ce

Punct de concentrare: pentru A - a lăsa Cine, Unde, Ce să se dezvăluie. Pentru B - a comunica Unde, Cine, Ce fără să povestească.

> Jocul este la fel ca cel de dinainte, adăugându-se faptul că B trebuie să comunice și Unde și Ce.

Indicații pe parcurs: *Arată-ne Unde ești! Lasă Cine-le să se dezvăluie! Nu te grăbi! Fizicalizează Unde-le! Nu pune întrebări! Nu povesti!*

Evaluare: A, ai permis Cine, Unde, Ce să se dezvăluie? Spectatori, ce părere aveți? B, ai fizicalizat Unde, Cine, Ce sau ai povestit? Spectatori, ce părere aveți? **Observații:**

1. O variantă a jocului ar fi să lăsăm spectatorii să participe la planificarea elementului cunoscut - punctul de vedere al lui B: acesta scrie pe o hârtie Unde, Cine, Ce și o dă spectatorilor să o citească sau A iese afară, pentru ca B și spectatorii să decidă împreună circumstanțele.
2. O altă variantă este de a avea mai multe bilețele cu Unde, Cine, Ce. B alege un bilețel, chiar înainte de a merge pe scenă.
3. Reluarea în acest moment a exercițiului „Penetrarea Oglinzii” este importantă pentru studenți. „Cine sunt” (Addenda I) este ultimul exercițiu din această serie.

RELATIA CU MEDIUL

Vremea/ nr. 1

Punct de concentrare: asupra vremii alese.

> Grupul se împarte în două echipe mari. Cei de pe scenă decid vremea sau clima pe care vor să o comunice echipei spectatoare. Cei de pe scenă, fie așezați, fie în picioare, fizicalizează vremea. Actorii lucrează individual în cadrul echipei. **Indicații pe parcurs:** *Simțiți vremea între degetele de la picioare! În coloană! În vârful nasului! Simțiți vremea cu tot trupul! Din cap până-n picioare! Rămâneți concentrați pe vreme! Nu pe colegi! Fizicalizați, nu povestiți! Fizicalizați în felul vostru!* **Evaluare:** Spectatori, vremea i-a învăluit pe actori? Și-au folosit întregul corp pentru a fizicaliza? Actori, ce părere aveți? Ce vreme ați ales? Spectatori, așa era?

Observație: Indicați actorilor să se concentreze pe vreme, evitând astfel situația sau personajele. Repetați acest exercițiu fie acum, fie mai târziu.

Vremea/ nr. 2

Punct de concentrare: pe fizicalizarea vremii fără folosirea mâinilor.

> Grupul se împarte în două echipe mari. Cei de pe scenă sunt fie așezați, fie în picioare. Actorii aleg, sau primesc de la colegi sau profesor, un tip de vreme sau climă. Ei trebuie să arate publicului ce fel de vreme experimentează și trebuie s-o facă fără să-și folosească mâinile.

Indicații pe parcurs: *Simțiți vremea cu tot trupul! Pe spate! în vârful nasului!*

Evaluare: Ați simțit vremea diferit când nu ați folosit mâinile? Spectatori, a fost mai interesant așa?

Observație: Dați acest exercițiu imediat după ce toți jucătorii au făcut „Vremea/nr.1”, cu Evaluarea sa. Continuați cu „Vremea/nr.3”.

Vremea/ nr.3

Punct de concentrare: a permite vremii să-i conducă pe jucători prin Unde, Cine, Ce.

> Doi sau mai mulți jucători stabilesc un tip de vreme și Unde, Cine, Ce. Se concentrează pe a lăsa vremea să-i conducă prin circumstanțe.

Indicații pe parcurs: *Simțiți vremea cu tot trupul! Concentrați-vă pe vreme! Simțiți vremea cu spatele! Cu degetele! Cu obrazii! Nu scenarizați! Lăsați vremea să vă miște!*

Evaluare: Concentrarea asupra vremii a afectat relațiile actorilor sau de-abia își aminteau de vreme? Vremea a ajutat la dezvoltarea Unde, Cine, Ce? Au folosit tot trupul ca să fizicalizeze? **Observație:** De acum înainte, vremea poate fi adăugată când se face Acordul colectiv și va fi, prin urmare, menționată în Evaluare, căci poate adăuga nuanțe interesante scenelor.

Explorarea mediului larg

Punct de concentrare: pe relaționarea cu mediul larg, mediul atotcuprinzător.

> Doi sau mai mulți jucători aleg un mediu larg de genul pădure, vârf de munte, lac, etc. Apoi stabilesc Cine și Ce și explorează mediul înconjurător. **Indicații pe parcurs:** *Ce este deasupra? Dedesubt? Dincolo? Comunicați cu mediul larg de dincolo de voi! Priviți-l! Lăsați-l să umple toată camera! Lăsați-l să se întindă la kilometri depărtare!* **Evaluare:** Spectatori, ce se află deasupra lor? Lângă ei? Dincolo de ei? Au fizicalizat sau au povestit? Actori, ce părere aveți? **Observație:** Unora le e greu să stabilească relații cu alte medii decât „acasă”, „la școală”, „la birou”. Cereți-le să vadă și să comunice cu ceea ce este dincolo. Spațiul unde stă publicul poate fi inclus în mediul larg.

Exercițiu de selecție rapidă a Unde-lui Punct de concentrare: a indica Unde-le în relație cu un obiect. >

Fiecare student trebuie să scrie denumirea a trei obiecte care indică cel mai precis locurile de mai jos.

Obiectul nu trebuie să fie parte a decorului (ca rumegușul de pe podea), ci trebuie să fie un obiect neînsușit (d.ex. un altar sugerează o biserică, un pat mobil sugerează un spital, etc.). Când sunt gata listele individuale, ele sunt comparate și discutate.

Lista locurilor:

închisoare	clopotniță
carceră	căsuță în copac
pivniță	salon de cocktail

peșteră	cârciumă
vagon de marfa	restaurant cu tacâmuri unsuroase
cameră de spital	magazin de cafea
camera unui copil	sufragerie
dormitor	cabinet dentar
mină	librărie
pod	Biserică
turn	farmacie

Evaluare: Obiectul respectiv a indicat imediat locul sau alt exemplu ar fi fost mai explicit? Spațiul poate fi indicat doar prin obiecte? Atitudinea față de obiecte și folosirea lor clarifică Unde-le? **Observație:**

1. Acest exercițiu trebuie să aducă studentului înțelegerea faptului că *un detaliu bine ales* îl ajută să facă o comunicare interesantă cu spectatorii.

2. Acesta *nu* este un joc de asociere, ci un exercițiu de selectivitate. **Redistribuirea Schițelor**

Punct de concentrare: studentul trebuie să comunice Unde, Cine, Ce fără a se gândi înainte.

> Împărțiți grupul în echipe de doi sau patru jucători astfel încât ambele sexe să fie reprezentate în fiecare echipă. De exemplu, o echipă poate fi formată din două fete și un băiat. Fiecare echipă decide Unde, Cine, Ce și desenează schița spațiului, notând Cine și Ce, ora, vremea, ce este dincolo, etc. Un student sau profesorul adună schițele și le redistribuie astfel încât fiecare echipă să primească o altă schiță, dar numai în momentul când echipa urcă pe scenă. Nici o echipă nu primește schița pe care a desenat-o. Actorii privesc repede schița, decid în liniște care Cine este și, fără să discute mai mult, păstrând schița la îndemână, intră în spațiu. Profesorul nu trebuie să le spună la început că schițele vor fi redistribuite, ci îi lasă să lucreze asupra lor ca și cum vor face ei înșiși scena.

Indicații pe parcurs: *Verifică schița! Comunică Unde-le! Nu te grăbi! Nu povesti! Relaționează cu partenerul prin acțiune! Obiecte! Ora! Arată! Nu povesti!*

Evaluare: Au respectat schița? Schița era clară? Au comunicat sau au povestit? Actori, ce părere aveți? Ați lăsat schița să vă pună în mișcare? Sau v-ați întors la schița echipei voastre? **Observație:** Acest exercițiu combate tendința de a plănuși Cum-ul dinainte. *Plănuirea Cum-ului duce la povestire.*

Relație cu Mediul apropiat

Punct de concentrare: pe comunicarea Unde-lui folosind continuu obiectele din mediul apropiat.

> Doi actori, de preferință stând pe scaune, decid Unde și Cine. Deși prinși într-o discuție, actorii fizicalizează Unde sunt prin folosirea continuă a obiectelor mici care sunt în raza de acțiune a mâinilor. De exemplu, doi actori care așteaptă autobuzul găsesc pete de vopsea, urme de noroi, frunze căzute, etc. în timp ce vorbesc.

Indicații pe parcurs: *Menține concentrarea pe obiectele pe care le găsești în jurul tău! Arată-ne Cine ești prin contactul cu mediul apropiat! Fă obiectele vizibile! Lasă-le să apară singure!* **Evaluare:** Unde-le a prins viață prin folosirea obiectelor? Ne-au arătat sau ne-au povestit? A continuat dialogul când obiectele erau folosite? Au permis studenții obiectelor invizibile să apară sau le-au inventat? **Observație:** Atrageți atenția actorilor că nu trebuie să facă o acțiune completă - a lua masa, de exemplu - ci trebuie să fie *ocupați* cu conversația și *preocupați* de PDC. Când acestea sunt simultane, viața și detaliile care apar sunt extraordinare.

Localizare prin trei obiecte

Punct de concentrare: pe comunicarea Unde-lui prin trei obiecte.

> Un singur jucător merge pe scenă și arată Unde se află prin folosirea a trei obiecte. De exemplu, actorul poate alege un bufet și poate folosi un tomat, un șervețel, o ceașcă de cafea.

Indicații pe parcurs: *Menține atenția pe obiecte! Lasă-ne să vedem unde ești! Fizicalizează, nu vorbi!*

Evaluare: Spectatori, ați văzut spațiul? A comunicat locul folosind cele trei obiecte sau obiectele erau izolate, obligându-ne astfel să presupunem (să interpretăm) noi Unde-le? Actori, ce părere aveți despre ce spun

colegii? **Observații:**

1. Dacă este înțeles PDC-ul, un simț extraordinar al întregului spațiu apare prin cele trei obiecte și se comunică publicului.
2. Pentru ca să lucreze toți puteți pune o limită de timp: 1-2 minute.
3. Acesta este un exercițiu util pentru dezvoltarea unor scene improvizate, după sugestiile date de spectatori.
4. Acest exercițiu trebuie dat după „Exercițiul de selecție rapidă a Unde-lui” și reluat din când în când de-a lungul antrenamentului.

VORBIREA NEINTELIGIBILĂ/GIBBERISH

Dezvoltarea reacției organice cu ajutorul Vorbirii neinteligibile

Vorbirea neinteligibilă este un exercițiu extrem de valoros ce trebuie folosit în tot timpul studiului. Pentru regizorul piesei scrise, vorbirea neinteligibilă este de mare ajutor, deoarece îl eliberează pe actor de mulțimea de detalii tehnice, care împovărează repetițiile inițiale, făcându-l să evolueze spontan și firesc în cadrul rolului său.

Vorbirea neinteligibilă este, pe scurt, înlocuirea cuvintelor cunoscute cu sunete articulate. Nu trebuie confundată cu „Vorbirea dublă”, în care cuvintele reale sunt răsturnate sau pronunțate incorect, pentru a îngreuna înțelegerea lor. Vorbirea neinteligibilă este *rezultatul vocal al unei acțiuni*, nu traducerea unei fraze. Sensul unui sunet în vorbirea neinteligibilă nu poate fi înțeles, dacă actorul nu-l comunică prin acțiunea sa, prin expresiile feței sau tonul vocii; totuși, este important ca acest lucru studentul-actor să-l descopere singur.

De obicei, o scenă care nu poate fi înțeleasă în vorbirea neinteligibilă nu este decât o serie de gaguri, o poveste, o intrigă sau o născocire gratuită. Vorbirea neinteligibilă dezvoltă limbajul fizic expresiv, vital pentru viața scenică, înlăturând dependența de cuvinte, ca singurul mijloc de a exprima sensul. Întrucât vorbirea neinteligibilă folosește sunetele vorbirii minus simbolurile (cuvintele), pune problema comunicării la un nivel direct (prin experiment).

Actorul care vedește cea mai mare rezistență față de vorbirea neinteligibilă este, de obicei, cel care se bazează aproape complet pe cuvinte, în loc să experimenteze, și se sperie când cuvintele îi sunt luate. Întrucât el se opune aproape invariabil la stabilirea unui contact, sub orice formă ar fi, mișcările obișnuite ale corpului său sunt rigide, iar izolarea față de parteneri este foarte pronunțată.

De asemenea, există studenți care insistă ca profesorul să precizeze dacă trebuie să comunice prin acțiuni sau prin vorbire neinteligibilă. Cu cât studentul este mai în vârstă și mai timid, cu atât va cere mai insistent ca profesorul să răspundă la această întrebare. O studentă foarte timorată, care, în cele din urmă, a înțeles, remarcă: „De fapt, ești pe cont propriu când vorbești neinteligibil!” întrebata dacă acest lucru nu se întâmplă și atunci când folosește cuvintele, s-a gândit o clipă și apoi a răspuns: „Nu, când folosești cuvinte, oamenii înțeleg cuvintele pe care le spui. Așa că nu ai nimic de făcut tu însuși”.

Lăsați-i pe studenți să descopere singuri acest lucru. Vorbirea neinteligibilă, dacă este comunicată bine, poate declanșa un *răspuns fizic total*. Dacă însă profesorul îi spune studentului că trebuie să comunice prin acțiune, atunci studentul se va concentra asupra acțiunii și nu va experimenta el însuși. Noi urmărim integrarea sunetului în reacția fizică organică; și acest lucru trebuie să vină spontan de la student.

Deoarece sunetul fără simboluri - cu excepția cazurilor de durere, bucurie, groază sau uimire - nu poate fi recunoscut fără funcționarea întregului trup, vorbirea neinteligibilă îl forțează pe actor să fizicalizeze, nu să povestească. Deoarece sunetele n-au sens, actorul nu are altă posibilitate să scape. Atunci fizicalizarea stărilor sufletești, a problemei, a relației și a personajului devine **organică**. Crispările trupului se relaxează, deoarece actorii trebuie să asculte și să se privească reciproc cu multă atenție, ca să se poată înțelege unii pe alții.

Scenele fără sunet, denumite generic „pantomimă” (vezi cap. V), nu duc la aceleași rezultate ca vorbirea neinteligibilă; căci nu trebuie să despărțim sunetul (dialogul) de acțiune. Dialogul și acțiunea sunt interdependente: *dialogul creează acțiunea și acțiunea creează dialogul*. Studentul-actor trebuie să fie eliberat

fizic atunci când vorbește. Nesiguranța, care poate face dialogul static și incoerent, va dispărea dacă studenții-actori își reduc dependența de cuvinte.

Alunecarea într-un dialog inutil (ad libitum) apare deseori în această fază. Dialogul care nu este parte integrantă a limbajului fizic exprimând viața scenică, nu este în fond altceva decât bolboroseală!

Introducerea Vorbirii neinteligibile

Dezvoltarea fluentei în vorbirea „nesimbolică” aduce cu sine o eliberare de tiparele verbale, care însă poate veni cu destulă greutate la unii studenți. Profesorul trebuie să exemplifice vorbirea neinteligibilă înainte de a da exercițiul grupului, deci trebuie să-și exerseze fluenta. Exemplificarea se va face comunicând pur și simplu cu studenții prin vorbire neinteligibilă: el poate cere studentului să se ridice în picioare - *Galorușeo* - acompaniind sunetul cu un gest. Dacă studentul nu reacționează imediat, întărește gestul și repetați sunetul sau roștiți o nouă frază. Cereți altor studenți, de exemplu, să stea jos (*Mulasai!*), să umble prin cameră (*Ralavo*) sau să cânte (*Plăgii?*). Grupul întreg poate lucra acum următorul exercițiu.

Vorbire neinteligibilă/ Introdue Punct de concentrare: pe a vorbi neinteligibil. > Cereți studenților să se întoarcă și să converseze cu colegul în vorbirea neinteligibilă, ca și cum ar vorbi într-o limbă necunoscută celorlalți, dar în care ei se înțeleg. **Indicații pe parcurs:** *Folosii sunete cât mai diferite! Exagerați mișcările gurii! Variați tonul vocii! Încercați să mișcați gura ca și cum ați mesteca gumă! Mențineți ritmul obișnuit al vorbirii voastre! Lăsați vorbirea să curgă!*

Evaluare: Au existat variații în vorbire? A fost fluentă vorbirea? **Observații:**

1. Lăsați-i să converseze până se implică toți.

2. Cereți celor care au mai multă fluentă să comunice cu cei care sunt

monotoni (sunete gen *Dadida*). 3. În timp ce majoritatea vor fi încântați că pot vorbi astfel, s-ar putea ca doi-trei studenți să fie foarte legați de comunicarea prin cuvânt, astfel încât vor fi aproape paralizați fizic și vocal. Nu dați prea multă importanță faptului căci, în următoarele exerciții, fluenta vorbirii și expresia fizică vor deveni unitare.

Vorbire neinteligibilă/ Demonstrație

Punct de concentrare: pe comunicarea cu un anumit public.

> Un singur jucător vinde sau prezintă ceva publicului, folosind vorbirea neinteligibilă. Apoi cereți-i să repete, dar de data asta să facă o demonstrație a produsului pe care-l vinde.

Indicații pe parcurs: *Vinde-ne direct nouă! Privește-ne! Vinde produsul! Să te auzim! Acum fă-ne o demonstrație!*

Evaluare: Ce se vindea sau ce se demonstra? A existat varietate în vorbire? Actorul ne-a privit sau s-a uitat fix la noi? A existat vreo diferență între vânzare și demonstrație?

Observații:

1. Insistați pe contactul direct. Dacă actorul se uită fix sau peste capetele spectatorilor, cerându-i să facă o demonstrație a produsului va începe să vadă cu adevărat. „Demonstrațiile”, așa cum se fac în supermarket-uri, cer contact direct cu ceilalți.

2. Și actorii și spectatorii vor observa momentul când privirea fixă sau pierdută devine precisă. Când asta se întâmplă studentul capătă liniște, iar exercițiul capătă profunzime.

Vorbire neinteligibilă/ Întâmplare din trecut

Punct de concentrare: pe comunicare, fără a avea sprijin pe structura cuvintelor.

> Doi studenți, preferabil stând la o masă. A îi povestește lui B, în vorbire neinteligibilă, despre un incident trecut cum ar fi o bătaie sau o vizită la dentist. După aceea, B îi povestește lui A despre ceva ce i s-a

întâmplat, folosind același mod de comunicare.

Evitați discuția preliminară între jucători, dacă îi alegeți întâmplător chiar înainte de a începe. **Indicații pe parcurs:** *Comunicați cu partenerul! Nu presupuneți că știți ce o să vă spună! Să vă audă și colegii-spectatori!*
Evaluare: întrebați pe A ce i-a spus B, apoi întrebați-l pe B ce i-a spus A. întrebați-i pe spectatori ce li s-a comunicat. **Observații:**

1. Studenții nu trebuie să presupună ceea ce li s-a povestit. Dacă B presupune, asta nu o să-l ajute pe A să comunice mai clar.
2. Când acest exercițiu este făcut prima oară, studenții își vor relata incidentul cu multe amănunte. De pildă, povestind despre vizita lor la dentist, își vor ține falca, vor căsca gura, se vor scobi în dinți, etc. Mai târziu, legătura sunetului cu expresia fizică va fi mai subtilă. Vor fi capabili să fizicalizeze fără să povestească.

Vorbire neinteligibilă/ Predare Punct de concentrare: pe comunicare.

- > Predare A: doi jucători. Fiecare echipă decide un Unde, un Cine, un Ce care se referă la o situație de predare/învățare. De exemplu: a învăța partenerul să facă fotografii, să cânte la chitară, etc. în vorbire neinteligibilă.
- > Predare B: echipe de trei până la zece studenți decid un Unde, un Cine, un Ce care se referă la o situație de predare/învățare. Folosesc vorbirea neinteligibilă. Exemple: o oră de citire, o oră de anatomie, un curs pentru stewardese, etc.

Indicații pe parcurs: *Comunică cu elevul! Elevului: Lucrează cu profesorul!*

Evaluare: Au comunicat clar unul cu altul? Actori, ce părere aveți? **Observație:** Acum e momentul potrivit pentru a juca „Vorbire neinteligibilă/inteligibilă”, urmată de „Traducătorul de vorbire neinteligibilă” (Addenda I).

Vorbire neinteligibilă/ Joc de localizare

Punct de concentrare: pe vorbirea neinteligibilă în timp ce fizicalizezi Unde-le prin obiecte.

- > Echipe de 10-12 studenți joacă „Jocul de localizare” vorbind neinteligibil. Primul student propune un Unde în care ceilalți intră - Cine - dezvoltând acțiuni și relații.

Indicații pe parcurs: *Comunicați cu partenerul! Fizicalizați Unde-le! Arătați-ne Cine sunteți folosind obiecte! Nu ne povestiți! Nu vorbiți decât în Gibberish!*

Evaluare: Ne-au arătat sau au povestit? Obiectele erau în spațiu sau în mintea lor? Au comunicat prin vorbirea neinteligibilă?

Unde cu Vorbire neinteligibilă

Punct de concentrare: pe comunicarea cu ceilalți actori.

- > Echipe de 2 - 4 studenți decid Unde, Cine, Ce pregătind, dacă doriți, și schițe. Scenele se fac întâi în vorbire neinteligibilă, apoi se reiau normal.

Indicații pe parcurs: în timpul vorbirii neinteligibile: *Comunică cu partenerii! Nu te aștepta să interpreteze ce spui! Ce le spui?* **Evaluare:** Sensul dialogului în vorbire inteligibilă era același sau aproape același cu dialogul în vorbire neinteligibilă? **Observații:**

1. Repetarea se face pentru a controla cât era de exactă comunicarea în vorbirea neinteligibilă. în varianta cu vorbire normală, opriți frecvent acțiunea ca să întrebați pe studenții-actori și pe cei din public: „A comunicat asta în vorbirea neinteligibilă?”
2. Verbalizarea de prisos devine deosebit de clară pentru studenți când între ei nu există cuvinte inteligibile. Versiunea inteligibilă a scenei nu trebuie neapărat terminată, dacă s-a demonstrat ce era de demonstrat.

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină A

Punct de concentrare: pe comunicarea cu ceilalți, care nu vorbesc aceeași limbă.

- > Patru jucători se împart în două echipe: A și B. Studenții din fiecare echipă vorbesc aceeași limbă și nu înțeleg limba celeilalte echipe. Toți cei patru decid Unde, Cine, Ce. De exemplu: doi studenți străini întreabă la graniță doi vameși pe ce drum trebuie să apuce ca să ajungă undeva anume.

Indicații pe parcurs: Pentru cei din aceeași echipă: *Vorbiți între voi! Vă puteți înțelege între voi!* Pentru cele două echipe: *Comunicați cu străinii! Jucați jocul!*

Evaluare: Studenții din aceeași echipă se înțelegeau? Au comunicat cu „străinii”?

Observații:

1. Observați (dacă actorii lucrează asupra PDC) fluenta vorbirii și mișcării când studenții vorbesc între ei și vorbirea mai elaborată, gesturile exagerate folosite pentru a comunica în „limba străină”.
2. Spuneți jucătorilor să evite să dea vorbirii neinteligibile un ritm specific unei limbi (franceză, suedeză, etc.).

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină B

Punct de concentrare: pe comunicarea cu celălalt, care nu vorbește aceeași limbă.

> Doi jucători. Fiecare vorbește o limbă pe care celălalt n-o înțelege. Ei decid Unde, Cine, Ce și comunică numai în vorbirea neinteligibilă.

Indicații pe parcurs: *Comunicați cu partenerul! Nu presupuneți! Comunicați!*

Observație: Acest exercițiu poate fi o introducere pentru „Limbă străină A”, așa cum este așezat în „Theater Game File”. („Dosarul jocurilor de teatru” - alt manual al autoarei, n.t.)

Vorbire neinteligibilă/ Dă și preia (Două scene)

Introduceți vorbirea neinteligibilă în exercițiul „Dă și preia/Două scene” (cap. VI). Echipele trebuie atenționate la PDC-ul jocului și, pentru că vorbesc neinteligibil, jucătorii o să fie mai implicați în acțiune.

Exerciții suplimentare pentru intensificarea realității Unde-lui

Stop!

Înainte de a trece la următoarele exerciții, este important să se facă „Jocul de cuvinte” (Cap. IX). S-ar putea ca studenții să fie în căutare de material proaspăt, deoarece s-au plictisit să folosească aceleași spații: cameră și clasă. Dezvoltarea lor își încetinește ritmul, dacă își asumă mereu personaje de profesori și, din când în când, câte un patron de magazin. Acest lucru este valabil mai ales pentru actorii tineri.

„Jocul de cuvinte” reanimă pofta de joc, generează interes și distracție. Fiindcă permite fiecărei echipe să joace două sau trei scene, aduce coerență lucrului; arată profesorului (exact ca șnurul în cazul piesei scrise) cât au avansat studenții și de ce mai au nevoie.

De asemenea, este recomandabil să se facă și câteva exerciții de la Capitolele V și VII, apoi aceste exerciții suplimentare de localizare.

Verbalizarea Unde-lui Partea I

Punct de concentrare: pe rămânerea în Unde, în timp ce verbalizezi orice încasare, orice relație, mișcare, etc. din acest Unde. > Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce și stau în liniște pe scenă. Fără să se ridice de pe scaune, ei parcurg scena verbal, descriind acțiunea în acel Unde și relațiile lor cu ceilalți jucători. Ei povestesc pentru ei înșiși, nu și pentru colegi. Când dialogul este necesar, el este adresat direct partenerului, întrerupând povestirea. Verbalizarea, poveste și dialog, este la timpul prezent.

este o rezistență la problemă. 3. Acest exercițiu menține intensă preocuparea actorului, în timp ce se mișcă prin scenă. Odată, am avut un student care a rezistat tuturor problemelor anterioare, dar a avut aici o revelație extraordinară.

Marionete și/sau Automatizate Partea I

Punct de concentrare: pe mișcarea de marionetă.

> Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Ei trebuie să se miște ca și cum ar fi controlați de sfori.

Unde, Cine, Ce nu are legătură cu mișcările de marionetă. De exemplu: un băiat și o fată la prima întâlnire.

Dacă se poate, aduceți o marionetă în clasă, mânuiți-o și discutați despre mișcările ei.

Indicații pe parcurs: *Mișcă-ți maxilarul ca o păpușă! Coatele! Genunchii! Ia loc! Mergi! Gesticulează!*

Evaluare: Și-au menținut tot timpul mișcările de păpușă? Actori, sunteți de acord? **Partea a II-a**

Punct de concentrare: pe mișcarea de păpușă sau jucărie.

> Echipe de doi până la zece actori într-un Unde comun, cum ar fi un magazin de jucării. Fiecare echipă decide Cine și Ce în Unde-le comun. Actorii pot deveni păpuși care merg și vorbesc, roboți, omuleți pe arcuri, soldăței de lemn, urși dansatori, giruete, etc. Ce-uri posibile: după lăsarea întinericului păpușile învie; sau repararea jucăriilor; curățarea lor, vânzarea lor, etc. Copiii sunt încântați de acest exercițiu.

Exemple: un om care are putere asupra celorlalți manipulează un grup mare de oameni care reacționează ca niște păpuși. Sau: un păpușar pregătește un spectacol.

Indicații pe parcurs: *Păstrați mișcările mecanice! Arătați, nu povestiți!* (Numai dacă par confuzi indicați): *Dă și preia! Mișcă-te ca o păpușă din cap până-n picioare!*

Evaluare: Au păstrat mișcările de jucării tot timpul? Ce jucării erau? S-au văzut și s-au auzit unul pe celălalt? Au transmis și au preluat sau au existat mai multe centre de atenție în același timp? **Partea a II 1-a**

Punct de concentrare: pe mișcarea mecanică.

> Echipe de doi sau mai mulți actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii sunt mașini sau oameni care lucrează cu niște mecanisme, cum ar fi: oameni de știință cu roboți, matematician și un computer, un bărbat care repară ceasul bunicului, etc. **Indicații pe parcurs:** *Folosește-ți tot trupul pentru fizicalizare! Nu povesti! Păstrează mișcarea mecanică!*

Evaluare: Actorii au arătat sau au povestit? Actori, ați urmărit PDC? Sau ați scenarizat?

Observații: aceste exerciții de păpuși și automatizate sunt menite să încurajeze implicarea fizică totală în mișcare.

Exemplu: Primul student: „Îmi leg șorțul meu alb cu roșu în jurul taliei și întind mâna ca să iau cartea de bucate acoperită de prosoape de pe masă. Mă așez la masă și deschid cartea. Caut capitolul despre prăjituri și răsfoiesc paginile albe și lucioase, în căutarea unei rețete. *Hm, fursecuri - sună bine.* Pun cartea deoparte, mă ridic și mă duc la dulap ca să caut castronul mare, pentru mixer.

Al doilea student: „Am deschis ușa și am fugit în bucătărie. Aoleu, iar am lăsat ușa să se trântască! *Mami, mi-e foame. Ce avem de mâncare?*” (și așa mai departe).

Indicații pe parcurs: *Vorbiți la prezent! Verbalizați obiectele care arată Unde! Descrieți-ne partenerii! Lăsați deoparte părerile! Vedeți- vă pe voi înșivă în acțiune! Nu scenarizați! Mențineți obiectele vizibile! Folosiți dialogul când apare! Verbalizați ce simțiți când mâna atinge scaunul! Fără presupuneri! Ce culoare are cerul?* **Evaluare:** Actorul a rămas în Unde? Sau a fost în mintea lui (dând informații biografice - prejudecăți, opinii, atitudini)? Actori, sunteți de acord? Ați fi putut verbaliza mai mult? Despre spațiu? Despre acțiune?

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe păstrarea realității fizice obținute în „Verbalizarea Unde-lui”, partea întâi.

> Actorii care au înțeles PDC-ul părții I (care a funcționat, deși stăteau jos), pot acum să se ridice și să facă scena. Nu-și mai verbalizează acțiunile ca în partea I, ci vorbesc numai când dialogul este necesar. **Indicații pe parcurs:** *Păstrați realitatea fizică a Unde-lui! Comunicați-o! Mirosuri, culori, materiale! Arătați, nu povestiți!*

Evaluare: Actori, verbalizarea scenei a ajutat realizarea ei în partea a doua? Verbalizarea a făcut acțiunea mai ușoară? Spectatori, a dat verbalizarea profunzime scenei? A avut mai multă viață decât de obicei? Mai multă implicare și relație? Actori, sunteți de acord?

Observații:

1. Partea I îi ajută pe studenți să se rupă de păreri și atitudini preconcepute. Face vizibil progresul studenților în învățarea interiorizării/exteriorizării spațiului scenic. Dacă studenții continuă să se gândească și să răspundă emoțional la acțiuni sau obiecte, întoarceți-vă la exerciții simple de spațiu cu obiecte. („Joc cu mingea”, „Conversație și acțiune”, ambele din cap. III și „Repovestire adăugând culoare”, cap. VII)

2. Cu excepția indicațiilor pe parcurs pentru unele exerciții de oglindă și de spațiu, exercițiile de până acum au încercat să obiectiveze pe studentul-actor, să-l facă o parte din grup, din mediu și din exercițiu - să creeze „o pierdere a sinei”. În acest exercițiu, readucem eul actorului, care devine conștient de el însuși, ca parte a mediului înconjurător. Acest lucru este foarte important, deoarece *actorul, ca și jucătorul unui joc, trebuie să știe întotdeauna unde se află în relație cu ceea ce se întâmplă pe scenă*.
3. Observați absența completă a scenarizării în aceste scene, pe măsură ce apare adevărata improvizație.
4. Nu este necesar ca fiecare detaliu al povestirii să se regăsească în scena propriu-zisă. Acest exercițiu îmbogățește detaliul, chiar dacă povestirea nu este urmată exact.
5. Acest exercițiu trebuie dat numai acelor studenți care au devenit cu adevărat *obiectivi* în munca lor.
6. Exercițiul a fost făcut cu succes, chiar și cu zece studenți într-o scenă.
7. Această problemă trebuie tratată cu grijă, pentru a evita scenarizarea. Dacă povestirea se referă mai mult la ceea ce gândesc jucătorii, decât la detalierea realităților *fizice* din jurul lor, exercițiul poate deveni „telenovelistic”.
8. „Verbalizarea Unde-lui” este de real folos, atât în timpul repetițiilor în teatrul de improvizație, când detaliile și realitatea își pierd conturul, cât și în repetițiile teatrului tradițional.

^A
Ce este dincolo/ întâmplare necunoscută Punct de concentrare: pe ce este dincolo.

> Doi jucători decid un Unde, Cine, Ce simplu. A este pe scenă, B intră. A trebuie să afle unde a fost B și ce a făcut, fără ca B să-i spună. Exemplu: Unde - sufragerie; Cine - soț și soție; Ce - soția își alege mâncarea de pe o masă, la o petrecere. Scena începe cu soția care își toarnă ceva de băut și-și pune mâncare. Intră soțul arătând foarte mulțumit, își scutură un fir de praf de pe haină și își aranjează părul pe drumul către soția lui. Atunci, soția începe să acționeze în legătură cu locul de unde vine soțul și cu ceea ce a făcut el acolo. PDC-ul este pe ce este dincolo.

Indicații pe parcurs: *Implicați-vă în realitatea scenică! Explorați-o! Nu puneți întrebări!*

Evaluare: A presupus A ce s-a întâmplat în afara scenei sau acest lucru a fost fizicalizat de B? Situația s-a transformat într-o scenă sau s-a terminat pur și simplu, atunci când A a aflat ce a făcut B? Actorii și-au menținut Punctul de concentrare sau au jucat? **Observație:** Prin extinderea realității din afara scenei, se îmbogățește lucrul pe scenă. Dacă acest exercițiu este repetat de-a lungul studiului, va crește subtilitatea selecției.

Ce este dincolo/ întâmplare trecută sau viitoare

Punct de concentrare: pe ceea ce s-a întâmplat sau se va întâmpla dincolo.

> Doi actori decid Unde, Cine, Ce și explorează acest Ce. Fie au făcut ceva împreună înainte de a intra în scenă, fie se pregătesc să facă ceva dincolo. Punctul lor comun de concentrare este pe ceea ce este dincolo, dar sunt implicați total în Unde, Cine, Ce. Acest exercițiu ia sfârșit când ceea ce este dincolo este adus pe scenă. Exemple: banchetul unei nunți, o înmormântare, nașterea unui copil.

Indicații pe parcurs: *Păstrați între voi ceea ce este dincolo! Implicați-vă în acțiunea scenică! Explorați-o! Intensificați-o!*

Evaluare: Ce era dincolo? Actori, așa este? Ați făcut în așa fel ca PDC-ul să lucreze prin intermediul acțiunii scenice?

Observații:

1. Acest exercițiu și următorul nu trebuie date până ce raportarea la Unde și relația cu partenerul prin acțiunea scenică nu au devenit o a doua natură.
2. Dacă studenții aduc pe scenă ceea ce este dincolo înainte să înceapă acțiunea, opriți pur și simplu exercițiul și continuați cu altă echipă sau întoarceți-vă la el altădată.
3. Fiindcă ceea ce este dincolo este știut numai de actori, comunicarea non-verbală va crește treptat, iar relațiile personale se vor aprofunda.

Ce este dincolo/ întâmplare din prezent

Punct de concentrare: pe ceea ce se întâmplă dincolo.

- > Doi actori decid Unde, Cine, Ce. Ei își fac acțiunea, în timp ce dincolo are loc ceva care îi privește pe amândoi, dar nu este discutat deschis. De exemplu: Unde - birou. Cine - colegi, Ce - selectează scrisorile. Ce este dincolo - adunarea consiliului de administrație care discută reducerea personalului. Scena se termină când aflăm ce se întâmplă dincolo.

Indicații pe parcurs: *Concentrați-vă pe acțiune! Păstrați PDC între voi! Fizicalizați, nu povestiți!*

Evaluare: Ce era dincolo? Au păstrat PDC (ce este dincolo) între ei?

Observații:

1. Dacă exercițiul este dat prea devreme, ceea ce este dincolo se dezvăluie prea repede și exercițiul se încheie rapid. Pe de altă parte, făcut de studenți avansați care au învățat cum lucrează PDC pentru ei, exercițiul poate dura mult, iar spectatorii vor fi total absorbiți.
2. Acest exercițiu este o problemă excelentă pentru dezvoltarea improvizației scenice.

Preocupare A

Punct de concentrare: pe concentrarea totală asupra propriilor gânduri în timp ce folosești obiectele din mediul apropiat împreună cu partenerul.

- > Doi actori, preferabil așezați în același mediu apropiat. Fiecare este total preocupat de propriile sale gânduri. Unul din ei este mai vorbăreț și își împărtășește preocuparea, celălalt este tăcut, pare că îl ascultă, dar se gândește la altceva. Amândoi lucrează cu obiectele din mediul apropiat. *Exemplu:* Unde - restaurant. Cine - două prietene. Ce - iau masa împreună. A este preocupată de problema pe care o are cu prietenul ei și verbalizează continuu problema. B este preocupată de o problemă personală care nu trebuie menționată. Ele mănâncă, își cer una alteia unele obiecte, toarnă ceai, etc., în timp ce sunt preocupate de gândurile lor. B îi răspunde lui A numai atunci când aude cu adevărat ceea ce îi spune; totuși, B nu înțelege și nu urmărește ce-i spune A, fiind tot timpul preocupată de problema ei.

Indicații pe parcurs: *Mențineți acțiunea fluent între voi! Păstrați relația!*

Evaluare: Actori, v-ați menținut preocupările? Acțiunea voastră a avut fluentă? Spectatori, ce părere aveți?

Observații:

1. Relația se leagă numai în momentele când se întinde „o punte” între ele, în unele momente întâmplătoare, când B aude ceea ce îi spune A sau când mediul apropiat le aduce împreună.
2. Variantă: în timp ce A vorbește, B este preocupat de un *obiect*, nu de un gând.
3. „Preocuparea” este strâns legată de „Argumentarea susținută” (cap. VII) și poate fi folosită în combinație cu acest exercițiu.

Reflecții despre „Preocupare”:

1. Dacă preocuparea este totală, Unde, Cine, Ce vor căpăta multă viață și se va realiza improvizația. Scenarizarea nu va mai fi posibilă.
2. Scenele care se dezvoltă din acest exercițiu capătă o realitate extraordinară a detaliului. Publicul va ști totul despre personaje și despre locul unde se găsesc, fără nici un comentariu. Fiind un fragment, fără început, mijloc sau sfârșit, acest exercițiu produce o dezvăluire organică a personajelor, a relațiilor dintre ele, a biografiei și atitudinilor lor, fără să fie nevoie de informații, fapte, poveste sau expunere.
3. Deși folosește procedura „Argumentării susținute”, acest exercițiu nu cere neapărat vorbire simultană din partea jucătorilor. Uneori pot vorbi în același timp, alteori unul va vorbi, în timp ce celălalt se gândește și lucrează asupra acțiunii.
4. Jucătorii nu sunt în conflict. Au decis împreună despre ce vor vorbi și ce vor face. Preocuparea lor diferită rezultă numai din punctele lor de vedere, iar nu dintr-un motiv de ceartă.
5. Acest exercițiu creează scene bogate și de aceea este valoros în dezvoltarea materialului pentru scene de

improvizație.

6. Dacă apare conflictul, opriți scena și cereți studenților să-și revizuiască subiectul ales. Dacă subiectul implică un conflict, transformați-l într-un punct de vedere.
7. Aveți grijă ca preocuparea din timpul scenei să nu devină relația dintre actori.
8. Asigurați-vă că studenții au o acțiune fizică comună, care nu are nici o legătură cu punctul de vedere pe care îl urmărește fiecare.
9. Rezistența la PDC se va manifesta prin aceea că actorii folosesc acțiunea sau se folosesc reciproc, într-un mod care deplasează preocuparea. Acest punct este greu de înțeles, în special pentru jucătorii care rezistă la PDC și recurg la gaguri, glume și texte inutile pentru a face o scenă. Aceștia nu au „încredere în sistem”.
10. Dacă studenții-actori nu pot rezolva această problemă, înseamnă că au nevoie să lucreze mai mult asupra etapelor anterioare. Trebuie rezolvate mai întâi toate exercițiile pentru „Ce este dincolo” și „Argumentarea susținută”.
11. Jucătorii nu trebuie să-și răspundă unii altora, decât atunci când o idee devine „trambulină”, ca în „Argumentare susținută”. Atunci, răspunsul devine organic, și nu intelectual, și este foarte interesant de observat.
12. În momentul când preocuparea (acțiunea mentală) înlocuiește acțiunea, scena s-a terminat; în toate cazurile, acesta este sfârșitul organic al scenei.

~

început și sfârșit

(acest exercițiu accelerează înțelegerea Unde-lui și dezvoltă scene - material pentru spectacolul de improvizație.)

Partea 1

Punct de concentrare: pe Unde, Cine, Ce.

> Un singur actor stabilește un Unde, Cine, Ce simplu și apoi, ca de obicei, face scena.

Exemplu: actorul intră în cameră, se uită în jur ca să fie sigur că nimeni nu l-a văzut intrând și este evident că vrea să facă ceva ce n-ar trebui. Se uită înjur. Observă un dulap. Se apropie de dulap, deschide câteva sertare și răscolește lucrurile. Aleargă înapoi la ușă, ca să se asigure că nu vine nimeni. Revine la dulap. Scotocoște în alte sertare, în cele din urmă, găsește ceea ce caută și pune obiectul în buzunarul hainei. Aruncă o privire rapidă în oglindă, ca să se verifice. Iese.

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe construirea fiecărei bucăți din cadrul acțiunii (început și Sfârșit).

> Actorul trebuie acum să împartă scena scurtă într-o serie de fragmente mai mici sau „bucăți”. Fiecare fragment trebuie să-și aibă propriul său început și sfârșit. Actorul trebuie să anunțe „început!” la începutul fiecărui fragment și „Sfârșit!”. Când se termină. El trebuie să construiască și să intensifice fiecare fragment, unul după altul. Explicați mai clar folosind imaginea „urcării unor trepte”. *Exemplu:*

Un actor intră (început) Se oprește să vadă dacă nu e nimeni înăuntru și apoi închide ușa (Sfârșit).

(început) Se uită înjur, descoperă dulapul și merge spre el. (Sfârșit), (început) Deschide vreo două sertare, răscolește lucrurile, i se pare că aude ceva, închide repede sertarele și merge la ușă să asculte. (Sfârșit),

(început) Se uită înapoi la dulap, se apropie din nou de el. (Sfârșit), (început) Deschide alte sertare, găsește obiectul căutat. (Sfârșit), (început) Privește obiectul și-l bagă în buzunarul hainei. (Sfârșit), (început) Se uită în oglindă și își îndreaptă îmbrăcămintea, apoi iese din cameră (Sfârșit).

Indicații pe parcurs: *Dați mai multă energie fragmentului următor! Construiți următorul fragment mai intens! Atacați „începutul” mai energic vocal!*

Partea a LII-a

Punct de concentrare: pe a face scena cât se poate de rapid păstrându-i toate detaliile.

> Actorul face scena ca în Partea I, fără a spune „început” și „Sfârșit”, ci făcând totul cât se poate de repede și

respectând toate detaliile.

Evaluarea se face numai la Partea I și a III-a: Actori, care scenă a fost mai reală pentru voi? Spectatori, pentru voi ce scenă a prins viață (a existat în spațiu)? **Observații:**

1. În aproape toate cazurile, vom afla că scena finală a fost mai vie atât pentru actor, cât și pentru public. Asta pentru că actorul tinde să abordeze „în general” prima scenă sau să se implice subiectiv, folosind mai mult invenția decât creația. „Începutul” și „Sfârșitul” l-au forțat pe actor să facă o detaliere obiectivă a obiectelor, (ca și în „Început și Sfârșit cu obiecte” și în „Nemișcare”, în acest exercițiu detaliul reiese pentru că momentul de pauză necesar „oprește timpul” pentru un moment, astfel încât *vedem* acțiunea.) Scena rapidă a avut de câștigat din detalierea creată de „început” și „Sfârșit” și din faptul că studentul nu a avut timp să rememoreze detaliile pe care „început” și „Sfârșit” le-a creat, ci a luat contact direct cu Unde, Cine, Ce, a fost prezent în momentul prezent.
2. „Început” și „Sfârșit” poate fi un moment pe scenă ca, de pildă, strecurarea unui obiect în buzunar; sau poate fi o serie de acțiuni ca închiderea ușii, traversarea camerei și deschiderea dulapului.
3. Acest exercițiu este foarte util pentru cei interesați de regie, deoarece dă regizorului o împărțire detaliată a ceea ce trebuie să reiasă din întreaga scenă - îi dă segmentele scenei, astfel încât știe încotro se îndreaptă fiecare personaj. Este, de asemenea, util pentru actorii teatrului de improvizație, când sunt alcătuite scenele pentru spectacol.
4. Puteți folosi accelerarea scenelor, fără „început” și „Sfârșit”, cât de des doriți. Acest procedeu înlătură „generalizările” dintr-o scenă și îi dă viață.
5. „Început și sfârșit” este o metodă de descoperire a esenței scenei, fără intervenția cerebrală (partea stângă a creierului).

Reflecție

(Pentru studenți foarte avansați. Acest exercițiu face parte din grupul „Ce este dincolo?” și „Preocupare” pentru avansați.)

Punct de concentrare: asupra întâmplării trecute.

> Un singur student. Ca și în „Ce este dincolo”, el alege două serii de circumstanțe. Un Unde, Cine, Ce pentru mediul înconjurător și pentru acțiunea de pe scenă; al doilea este Unde, Cine, Ce-ul unei întâmplări trecute din viața actorului.

Exemplu:

Pe scenă: Unde - o odaie sărăcăcioasă

Cine - un bătrân de 75 ani Ce - lucrează asupra colecției sale de timbre.

întâmplarea trecută: Unde - la serviciu

Cine - colegii de birou Ce - petrecerea dată cu ocazia pensionării. **Indicațiile pe parcurs** trebuie să-l ajute să se concentreze senzorial **asupra** întâmplării trecute: *Concentrează-te asupra obiectelor din întâmplarea trecută! Vezi spațiul! Cu ce sunt îmbrăcați cei din jur? (’ontinuă-ți acțiunea! Nu ne povesti întâmplarea trecută - las-o să reiasă! Observații:*

1. Când gândurile la care reflectează actorul sunt vizibile publicului, scena s-a terminat. Această problemă produce un joc și un material scenic subtil și interesant.
2. Dacă scena devine emoțională sau ia forma unei povestiri despre întâmplarea trecută, înseamnă că exercițiul a fost dat prea devreme. Dați un pas înapoi și reluați exerciții mai simple.

Exerciții suplimentare pentru rezolvarea de probleme privind Unde-le

Exercițiile următoare sunt probleme în plus ce pot fi date în timpul perioadei de antrenament pentru Unde. În timpul acestor ateliere, studenții pot continua să deseneze schițele spațiului.

Unde specific

Punct de concentrare: pe fizicalizarea Unde-lui specific prin folosirea obiectelor fizice.

> Echipa de doi sau mai mulți studenți primesc același Unde general (cameră de hotel, birou, clasă, etc.).

Fiecare echipă trebuie să dezvolte spațiul mai specific, după ce au ales Cine și Ce. Un Unde mai specific ar fi: o cameră de hotel din Paris, un birou de spital, o clasă în junglă.

Evaluare: Obiectele special alese au creat un decor distinct și recognoscibil sau a fost nevoie să ne spună unde se aflau? Este posibil să arătăm diferite variante ale unui Unde numai prin obiecte? **Observații:**

1. Dacă este rezolvată, problema va da diferite ritmuri în funcție de tipul de Unde specific ales. Biroul unui agent de bursă căruia îi merge faxul încontinuu va fi foarte diferit de forfota silențioasă a unui coridor de spital; o clasă în junglă va fi cu totul diferită față de o clasă dintr-o școală publică modernă dintr-un oraș.
2. Încurajați-i pe actori să aleagă locuri neobișnuite, chiar ne-realiste (un birou în Rai, un hotel în junglă). Nu le va fi greu, dacă au făcut „Jocul de cuvinte”.
3. Folosiți „Unde cu ajutor” și „Unde cu obstacol” atunci când jocul are nevoie de ajutorul profesorului.

Galeria de artă

Punct de concentrare: pe fizicalizarea caracteristicilor fizice (înalt, gras, pitic).

> Unde: o galerie de artă sau un muzeu. Cine: va fi dezvoltat în exercițiu. Ce: vizitare.

Exercițiul este făcut de echipe de doi. A stă pe un scaun în scenă. B intră și vizitează expoziția. B decide cum arată A și trebuie să-i arate cumva lui A acest lucru. Când A a aflat cum arată își asumă calitățile date de B, se ridică, merge să vadă expoziția și apoi iese. **Observații:**

1. S-ar putea să fie un exercițiu greu și nu va fi rezolvat de toți studenții de la început. Oricum, studenții îl vor găsi foarte interesant. Cel mai important lucru este acela că cere o observație foarte atentă a partenerului.
2. Profesorul poate sugera elevilor chiar să exagereze (de exemplu: înalt de 3 m, picioare imense, ușor ca un balon, etc.). Nu dați exemplele înainte.

Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect

Punct de concentrare: pe a arăta Cine folosind un obiect.

V Doi studenți stabilesc obiectul care va arăta cine sunt. Ei folosesc

obiectul într-o acțiune. *Exemplu:* Cine - doi fizicieni. Obiectul - o tablă. A și B stau în liniște și privesc ceva care se află la mică distanță de ei. A se ridică și merge spre tablă, ia creta și scrie o serie de numere - în mod evident o ecuație. B îl privește când scrie, mormăie ceva și dă din cap nemulțumit. A se uită întrebător la el. B se concentrează pe ecuație, apoi se ridică, se duce la tablă și scrie o altă ecuație. B se întoarce spre A întrebător. A: „Ai dreptate, asta e soluția!” **Evaluare:** Ne-au arătat sau ne-au povestit?

Observație: indicați continuu: *Arătați, nu povestiți! Acționați, nu reacționați!*

Unde cu piese de decor

Punct de concentrare: a lăsa obiectele (piesele de decor) să creeze scena.

> Doi sau mai mulți actori. Tuturor echipelor li se dă o listă identică

de obiecte de decor și recuzită. Se decid Unde, Cine, Ce. *Exemplu:* o listă tipică de obiecte de decor și recuzită poate fi: o fereastră spre o scară de incendiu o ușă de baie o ușă exterioară o fereastră spre stradă un pat pliant un frigider pahare, cafetieră, etc.

un dulap de cărți un șifonier unu-două scaune fotografii

Evaluare: Au scris un scenariu în jurul acestor obiecte sau obiectele au creat scena? Cât de diferite erau scenele una față de alta? Fereastră spre scara de incendiu a adus o nouă perspectivă sau era doar un obiect de recuzită?

Observații:

1. Nu evaluați până când n-au lucrat toate echipele.
2. Acest exercițiu îl ajută pe profesor să-și dea seama dacă actorii au început să înțeleagă indicația „Lăsați Unde-

le să creeze scena". Dacă ei impun o scenă obiectelor, în loc să lase obiectele să creeze scena, înseamnă că nu au înțeles încă cum lucrează PDC.

Unde - temă pentru acasă

Punct de concentrare: pe orice dialog și acțiune care apar din contactul fizic cu obiectele.

> Fiecare student face acasă o schiță a spațiului, concentrându-se pe Unde, și studiază cum ar putea fi utilizată de personaje. Desenează schița pentru două personaje, într-o scenă de 2-3 minute și apoi scrie un scenariu, stabilind personajele și acțiunea, în funcție de Unde. Studenții aduc schițele și scenariile în clasă, iar membrii grupului le folosesc. *Exemplu:* Unde - camera de zi. Cine - băiat și fată. Ce - studiază. Băiatul (PDC asupra biroului) scrie la birou (folosește biroul, pixul, etc.). Fata (PDC pe ușă) bate la ușă (utilizează ușa). Băiatul (PDC pe ușă) se duce și o deschide (utilizează ușa). Etc. **Evaluare:** Acțiunea a apărut din Unde sau era impusă Unde-lui? **Observații:**

1. Studentul trebuie să se concentreze întâi pe obiecte. Această concentrare va genera o acțiune cu obiectul respectiv.
2. Acest exercițiu poate fi făcut într-un singur atelier. Echipe de câte doi pot să-1 elaboreze pe hârtie și apoi să meargă și să facă scena.

Înde abstract A

Punct de concentrare: pe a permite Unde, Cine, Ce să rezulte din așezarea elementelor de decor.

r Câteva studenți aranjează scena cu cortina trasă. Intenția este de a crea o mizanscenă, care nu este o reprezentare exactă a unui loc anume. Ei pot folosi cuburi, piese de costum, obiecte ciudate și efecte de lumină neobișnuite. Când termină, se ridică cortina și un alt jucător trebuie să intre în scenă și să rămână câțva timp în liniște, să nu facă nici o acțiune până când punerea în scenă nu-l inspiră să facă ceva anume.

Indicații pe parcurs: *Nu forța! Ai tot timpul! Nu vorbi!*

Evaluare: Punerea în scenă a creat Unde, Cine, Ce sau actorul le-a impus?

Observații:

1. Piese de decor reale și lumina sunt esențiale pentru reușita acestui exercițiu, deoarece stimulează percepția, atmosfera și acțiunea.
2. Deseori graba de a face ceva îl face pe student să inițieze scena înainte de începutul ei firesc. Aveți grijă să nu se întâmple așa.
3. Un alt actor poate fi trimis în scenă, după ce acțiunea a început. El nu trebuie să impună o stare din afară, ci să vină pur și simplu pe scenă și să aștepte ca inițiatorul scenei să-i arate direcția. Actorul de pe scenă poate chema alți colegi care, bineînțeles, trebuie să se integreze în atmosfera scenei.
4. Exercițiul este similar cu „Incursiuni în intuitiv” (cap. VII).

Unde abstract B

Punct de concentrare: pe așezarea obiectelor de decor și pe a le permite să lucreze pentru actor.

y A grupează o serie de obiecte, ca de pildă scaune, combinații de scaune, mese, rame de ferestre, etc., care sugerează o anumită activitate. Studenții-spectatori observă obiectele, unul dintre ei intră și face o acțiune sugerată de acestea. **Evaluare:** Studenții au permis „decorului” să lucreze pentru ei sau i-au impus un scenariu? Cel care a aranjat decorul a avut o poveste în minte? O scenă? Un scop precis?

Observație: Această problemă cere utilizarea maximă a pieselor de decor, recuzită și a luminii. Cel care aranjează scena nu trebuie să aibă în minte o poveste, ci trebuie să lase „viața obiectului” să sugereze modurile de grupare.

Fizicalizarea Unde-lui fără obiecte

Punct de concentrare: pe folosirea aparatului senzorial și/sau a relațiilor pentru a arăta Unde.

> Doi actori trebuie să fizicalizeze Unde-le prin:

- a privi ceva (văz)
- a auzi ceva (auz)
- prin relații (Cine)
- prin efecte sonore
- prin efecte de lumină
- printr-o acțiune

Evaluare: Au folosit obiectele pentru a ne arăta? Au făcut un simplu exercițiu de văz, auz, etc. (ca în „Orientare”) sau ne-au arătat Unde? **Observații:**

1. Acest exercițiu va ajuta la înlăturarea „cârmelor” studentului timorat: folosind obiectele numai pentru a arăta Unde.
2. Acest exercițiu poate părea similar cu cele date în primele ateliere de Orientare, dar aici PDC este asupra Unde-lui - o deosebire subtilă, dar importantă.
3. Nu folosiți acest exercițiu până când „Fizicalizarea Unde-lui prin Cine și Ce” (vezi mai jos, n.t.) nu a fost asumat.
4. Relațiile între personaje cresc în intensitate prin acest exercițiu.
5. Studenții avansați consideră această problemă o provocare foarte interesantă, de aceea îi puteți consacra multe ateliere, folosind toate metodele de a fizicaliza Unde-le.

Trimiterea cuiva pe scenă

Punct de concentrare: pe dezvoltarea și/sau încheierea unei întâmplări (scene).

> Doi studenți decid Unde, Cine, Ce și încep scena. Alții vor intra în scenă în timpul acțiunii, dacă prezența lor poate dezvolta sau finaliza scena.

Indicații pe parcurs: *Explorează acea acțiune! Intensifică acel sentiment! Acceptă noul partener! Intră numai dacă e nevoie! Intră să dezvolți! Explorează și intensifică!*

Evaluare: Studenții care au intrat în scenă, au ajutat la dezvoltarea sa? Studentul a intrat când era nevoie de el? Parteneri, ce părere aveți? Dar voi, spectatori? **Observații:**

1. Acest exercițiu este util atunci când un grup de actori preiau sugestiile date de public. Acest lucru îi animă pe toți să intre (când e nevoie) pentru a ajuta la dezvoltarea/terminarea scenei (când se împotmolește). Deși în spectacol nu se poate striga „Un minut”, totuși acest exercițiu servește aceluiași scop.
2. Acest exercițiu seamănă cu „Joc de localizare”, dar este mai avansat prin faptul că jucătorii intră în scenă numai dacă pot ajuta la dezvoltarea sau la terminarea ei.
3. Variantă: un student sau profesorul anunță „îngheață!”, moment în care cei de pe scenă îngheață și un student atinge pe altul (ca la leapșa, n.t.) sau intră ca un Cine definit.

Scenă concisă

Punct de concentrare: a arăta Cine și Ce prin folosirea Unde-lui.

> Un singur jucător decide Unde, Cine, Ce și joacă scena. **Observație:** Variantă: momentul unei decizii în viața personajului.

Exemple: a merge sau nu la un azil de săraci; a renunța sau nu la un copil; a te sinucide sau nu.

Fizicalizarea Unde-lui prin Cine și Ce

Punct de concentrare: a arăta Unde prin folosirea Cine-lui și Ce-ului.

> Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce. *Exemplu:* Unde - un orfelinat; Cine - o fetiță și un

bărbat; Ce - un nou părinte ia o fetiță. În acest caz, întregul sens al orfelinatului s-a desprins clar.

Evaluare: Fizicalizarea Unde-lui prin Cine intensifică relațiile? Este posibil a arăta Unde prin Cine?

Observații:

1. Studentul-actor nu trebuie să spună niciodată unde se află.
2. Acest exercițiu este util pentru intensificarea relațiilor.

Unde fără mâini

> Se joacă la fel ca și „Acțiune fără mâini” (cap. III).

Puteți observa care studenți nu sunt dependenți de profesor căci reușesc, fără să li se spună, să acționeze justificat fără mâini. De pildă, într-un dormitor, studenta poate avea lac proaspăt pe unghii și de aceea deschide și închide sertare și uși cu picioarele, coatele, umerii.

Un student care se bucură de o plimbare în parc poate merge cu mâinile în buzunare și poate lovi o piatră, poate lăsa ramurile copacilor să-i atingă umerii, poate să-și îngroape fața în flori. Cei care nu justifică nefolosirea mâinilor se vor concentra asupra mâinilor, în loc să folosească obiectele pentru a arăta locul acțiunii, ceea ce schimbă radical problema. Lăsați-i pe studenți să descopere singuri acest lucru.

Capitolul V ACȚIUNEA CU TOT CORPUL

Conștientizarea de către actor a faptului că este un organism unitar, are loc atunci când întregul său trup, din cap până-n picioare, funcționează unitar prin reacțiile sale vitale, (vezi introducerea de la capitolul XI). Întregul său trup este un vehicul al expresiei și trebuie să se dezvolte ca un instrument sensibil pentru percepție, contact și comunicare. Indicația „*Vezi cu cotul!*” este un mod de a-l ajuta pe studentul-actor să-și depășească conceptul cerebral al unui sentiment/al unei senzații și să-l repună acolo unde îi este locul - în organismul total. De fapt, trebuie să plângem cu stomacul și să digerăm cu ochii.

Acest capitol conține exerciții care îl ajută pe studentul-actor să fizicalizeze, pentru el însuși, indicațiile pe parcurs folosite în timpul studiului: *Simte furia la baza spatelui! Auzi sunetul cu vârful degetelor! Gustă mâncarea până în vârful degetelor de la picioare!*

Totuși, ideal ar fi ca toate atelierele de arta actorului să fie completate cu exerciții de mișcare, conduse de un specialist. Ne referim la profesorii avangardiști și la cei care cercetează problemele de mișcare în relație cu mediul înconjurător. Aceștia au înțeles că o totală libertate corporală, iar nu controlul corporal, este ceea ce ne trebuie pentru ca grația firească să apară, în opoziție cu mișcarea artificială.

EXERCIIII PENTRU PĂRȚI ALE CORPULUI

Numai tălpi și gambe

Aceste exerciții sunt menite să dezvolte o folosire mai organică a tălpilor și a gambelor și să-l ducă pe studentul-actor la conștientizarea faptului că acestea sunt părți integrante ale corpului. Pentru aceste exerciții este necesară o cortină, ridicată exact atât cât să arate tălpile și gambele actorilor. Dacă nu avem cortină, putem folosi o pânză ridicată la nivelul genunchilor. Asigurați-vă că partea de sus a trupului este ascunsă.

Partea I

Punct de concentrare: pe a arăta Cine și Ce sau o stare emoțională, numai cu ajutorul tălpilor și gambelor.

> Pe rând, jucătorii arată (nu vorbesc), folosindu-și numai tălpile și gambele, Cine, Ce sau o stare emoțională (nerăbdare, tristețe, etc.). Cereți studenților să lucreze desculți atunci când e posibil. Știind că le sunt expuse picioarele, vor lucra mai bine. **Indicații pe parcurs:** *Arată-ne Cine ești cu degetele de la picioare! Pune toată*

energia în picioare! Nu-ți vedem fața! Pune-ți sentimentele în picioare!

Evaluare: Ce stare vi s-a comunicat? Ce făcea actorul? Picioarele sale au fizicalizat sau au povestit?

Expresivitatea ar fi putut fi mai puternică? Mai variată? **Observații:**

1. Acest exercițiu, ca și altele care izolează părți ale trupului, îi ajută pe studenți să fizicalizeze indicațiile folosite în multe jocuri teatrale: *Simte furia la baza spatelui! Auzi sunetul cu vârful degetelor! Gustă mâncarea până în vârful degetelor de la picioare!*
2. Indicația *Vezi cu degetele*, de exemplu, îi ajută pe actori să depășească conceptele cerebrale despre sentimente și le redă întregului organism.

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe comunicarea numai cu tălpile și gamba. V Ca mai sus, sunt vizibile numai tălpile și gamba. Doi jucători decid Unde, Cine, Ce. Nu se folosește nici un dialog. Numai tălpile și gamba trebuie să comunice relații, sentimente, Unde, etc. *Exemple:* tineri îndrăgostiți pe o bancă în parc; două persoane urmăresc un film; refuzul unui vânzător ambulant venit la ușă. **Indicații pe parcurs:** *Arătați cu ajutorul picioarelor! Amplificați!* **Evaluare:** Cine erau? Unde erau? Câți ani aveau? A fost clară comunicarea? A existat diversitate în mișcare? **Observații:**

1. După ce problema se rezolvă în doi, numărul de jucători poate crește.
2. Observați cum lucrează de acum înainte studenții, pentru a vedea cât de mult au asimilat. Picioarele lor sunt mai active? Ușile se închid cu picioarele? Sunt folosite mai mult picioarele într-o scenă în care actorul meditează sau e nervos? Picioarele au căpătat viață? Trupul actorilor, din cap până-n picioare, are mai multă energie? Picioarele au spus o poveste; scena a evoluat?

Numai mâini

Mulți actori care își folosesc mâinile împreună cu fețele și vocile le uită adevărata valoare. Unii le leagă ca pe niște saci cu nisip, gesticulează ca bucătarii francezi sau le folosesc numai pentru a ține țigările. Și, bineînțeles, actorii imaturi își folosesc mâinile pentru a accentua fiecare cuvânt - o utilizare neinteresantă a unei energii importante. În exercițiul care urmează, studentul-actor învață să fizicalizeze relațiile cu ajutorul mâinilor.

Pregătindu-se pentru acest exercițiu, profesorul caută o scenă mică, ca de teatru de marionete, care să ascundă vederii corpurile actorilor. Se poate folosi și o masă dreptunghiulară acoperită în partea de sus cu o pânză. Spațiul miniatural de joc poate fi iluminat. Pot fi folosite, dar nu neapărat, și obiecte mici de recuzită.

Punct de concentrare: a arăta Unde, Cine, Ce numai prin folosirea mâinilor.

> Echipe de doi decid Unde, Cine, Ce. Nu se folosesc alte părți ale

corpului, în afară de mâini și antebrate; nu se folosește vorbirea. *Exemplul 1*

La început am văzut niște mâini scriind ceva pe o bucată de hârtie. Ele au dat hârtia la o parte și au făcut un gest către cineva din afara scenei, să vină și să stea de cealaltă parte a biroului. A intrat a doua pereche de mâini. Ele erau încordate și păreau noduroase și tremurătoare, de parcă aparțineau unui paralizic. Ele încercau să se ascundă, să devină calme. Prima pereche de mâini le-a liniștit cu blândețe și a prezentat hârtia mâinilor paralizate ca să o semneze. Le-a dat și un pix pe care acestea l-au apucat cu mare dificultate. În timp ce mâinile paralizate luptau să semneze hârtia, cele dintâi făceau gesturi liniștitoare, mângâietoare, prietenoase. Scena a mers așa câțva timp; toată atenția noastră fiind concentrată numai asupra mâinilor, scena a devenit emoționantă și foarte interesantă. *Exemplul 2*

Unde - un confesional, Cine - un preot și un criminal, Ce - criminalul se spovedește preotului.

Indicații pe parcurs: *Râzi cu degetele! Ridică mâinile, nu umerii! Adu-ți aminte că nu-ți putem vedea fața! Pune-ți toată energia în vârful degetelor!*

Evaluare: vezi evaluarea „Exercițiului pentru spate”. Subliniați studenților-spectatori: Au comunicat relațiile? Actorilor: ați plănit o poveste? **Observații:**

1. Acest exercițiu, ca și cel pentru picioare, poate fi făcut de un singur actor. Ei trebuie să arate Cine sunt și Ce fac, precum și starea în care se află - durere, de exemplu.
2. La început, studenții vor avea o tendință puternică de a-și folosi fețele sau alte părți ale corpului, care sunt, de

fapt, invizibile pentru spectatori. Dacă ei rezolvă problema de a arăta Unde, Cine și Ce cu ajutorul mâinilor, își vor dezvolta în curând articulațiile degetelor.

3. Evitați întotdeauna discutarea folosirii exagerate a mâinilor. Este mai util să li se vorbească despre energie, dacă studenții au început să gândească în această terminologie: în loc să le spună să nu-și folosească mâinile, profesorul le poate sugera că energia mâinilor poate fi canalizată în altă parte. De cele mai multe ori însă, nici nu este nevoie ca lucrul acesta să fie pomenit.

4. Exercițiile pentru degete sunt utile pentru dezvoltarea mâinilor.

5. Tendința de a plănuși o poveste este puternică în acest exercițiu. De aceea, li se va reaminti din nou studenților să lase PDC-ul să lucreze pentru ei.

Exercițiu pentru spate

Punct de concentrare: a folosi spatele pentru a fizicaliza acțiunea interioară.

> Orice număr de jucători.

Prin acest exercițiu, studenții-actori își vor da seama că indicația „Nu stați cu spatele la public” este folosită doar ca un semnal de pierdere a comunicării cu publicul. Actorii învață să comunice fără ajutorul dialogului sau al expresiei faciale - pe scurt, să comunice cu corpul. **Exercițiu preliminar:** Cereți ca doi studenți să vină în fața clasei. Unul trebuie să stea cu fața la public, celălalt cu spatele. Spectatorii trebuie să facă o listă cu părțile corpului fiecărui actor, părți care pot fi utilizate pentru comunicare. La numirea lor, actorul respectiv trebuie să le pună în mișcare.

Privire din față

9. Dinți

10. Umeri

11. Torace care se dilată

12. Palme și brațe

13. Stomac mobil

1. Frunte mobilă

2. Sprâncene mobile

3. Ochi mobili

4. Obraji mobili

5. Nas mobil

Capitolul VI

PLASAREA NON-REGIZORALĂ ÎN SCENĂ

PRINCIPII FUNDAMENTALE

Unul din semnele distinctive ale unui actor experimentat este mișcarea lui scenică firească și cu scop. Mișcarea scenică sau Plasarea în scenă trebuie înțeleasă corect. Profesorul-regizor nu trebuie să influențeze prea mult locul unde stă actorul sau felul cum intră și iese din scenă, decât în cazul în care poziția accentuează sau slăbește relațiile, caracterizarea, atmosfera.

Plasarea în scenă trebuie să faciliteze mișcarea, să accentueze și să intensifice gândirea și acțiunea și să întărească relațiile. Ea poate fi folosită simbolic sau vizual, pentru a sublinia conflictul, relațiile și atmosfera. Echilibrează acțiunea și echilibrează decorul. Este actorul în spațiul scenic, mișcându-se pe fundalul și atmosfera create de costume și decor. *Este motivarea tabloului scenic.*

Plasarea în scenă trebuie înțeleasă în acest mod. Actorul trebuie să învețe să ia în considerare cerințele scenei. Ca un jucător de fotbal bine antrenat, el trebuie să fie întotdeauna atent unde poate ateriza mingea la un moment dat și, în timp ce se mișcă pe scenă, trebuie să fie conștient de prezența colegilor săi, ca și de locul și rolul lor în mediul înconjurător total. Actorul trebuie să devină atât de sensibil la plasarea în scenă, încât să mențină tabloul scenic interesant și vizibilitatea clară în orice moment.

În teatrul tradițional, plasarea în scenă nu trebuie niciodată să deranjeze sau să pară o lecție învățată. Actorul nu trebuie să se miște de la canapea la scaun sau la ușă ca un dansator prost care și-a memorat pașii. Plasarea prematură în scenă, impusă arbitrar unor actori fără experiență, creează o rigiditate neplăcută și îi face incapabili să întâmpine momentele de criză din timpul spectacolelor. Actorii antrenați în plasarea non-regizorală în scenă aplică extraordinar teme regizorale, mișcându-se pe scenă întotdeauna conștienți de locul lor în întreg. Plasarea non-regizorală în scenă dezvoltă capacitatea de selecție spontană și capacitatea de a face față tuturor crizelor.

În teatrul de improvizație, necesitatea de a înțelege acest subiect este evidentă. La fel ca și în cazul altor convenții scenice, studenții-actori trebuie să-și însușească această capacitate, până când devine intuitivă sau o a doua natură. Plasarea spontană pare că a fost atent repetată, atunci când actorii improvizează *cu adevărat*.

Plasarea non-regizorală creează între actor și regizor aceleași relații pe care ei trebuie să le aibă când dezvoltă scene pentru teatrul de improvizație. Este „dă și preia” între actor și regizor. Deoarece regizorul are un mod diferit de a privi și poate vedea din punctul de vedere al spectatorului, el poate (observând ceea ce a creat spontan actorul) să aleagă ceea ce corespunde cel mai bine unei scene și să transmită înapoi actorului. În felul acesta, regizorul selecționează, respinge, adaugă la acțiune ceea ce crede că e mai bine, ajutat și de sugestiile dramaturgului. Astfel, actorii și regizorul lucrează ca un tot unitar, întărind piesa finită cu totalitatea energiei lor creatoare individuale.

Capacitatea crescândă de a vedea scena din punctul de vedere al spectatorului în timp ce se află pe scenă, îi determină actorului conștientizarea acțiunii în relație cu ceilalți și devine astfel un pas mare către autoidentitate, care îl ferește de efectele negative ale egocentrismului și exhibiționismului.

Acțiunea scenică

y

Acțiunea scenică este strâns legată de Plasarea în scenă, se dezvoltă mână în mână. Cel mai experimentat regizor sau actor nu poate găsi întotdeauna cerebral o acțiune scenică interesantă. Ca și Plasarea în scenă, acțiunea trebuie să pară spontană. Acest lucru se poate întâmpla numai când se dezvoltă din relațiile scenice. Acțiunea scenică nu trebuie să fie doar o activitate care să-i țină ocupați pe actori. Pe lângă metoda evidentă de adoptare a acțiunii sugerate în scenariu, regizorul teatrului tradițional va vedea că folosirea exercițiilor care urmează creează mult mai multă acțiune decât ar putea găsi regizorul sau actorul după multe ore de muncă asupra scenariului.

Comunicarea cu publicul

Indicațiile *Include publicul!*, *Fă-te auzit!* și *Nu răsturna barca!* vor da studenților receptivitate față de plasarea în scenă. Termenul „plasare” ca atare va fi evitat în ateliere pentru că poate deveni o etichetă. Comunicarea cu publicul, includerea sa în joc, trebuie să devină o problemă personală pentru studentul-actor. Atunci când este bine înțeleasă, termenul poate fi introdus; deși, chiar și cu actorii profesioniști, *Include publicul!* determină o reacție mai firească decât un comentariu despre plasarea lor proastă în scenă. Căci, uneori este necesar să li se amintească și actorilor profesioniști că *se află pe scenă cu un scop*.

Multe momente interesante apar când actorii, încercând să comunice tabloul scenic, trebuie să-i activeze pe ceilalți actori. Când regizorul dă indicația *Comunică tabloid scenic*, el nu trebuie niciodată să numească pe actori. *Fiecare* actor în parte este răspunzător pentru tot ce se întâmplă pe scenă. Dacă unii actori nu sunt conștienți de tabloul scenic, alți actori trebuie să-i miște. Dacă acest lucru nu se poate face, atunci toți trebuie să creeze un nou tablou scenic în jurul actorului nereceptiv. Această conștientizare reciprocă dă flexibilitate scenei. Într-un anumit sens, ori de câte ori este necesar, fiecare actor îndeplinește rolul de regizor sau sufleur.

Când actorii lucrează pentru scena integrală, ei nu pot fi decât recunoscători pentru un asemenea ajutor. De pildă: situația este un birou. Howard stă în fața secretarei, astfel încât nu o putem vedea. Howard a uitat de plasare și nu reacționează la indicația *Comunică tabloul scenic!* Atunci, secretara spune simplu „Vrei să ieși loc?”, sau „Vrei să vii puțin încoace?”, sau îl mișcă pur și simplu fizic, sau, dacă nici de data aceasta nu urmează reacția, își va schimba ea locul în raport cu el. Exercițiul pentru această problemă este „Tabloul scenic” din Addenda I.

Preocupare B

Punct de concentrare: pe preocuparea totală și pe verbalizarea propriului punct de vedere în timp ce acționezi și relaționezi cu partenerul.

> Doi jucători avansați aleg Unde, Cine, Ce și un subiect sau un punct de vedere despre care să discute în timp ce acționează. Acțiunea (Ce-ul) trebuie să îi implice total pe amândoi; de exemplu: pregătirea unui picnic, a unei ieșiri în oraș, etc., astfel încât de-a lungul scenei să aibă mereu nevoie de ajutorul partenerului (în cazul picnicului pregătesc împreună mâncarea, caută obiectele necesare, etc.) Actorii trebuie să discute din puncte de vedere diferite în timp ce relaționează prin acțiune și dialog fluent. Ei trebuie să fie total implicați în acțiunea fizică comună și, în același timp, total preocupați de gândurile lor. (vezi exercițiul „Nemișcare”, cap. VII).

Indicații pe parcurs: *Păstrează-ți propriul punct de vedere! Acțiunea e continuă! Relaționați numai atunci când acțiunea vă determină!* **Evaluare:** Erau total preocupați de punctul lor de vedere? Au făcut împreună acțiunea? Au folosit continuu Unde-le? Se preocupau separat de punctele lor de vedere, neconstruind unul pe argumentul celuilalt? Gândul la propriul punct de vedere i-a separat pe de o parte, iar Unde, Cine, Ce-ul i-a păstrat complet implicați și în relație pe de altă parte? Au verbalizat privitor la anumite lucruri din mediul apropiat, fără a deplasa preocuparea?

Observație:

Alte exemple: Unde - în fața casei; Cine - doi îndrăgostiți; Ce - joacă crichet; Subiectul ales - sărutatul în public. Unde - bowling; Cine - soț și soție; Ce - să marcheze; Subiectul ales - ce să facă cu mama soțului. Al doilea exemplu a produs conflict în momentul prezent, de aceea a fost oprit, s-a discutat și s-a reluat. Reformularea „Ce e de făcut cu oamenii în vârstă?” a fost mai potrivită și tema inițială „Ce să facem cu mama?” a rezultat în mod natural.

Vezi alte observații la „Preocupare A”. **Dă și preia/ Două scene**

(Introducerea acestui exercițiu este „încălzire pentru Dă și preia”, Addenda 1)

Acest exercițiu, care cere predare și preluare, este de asemenea strâns legat de problemele de ascultare și vorbire și trebuie folosit în acest scop. Primele patru părți ale acestui exercițiu, de la A la D, trebuie folosite pentru problemele de ascultare și vorbire. Deși exercițiile următoare sunt direct legate de propria plasare în scenă, este mai clar dacă le precede seria de la A la D.

Fără a asculta, o echipă nu poate nici să dea, nici să preia. Iar dacă o echipă preia, cealaltă echipă nu poate să dea, până când vocea nu-și face loc cu precizie, rezonanță și claritate. Din acest motiv, „Dă și preia” este deosebit de valoros pentru rezonanța vorbirii. Pentru a da sau a prelua, o voce - asemenea unui instrument - trebuie să-și facă simțit tonul. Actorii își pot dezvolta această abilitate de a da și a prelua, în asemenea măsură încât uneori echipele pot să dea sau să preia o scenă numai cu un singur cuvânt. Exercițiul a apărut în momentul în care am observat că actorii aveau dificultăți în stabilirea relațiilor atunci când erau patru sau mai mulți pe scenă și când existau mai mulți centri ai atenției (ca de pildă: o scenă într-un restaurant, la o petrecere, etc.).

A. Dă și preia (cu indicații)

Punct de concentrare: pe ascultarea/auzirea partenerului pentru a ști când să dai și când să preiei.

> Echipe de câte patru, reîmpărțite în echipe de câte doi. Se așează două mese pe scenă, fiecare subechipă la o masă. Membrii fiecărei subechipe pornesc anumite relații între ei (de pildă, subechipă A, soț și soție, hotărâsc să se despartă; subechipă B, doi oameni de afaceri, încearcă să încheie o tranzacție). În nici un moment al exercițiului subechipele nu trebuie să aibă vreo relație între ele. Fiecare subechipă lucrează o

scenă independentă.

Ambele subechipe își încep scena în același timp. După ce au început acțiunea, profesorul-regizor cere uneia dintre echipe, să zicem subechipă A, să *Preia!* Atunci, subechipă B trebuie să iasă din centrul atenției și să-l predea subechipei A. Cu alte cuvinte, când este numită subechipă A, scena lor devine PDC- ul acțiunii scenice și ei trebuie să-și comunice problema publicului cu ajutorul vocii. În același timp, subechipă B trebuie să oprească orice activitate vizuală și sonoră fără să înghețe, continuându-și relațiile și problema, chiar dacă sunt acum în afara centrului de atenție. Când profesorul numește subechipă B, actorii trebuie să intre înapoi în centrul atenției și să-și comunice vocile și problema publicului, în timp ce subechipă A iese din atenție, oprindu-și orice activitate sonoră și vizuală, dar continuând relația. *De exemplu:* Când este numită subechipă A, subechipă B (oamenii de afaceri care încheie o tranzacție) poate, deși încetează orice sunet și acțiune vizuală, să-și mențină relația recitind contractul, să se gândească sprijinindu-și capul în mâini, să se privească curioși. Când este numită subechipă B, cei din subechipă A (soțul și soția care hotărăsc să divorțeze) se pot întoarce supărați cu spatele unul la altul, pot să plângă sau să se îmbrățișeze. Aceste tehnici îi ajută pe cei care nu sunt în centrul atenției să continue relația între ei și cu problema. **Indicații pe parcurs:** *Masa A! Preia! Masa B! Dă! Cei din umbră,*

păstrați relația! Masa B! Preia! Masa B! Dă! Nu înghețați!

Observații:

1. Dacă echipele își așteaptă vizibil „rândul”, îngheață, înseamnă că nu au rezolvat problema. Multor studenți-actori le vine greu să mențină relațiile și tensiunea în liniște și nemișcare. Ei vor căuta să facă continuu o acțiune, oricât de neînsemnată. Dacă acest lucru devine o problemă a întregului grup, dați-le exercițiul „Tensiune mută” (cap. VII).
2. Căutați momentele spontane de revelație pe care actorii le au în lupta lor de a da, fără a îngheța și fără a depinde de exemplele profesorului. Dacă acest exercițiu va fi folosit într-un spectacol public, atunci se explorează și se discută despre toate posibilitățile de retragere din centrul atenției. (În acest manual, se dau exemple în scopul de a clarifica, dar profesorul nu trebuie să dea exemple în timpul atelierelor sale. Încurajați-i pe studenții care rezistă la un exercițiu să încerce să rezolve problema, chiar dacă s-ar putea să nu reușească. - adăugire din ediția 1983, n.t.)

Dă și preia/ „Dă!”

Punct de concentrare: pe *predarea* centrului atenției celeilalte echipe.

> Profesorul nu mai numește subechipele, ci acestea își pasează singure una alteia centrul atenției, când și cum hotărăsc.

Dă și preia/ „Preia!”

Punct de concentrare: pe *luarea* centrului atenției celeilalte echipe.

> Acum, subechipele trebuie să-și ia centrul atenției una alteia. Exercițiul se transformă deseori în strigăte și confuzie generală, dar continuați. Când problemele scenelor respective determină apariția selecției spontane, studenții-actori vor cânta, vor sări pe scaune, vor sta în cap, etc., dacă aceste strategii sunt necesare pentru preluarea centrului atenției.

Indicații pe parcurs: *Ia! Ia!* (până ce reușesc să preia)

D. Dă și preia/ Alegerea actorului

Punct de concentrare: pe *luarea și predarea* centrului atenției fără indicații pe parcurs.

> De această dată subechipele trebuie să ia și să dea atunci când o cere situația, fără ajutorul indicațiilor profesorului.

Evaluare: Actori, cedarea atenției a constituit o problemă? Răspunsul, aproape în toate cazurile, va fi „Da. Nu am putut auzi cealaltă echipă și de aceea nu am știut când să dăm.” Când puteați preda atenția? „Când cealaltă echipă intra energic”. Ați avut vreo problemă în a prelua centrul atenției? „Da”. De ce? „Pentru că n-am putut interveni destul de energic pentru a-l lua.”

Evaluarea îi va face pe cei mai mulți dintre studenți să realizeze că relațiile sunt implicite, indiferent dacă dau

sau preiau, și trebuie să fie începute înainte ca scena să ajungă în centrul atenției. Studentul teatrului de improvizație trebuie să știe când să dea și când să preia centrul atenției. În oricare din aceste cazuri, vor fi vizibile aceleași rezultate: o energie scenică mai intensă și un tablou scenic mai clar. **Observații:**

1. Când scena devine confuză, toată lumea vorbind deodată, indicați „Dă și preia” și actorii vor da sau vor prelua, după cum este cazul.
2. Acest exercițiu trebuie repetat continuu în cursul studiului.
3. Acest exercițiu este valoros și pentru studentul-regizor.

Convergență și Reîmpărțire

Punct de concentrare: pe predarea și preluarea centrului atenției unui eveniment.

> Echipe de 4, 6 sau 8 decid Unde, Cine și Ce și apoi se împart în subechipe de doi actori care se află în relație directă. De exemplu: Unde - o petrecere; Cine - oaspeți; Ce - mănâncă, beau, etc. În timpul acțiunii echipele dau și preiau centrul atenției ca în „Dă și preia”. Profesorul anunță: „Convergență!” și toate subechipele trebuie să găsească o acțiune comună, cum ar fi aducerea mâncării pe masă. Când profesorul anunță: „Reîmpărțire!”, subechipele

trebuie să se rupă și să se regroupeze cu noi parteneri și să-și continue exercițiul „Dă și preia”. Profesorul cere „Convergență” și „Reîmpărțire” până când actorii ajung din nou în echipele inițiale. **Indicații pe parcurs:**

Dă și preia! Când preia o echipă cealaltă predă! Dă și preia! Convergență! Se unesc toate echipele!

Reîmpărțire! Parteneri noi! Dă și preia! Preia și predă! Convergență! **Evaluare:** Dacă subechipa A avea centrul atenției, B și C au găsit moduri interesante de a intra în umbră? Au integrat convergența și reîmpărțirea în scena comună făcând acțiuni credibile? Au dat și au preluat ca să îmbogățească evenimentul, scena?

Observație: Pentru a facilita înțelegerea temei este recomandabil ca toate echipele să treacă prin exercițiul cu petrecerea, deoarece indicația „Convergență!” determină interacțiunea întregului grup, iar apoi se pot reîmpărți justificat.

Lupul singuratic

Punct de concentrare: pe predarea și preluarea centrului atenției unei scene.

> Exercițiul este o variantă a celui de mai sus. Toate subechipele sunt de doi, dar există și o subechipă numai cu un singur jucător. Cu alte cuvinte, dacă există cinci oameni într-o echipă, subechipele vor fi formate din doi, doi și unu; dacă sunt trei studenți vom avea două echipe: una cu doi și una cu un student. Toate subechipele aleg un Unde care poate fi o situație de grup: o sală de așteptare la doctor, un depou de autobuze, un hol de hotel sau o bibliotecă. Fiecare subechipă alege separat Cine și Ce. De exemplu: Unde - sediul unui ziar; Cine - echipa A: doi reporteri, echipa B: editor și fotograf, echipa C: un băiat care copiază documente.

Reîmpărțirea, când profesorul o indică, va produce o echipă cu un singur actor (lupul singuratic), a cărui problemă, neavând un partener cu care să lucreze, este să câștige centrul atenției. Profesorul trebuie să perceapă ce se întâmplă în „Dă și preia” și să

urmărească cu mare atenție, ca să poată prinde momentul prielnic pentru convergență și reîmpărțire.

Indicații pe parcurs: *Dă și preia! Când preia o echipă, predă! Convergență! Se reunesc toate echipele!*

Reîmpărțire! Noi parteneri! Dă și preia! Joacă jocul! Convergență! **Observații:**

Până când se indică „Convergență!” echipele sunt preocupate de relația și dialogul propriu. În timpul convergenței, dialogul și acțiunea tuturor se combină. Când se reîmpart echipele fiecare relaționează cu un nou partener.

Schimbarea locurilor **Punct de concentrare:** pe relația cu partenerii. > Echipe de 4-8 actori decid Unde, Cine, Ce și se împart în subechipe de doi în care studenții sunt numărați: Unu, Doi. După ce a început jocul, profesorul anunță *Unu!* Actorii cu numărul Unu își schimbă poziția în scenă, iar numerele Doi vin în locul pe care Unu l-a eliberat. Când profesorul anunță *Doi!*, numerele Doi își schimbă poziția, iar numerele Unu vin în locul lor. Cereți schimbări până când studenții se mișcă cu ușurință. Apoi fiecare actor poate iniția o mișcare la care un partener să răspundă. Toată acțiunea se desfășoară în Unde, Cine, Ce. **Indicații pe parcurs:** *Unu,*

schimbă locul! Doi, schimbă locul! (Indicați schimbări până când actorii se mișcă cu ușurință) *Sunteți pe cont propriu! Urmează-l pe inițiator!*

Evaluare: Spectatori, mișcarea era justificată? Mișcările au fost inspirate?

Observații:

1. În cadrul situației, actorii pot să se cunoască sau nu. De exemplu: la o petrecere se presupune că personajele se cunosc între ele, dar acest lucru nu este valabil și într-o gară.
2. Concentrarea necesară pentru a observa mișcările unui partener, în timp ce jucătorul însuși inițiază o mișcare, aduce strălucire scenei, făcându-i pe actori atenți unii la alții.
3. Nu permiteți echipelor să aleagă o mișcare în sine, ca cea dintr-o galerie de artă. Reamintiți-le să păstreze problema interesantă.

Vizibilitate

(Transformarea tabloului scenic)

> Comunicarea tabloului scenic va deveni, în cele din urmă, un proces organic pentru studentul-actor. Totuși, acest exercițiu este deosebit de util pentru accentuarea legăturii vizuale între actor și public și pentru stimularea mișcării scenice expresive.

Practicabile, cuburi, trepte și rampe sunt foarte utile, pentru a putea găsi întrebunțări cât mai interesante și mai diverse ale nivelurilor scenei.

1. Trasați pe tablă o diagramă a liniei vizuale de la actorul de pe scenă la spectatorul din sală.
2. Pentru a spori simțul perspectivei, cereți studentului să-și plaseze palma la o distanță de câțiva centimetri de față și să observe cum obiectele care se află dincolo de palmă, deși mai mari, sunt aproape cu totul ascunse vederii.
3. Discutați întrebunțările cuburilor și treptelor pentru clarificarea liniilor vizuale și crearea unui tablou scenic interesant prin variațiile de nivel.
4. Cereți echipelor să facă scenele în mod obișnuit, ținând minte însă că trebuie să respecte liniile vizuale între actor și public și să folosească diferitele niveluri ale scenei.
5. a. Printr-o serie de comenzi de *Schimbare!*, actorii transformă continuu tabloul scenic.
b. Actorii însuși inițiază schimbările. În ambele cazuri, nu trebuie să existe o premeditare în ceea ce privește schimbările. **Observație:** Actorii profesioniști pot utiliza acest exercițiu pentru îmbogățire și pentru a-și aminti că și ei trebuie să facă tablouri scenice interesante și expresive, pe care să le comunice publicului.

Scene de masă

Punct de concentrare: pe participare.

> Pentru a da viață și vitalitate scenelor de masă, fiecare individ din cadrul unei mulțimi trebuie să aibă o realitate personală. Improvizațiile în jurul vieților acestor personaje, înainte de a se alătura scenei propriu-zise, pot da substanță participării la scena de masă. În aceste scene este important ca liniile vizuale între indivizi sau grupuri și public să rămână clare. Scenele de masă pot fi deseori înviorătoare pentru ochi, dacă se folosesc liniile frânte. Folosirea poziției cu spatele spre public creează linii frânte (vezi capitolul V).

Exemplu: Pentru a crea o scenă de masă în jurul unui loc unde s-a petrecut un dezastru, s-a folosit improvizația în felul următor: înainte de a merge pe scenă, fiecare familie sau individ care trebuia să participe la scenă, era plasat în propria sa „casă”. Fiecare grup și-a stabilit Unde, Cine, Ce. În acest scop s-au folosit 15 „camere” în afara scenei pentru 15 familii. Toți erau ocupați cu propriile lor vieți particulare. Unii făceau vizite altora, alții vorbeau peste gard cu vecinii lor, etc. Regizorul mergea de-a lungul „străzii”, indicând *Sunteți în centrul atenției!* în fața diferitelor case. Grupul căruia i se adresa își fizicaliza atunci relațiile. Când s-a auzit sirena de dezastru, s-a declanșat o harababură teribilă și s-au creat atunci câteva scene cu adevărat interesante: alergarea de la o casă la alta, căutarea copiilor care se jucau, etc. Apoi, au năvălit cu toții în scenă, la locul dezastrului. În felul acesta, mulțimea a devenit un grup cu adevărat agitat de oameni.

Evaluare: Acest exercițiu are o valoare deosebită, deoarece actorii au nevoie să simtă că sunt mai mult decât o mulțime anonimă - și așa sunt într-adevăr. Individualizându-i și făcându-i să realizeze că sunt o parte esențială a

piesei, scena capătă profunzime. **Observație:** Regizorul piesei scrise nu trebuie să-i lase niciodată pe indivizii dintr-o mulțime să producă sunete incoerente. Ei trebuie toți să spună sau să strige cuvinte pline de sens. În acest scop, regizorul poate da fiecăruia să rostească o replică. Apoi, asemenea unui dirijor, el poate amplifica sau atenua vocile individuale, pentru a crea compoziția scenei de masă.

Ieșiri și Intrări

Un actor trebuie să aibă o motivație nu numai pentru intrarea în scenă, ci și pentru ieșire (vezi „Unde. Ce este dincolo?”, cap. IV). El trebuie să fie în centrul atenției, fie și numai pentru câteva clipe. Finisarea minuțioasă a unor astfel de detalii dă scenelor claritate și strălucire. **Punct de concentrare:** a face ieșiri și intrări care au parte de implicarea totală a partenerilor.

>Echipe de 4,5,6 actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor trebuie să aibă cât mai multe ieșiri și intrări în cadrul situației alese, dar fiecare ieșire și intrare trebuie să fie bine conturată: actorii din scenă trebuie să fie implicați în acțiunea acestuia. Dacă actorii ies și intră fără să câștige toată atenția partenerilor, spectatorii din public pot striga *Vino înapoi!* sau *Mai intră o dată! Nu ai reușit!*.

Indicații pe parcurs: *Implicați-vă în problemă! Nu vă plănuiți ieșirile! Momentan priviți! Rămâneți în cadrul acțiunii! Jucați jocul! Lăsați intrările/ieșirile să reiasă din Unde, Cine, Ce!*

Evaluare: Care intrări/ieșiri au atras întreaga implicare a partenerilor și care abia atrăgeau atenția? Actori, ce părere aveți?

Observații:

1. Acest exercițiu ar trebui să clarifice în mod organic diferența între a atrage atenția (izolare) și a te implica (parte a întregului).
2. Dacă actorii de pe scenă dau atenție și se implică în intrările și ieșirile partenerului, nici o acțiune nu este imposibilă, indiferent cât ar fi de fantezistă.
3. Ca o variantă, schimbați accentul: acum partenerii de pe scenă trebuie să sublinieze intrările și ieșirile actorului.

Început și sfârșit

>Acum este momentul să repetați „început și sfârșit” de la atelierele cu exerciții de spațiu.

Capitolul VII ASCUȚIREA SENSIBILITĂȚII

Actorul, în teatrul de improvizație, trebuie să asculte atent ceea ce spune partenerul său și să *audă* fiecare lucru pe care-l spune, dacă vrea să improvizeze o scenă. El trebuie să privească și să *vadă* tot ceea ce se petrece. Acesta este singurul mijloc pentru ca actorii să poată juca același joc împreună.

Exercițiile care urmează servesc drept instamente și pentru actorii din teatrul obișnuit. Dacă sunt practicate, ele îl vor elibera pe actor de rigiditate și mișcări forțate. Căci, dacă un actor îi vede pe ceilalți actori și le ascultă dialogul, în loc să bolborosească sau să repete în minte replicile lor memorizate împreună cu propriile sale replici, lucrul său pe scenă va căpăta naturalețe. Dacă actorii din teatrul tradițional vor vedea în fața lor un partener, iar nu un personaj, nu vor mai „juca teatru”. Că exercițiile de vorbire sunt necesare pentru actorul de improvizație este un fapt ce nu trebuie demonstrat. Mai mult, învățarea tehnicii de a comunica în momentele de tăcere poate duce la intensificarea efectului scenei respective.

Jocurile pentru auz și văz trebuie utilizate de-a lungul întregului studiu. De asemenea sunt foarte bune jocurile tradiționale ale Nevei L. Boyd („Handbook of Recreational Games”) cuprinse și în acest manual: „Joc de descoperire” (cap.VII), „Schimbarea numerelor”, „Silabe cântate” (Addenda II), „Cine a început mișcarea?”

(cap. III).

ASCULTAREA

Repovestire adăugând culoare

Punct de concentrare: actorul trebuie să vadă întâmplarea în toată culoarea ei, în momentul când ascultă relatarea.

>Doi studenți. A îi povestește lui B o întâmplare simplă (în 5-6 propoziții). B repovestește aceeași poveste, adăugându-i culoarea pe care a văzut-o când A îi povestea. *De exemplu:*

A: „Mergeam pe stradă și am văzut, în fața școlii, un accident între o mașină și un camion.”

B repovestește: „Mergeam pe strada cenușie și am văzut, în fața școlii din cărămidă roșie, un accident între o mașină verde și un camion maro.”

Indicații pe parcurs: *Vezi partenerul! Lasă-l să te vadă! Vezi culoarea în timp ce ascuți povestea! Vorbiți direct unu! cu altul!* **Evaluare:** Actori, ați adăugat cât de multă culoare era posibil? Ați păstrat povestea partenerului? Spectatori, sunteți de acord? **Observații:**

- 1.Indicați jucătorilor care, concentrându-se asupra culorii, se îndepărtează de povestitor, să-și privească direct partenerul.
- 2.Alte calități pot fi substituite culorii: material, miros, sunet, formă ca și adverbe sau adjective.
- 3.Acest exercițiu poate să fie pasul spre „Verbalizarea Unde-lui”. (Cap. IV)

Dă și preia/ Două scene

>Repetăți exercițiul de la capitolul precedent. Este foarte important pentru a-i face pe studenții-actori să se audă unii pe alții.

Pe nevăzute/ Exercițiu de bază

Punct de concentrare: pe a merge prin spațiu legat la ochi ca și cum ai vedea.

>Echipe de doi sau mai mulți jucători. Materiale necesare: eșarfe pentru legat la ochi, obiecte și piese de decor reale și un telefon.

Actorii decid Unde, Cine și un Ce în care mai multe obiecte trebuie trecute de la unul la altul - o petrecere cu ceai, de exemplu. Actorii legați la ochi trebuie să se miște pe scenă de parcă ar vedea. Nu poate fi folosită o scenă în care „a nu vedea” este ceva implicit (ca în cazul unui personaj nevăzător sau al unei camere în întineric). Profesorul are un clopoțel cu ajutorul căruia face sunetul telefonului de pe scenă. **Indicații pe parcurs:** *Justifică această băjbăială! Continuă acțiunea! Găsește-ți scaunul pe care-l cauți! Pune pălăria în cuier! Fii îndrăzneț!*

Evaluare: S-au mișcat firesc? Toate mișcărilor și băjbăielile au fost justificate în acest Unde, Cine, Ce? Justificarea era interesantă? (Dacă un jucător caută un scaun, el își poate justifica băjbăiala făcând legănarea mâinii sau nesiguranța trupului parte a personajului). Erau îndrăzneți? **Observații:**

- 1.Orice băjbăială în căutare de scaune, obiecte, etc. trebuie justificată prin Cine (o însușire fizică a unui personaj). Dacă, dintr-un motiv oarecare, un jucător părăsește scena, el trebuie să rămână legat la ochi până când se termină exercițiul.
- 2.La început, pierderea vederii produce teamă unora dintre jucători. Deseori, studenții-actori nu îndrăznesc să se aventureze în exercițiu, stau lipiți de scaune, agățați de o altă persoană sau imobilizați într-un loc. Indicațiile pe parcurs sau folosirea telefonului pot fi de ajutor. Telefonul îl va mișca pe studentul speriat, înțepenit. Profesorul va suna din clopoțel și va cere studentului care răspunde să-l cheme pe studentul care are nevoie de ajutor la telefon. Asupra altora exercițiul are efectul opus. Un student a remarcat după un astfel de atelier: „Mă simt mult mai liber când sunt orb.” Asta îi arată profesorului că studentul nu a participat la joc, fiind încă speriat de expunerea pe scenă. Când un student formulează ce simte, puteți fi siguri că vorbește și în numele altora.
- 3.Dacă exercițiul este făcut de adulți, echipele trebuie împărțite pe sexe. Deoarece nu pot vedea, teama de contactul fizic îi ține pe actori încordați, incapabili să rezolve problema. Pentru reușita acestui exercițiu este nevoie de un contact de genul trecerii unui obiect de la unul la altul.

4. Dacă este posibil, faceți exercițiul pe o suprafață plană, în care nu există pericolul ca studenții să cadă de pe scenă. Aceasta va înlătura această teamă reală. De asemenea, evitați folosirea de obiecte ascuțite, tăioase sau fragile.
5. Fiți atent la jucătorul care se mișcă cu siguranță dintr-un loc în altul; s-ar putea să trișeze! Mergeți pe scenă și schimbați pe alocuri obiectele și apoi controlați legăturile de la ochi. (vezi observațiile despre copilul nesigur la cap. XIII).

Exercițiu pe nevăzute pentru studenți avansați A

> Studenții fac exercițiul pe nevăzute în mod obișnuit. În plus, trebuie să anunțe ce vor să facă înainte de a acționa. De exemplu: „Cred că o să-mi iau niște bomboane” e un lucru care trebuie mai întâi spus și apoi vor fi căutate bomboanele. Ca să reușească acest exercițiu, studenții trebuie să aibă experiență.

Exercițiu pe nevăzute pentru studenți avansați B

Punct de concentrare: pe folosirea tuturor obiectelor din schiță și pe comunicarea cu publicul.

> Acest exercițiu îi readuce pe spectatori în tabloul scenic. Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce și oferă publicului o schiță. Schița trebuie desenată astfel încât să fie vizibilă pentru spectatori și va folosi cuvinte în loc de simboluri. Toți jucătorii, legați la ochi, sunt pe scena goală, fără elemente de decor sau recuzită. Ei trebuie să folosească toate obiectele din schiță mișcându-se de parcă ar vedea și trebuie să includă publicul. Dacă un actor reușește să stabilească o legătură strânsă cu spectatorii, va ști întotdeauna când se abate din drum.

Indicații pe parcurs: *Comunică tabloul scenic! Să-ți vedem fața!*

Rezumatul exercițiilor Pe Nevăzute

Rupând dependența studentului-actor de simțul văzului, energia se eliberează în alte zone - dintre care cele mai importante sunt auzul și ascultarea. Acest exercițiu îl forțează pe studentul-actor să-și dezvolte o atenție fizică totală față de ceea ce se întâmplă pe scenă și creează un simț fizic general al obiectelor și partenerilor. Datorită legăturii strânse cu Punctul de concentrare, în cadrul acestor exerciții se dezvoltă un simț al spațiului și al sunetului în spațiu. Acest simț face ca spațiul să fie pentru actor o substanță vie, palpabilă.

Actorii trebuie să facă fiecare acțiune utilizând contactul și schimburile între ei. Dacă un personaj oferă ceai altuia, el, actorul, trebuie să-l localizeze pe celălalt actor și să-i întindă ceașca; celălalt actor trebuie să găsească ceașca ce i se întinde. Sau, în cazul când un actor intră în scenă ca musafir și este salutat de gazdă, mâini întinse trebuie strânse și haine preluate și atârinate în cuier.

Dacă scena este un cocktail, unul dintre actori poate „să se îmbete” și să-și justifice bâjbâiala și nesiguranța în acest mod. Totuși, dacă se gândește la acest lucru înainte de a intra în scenă, acțiunea lui își pierde spontaneitatea și de aceea este nefolositoare. În dezvoltarea studentului, acesta devine un fragment repetat (spectacol), iar nu lucrul pentru rezolvarea unei probleme în cadrul unei acțiuni. Un alt actor, căutând obiectul de artă pe care gazda îl întinde, poate face câțiva pași, ca să-l privească de la distanță. Oprirea, mișcarea și continuarea dialogului în jurul obiectului, îl vor ajuta să localizeze atât gazda cât și obiectul respectiv, justificând astfel „căutarea” lui. Sau, un actor care întâmpină dificultăți în localizarea lucrurilor își poate dezvolta o însușire fizică (a personajului): pași mărunți sau legănarea corpului și a brațelor.

Orice eroare în justificarea relațiilor cu partenerul trebuie urmărită cu atenție. Dacă A intră în scenă spunând „Bună!” și întinde mâna, B, în mod firesc, n-o va vedea. Atunci, A trebuie să-și continue acțiunea - el trebuie să-l facă pe B să știe că mâna este întinsă spre el pentru a fi strânsă, iar B, la rândul său, dacă nu apucă să strângă mâna, trebuie să aibă un motiv pentru a n-o vedea sau pentru a accepta mâna întinsă imediat. Trebuie folosite cât mai multe obiecte și piese de decor reale, iar actorii trebuie să poarte pălării, să aibă genți, etc. pentru a face mânuirea obiectelor mai interesantă.

A TE UITA ȘI A VEDEA

Următoarele exerciții accentuează legătura vizuală cu partenerii. Un student nu trebuie numai să privească, el trebuie să vadă dacă vrea „să rezolve problema”. Aceste exerciții pot fi folosite de-a lungul atelierelor înaintea exercițiilor pentru relații, care sunt de o natură mai complexă. Regizorul teatrului tradițional le poate intercala în repetiții, folosind dialogul și acțiunile scenariului.

A te uita fix e ca și cum ai avea o perdea în fața ochilor, ca și cum ochii ar fi închiși. Este o oglindă care reflectă propria imagine a actorului. Este o izolare. Studenții-actori care *se uită*, dar nu *văd* se exclud de la explorarea directă a mediului înconjurător și de la intrarea în relație.

Privirea fixă se detectează ușor prin observarea anumitor caracteristici fizice: o privire inexpressivă și o rigiditate a corpului. Vorbirea neinteligibilă va arăta rapid profesorului în ce măsură studenții au această problemă. Un student adult, care a manifestat o rezistență constantă la PDC și a evitat orice contact cu partenerii interpretând „personaje”, a avut o revelație în privința acestei probleme. Când i s-a arătat că el de fapt lucra asupra unui personaj, în loc să rezolve problema de a vedea, el a replicat: „Cum pot vedea, dacă nu sunt un personaj?” „Păi, tu cum vezi?” a fost întrebat. S-a gândit o clipă serios la asta și a rămas pur și simplu perplex. Mai departe i s-a pus o întrebare: „De fapt, ce faci când vezi?” Nu i-a venit în minte nici un alt răspuns, decât: „Văd, și atât”. Acesta era răspunsul. „Tocmai acesta este lucrul pe care trebuie să-l faci și care ți se cere: să vezi”.

Când profesorul îl face pe student *să vadă*, chiar și un singur moment, el va observa cum fața și corpul devin mai suple și mai naturale, de îndată ce încordarea musculară și teama de contact dispar. Când un actor îl vede pe altul, rezultatul este contactul direct, fără alte atitudini. Recunoașterea partenerului îi dă actorului și ocazia de a arunca o privire asupra lui însuși.

Studenții au învățat deja ce înseamnă să-i împărtășești publicului, să-i comunici, să-l incluzi. Publicul și-a pierdut în ochii lor rolul de „judecător” și a devenit parte a experienței. S-ar putea totuși să mai existe din partea unora o rezistență puternică față de relație, vizibilă prin judecarea altora, prin glumele și scenarizarea care apar în munca lor. În asemenea cazuri s-ar putea ca actorii respectivi să-și fie proprii spectatori, într-un mod foarte subtil. Următorul exercițiu ne va ajuta să-l eliminăm pe acest „ultim judecător”.

Oglinda/ Subechipele reflectă sentimente Punct de concentrare: pe reflectarea sentimentelor. > Echipe de patru se împart în subechipele A și B. Exercițiul se joacă la fel ca „Oglinda pe echipe/Urmează-1 pe cel care te urmează” (cap. 111) care arată importanța unei acțiuni simple. Aici oglinda trebuie să încerce să reflecte sentimentele celorlalți doi parteneri. La început, o echipă inițiază și cealaltă reflectă; după un timp se anunță *Schimbă!* și echipele joacă „urmează-1 pe cel care te urmează”. Când echipele decid Unde, Cine, Ce, sugerați-le să adauge o problemă care să determine o scenă de natură intimă sau personală între doi oameni, fără prea multă mișcare (de exemplu: doi îndrăgostiți la cinema; soț și soție lucrând asupra bugetului, noaptea târziu). Deoarece relațiile sunt observate complex, prea multă mișcare poate distruge PDC-ul acestui exercițiu.

Observație:

După acest exercițiu, trebuie să rezulte o mai mare intensitate și integrare în tabloul scenic total din partea studentului-actor. Dacă acest lucru nu se întâmplă, reluați exercițiul mai târziu în cursul studiului.

Vorbire neinteligibilă/ Demonstrație

> Acest exercițiu de la cap. IV, care se referă la vânzarea sau la prezentarea unei demonstrații despre un produs, poate fi folosit cu mult succes pentru a accentua necesitatea de a vedea, nu doar a privi. Exercițiul a fost probabil deja făcut în al 9-lea sau al 10-lea atelier pentru spațiu. Va fi de mare ajutor și pentru regizorul teatrului tradițional ai cărui actori privesc fără să vadă.

Demonstrație

Punct de concentrare: pe comunicarea cu publicul (fizicalizarea).

> Un singur actor trebuie să vândă sau să facă o demonstrație despre un produs publicului. După ce și-a rostit discursul o dată, spuneți-i să repete din nou, de data asta demonstrând.

Evaluare: A fost vreo diferență între cele două discursuri? Demonstrația produsului face scena mai vie? Ca să faci o demonstrație trebuie să comunici cu publicul? Spectatori, actorul v-a implicat atunci când demonstra

calitățile produsului?

Contact vizual nr.1

Punct de concentrare: pe a intra în contact fizic (direct sau prin obiecte) sau vizual cu fiecare membru al publicului.

>Un singur actor trebuie să vândă, să demonstreze sau să învețe ceva pe spectatori. În timpul discursului său el trebuie să intre în contact fizic (direct sau prin obiecte) sau vizual cu fiecare membru al publicului.

Evaluare: Studenți, ați intrat în contact fizic și vizual cu publicul? Spectatori, a intrat în contact cu fiecare dintre voi?

Contact vizual nr. 2

Punct de concentrare: pe stabilirea contactului vizual cu ceilalți actori și pe direcționarea propriei priviri asupra lucrului la care se referă.

>Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce și lucrează concentrându-se pe contactul vizual. În timpul exercițiului ei trebuie, de asemenea, să-și direcționeze privirea către obiectul sau partea de scenă la care se referă.

Exemplu: Mary intră în cameră, în vizită la John.

John: „Bună, Mary (contact vizual cu Mary), poștește în cameră!"
(contact vizual cu camera).

Mary: „Bună, John (contact vizual cu John), iată cartea pe care ți-am promis-o (contact vizual cu cartea), o mai vrei?" (contact vizual cu John).

Evaluare: Au rezolvat problema? Concentrarea atenției (energia) s-a intensificat în momentul contactului vizual?

Observație: Pentru a intensifica energia și concentrarea, profesorul trebuie să sugereze studenților să privească în detaliu, ca o cameră de filmat. Este bine să se practice această focalizare intensă în timpul contactului vizual, chiar dacă este puțin exagerat. Cu timpul, studenții- actori vor învăța să integreze subtil contactul vizual în munca lor scenică. Acest exercițiu poate fi făcut după „Contact" și poate fi reluat de-a lungul studiului.

Umbra

Problema pe care o aduce acest exercițiu este destul de complexă și va fi dată după ce grupul a înțeles problemele anterioare, deci mai târziu în cursul antrenamentului. Tot acum se pot folosi și „Verbalizarea Undelui" (cap. IV) și „Dublare" (cap. X). **Punct de concentrare:** pe Unde, Cine, Ce.

>Patru jucători împărțiți în două echipe: unii sunt oglinda celorlalți și fac comentarii continue la adresa lor.

Umbra trebuie să stea foarte aproape de actor și să vorbească fără sunet astfel încât celălalt partener și umbra lui să nu audă. Cei patru jucători decid Unde, Cine, Ce. Echipa A face scena și echipa B este umbra lor. De exemplu: soț și soție în dormitor se îmbracă pentru a ieși în oraș. Cei doi studenți din echipa A sunt soțul și soția, iar cei din B sunt umbra soțului, respectiv a soției.

Umbra soțului zice: „De ce trebuie să miște mereu oglinda? Vezi ce pată maro are pe pupilă?"

Umbra soției zice: „O să-l lași să poarte cravata asta? Tabloul maică-si s-a șifonat."

Umbra soțului zice: „De ce n-o ajuți să-și închidă fermoarul de la rochia cu paiete?"

Observații:

- 1.Umbrele nu trebuie să dirijeze sau să preia acțiunea, ci numai să completeze și să accentueze realitatea fizică a actorilor.
- 2.Umbrele pot să comenteze acțiunea interioară dacă vor. Dacă însă scenele devin telenovelistice, opriți exercițiul și cereți umbrelor să comenteze numai obiectele fizice din mediul înconjurător. Totuși, dacă se dorește o scenă gen telenovelă în spectacol, exercițiul se poate face astfel în mod deliberat.

Eu și umbra

Punct de concentrare: pe a fi în liniște umbra mea. > Echipe oricât de mari decid Unde, Cine, Ce și fac scena.

Studentii sunt în dialog cu partenerii în timp ce sunt și propria umbră. De obicei, apare o evidentă detașare. Un exercițiu înrudit este „Reprimarea” (Addenda I).

AGILITATE VERBALĂ

Exercițiile următoare sunt menite să-i ajute pe studenții-actori să-și conducă dialogul, ca pe o minge pasată de la unul la altul, astfel încât scena să se construiască în mod constant. Deoarece actorul teatrului de improvizație trebuie să verbalizeze pe parcurs, următoarele probleme îi vor dezvolta agilitatea verbală și capacitatea de a plasa dialogul în cadrul unei scene. Dialogul trebuie să facă relația actorilor mai fluentă, mai coerentă și nu s-o împiedice. Construirea dialogului merge mână în mână cu construirea acțiunii.

Joc de descoperire

(Joc preluat și adaptat din manualul Nevei L. Boyd)

Punct de concentrare: pe ne-verbalizarea subiectului conversației.

> Tot grupul. Doi jucători decid în secret o temă de conversație. Apoi cei doi încep să discute pe tema aleasă în prezența celorlalți. Ei încearcă să-i deruteze pe ceilalți în ceea ce privește tema, fără să spună ceva fals. Ceilalți jucători nu au voie să pună întrebări sau să ghicească tema cu voce tare, ci, dacă cred că au înțeles care este tema, pot să se alătore conversației. Primii doi îl pot provoca pe noul intrat în joc ca să vadă dacă a înțeles. El trebuie să șoptească tema unuia dintre liderii conversației. Dacă e corect, continuă să participe la conversație. Dacă a greșit, devine din nou observator, până când are o nouă idee și se alătură din nou conversației. Un jucător se poate alătura conversației pentru un timp, fără a fi provocat. Jocul continuă până când toți jucătorii fie au ghicit corect și s-au alăturat conversației, fie au făcut trei presupuneri false și au fost scoși din joc.

Observație:

După acest joc se pot face următoarele exerciții: „Conversație în trei direcții” și „Conversație fără legătură” (Addenda I).

SERIA de exerciții pentru CONSTRUIREA UNEI POVEȘTI

Vezi exercițiul „Construirea unei povești” de la Addenda I, care este o etapă mai evoluată a exercițiului de mai jos. Acum este momentul potrivit pentru aceste importante exerciții verbale de grup.

Construirea unei povești

Poveste

Punct de concentrare: pe continuarea poveștii de unde a lăsat-o partenerul.

> Primul student dintr-o echipă de patru sau mai mulți începe o poveste pe orice temă. Pe măsură ce jocul înaintează, profesorul indică alți studenți care trebuie să preia imediat și să continue povestea de unde-a rămas. Exercițiul continuă până când se termină povestea sau până când profesorul oprește jocul.

Rime

> Primul jucător spune un vers, al doilea adaugă încă unul și așa mai departe. Toate versurile trebuie să rimeze. Pentru a crește nivelul de dificultate, profesorul poate să indice la întâmplare un jucător, ca să spună versul următor. De asemenea, se poate ca studentul care omite rima să fie exclus.

Cântec

> Rima este pasul spre cântec. Am făcut acest joc în Chicago în timpul sărbătorilor de Crăciun: i s-a cerut publicului să numească un obiect sau un eveniment; fiecare cânta un vers pe tema aleasă, partenerul prelua, iar corul format din întregul grup acompania.

Crearea poeziei

> Echipa de patru sau mai mulți. Fiecare persoană din grup scrie pe bucăți de hârtie un adjectiv, un nume, un pronume, un verb, un adverb. Bucățile de hârtie sunt puse în grămezi separate, potrivit clasificării lor. Apoi,

aceste grămezi se amestecă. Fiecare alege cinci bilețele și compune o poezie cu cuvintele respective, adăugând prepoziții sau alte părți de vorbire, dacă este necesar. Când sunt gata, grupurile își compară poeziile.

Argumentare susținută

Partea I

Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor folosind un anumit subiect ca trambulină.

>Doi jucători aleg un subiect de conversație cum ar fi: călătoriile, războiul și pacea, obiceiurile, sănătatea, etc. Cei doi pot sta la o masă. La indicația profesorului, ei încep să-și vorbească direct unul altuia, fiecare dezvoltând ce crede despre subiect fără să spună cuvântul propriu-zis. Fiecare actor trebuie să-și urmărească cinstit gândurile care-i vin referitor la subiect, permițând fiecărui gând să devină o treaptă mai departe. Se pierd puncte dacă: studentul e nesigur sau bâlbâie, spune prea des „eu”, „tu”, „ea” în loc de subiect, numește subiectul, repetă ideile partenerului sau îi răspunde în vreun fel. Timp: un minut. Apoi, aceeași echipă continuă cu Partea a II-a și a III-a, continuând să stea la masă. **Indicații pe parcurs:** *Vorbește direct cu celălalt!* (s-ar putea să fie necesar să repetați această indicație de multe ori) *Renunță la „eu”, „tu”, „el”!* *Vorbește continuu! Fă-te auzit! Evită informația! Evită părerea personală! Vedeți-vă reciproc! Continuați! Sunteți împreună!* **Evaluare:** Au permis actorii subiectului să fie trambulină către idei noi? Le-a fost teamă să renunțe la repetarea unor cuvinte? Actori, sunteți de acord?

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor folosind un anumit subiect ca trambulină și încercând să-1 faci pe partener să-ți preia gândurile.

>Doi actori duc simultan o discuție în care fiecare își urmărește gândurile legate de un anumit subiect. Fiecare încearcă să-1 facă pe celălalt să-i preia gândurile. Cel care preia pierde puncte. Studenții nu trebuie să trișeze, ci trebuie să-și lase gândurile acum născute să câștige. Aceeași echipă trece imediat la Partea a III-a.

Indicații pe parcurs: *Vorbește direct cu celălalt! Vezi partenerul! Rămâi implicat în relație! Evită să zici „eu”!* *Fă-te auzit! Evită informația!*

Evaluare: De câte ori Susan a preluat de la Richard? De câte ori a preluat el de la ea? **Partea a III-a**

Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor care se nasc despre un subiect încercând să preiei gândurile partenerului.

>Doi actori vorbesc simultan ca și la exercițiile anterioare, își urmăresc gândurile și preiau de la partener, construind pe gândurile sau cuvintele sale. Fără limită de timp.

Indicații pe parcurs: *Pătrunde punctul de vedere al partenerului!*

Explorați-vă și dezvoltați-vă gândurile! Sunteți împreună! Vorbiți unul cu altul! Include publicul! Continuă-ți gândul!

Observații:

1. Aceste exerciții cer un schimb extraordinar de energie fizică, căci actorii vorbesc unul cu altul și nu unul către altul. Renunțarea la „eu”, „tu”, „el” este o posibilă trambulină spre noi gânduri. Când exercițiul reușește, actorii își fizicalizează vorbirea. Gândul îl conduce pe actor din cap până-n picioare. Actorul este *Aici*.
2. Când studenții pătrund în gândurile partenerului și își iau ceea ce au nevoie pentru a-și transforma propriile lor gânduri, poate avea loc un salt intuitiv.
3. Atunci când exercițiul este reușit, vedem frumusețea și economia limbajului.

Pălăvrăgeală A

Punct de concentrare: pe distragerea partenerului de la o acțiune ținându-l de vorbă.

> Doi studenți decid Unde, Cine, Ce. Unul îl face pe celălalt să nu-și poată face acțiunea ținându-l de vorbă: sare de la un subiect la altul, face digresii. Inversați astfel încât fiecare să încerce rolul palavragiului.

Dacă doresc, studenții pot să schimbe și Unde, Cine, Ce.

Exemple: Cine - un client vorbăreț și un vânzător. Unde - un magazin. Ce - clientul a venit să cumpere un cadou de Crăciun pentru soția sa. Clientul are chef de vorbă. Vânzătorul încearcă să treacă la următorul cumpărător, dar clientul continuă să pălăvrăgească. Cine - o infirmieră vorbăreț și un vizitator la spital. Unde - biroul de informații al spitalului. Ce - vizitatorul are nevoie de un bon de intrare pentru a merge cu liftul. Infirmiera vorbește la telefon, dă instrucțiuni altora, în timp ce vizitatorul stă în fața ei, încercând să capete bonul.

Observații:

1. Ostilitatea *nu* are ce căuta în acest exercițiu. Persoana vorbăreț nu pune în mod deliberat obstacole.

Pălăvrăgeala trebuie să fie inocentă, prietenoasă. 2. Dacă Punctul de concentrare este menținut, umorul studenților apare și rezultă o serie de scene amuzante. Acest exercițiu este foarte util pentru dezvoltarea materialului unui spectacol de improvizație.

Pălăvrăgeală B

Punct de concentrare: A - să reacționeze egal la ambii parteneri; B și C - pe relația exclusivă cu A.

> Trei studenți decid Unde, Cine, Ce. A este centrul. B și C sunt absorbiți de gânduri și/sau de acțiune. Ei vin la jucătorul din centru pentru păreri, sfaturi, etc., ignorându-se însă unul pe altul. Jucătorul din centru (A) trebuie să fie atent în mod egal la B și C. *Exemplu:* Unde - în sufragerie. Cine - o gazdă și doi musafiri. Ce - o vizită. Musafirul B se uită la albumul de familie, comentează și pune întrebări gazdei A. Musafirul C vorbește despre problemele unui prieten comun. **Observație:**

Scena poate fi făcută cu mai mulți studenți. Evitați situațiile cu prea multe solicitări ale atenției, ce devin până la urmă neinteresante (profesorul și elevii, de exemplu). Schimbați rolurile și dați posibilitatea fiecărui membru al echipei să fie în centru.

CONTACT

Contactul poate da naștere multor scene de reală calitate teatrală. Deoarece actorii nu pot verbaliza totul, ei trebuie să stea și să gândească. Și, astfel, decalajul între expresie și gândire începe să dispară, iar studenții-actori încep să găsească mai multă economie în dialog și mișcare.

Deoarece este posibil ca frica de contact fizic să fie legată de probleme fiziologice, nu este de competența noastră să ne ocupăm de asta. Totuși, dacă prezentăm numai probleme obiective care sunt solvabile, multe rezistențe subiective, inclusiv și cele menționate pot să dispară.

Exercițiile complexe de Contact reprezintă un moment crucial pentru mulți studenți-actori. Ele dezvoltă o comunicare mai strânsă și relații mai profunde cu partenerii, datorită necesității de atingere fizică.

În Contact, necesitatea absolută de a menține Punctul de concentrare, creează o mai mare intensitate scenică. Studenții-actori sunt conectați direct la resursele proprii (zona X), iar acțiunea scenică dobândește o infinită varietate, pe măsură ce subtilitatea și nuanțarea își fac loc în munca lor.

Contactul intensifică de asemenea scenele dintr-un scenariu și este extrem de util pentru regizorul care repetă o piesă scrisă. Îl învață pe studentul-actor că poate fi o parte integrantă a unei scene, chiar dacă nu se află în centrul acțiunii. Studentul prea vorbăreț este forțat să înceteze pălăvrăgeala, pentru a rezolva problema: fără contact, nu există dialog.

Exercițiu de Contact

Punct de concentrare: pe a face un contact fizic direct la fiecare nou gând sau frază a dialogului.

> Doi sau mai mulți actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor trebuie să aibă un contact fizic direct (atingere) cu partenerul, de fiecare dată când are loc între ei comunicarea verbală. Cu fiecare gând nou sau schimbare de dialog, trebuie făcut un contact fizic diferit. Actorul care inițiază dialogul este cel care trebuie să realizeze contactul. Comunicarea non-verbală (gesturi, sunete, ridicări din umeri) este acceptată fără

contact. Dacă nu poate fi făcut contactul, nu va avea loc nici dialogul. Spuneți studenților că, atunci când indicați *Contact!*, înseamnă că au utilizat dialogul fără atingerea fizică a partenerului (Surprindeți-i pe studenți adăugând regulile din indicațiile pe parcurs pentru părțile II, III, IV - de mai jos).

Indicații pe parcurs: *Intrați în contact!* (când actorii vorbesc fără să se atingă) *Variați contactul!* *Folosiți întregul spațiu de joc!* *Nu vorbiți, dacă nu intrați în contact!* *Jucați jocul!* Următoarele **varianțe** măresc nivelul energiei și variază jocul: Contact, partea a II-a: *Nu intrați în contact de două ori în același loc!* Contact, partea a III-a: *Nu mai folosiți mâinile!* *Contact fără mâini!* Contact, partea a IV-a: *Nu mai folosiți picioarele!* **Evaluare:** Spectatori, implicarea actorilor în relație a fost mai intensă datorită contactului? Au existat diferite modalități de contact? Contactul reieșea din Cine sau era făcut mecanic? Actori, ați păstrat PDC-ul pe contact sau erați mai preocupați de acțiune? *Exemplu:*

Sună soneria de la ușă și John deschide ușa prietenului său Jim. „Bună, Jim, mă bucur că te văd.” (contact prin strângerea mâinilor). Aceasta este o frază, o singură idee. Dacă John vrea să spună mai mult, ca de pildă „Intră și ia loc”, el trebuie să facă un nou contact (de exemplu, poate să-l ia pe Jim pe după umeri și să-l conducă la scaun). „Ce tricou frumos ai!” - spune Jim (contact prin atingerea pieptului sau umerilor, nu a tricoului). Jim ia loc, iar John merge la masă, la o distanță de jumătate de scenă. Pare că sunt foarte concentrați și cufundați în gânduri. Există chiar o vagă emoție în aer - în realitate, ei nu se gândesc decât cum să realizeze contactul următor.

Jim se ridică de pe scaun, ia o carte și merge spre John, atingându-l cu genunchiul pentru a-l face să se întoarcă. „Spune, ai citit cartea asta?” John ia cartea (acesta nu este contact, decât dacă mâinile se ating). Răsfoiește câteva pagini, iar Jim merge înapoi spre scaunul său. Cum poate John să-i răspundă lui Jim, care se află în partea cealaltă a scenei, și să rămână în același timp o parte a realității scenei respective? John continuă să răsfoiască paginile cărții, în timp ce lucrează asupra problemei contactului. El se lasă în voia PDC, își ridică ochii din carte, scoate un fluierat lung, râde și plescăie din limbă, comunicând astfel răspunsul asupra cărții pe care Jim i-a dat-o, deoarece nu are posibilitatea să realizeze un contact fizic.

Actorii care nu și-au însușit încă problema contactului realizează deodată că lupta le rezolvă toate problemele - și într-adevăr așa este. Deci, ceea ce descoperă acum, în timp ce se împing unul pe altul prin scenă, este faptul că, în situații conflictuale are loc o intensificare a contactului. Totuși, o scenă de luptă este o cale de minimă rezistență în rezolvarea acestei probleme. Actorii trebuie să lucreze asupra unor moduri mai puțin evidente de realizare a contactului. **Observații:**

1. Contactul trebuie să fie subtil și legat de natura relațiilor între personaje, nu numai de dialog. Trebuie să fie natural și spontan, nu forțat.
2. Mențineți problema interesantă. Cereți actorilor să evite scenele în care sunt înghesuiți.
3. Lăsați studenții să găsească modalități proprii de a varia contactul. Degetele pot ciufuli părul, picioarele pot să lovească, se pot da ghionturi, te poți ciocni, poți împinge cu șoldul, poți cădea în brațele partenerului, etc.
4. Dacă studenții-actori se plâng că nu pot varia contactul, amintiți-le că există și alte moduri de comunicare în afară de dialog (vezi capitolul V).
5. Dacă lipsește dialogul, nici contactul nu este necesar. Dar nu permiteți actorilor să evite problema făcând o scenă complet mută. Amintiți-le (numai dacă este absolut necesar) că pot comunica râzând, plângând, cântând, tușind - deci prin orice sunet, fără a stabili un contact fizic.
6. Nu-i lăsați pe actori să-și planuiască modalitățile de contact, atunci când se pregătesc să intre în scenă („Când eu te bat pe umăr, tu...”).
7. Studenții-actori care opun rezistență contactului au de obicei o frică personală de a atinge o altă persoană. Întorcându-ne și lucrând mai intens problemele de relație, antrenamentul fizic și exercițiile cu Substanța invizibilă, îi putem ajuta să-și învingă această teamă. Aceste rezistențe se manifestă astfel:

%

- A. Iritare în fața necesității de a varia contactul. Vor continua să folosească mâinile sau să se împingă unii pe alții pentru a realiza contactul. Asta este mai curând o tendință de îndepărtare a partenerului - exact contrariul a ceea ce încercăm să obținem.
- B. Încercarea de a realiza contactul prin obiecte.

C.Folosirea contactului celui mai obișnuit, mai tipic social (bătaie pe umeri, etc.)

- 8.Lucrul pentru acasă este important în această problemă. Cereți studenților-actori ca, timp de 5 minute în fiecare zi, să intre conștient în contact cu oricine se află în preajma lor. Nu trebuie să-i spună persoanei respective ce fac. În studiul la clasă, care urmează acestei teme, se va discuta despre ce au observat atunci când au făcut exercițiul acasă.
- 9.Dacă studenții-actori nu așteaptă ca PDC să lucreze pentru ei și vor simți presiunea de a face să se întâmple ceva, vor cădea într-o improvizare irelevantă, se vor împinge încolo și-ncoace, în loc să intre în contact real, și vor inventa acțiuni inutile. Dacă se întâmplă astfel, este un indiciu că studenții nu sunt încă gata pentru contact. Treceți la exercițiul următor, despre tăcere, și reveniți la contact altă dată.
- 10.Când studenții-actori pot rezolva problema, făcând contactul fizic o parte motivată, organică a scenei, nu ceva „lipit”, munca lor are subtilitate în relații, iar scenele sunt bogate în conținut.
- 11.Când actorii lucrează numai asupra Punctului de concentrare - Contactul - râsul, plânsul, cântecul, tușea, etc. devin mijloace originale de rezolvare a problemei.
- 12.Contactul este o problemă excelentă pentru a putea observa pe cei care mai opun încă rezistență implicării în acțiune și relațiilor. Poate fi util ca încălzire un joc care implică adesea contact: „Emoție. Tehnici cinematografice” (cap. XI).

TĂCEREA

În exercițiile mute, studentul-actor nu trebuie să recurgă la cuvinte șoptite sau nerostite, ci trebuie să se concentreze asupra tăcerii ca atare, învățând să comunice tăcând. Adevărata tăcere creează deschidere către parteneri și un flux de energie foarte evidentă, permițându-le să ajungă la resurse personale mai profunde. Aceste exerciții, făcute cu un grup avansat de studenți, aduc deseori o claritate supranaturală a comunicării non-verbale.

Tensiune mută nr. 1

Punct de concentrare: pe tăcerea dintre actori. > Doi sau mai mulți jucători (de preferință doi) decid Unde, Cine și Ce. Tensiunea între parteneri este atât de puternică, încât sunt incapabili să vorbească; de aceea, în această scenă nu va exista dialog. Unde, Cine și Ce trebuie comunicate prin tăcere. *Exemple:* doi tineri care tocmai au rupt logodna, un cuplu în vârstă care aude un hoț la parterul casei, familia unui miner așteptând știri despre catastrofa de la mină.

Indicații pe parcurs: *Concentrați-vă pe tăcere! Comunicați prin tăcere! „Nemișcare” pe monologul interior! Priviți-vă unii pe ceilalți! Vecie ți-vă!*

Evaluare: Am putut să ne dăm seama Cine și Unde erau? Au comunicat prin tăcere? Actori, ce părere aveți?

Observații:

- 1.Acest exercițiu produce de obicei scene de mare calitate, deoarece necesită un contact vizual foarte strâns cu partenerul.
- 2.Deseori, aceste scene se termină printr-un singur țipăt, un râs sau un sunet oarecare. Totuși, *nu spuneți acest lucru* studenților, căci va apărea spontan, dacă ei rezolvă problema. Dacă un actor spune: „Am vrut să țip, dar m-am gândit că nu am voie”, înseamnă că n-a lucrat asupra problemei, ci a căutat aprobarea profesorului.

Tensiune mută nr. 2

Punct de concentrare: pe deschiderea unul față de altul.

>Doi jucători la o masă reală. Fără Unde, Cine, Ce.

Indicații pe parcurs: (încet) *Păstrați liniștea! Liniște deasupra, în jurul vostru, între voi, în voi!*

EXERCIIII DE NEMIȘCARE

Exercițiile de nemișcare ce urmează oferă mijloace noi de a opri activitatea cerebrală forțată, care se manifestă prin punerea prea multor întrebări, prin pălăvrăgeală și care îi împiedică pe actori să intre în contact,

în relație. *Nemișcarea este staticul utilizat în mod dinamic* pentru a puncta scenele și a spori tensiunea scenică. Este o cale de a comunica procesul și suspansul atât actorilor, cât și publicului. Este preocuparea care menține conținutul energetic al scenei.

Aceste exerciții trebuie precedate de o încălzire cu jocurile de Substanță invizibilă, insistând pe „încălzire prin Nemișcare” (cap. III). Acestea vor reaminti studenților-actori că orice mișcare necesară decurge din concentrarea asupra nemișcării.

Nemișcare nr. 1

Punct de concentrare: pe a transmite un mesaj de nemișcare întregului organism.

>Doi actori aleg mediul apropiat, de exemplu un restaurant, o mașină, un pat, etc. și hotărăsc un Cine în care relațiile au două planuri: unul pe scenă, unde îi vedem, și celălalt despre care noi, spectatorii, nu știm nimic; Ce-ul sau acțiunea sunt de asemenea hotărâte dinainte. Apoi, studenții fac scena folosind dialogul, și, pe măsură ce scena înaintază, ei trimit un mesaj de nemișcare întregului lor organism (ca în „Ce vârstă am?/Repetare” cap. III și ca în „Incursiune în intuitiv” - ultimul exercițiu din acest capitol). Ei folosesc nemișcarea pentru a adânci comunicarea și pentru a-și

dezvălui relațiile. Spectatorii vor afla totul despre ei prin această comunicare non-verbală.

Observații:

- 1.Nemișcarea nu este înghețare. Scopul ei este de a crea o zonă de repaus al gândirii între oameni, chiar în momentul în care ei sunt prinși în dialog sau în acțiune. Dacă nemișcarea este înțeleasă, din această zonă de repaus, de negândire, răzbate energia, care se manifestă prin utilizarea originală a obiectelor, a dialogului, intensifică relațiile între personaje și construiește treptat tensiunea scenei respective.
- 2.Unii actori consideră cuvintele „tăcere”, „liniște” sau „așteptare” mai utile pentru ei în crearea sentimentului fizic necesar pentru acest exercițiu.
- 3.Deoarece scopul acestui exercițiu este de a opri gândirea conceptuală și verbalizarea relațiilor, evitați o prezentare prea detaliată. Studenții care, în acest moment, au făcut deja „Ce este dincolo” sau „Preocupare” vor ști cum să lucreze. Am făcut un experiment în numai șase ateliere cu un grup care avea foarte puțină experiență de teatru. Lucraseră intens problemele de Substanță invizibilă și am reluat exercițiile: „Ce profesie am?/ Repetare”, „Ce vârstă am?/Repetare” și „Penetrarea oglinzii” (cap. III). Li s-a cerut pur și simplu să se gândească la Nemișcare sau la Repaus. Rezultatul a fost uimitor: obiectele din mediul apropiat au prins viață în cel mai mic detaliu, fie că era vorba de a lua o scrumieră pentru a scruma, fie de a curăța masa de firmituri. Au existat momente de reală improvizație, ce apar foarte rar la începutul antrenamentului. Studenții debordau de energie, însuflețire, bucurie. La început li se părea greu să se privească și le venea des să râdă. Era o dovadă de timiditate și nu de retragere, căci obținusem cu ei contactul. Este interesant faptul că, atunci când am făcut aceste exerciții cu actori profesioniști, și ei erau timizi.
- 4.Nemișcarea nu înseamnă reținerea sau inhibarea unei emoții sau a unei verbalizări și nu este un mecanism de cenzurare. Prin urmare, ea va face din fiecare scenă o scenă de „arta actorului”. Menținând acțiunea fizică continuă (ocupația), preocuparea (acțiunea mentală) pentru Nemișcare dezvoltă scena pas cu pas. Actorii merg pe marginea prăpastiei și sunt, împreună cu spectatorii, atât de implicați în problemă, încât nu mai respiră. Acest element de suspans trebuie să existe în toate problemele cu două direcții.

Nemișcare nr. 2

Punct de concentrare: pe nemișcare pentru a se gândi și a lua o hotărâre.

>Un singur actor alege Unde, Cine, Ce. El este într-un moment când trebuie să ia o hotărâre. Scena este tăcută fără mișcare.

Nemișcare nr. 3

Punct de concentrare: pe nemișcare pentru a intensifica relația.

>Doi actori decid Unde, Cine, Ce și fac scena fără mișcare, cu accent pe relație.

Nemișcare nr. 4

Punct de concentrare: pe nemișcare pentru a intensifica relația.

>Un grup mare de studenți-actori decid Unde, Cine și Ce și fac scena fără mișcare, cu accent pe relații.

Incursiuni în intuitiv

Exercițiul este o experiență de tensiune dramatică fără ca să existe avantajul unui conținut.

Punct de concentrare: pe expirația pe gură din adâncul gâtului.

>Studenții stau pe scaune în partea sălii pentru public. Spuneți-le să stea ca și cum picioarele le-ar crește din fese. Aceasta va da o linie dreaptă și relaxată șirei spinării. Umerii lor trebuie să fie liberi de tensiune și mâinile trebuie să se odihnească pe coapse. Toată lumea trebuie să se concentreze pe șuieratul, aproape imperceptibil, al expirației („Faza respiratorie conține reînnoirea forței printr-o formă subtilă de relaxare musculară.” Mabel Todd - „Trupul gânditor”). Studenții stau cu ochii deschiși, privind scena, fără a forța ceva sau a se gândi la ceva. Dacă cineva dintre ei simte nevoia de a merge pe scenă și de a face un lucru oarecare, s-o facă. Indicații pe parcurs: *Relaxați umerii! Concentrați-vă asupra expirației! Priviți scena! Aveți încredere în voi înșivă! Nu vă gândiți ce să faceți!*

Exemplu: Studentul A merge pe scenă, privește în jur, se uită în jos, ca și cum ar fi pe o stâncă, la un scaun și se urcă acolo. Studenta B urcă la el: „Uite, citește ziarul”. A se oprește, se uită la ea: „Mulțumesc”. B pleacă făcându-i cu mâna. Intră studentul C, plimbându-se încolo și înapoi, într-o profundă meditație. Studentul A îi oglindește mișcările ... etc.

Observații:

- 1.Cu un grup avansat, acest exercițiu poate fi extraordinar de interesant, deoarece duce invariabil la un gen de scenă de avangardă. Deseori apare și dialogul când scena, plină de încordare, prinde viață.
- 2.Explicați studenților că nu trebuie să se gândească la ceva anume și nici nu trebuie să facă ceva pur și simplu.
- 3.După o scenă, este interesant să introducem un subiect, o poveste, care să dea o continuitate acțiunii scenice întâmplătoare. Faceți apoi o scenă cu „poveste”.
- 4.Acest exercițiu nu trebuie dat până când studenții-actori nu devin „o echipă” și deci nu se simt prost (expuși).

Tăcere înaintea scenelor

Dacă studenții sunt agitați, prea activi, aruncându-se în scenă fără să gândească, cereți-le să stea în liniște pe scenă înainte de a începe. Să se concentreze asupra expirației, să-și golească mintea de imagini, să stea tăcuți cât timp este necesar. Acțiunea începe în clipa când unul dintre studenți se ridică și începe.

Capitolul VIII RADIO ȘI EFECTE TEHNICE

RADIO ȘI TV

Aceste exerciții nu intenționează să antreneze în mod special actorul pentru radio și televiziune, ci să-l ajute să-și concentreze energia în cadrul limitărilor fiecărui domeniu. Este recomandabil ca atelierul pentru radio să se facă cel puțin o dată pe lună. Oricum, nu trebuie început decât după ce studenții au lucrat suficiente exerciții de improvizație în care au învățat să folosească PDC-ul așa cum problema de arta actorului o cere.

Aici, actorul lucrează asupra unei probleme în mod special: să transmită publicului numai prin voce. Trebuie să poată selecta acele lucruri care să facă publicul să vadă povestea „cu ajutorul urechilor”.

În exercițiile pentru radio, scenele au loc în spatele unei cortine, deoarece suntem interesați doar de voce. Punctul de concentrare este pe a arăta Unde și Cine, doar prin voce și sunet și fără să povestim cu multe cuvinte. Fiecare exercițiu trebuie să aibă unul sau doi sunetiști, care nu fac altceva decât să deschidă și să închidă uși, să sune clopoței, să șuiere ca vântul, etc. Nici dialogul, nici efectele de sunet nu trebuie plănuite.

Pentru teatrul tradițional, este deseori utilă folosirea microfonului pentru a lămuri problema vocii unui personaj. Acest lucru te ajută să te concentrezi asupra problemei, fără să o încarci cu *atenție critică* inutilă. Din punct de vedere tehnic, este necesar un casetofon, care să poată înregistra, și o cortină/pânză, care să separe pe actor de ochii publicului. Organizați o masă cu diverse obiecte care fac sunete: clopoței, sonerie, o mică mașină de vânt, o „cutie de ploaie”, o ușă, o cutie cu sticlă spartă, un platan, ziare, cretă, tablă de scris, câteva sunete înregistrate, etc.

Este recomandabil să se facă, în prealabil, o scurtă discuție despre radio, astfel încât studenții să știe ce se urmărește. Provocarea cea mai mare va fi aceea de a fizicaliza, de a comunica, nu de a spune. *Ce se întâmplă când asculți radioul?* Răspunsul corect va veni în cele din urmă: „Ascultătorul vede întâmplarea”.

Apoi, când faci o improvizație pentru radio, ce vrei să faci de fapt? „Să fac publicul să vadă povestea cu ochii minții”. *Cum putem să sugerăm că suntem într-o clasă, fără să o spunem și folosind numai sunetul și vocea?* - „Folosind obiectele la microfon”. *Dați câteva exemple de obiecte concrete care fac sunetele potrivite unei săli de curs.* „Sunetul de cretă scriind pe tablă... cineva poate folosi o ascuțitoare... când sună clopoțelul se poate auzi cum, aproape deodată, scaunele sunt împinse înapoi”.

De asemenea, la radio, apare și problema relației: *Cum se poate arăta relația mamă-fiu?* „Băiatul poate intra în casă și să spună: ... M-am întors de la magazin. Acum pot să mă duc să mă joc?”

Faceți o discuție asemănătoare cu cea de la atelierele pentru spațiu (întrebare-răspuns); acest lucru îi va stimula pe actori să caute multe sunete, specifice fiecărui loc: clasă, sufragerie, bucătărie, etc.

Primul exercițiu pentru radio

Punct de concentrare: pe a arăta Cine (relația) prin sunet și voce. > Echipe de trei sau mai mulți jucători decid Cine-le. Fiecare actor își face o listă de caracteristici pe care încearcă să le exprime: vârstă, greutate, temperament, culoare, etc. Apoi își încep scena. Studenții-spectatori, ascultând sunetele și vocea, trebuie să-și facă și ei o listă de caracteristici, pe măsură ce acțiunea progresează. Când se încheie exercițiul, se compară listele. Tot astfel, schimbați PDC-ul ca să fizicalizați Unde-le.

Exemplu: Unde - o școală la țară; Cine - o învățătoare și elevii ei; învățătoarea are 45 de ani și nu e încântată să predea; un băiat din clasa a IV-a este cam întârziat. După inevitabila reclamă, începe programul.

Învățătoarea: 3 ori 3 fac? Clasa: (la unison) 9. Învățătoarea: 3 ori 4 fac? Clasa: 12.

Învățătoarea: 3 ori 5 fac? Clasa: 15.

Învățătoarea: Johnny, tu ai deschis gura? Știi răspunsul? Spune-l tare! Johnny: Nu, doamnă.

Învățătoarea: Atunci, te rog să vii la tablă și să scrii fiecare răspuns pe care îl dă clasa.

Sunet: Sunetistul împinge un scaun în spate și pregătește tabla și creta, învățătoarea: Așa... unde rămăsesem? A, da. 3 ori 6 fac? Clasa: 18.

Sunet: Creta pe tablă.

Învățătoarea: Țsta e un 8 făcut de mântuială, Johnny! 3 ori 7? Clasa: 21.

Sunet: Creta pe tablă, învățătoarea: Johnny! Ce ai în buzunar? Sunet: Sunetistul piuie ca un pușor. Clasa: Râs general.

Învățătoarea: Johnny! Te-am întrebat ce ai în buzunar! Sunet: Piuie. Clasa: Râs general.

Evaluare: După exercițiu, studenții din public compară listele pentru fiecare personaj cu listele pe care și le-au făcut actorii. Ce vârstă avea învățătoarea? Cum arăta? Câți studenți erau în clasă? Ce vârstă aveau? Școala era la oraș sau la țară? Cum poți să-ți dai seama? Au reușit să ne arate Cine sunt și Unde sunt doar prin sunet și voce? Unele lucruri sunt arătate, iar altele sunt spuse. Cum au făcut atunci când au reușit să ne arate fără să ne spună?

Observații:

1. Încercați să evitați apariția naratorului omnipotent. Când studenții își pun mintea la contribuție ca să rezolve Unde și Cine, nici nu e nevoie de narator.
2. Pentru improvizațiile pentru radio, se mai pot folosi problemele din exercițiile „Joc de cuvinte” și „Temă-scenă” (cap. IX); dar rezolvarea problemelor privind Unde și Cine vor ține, în mod sigur, grupul ocupat pentru o vreme.

Improvizații cu animale

>Vezi acest exercițiu în capitolul XII - „Personajul”.

Exercițiile cu animale pentru construirea unui personaj pot ajuta, de asemenea, și vorbirea. Unui băiat cu o voce înaltă și subțire i s-a dat imaginea unui hipopotam ca să-l ajute să facă un anumit personaj. Vizualizând hipopotamul și lucrându-și astfel scenele, a reușit să-și coboare considerabil vocea.

Introducerea copiilor în lumea Radio-ului

Copiii de 7, 8, 9 ani se bucură foarte tare când lucrează aceste exerciții, folosind un casetofon cu care se pot înregistra și asculta. Aceasta este cea mai bună metodă de a lucra vorbirea cu cei mici; ei înțeleg că trebuie să vorbească clar, pentru a putea fi înțeleși de public și astfel învață să-și curețe singuri vorbirea. Exercițiile de tipul „Reporter” sunt utile pentru a introduce la această grupă de vârstă improvizațiile pentru radio, pentru că dau posibilitatea chiar și celor mai timizi copii să vorbească și apoi să se asculte.

Reporter A

Punct de concentrare: pe a vorbi clar când răspunde la întrebări.

>Un asistent ar putea fi reporterul în toate aceste exerciții, pentru că este mai abil în a-i atrage pe copii în conversație decât un alt copil. De exemplu: „Bună! Cum te cheamă pe tine, tinere?” Copilul începe să-și spună numele, adresa, etc.

Reporter B

Punct de concentrare: pe a arăta Cine (relația) vorbind.

>După primul interviu, cu nume și adresă, asistentul poate sugera copiilor alte personaje, iar ei trebuie să reacționeze. Reporter: „Uite că vine un bătrân. Bună ziua, domnule!”. Studentul răspunde atunci ca un bătrân.

Reporter C

Punct de concentrare: pe ritmurile „vorbirii” unor animale.

>Acum asistentul poate sugera copiilor anumite animale pe care copiii trebuie să le preia când vor vorbi. Reporter: „Uite că vine o pisică! Bună, pisicuțo! Cum te simți în dimineața asta?” „Miau, miau... mă simt foarte bine”.

La început, copiii vor răspunde cu aceste expresii stereotipe ale animalelor. Sugerați-le să vorbească având în minte sunetul pe care-l face animalul real. Puneți-i să-și reamintească ritmul în care „vorbește” animalul respectiv; de exemplu: un câine - staccato, vaca - un sunet prelung și greoi, etc.

Pentru a varia puteți cere copilului să sugereze animalul, modificându-și specificul vorbirii. Reporterul trebuie să ghicească ce animal intervievează. Reporter: „Se apropie cineva! Ce mai faceți? Cum vă simțiți astăzi?” Copilul: „Eeeeeoooouuu sssssssuuuunt... biiiiiinnneeee”. Dacă reporterul nu poate identifica animalul, atunci copilul va încerca să fie mai clar. Când se face acest exercițiu, este interesant de urmărit dezvoltarea rapidă a studenților-copii în ce privește vorbirea și tonurile vocii.

Exercițiu pentru televiziune

Punct de concentrare: pe a vedea și a fi văzut.

>Patru sau mai mulți jucători (un regizor, un operator și actori). Regizorul distribuie actorii și le dă o scenă simplă (poate fi o parte dintr-o scenă mai mare), de trei-patru minute, cu un Unde definit. Dacă nu există cameră de filmat, ea poate fi sugerată cu ajutorul unui reflector mobil sau chiar cu o lanternă. Important este ca lumina să se poată aprinde și stinge. Microfonul, lavaliera sau casca pot fi simulate cu baterii sau cu fire. Nu sunt absolut necesare, dar sunt distractive. Operatorul urmărește scena cu camera sau cu spotul de lumină, se apropie pentru prim-planuri, se depărtează pentru planuri medii, planuri generale, etc. Studenții-spectatori pot spune ce imagini au fost filmate, urmărind lumina, care este ochiul camerei.

Actorii fac întâi o repetiție fără cameră. Regizorul mai face câteva modificări, operatorul se mișcă puțin ca să se

încălzească. Apoi camera se aprinde și scena se filmează și se transmite în direct. *Exemplu:* O familie cinează. Fetița nu vrea să-și mănânce porția de spanac. Părinții se roagă de ea, o păcălesc, o amenință. În cele din urmă, fata mănâncă spanacul. Sfârșit.

Evaluare: Actorii au primit indicațiile regizorului? Faceți o discuție pe larg. Trebuie ca toți să joace rolul regizorului ca să înțeleagă că, în teatru, este foarte important să ascuți indicațiile date. Copiii-actori devin mai ușor de controlat și de manevrat la repetiții, după ce au fost „regizor”.

Operatorul a filmat cadrele cele mai interesante? Întrebați-l întâi pe el și apoi publicul. La ce moment ar fi putut filma mai bine? Cum? De unde?

Observație: Este necesar ca, înainte de a începe aceste exerciții, să se facă o discuție rapidă despre niște elemente de bază, cum ar fi planurile în care se filmează (prim-plan, plan mediu, plan general, etc.).

EFECTE TEHNICE

Este foarte important ca fiecare student să învețe să improvizeze, utilizând mijloacele tehnice ale teatrului.

În primele ateliere, profesorul trebuie să organizeze o scurtă demonstrație a funcționării sistemului de sunet și lumini, accentuând în mod special efectele și atmosfera pe care o creează. Studenții trebuie să învețe pe rând să mânuiască această aparatură și să producă efectele, până când le devin familiare.

Când elementele de bază au fost înțelese, profesorul desemnează, sau fiecare grup își alege, o echipă tehnică a cărei sarcină va fi să improvizeze orice efect sonor sau de lumină pe care l-ar cere o anumită scenă.

În teatrul de improvizație, necesitatea utilizării posibilităților tehnice este evidentă. Lumina, sunetul, muzica și dialogul trebuie să devină parte organică a scenei în momentul dezvoltării sale. Această selecție spontană a efectelor și plasarea lor în scena respectivă, în timpul improvizației, dă studenților-actori un plus de atenție și sensibilitate față de ceea ce se petrece. La fel ca și în exercițiul „Trimiterea cuiva pe scenă” (cap. IV), actorii de pe scenă trebuie să reacționeze și să acționeze asupra fiecărui nou element introdus în scenă.

Coordonarea efectelor tehnice cu acțiunea de pe scenă Punct de concentrare: pe a coordona efectele tehnice cu acțiunea de pe scenă.

> Doi sau mai mulți actori pe scenă, doi sau mai mulți actori în culise. Se decid Unde, Cine, Ce. Unde-le trebuie să ofere multe posibilități pentru diferite efecte (pădure, deșert, locuință, fermă, etc.).

Actorii de pe scenă trebuie să joace scena și să dea intrările pentru efecte partenerilor din culise prin replici („Se face întuneric afară... Crezi că vine furtuna? O să cânte cocoșul ...”) sau prin fizicalizare. Apoi, inversați echipele. Observații:

1. Acest exercițiu poate fi făcut cu succes chiar și cu copii de cinci ani. Dacă efectele sonore sunt ușor de mânuit și există un sistem simplu de lumini, orice copil poate prinde intrările pentru efectele tehnice.

2. Acest exercițiu are o valoare extraordinară în maturizarea actorilor foarte tineri care, reacționând la necesitățile partenerilor, sunt dintr-odată răspunzători de rezultatul scenei. 3. Multe alte probleme de arta actorului pot fi adaptate și dezvoltate, având acest scop în minte.

Coordonarea acțiunii de pe scenă cu efectele tehnice Punctul de concentrare al actorilor: să joace scena în funcție de efectele oferite de echipa tehnică din spatele scenei.

> La fel ca și în exercițiul A, numai că, de data aceasta, echipa din culise inițiază efectele de sunet și lumină, iar actorii de pe scenă trebuie să improvizeze în jurul acestor efecte.

Crearea atmosferei pe scenă

Punct de concentrare: pe a crea atmosfera Unde-lui prin efecte tehnice și prin reacția actorilor de pe scenă.

> Trei sau mai mulți actori pe scenă, doi sau mai mulți membri în echipa din culise. Mai multe spații (Unde) sunt scrise pe bucăți de hârtie. Echipa alege una din hârtii și creează atmosfera pe care o sugerează acest Unde. Actorii decid Cine și Ce sau pot intra pe scenă, lăsând ca Cine și Ce să evolueze din efectele tehnice. Scena începe cu efecte sonore și de lumină care creează atmosfera și apoi intră actorii. Odată atmosfera

realizată, scena poate fi terminată sau continuată după dorința profesorului.

Evaluare: Efectele de sunet și lumină coincid pentru a da naștere atmosferei? Actorii intră sau nu în atmosferă?

Observații:

1. Acest exercițiu arată rapid care actori sunt capabili să se lase antrenați de efecte fără să le manipuleze.
2. Exercițiul este similar cu „Unde abstract” (cap. IV) și poate fi folosit împreună cu el. La fel ca și în „Incursiuni în intuitiv” (cap. VII), scena poate fi aranjată cu recuzită și lumini, adăugându-se mai târziu povestea.

Efecte sonore vocale

Punct de concentrare: pe producerea, cu ajutorul vocii, a sunetelor care, de obicei, sunt înregistrate.

> Doi sau mai mulți actori ascunși vederii spectatorilor decid Unde, Cine și Ce. Ei folosesc microfonul pentru a stabili Unde-le numai prin efecte vocale.

Efectele sonore - păsări, vânt, sirene, clopote - nu trebuie reproduse mecanic, ci trebuie făcute numai de vocile actorilor.

Evaluare: Sunetele vocale erau la fel de eficiente ca și sunetele înregistrate?

Observații:

1. Actorii trebuie să lucreze cu sunetele la fel cum ar lucra cu partenerii.
2. Aproape întotdeauna, unuia sau mai multora dintre studenți le va plăcea atât de tare acest exercițiu, încât își vor dezvolta aptitudinea de redare a efectelor sonore astfel că ajutorul tehnic va fi aproape inutil.
3. Ca temă pentru acasă, cereți studenților să asculte sunetele din jurul lor și să încerce să le reproducă.
4. Exemple de scene în care sunetul este inerent sunt găurile, porturile și jungla.
5. Existența unui microfon este esențială pentru reușita acestui exercițiu.
6. Ca încălzire, dați microfonul de la unul la altul și cereți fiecăruia să facă ce sunete doresc. Partenerii încearcă să le recunoască (o rachetă, un animal, tropot de cai, pornirea motorului, etc.).
7. Echipe ascunse după o cortină aleg un Unde pe care să-l comunice publicului: o fermă, un port, junglă, etc.
8. După ce ați explorat efecte realizate exclusiv prin voce, sugerați folosirea unor materiale ușor de obținut pentru a crea diverse *sunete non-vocale*. Firele de paie pot fi folosite pentru susurul unui izvor, celofanul pentru a imita trosnete, creioane pentru a bate în pahare goale, etc.

Capitolul IX MATERIAL PENTRU DIFERITE SITUAȚII

Exercițiile din acest capitol cresc capacitatea grupului de a găsi material proaspăt pentru scene. De exemplu, după câteva experimente cu „Jocul de cuvinte” (de mai jos), pe măsură ce studenții își depășesc orizontul cotidian, se vor naște o mulțime de idei noi. Aceste idei pot deveni foarte folositoare când grupul este interesat să construiască un material în jurul unui anumit eveniment social.

Pentru a fi eficiente, la aceste exerciții trebuie adăugate piese de decor, lumini, muzică, sonorizare și costume. Pe scurt, trebuie utilizate toate posibilitățile tehnice. Exercițiile care urmează sunt foarte utile în construirea materialului format din diverse situații. Aceste situații, ca și multe alte exerciții din acest manual pot fi folosite ca atare în spectacol. Dacă Punctul de Concentrare al unui exercițiu este înțeles de către studenții-actori și aceștia își *mențin* concentrarea asupra problemei (Scopului) pe care o prezintă PDC-ul, într-un anumit sens, oricine poate dezvolta scene.

Exercițiul „Cutia cu pălării” de la Addenda I poate fi introdus aici. **Joc de cuvinte. A**

(acest exercițiu ar trebui introdus după al doisprezecelea sau al treisprezecelea atelier de spațiu).

Punct de concentrare: pe a ascunde cuvântul ales în cadrul scenelor. > Două sau mai multe echipe. Fiecare echipă alege un cuvânt, îl împarte în silabe și se aleg Unde, Cine, Ce pentru fiecare silabă.

Fiecare echipă face o distribuție pentru situația respectivă și își alege echipa tehnică.

Apoi echipele joacă silabele cuvântului. În nici un caz, însă, cuvântul sau silaba nu trebuie menționate verbal. Trebuie să se facă orice efort pentru a ascunde silaba și cuvântul respectiv în cadrul acțiunii scenice jucate. *Exemplu:*

(Exemplul se leagă de cuvântul „industrial” care, deși înseamnă același lucru și în engleză și în română, se desparte diferit în silabe. Pentru înțelegerea exemplului am păstrat totuși sensurile din limba engleză. - n.t.)

-Hai să folosim cuvântul „industrial”, pe care-l putem împărți în „in-dust-trial”.

-*Ce am putea face cu silaba „ in ”?* (în, la, n.t.)

-Am putea intra pe ușă.

-*Ținând cont că sunt patru sau cinci persoane într-o echipă, ar fi interesant să-i vedem pe fiecare în parte intrând pe ușă? Atunci, care ar fi posibilitățile de a crea o scenă reală, cu Unde, Cine, Ce?*

-Această indicație ar putea conduce la o situație de genul: scenă la recepția unui hotel între recepționar și o persoană care ia o cameră (engl. „check in” - n.t.).

De asemenea, li se poate spune studenților să nu țină cont de cum se scrie silaba respectivă, ci numai de cum sună (valabil numai în engleză, desigur, nu și în română, n.t.), astfel încât cineva poate sugera o scenă într-un han (engl. „inn”, n.t.). Orice sugestie de acest tip poate facilita o scenă completă.

Ajutați echipele să-și dea seama cum pot folosi scenic fiecare silabă. De exemplu, hanul poate fi undeva la țară, seara, iar personajele pot fi dintre cele mai diverse, de la un călător până la un servitor adormit. S-ar putea să fie momentul unei împăcări între străinul călător și un frate cu care nu s-a văzut de mult sau, poate, niște hoți pun ochii pe brâul cu bani al călătorului. Trebuie încurajate acele acțiuni care să ajute la „deghizarea” silabei și care să facă cuvântul inițial greu de ghicit.

-*Ce puteți face pornind de la „dust”?* („praf”, n.t.)

-Am putea ieși din mină scuturându-ne praful de pe haine.

- *Cum puteți dezvolta această idee într-o scenă completă, cu Cine, Unde și Ce? Ce mai poate implica „praful”? Ce asociații mai facem în legătură cu praful?*

S-ar putea ca studenții să se gândească la nisipul aurifer (engl. „gold dust”, n.t.) și la o situație cu muncitorii unei mine de aur, la „goana după aur” din istoria SUA sau la un indiciu dintr-o poveste misterioasă. Variațiile sunt nelimitate.

Pentru silaba „trial” - „proces” - situația este evidentă; dar trebuie să le reamintiți studenților să se gândească la o situație prin care să fie distrasă atenția publicului de la cuvânt. **Evaluare:** înainte de evaluarea în clasă a aspectelor teatrale ale scenei, lăsați-i pe studenții-spectatori să ghicească cuvântul jucat. Este recomandabil ca profesorul să cunoască cuvântul în prealabil și să dea unele sugestii pentru ca să nu se piardă mult timp. Au rezolvat problema? Silabele pe care le-au jucat erau bine ascunse? Au concentrat atenția pe altceva decât pe cuvânt, așa cum li s-a cerut? (De exemplu, o echipă a avut de jucat cuvântul „colet” în întregime: cineva a livrat altcuiva un robot - jucat de unul din studenții-actori; scena s-a dezvoltat în jurul robotului, astfel încât cuvântul în sine a fost ascuns). Alegerea costumului a făcut ca personajele să fie mai expresive? S-ar fi putut face mai mult cu luminile și cu sonorizarea?

Joc de cuvinte. B

Punct de concentrare: pe a ascunde cuvântul ales într-o serie de întâmplări (scene).

> Două sau mai multe echipe. Acest exercițiu produce de obicei mult material satiric. Echipa alege un cuvânt ca în exercițiul precedent, în loc să dea studenților deplină libertate de a crea scenele, profesorul sugerează teme specifice pe care exercițiul trebuie să se bazeze. Temele pot fi din diferite domenii: religie, politică, sociologie, știință, istorie, fantastic, evenimente curente, automatizare, pană de curent, transformare, educație, anumite probleme comunitare sau școlare, clownerie.

Nu este deloc necesar să limitați echipele la o singură temă per-silabă. Într-adevăr, echipele care aleg să lucreze mai multe teme per-silabă, căutând material pentru 5-6 situații diferite, își dezvoltă o marcă capacitate de selectivitate.

Se stabilește Unde, Cine, Ce, se alege echipa tehnică, se aleg costumele și jocul începe! *Exemplu:* să presupunem că echipa a ales cuvântul „monkey” (maimuță). Pentru a servi scopul jocului, cuvântul se desparte în două silabe: „monk-key” (călugăr-cheie). Jucătorii trebuie să creeze o scenă în jurul primei silabe folosind una din temele de mai sus. De pildă, este evidentă o scenă religioasă cu un călugăr; poate fi o scenă sociologică portretizând un călugăr în relație cu un om obișnuit; sau o scenă istorică cu un călugăr din vremea închiziției spaniole. Posibilitățile sunt infinite.

A doua silabă se folosește în același mod. Politic: primarul înmânează cheia orașului unui demnitar care îl vizitează; științific: un cercetător chimist găsește cheia prevenirii unei boli incurabile; fantastic: o cheie magică îl duce pe purtător în Shangri La; transformare: oricine atinge cheia se transformă.

Tot astfel, și pentru cuvântul întreg „monkey”, există posibilități nelimitate.

Observații:

1. Explicați echipelor că se poate folosi pronunțarea fonetică a cuvântului în loc de scrierea lui etimologică (valabil pentru limba engleză, n.t.). Deoarece toți vor să fie originali, trebuie să li se dea cât mai multă libertate în alegerea și rostirea cuvintelor, cu condiția ca ele să nu fie complet denaturate.
2. Cereți studenților-actori să sugereze alte situații în jurul silabelor sau cuvintelor jucate. Îndemnați-i să facă asociații, analogii. Studentul-actor trebuie să învețe să-și construiască realitatea teatrală pe scenă așa cum dorește; dacă grupul este de acord, scena poate avea loc la porțile raiului sau în fundul pământului. Introduceți piese de decor și costume neobișnuite pe care studenții și le vor alege singuri.
3. Cuvintele bisilabice sunt preferabile față de cele trisilabice pentru studiul în clasă, din cauza limitei de timp. „Jocul de cuvinte” ia mai mult timp de pregătire decât celelalte probleme; puteți da echipelor cuvintele sau temele din timp, pentru ca să-și aleagă Unde, Cine, Ce înainte de a veni în clasă. Trebuie să fim atenți ca studenții să nu plănuiască Cum.
4. Cu acest exercițiu se poate face un spectacol cu scop distractiv, într-o seară, pentru un anumit public. Ar avea succes. Este mai ales util în taberele teatrale de vară, când nu mai există presiunea timpului pentru necesitatea unei prezentări formale.
5. Am descoperit că „Jocul de cuvinte” e puțin valoros în cazul copiilor sub 9 ani, deoarece, înainte de această vârstă, sensul cuvintelor este în general prea literal și conotativ, ei nefolosind încă sensul abstract.
6. Atunci când se joacă două sau trei scene, exact ca în cazul șnurului în teatrul tradițional, se pot vedea slăbiciunile și punctele tari ale actorilor. Astfel, profesorul află unde are nevoie studentul de ajutor și ce problemă de rezolvat trebuie să primească. Dacă se poate, ar fi util să se atribuie mai mult timp „Jocului de cuvinte”. Dacă studenții-actori nu lucrează cu obiectele, dacă nu realizează contactul și nu dezvoltă Unde, Cine, Ce, dacă tablourile lor scenice sunt confuze și fără semnificație, înseamnă că a sosit timpul să se refacă drumul parcurs și să se reia anumite exerciții. Profesorul va ști, totodată, care exerciții sunt mai utile.
7. Asemănările între acest exercițiu și vechiul joc cu șarade sunt evidente; totuși, acest exercițiu a fost adaptat scopurilor pe care le urmărim. Profesorul trebuie să se concentreze asupra îmbunătățirii capacității de selecție a studenților și asupra extinderii experienței lor, iar nu asupra creării unor experți în șarade.
8. Este probabil evident că profesorul sau studenții nu au decât să răsfoiască dicționarul, din când în când, pentru a găsi material suficient pentru ani de zile de studiu. Când se face pentru prima oară acest joc, profesorul trebuie să aducă în clasă o listă de cuvinte, în cazul în care studenții nu se descurcă singuri. Lăsați-i pe ei să dea viață silabelor cuvântului ales. Cuvintele mai simple, fiind mai ușor de folosit, pot să facă jocul mai ușor de înțeles pentru studenții începători.
9. Trebuie ca studenții-actori să fi lucrat anumite probleme tehnice înainte de a face acest exercițiu.
10. După ce „Jocul de cuvinte” a fost lucrat de patru-cinci ori în clasă, studentul-actor capătă conștiința vastității și varietății materialului care poate fi ales pentru rezolvarea problemelor.
11. Dacă situațiile se transformă în povești sau scenarii, sugerați echipei să adauge o problemă de actorie (la alegerea lor) la silaba pe care o joacă.

A fost o dată

>Acum ar trebui folosit acest exercițiu din capitolul XV.

Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor

Acest exercițiu trebuie să-l ajute pe studentul-actor să-și dezvolte capacitatea de utilizare a celor mai simple obiecte ca punct de plecare pentru dezvoltarea unor scene. Constituie unul din primii pași în incursiunea în intuitiv.

Punct de concentrare: asupra obiectului care îl pune apoi în mișcare pe actor.

>Un singur student ia loc pe scenă. Profesorul îi șoptește numele unui obiect. Studentul stă liniștit până când concentrarea asupra obiectului îl pune în mișcare.

Evaluare: Către actor: ai stat liniștit până când s-a întâmplat ceva sau ai plănuit folosirea obiectului înainte de a te mișca? Către public: utilizarea obiectului a fost neinspirată? (ca de exemplu: a pune un butuc pe foc sau a-l face pe diavol să răsară din flăcări.) **Observații:**

1. Jucătorul trebuie să stea cu ochii deschiși când e pe scenă și se concentrează asupra obiectului. Ochii închiși îl vor îndepărta de mediul apropiat și acest lucru trebuie evitat.
2. Indicați actorilor să nu se simtă grăbiți a se pune în mișcare. Sugerați-le să se concentreze asupra expirației.
3. Observați evoluția de la cunoscut la necunoscut. În cazul în care categoria aleasă este vegetația, atunci observați dacă era vorba doar de udarea unei grădini sau despre o plantă carnivoră.
4. Dacă întreaga concentrare este asupra obiectului, în sensul de a-l lăsa să te miște, și nu asupra acțiunii legate de obiect, studenții pot crea câteva momente de fantezie fermecătoare sau scene de mare intensitate dramatică.
5. Dacă actorii fac acțiuni neinteresante, opriți-i și treceți la următoarele exerciții. După aceasta, reveniți din nou la exercițiul cu obiectul care îl pune în mișcare pe actor.

Detalierea obiectului/ Transformare

Punct de concentrare: toată atenția asupra explorării obiectului ales.

^ Doi jucători (exercițiul este numai pentru cei avansați) decid Unde, Cine, Ce. Ei trebuie să țină obiectul în permanență în centrul atenției prin folosirea lui, în timp ce joacă structura stabilită. Indicațiile sunt esențiale.

Indicații pe parcurs: *Concentrați-vă pe obiect! Înțelegeți obiectul!*

Vedeți-l în detaliu! Puneți-l în mișcare!

Observații:

1. Asigurați-vă că jucătorii se află acum și aici în relație cu mediul înconjurător și cu obiectul și că nu se depărtează de problemă relatând o poveste, dând informații sau făcând asociații libere. Contact vizual direct!
2. Preocuparea față de obiect creează fie o schimbare a relațiilor, fie a personajului, fie a obiectului însuși. Este greu să spunem de ce se produce acest lucru, dar, ca și în exercițiul „Argumentare susținută” și în toate exercițiile de „Preocupare”, are loc un salt în intuitiv al actorilor datorită acestei implicări totale cu un singur obiect. Obiectul se topește, ca să spunem așa, și se produce o transformare care dezvoltă uneori încântătoare fantezii, iar alteori schimbări dramatice de relații. Totuși, pentru a realiza acest lucru este importantă cunoașterea obiectului și folosirea lui în cât mai multe feluri cu putință. Rezolvarea acestui exercițiu cere o osmoză totală a actorului, cu partenerul său, cu obiectul imediat, în prezentul imediat. Indicațiile pe parcurs sunt esențiale.
3. Dacă acest exercițiu se face cu studenți începători, ajută în cel mai bun caz la direcționarea atenției; în jurul obiectului va apărea destul de puțină acțiune. Această problemă poate fi rezolvată cu adevărat (și transformarea poate avea loc) numai de către studenții cei mai avansați. Ea arată cu toată claritatea forța *Punctului de Concentrare atunci când este înțeles și folosit corespunzător.*

Eroul

Punct de concentrare: pe a face din obiect eroul scenei.

>Echipe de doi sau mai mulți actori aleg împreună un obiect și un Unde, Cine, Ce. Scena evoluează din situația

născută în jurul obiectului. Multe basme folosesc această formă.

Transformarea obiectului

(vezi „Substanța invizibilă” și „Transformarea obiectelor”, cap. III)

Punct de concentrare: pe a permite obiectului să devină trambulina către joc.

> Toți studenții (similar cu „Construirea unei povești” cap. VII) stau într-un cerc, astfel încât să se poată vedea unii pe alții.

Primul jucător creează un obiect din Substanța invizibilă, se joacă cu el, și îl pasează următorului coleg. Ei se joacă împreună cu obiectul; astfel apare o mică scenă pentru fiecare obiect, scenă în care obiectul se poate transforma. Al doilea actor pasează obiectul celui de-al treilea și amândoi se joacă cu el până se transformă, dacă se transformă. Al treilea actor lucrează cu al patrulea și tot așa, până când obiectul trece pe la toți membrii grupului.

O variantă a exercițiului ar fi să lucreze numai doi jucători. Pentru a ajuta studenții foarte tineri să înțeleagă această problemă, aduceți plastilină și dați temă studenților să modeleze un obiect din celălalt.

Ecranul televizorului

Punct de concentrare: pe abilitatea de a schimba rapid personajul, costumul și conținutul.

^ Este nevoie de un ecran mare sau de un cearșaf de bumbac (marc, bine întins) cu un reflector în spate pentru a se vedea umbrele; de-o parte și de alta a ecranului, un raft de costume bine echipat și o masă cu multe obiecte de recuzită. În fiecare echipă sunt doi sau mai mulți actori și doi sau mai mulți privitori. Actorii merg în spatele ecranului, în timp ce privitorii stau în fața ecranului unde s-au adunat pentru „o seară la televizor”. Fiecare privitor poate spune care este emisiunea sa preferată și poate pune televizorul pe programul respectiv. În acel moment lumina scade pe privitori și crește pe cei din spatele ecranului, pe cei din emisiune. Privitorii pot „schimba canalul” oricând sau pot cere altă emisiune. Actorii pot fi în orice moment „închiși”.

Observații:

1. O variantă în locul ecranului cu umbre ar fi să se construiască o ramă imensă de televizor, fie și din carton, dincolo de care să joace actorii. Se pot folosi foarte multe practicabile, recuzită și costume. Organizați foarte bine spațiul din spatele scenei pentru ca actorii să poată obține rapid ce le trebuie.
2. În mare parte, scenele se vor axa pe fragmente din emisiunile TV din momentul respectiv.
3. Privitorii pot fi membrii unei familii, prieteni sau orice alt grup adunat să se uite la TV. Conceptul de familie adunată să se uite la TV în sufragerie este foarte util atunci când se lucrează cu copii.

A lăsa ceva pe scenă

Punct de concentrare: asupra a ceea ce trebuie să fie lăsat pe scenă.

> Doi sau mai mulți jucători (studenți avansați). Se stabilește Unde, Cine, Ce. Se joacă o scenă în care un obiect, un sunet, o lumină sau un gând sunt lăsate în scenă la căderea cortinei. Nu trebuie să existe actori pe scenă la sfârșit, ci numai obiectul lăsat acolo.

Exemplul A (făcut de adulți):

PDC - ciurma; Unde - o cameră într-o casă. Cine - un om și servitorul său. Ce - evitarea contactului cu mulțimea. Scena care s-a dezvoltat arăta că personajele, de teamă să nu se contaminateze, n-au ieșit niciodată din casă. În momentul când au ieșit din scenă pentru a merge la culcare, fluturarea unei perdele de la o fereastră deschisă a camerei goale era acel „ceva” lăsat pe scenă - ideea de ciurmă. *Exemplul B* (făcut de adulți):

PDC - o execuție. Unde - biroul unui director de închisoare. Cine - o fată, un funcționar de stare civilă, directorul închisorii, preotul, prizonierul. Ce - o căsătorie.

Scena s-a desfășurat în biroul directorului închisorii. Unei tinere fete i s-a îngăduit să se căsătorească cu un prizonier, înaintea execuției lui, pentru a-l legitima pe copilul lor. După ce au ieșit toți din cameră, în scena goală s-a produs un moment de întuneric - ideea electrocutării. *Exemplul C* (făcut de adolescenți):

PDC - lumina de urmărire. Unde - un lagăr de concentrare îngrădit cu sârmă ghimpată. Cine - doi prizonieri. Ce - evadarea. Doi prizonieri încearcă să evadeze din lagăr. Se furișează și se târăsc, încercând să treacă de sârma ghimpată. În timp ce ei se târăsc, lagărul - scenă este luminat de un proiector (spotul venea din fundul sălii și

avea o putere de 1000w). Tocmai când prizonierii erau aproape să scape, se aude: „Halt!”, ropot de mitraliere și apoi un strigăt. Lumina de urmărire a rămas învârtindu-se pe scena goală și prin tot studioul. *Exemplul D* (făcut de copii):

PDC - plânsul unui bebeluș. Unde - o clădire bombardată. Cine - femei, copii, bătrâni. Ce - încercarea de a scăpa de bombe care cad. Pe măsură ce scena evoluează, grupul de oameni trebuie să părăsească adăpostul pentru că sunetul bombelor se apropie. Când au plecat toți și când exploziile s-au terminat, s-a auzit plânsul unui bebeluș. **Observații:**

1. Acest exercițiu este foarte util pentru dezvoltarea priceperii de a construi o scenă și de a intensifica efectul teatral.
2. Pentru acest exercițiu este nevoie de o scenă echipată, deoarece luminile și sunetul joacă de obicei un rol important în dezvoltarea scenei respective. Un studio de teatru cu un echipament și o recuzită simplă permite dezvoltarea acestor scene într-un interval scurt de timp.
3. Acest exercițiu nu trebuie dat până când grupul nu a căpătat destulă tehnică și ingeniozitate în stabilirea rapidă și eficientă a Unde, Cine, Ce cu ajutorul practicabilelor, recuzitei, costumelor.
4. Fluturarea perdelei din exemplul A a fost realizată prin folosirea unui ventilator electric.

Scenă în scenă

Punct de concentrare: pe momentul în care trebuie să dai sau să preiei („Dă și preia”) fiind la maximum implicat în acțiunea aleasă. ^ Echipe de patru sau mai mulți studenți avansați (exercițiu înrudit cu „Povestirea”, cap. XV). Fiecare echipă se împarte în două subechipe. Subechipă A inițiază o scenă în prezent și, pe parcursul acesteia, prin conversație își aduce aminte de o altă scenă (de pildă o imagine din trecut, un moment din istorie, o proiecție a viitorului, etc.). În acest moment subechipă B trebuie să joace scena sugerată. Se pot intercala oricâte scene. După ce B termină scena, o pasează înapoi subechipei A în prezent. Subechipă A sugerează atunci o altă situație pe care B o joacă și așa mai departe. Subechipă A, din prezent, poate interveni oricând și să preia scena de la B. **Indicații pe parcurs:** *Schimbă! Schimbă!*

Exemplu: două doamne bătrâne (subechipă A) stau de vorbă la o ceașcă de ceai. Una își aduce aminte de tinerețe și de acea seară minunată când George a luat-o pentru prima oară la o plimbare cu sania. În acest moment intră în centrul atenției subechipă B care joacă scena, iar A „se stinge” discret. După ce scena a fost terminată, subechipă B iese din centrul atenției și subechipă A - cele două bătrâne - joacă din nou scena în prezent. Și așa mai departe. **Observații:**

1. În acest exercițiu trebuie utilizate lumini, sunet, muzică, practicabile și obiecte.
2. Este o problemă complexă, deoarece subechipele lucrează din propriul lor punct de vedere. Această atenție constantă la momentul exact al preluării scenei cere o implicare intensă în tot ce se întâmplă pe scenă.
3. Ambele subechipe trebuie să aibă ocazia de a iniția și a continua scena.
4. Acest exercițiu trebuie dat numai studenților avansați. **Temă-scenă**

Punct de concentrare: pe repetarea constantă a temei. > Două sau mai multe echipe.

Acest exercițiu este recomandat studenților care au lucrat timp de mai multe luni asupra unor probleme avansate de arta actorului. El cere o utilizare mai complexă a experienței personale și este valoros ca pas către sugestiile din partea publicului. Ca și „Jocul de cuvinte”, trebuie utilizate toate resursele tehnice. În acest exercițiu „tema” este o frază activatoare, ca de pildă „Peștele mare îl mănâncă pe cel mic” sau „Zgârcitul mai mult păgubește”. „Scena” poate fi orice loc: o terasă de acoperiș, o peșteră, un nor, vârful Turnului Eiffel, etc.

Jumătate din grup scrie idei de teme pe bucăți de hârtie, în timp ce cealaltă jumătate scrie idei pentru scene pe alte bucăți de hârtie. Temele se pun împreună într-o pălărie iar scenele într-o altă pălărie. Fiecare echipă alege, cu ochii închiși, o temă și o scenă și lucrează astfel o temă-scenă folosind Unde, Cine, Ce.

Exemplul A. „Dragostea este acolo unde o găsești” - Cabană de munte.

Un soț și o soție s-au dus la munte cu scopul de a-și reface căsătoria. Un ocnaș și tovarășul său năvălesc în

cabană și îi iau prizonieri. Soția arată gangsterilor cum pot să fugă, apoi se întoarce la soțul ei. După terminarea exercițiului cineva a sugerat ca soția (deoarece căsătoria lor este un eșec) să plece împreună cu bandiții, realizând astfel mai pregnant tema.

Exemplul B. „Lumea îmi datorează o situație” - mansardă Doi îndrăgostiți într-o mansardă din New York, într-o noapte călduroasă de vară. Între ei are loc o discuție tensionată despre sarcina ei, deoarece el nu este dispus să-și asume responsabilitatea unei căsătorii și a paternității. El se consideră artist și nimic nu-l poate face să accepte un serviciu cu program fix. Este un „om deosebit” și simte într-adevăr că lumea îi datorează o situație. Fata se sinucide aruncându-se de la etaj. **Observații:**

1. Acest exercițiu poate fi extins și variat la infinit. Va funcționa orice combinație de temă și scenă. Variațiile de caracterizare, atunci când o temă este utilizată în mai multe scene diferite, sunt uimitoare.
2. Acest exercițiu tinde să devină o structură pentru o poveste coerentă și de aceea riscă să alunece în scenarizare colectivă. Ceea ce căutăm noi să obținem este preocuparea totală a jucătorilor față de tema dată, astfel încât aceasta (Scop fiind) să-i pună în mișcare în loc ca ei s-o manipuleze.

Solicitare

Punct de concentrare: pe pledoarie, pe acuzație sau pe hotărârea succesului solicitării. Fiecare colț al triunghiului are alt PDC. > Echipe de trei sau mai mulți studenți avansați. Studenții își împart cele trei colțuri ale unui triunghi:

- (1) Solicitant (care pledează pentru ceva)
- (2) Acuzator (care aduce o învinuire)
- (3) Judecător (care face alegerea de a da sau nu dreptate solicitantului).

Actorii, individual sau în echipă, vor fi unul din cele trei colțuri ale triunghiului. De pildă, într-o scenă de judecată va exista un avocat, un procuror și un judecător (publicul poate fi Juriul, o extensie a Judecătorului).

Exemple: judecarea vrăjitoarelor din Salem; judecarea unui delict obișnuit; judecarea unei crime; negociere cu prizonierii în timpul unei revolte în închisoare.

Observație: Solicitantul trebuie încurajat să lucreze cu studenții spectatori (care joacă rolul de juriu, de mulțime, etc.).

Orchestrare

Punct de concentrare: pe a asuma însușirile unui instrument muzical și a cânta ca o parte a „orchestrei”.

> Patru sau mai mulți studenți. Fiecare hotărăște ce instrument muzical va fi. Se decid Unde, Cine, Ce-ul în care se află aceste instrumente. Jucătorii nu trebuie să devină instrumente ca într-o poveste fantastică, ci trebuie să-și asume calitățile instrumentelor alese. Aceasta se poate face prin voce, mișcarea corpului, etc. în diferite momente ale scenei profesorul poate da indicația: „*Orchestrați!*” și atunci toate instrumentele trebuie să „cânte” împreună.

Exemplu: o petrecere în care diferite „instrumente” pot cânta în armonie.

Indicații pe parcurs: *Orchestrați!*

Observație: ca o variație interesantă spuneți grupului să aleagă un „dirijor”. În exemplul nostru, dirijor poate fi chiar gazda. Pe măsură ce scena avansează, el trebuie să-și antreneze musafirii, instrumentele să cânte împreună ca duete, soliști sau orchestră. Asta îi dă actorului care este gazda o viziune regizorală în timp ce lucrează în scenă. Este cel mai avansat grad al unei tehnici folosite pentru copii cu scopul activării lor într-o scenă.

Mers întâmplător

> Orice număr de jucători. E nevoie de un pianist capabil să improvizeze. Actorii merg întâmplător pe scenă, ieșind și intrând. Atmosfera, ritmul, etc. sunt de obicei create de muzică. La intervale în timpul mersului profesorul-regizor indică diferite acțiuni și actorii trec din mers în acțiunea respectivă. Acesta este un exercițiu extrem de interesant deoarece creează disponibilitate, veselie și o extraordinară spontaneitate în acțiune. Exercițiul se termină prin încetinirea ritmului muzicii și a pasului până la nemișcare.

Acest exercițiu are o mare valoare în raport cu exercițiile pentru văz. De exemplu: în timp ce studenții merg în

ritmul pianului, numiți diferite lucruri la care ei trebuie să se uite - o partidă de tenis, o luptă cu tauri, etc. Fac asta fără să întrerupă ritmul mersului.

Problema ascunsă

Punct de concentrare: pe a ține problema ascunsă. > Echipe de doi sau mai mulți studenți avansați decid ca de obicei Unde, Cine, Ce; apoi aleg o noțiune sau o emoție, care însă nu va fi niciodată manifestată. Noțiunile pot fi: învățare, fantezie, dragoste, ură.

Exemplul A (învățare): Unde - bucătărie. Cine - soacra și nora. Ce - vizita soacrei la noră. Problema ascunsă - a învăța. **Indicație pe parcurs:** *Acțiune continuă între voi!* **Observații:**

1. În exemplul de mai sus soacra își ascunde intenția de a o învăța pe noră prin aceea că dă o mână de ajutor, insinuează, sugerează, etc. S-a dezvoltat o scenă extrem de interesantă în care învățarea norei nu a ieșit niciodată la iveală, (vezi „Conflict”, cap. XI)

2. Unde, Cine, Ce nu trebuie să aibă vreo legătură cu problema ascunsă (ca învățarea - într-o școală).

3. Variantă: studenții acționează pentru a modifica atitudinea partenerului.

Exemplul B (fantezie): dăm exemplu o scenă de improvizație numită „Portocalul” folosită în multe spectacole.

Unde - o cameră de zi. Cine - soț și soție. Ce - ziua de naștere a soției (soțul îi aduce un mic arbore de portocal).

Problema ascunsă - fantezie. Această scenă a devenit o bucată fermecătoare, stranie, despre creșterea micului arbore în această casă simplă a unor oameni obișnuiți. Portocalul devine în cele din urmă un copac mare înăuntrul apartamentului, iar cei doi soți, ajunși la vârsta pensionării, își câștigă existența din suc de portocale

Exemplul C (dragoste): Doi actori aleg Unde, Cine, Ce. între cei doi există un sentiment puternic, niciodată însă exprimat dintr-un motiv cunoscut (este nepotrivit sau imposibil) sau necunoscut. Punctul de concentrare este pe a continua acțiunea comună fără a vorbi despre sentimente.

Unde - un cămin de bătrâni. Cine - un bărbat și o femeie, ambii de 80 de ani. Ce - îngrijirea florilor din grădină. O schimbare interesantă poate fi creată prin diferențierea considerabilă a vârstei celor doi. Un medic tânăr și o femeie în vârstă sau un bătrân și o infirmieră tânără - orice situație unde diferența de vârstă, rasă, clasă socială face imposibilă consumarea sau declanșarea dragostei. De asemenea, poate fi vorba de o dragoste bazată pe prietenie: Unde - o barcă de pescari. Cine - un veteran de război și un băiat. Ce - pescuit.

Exemplul D (ură). Unde - dormitor. Cine - soț și soție. Ce - pregătindu-și sărbătorirea a 50 de ani de la nuntă.

Sugestii din partea publicului

Acest exercițiu, care a devenit marca distinctivă a teatrului de improvizație din întreaga lume, a fost creat de Viola Spolin în 1939, la Chicago, într-un spectacol jucat de copii pentru copii. Toți - și actori și public - erau implicați cu mare bucurie în joc.

Preluarea sugestiilor publicului poate fi o parte încântătoare a programului unui teatru de improvizație, antrenând rapid publicul în joc.

Organizarea „Sugestiilor din partea publicului” are multe variante. Unele teatre de improvizație își bazează întreaga lor structură pe această tehnică. Acest lucru poate fi *primejdios* totuși, deoarece poate deveni ușor o păcăleală care ucide această formă de artă. Ceea ce urmează sunt câteva idei de organizare:

1. Scene organizate pe loc fără pregătire extra-scenică.

2. Utilizarea unor spectatori ca actori.

3. Pregătirea prealabilă.

4. Utilizarea unei persoane care poate asuma rolul de povestitor sau chiar de actor de rezervă, în funcție de necesitățile scenei. Vezi „Trimiterea cuiva pe scenă” (cap. IV).

Actorii trebuie să se organizeze pentru o acțiune sau o problemă, iar nu pentru o glumă, altfel, dacă actorii luptă să fie „amuzanți”, multe din sugestiile publicului eșuează. Uneori jucătorii angrenează publicul în problemă, alteori ei îl folosesc ca punct de concentrare în timp ce lucrează asupra sugestiilor. Depinde de actori ce noțiune sugerează publicul. Unde, Cine, Ce, Obiectele, întâmplările, Sentimentele și Stilurile de joc pot fi variate și combinate la infinit. Dacă se sugerează Unde-le, de exemplu, el poate deveni „Unde cu obstacole” sau „Unde

cu ajutor" (cap. IV). Dacă este vorba de Obiecte, exercițiile „Transformarea obiectelor”, „Obiectul îi pune în mișcare pe jucători”, „Fizicalizarea unui obiect” (vezi cap. III) pot deveni probleme de arta actorului folosite pentru a da viață sugestiilor publicului. Sugestiile asupra obiectelor pot fi utilizate în cadrul unui Unde, Cine, Ce sau pot fi folosite pur și simplu ca obiecte de către unul sau mai mulți jucători. Multe combinații sunt posibile.

Fie că publicul știe sau nu, *o problemă de arta actorului* trebuie folosită întotdeauna când actorii își construiesc scenele. Dacă publicul este solicitat să dea o problemă, atunci actorii îi adaugă Unde, Cine, Ce. Dacă publicul dă Unde, Cine, Ce, atunci actorii trebuie să introducă problema. Fie că improvizația se face pe loc sau este pregătită în afara scenei (în timpul pauzei sau în timp ce alți actori se află pe scenă), abilitatea de a rezolva problemele și de a alege rapid un exercițiu care să le creeze tuturor disponibilitatea de a se juca, va determina calitatea scenelor. Căci într-adevăr, ca și în atelierele la clasă, chiar dacă scenele nu decurg întotdeauna ca o „poveste”, jocul (actul jocului) în sine este interesant de urmărit.

Agilitatea și rapiditatea de a-și asuma un personaj, de a stabili un loc, de a selecta o problemă de arta actorului, sunt necesare pentru reușita acestei activități scenice și toate exercițiile de acest fel din manual trebuie utilizate mereu în ateliere. „Exercițiul de selecție rapidă a Unde-lui” (fizicalizarea Unde-lui prin trei obiecte, cap. IV) și toate exercițiile de agilitate a personajului sunt deosebit de utile. Multe din exercițiile din carte pot fi utilizate exact cum sunt făcute în ateliere cu rezultate antrenante și amuzante.

Ceea ce urmează este un exercițiu de agilitate pentru gândirea și organizarea rapidă a unei probleme care poate genera acțiunea scenică. Hârtie și creion. Studenții-actori scriu cât mai multe răspunsuri la întrebările următoare într-un timp stabilit. Profesorul poate adăuga cât de multe noțiuni.

- 1.a scăpa de ceva.
- 2.a scăpa de cineva.
- 3.a ieși din ceva.
- 4.a dori un lucru pe care-l are altul.
- 5.un moment de nehotărâre.

<i>Sugestii din public</i>	<i>Structura actorilor</i>
Unde: sub apă	Unde: „Exercițiu de selecție rapidă a Unde-lui” (Unde prin trei obiecte)
Cine: scafandri	Cine: se alege un personaj prin selecționarea rapidă a unei imagini ritmice ca în „Caracterizare rapidă”
Ce: căutarea unei comori	Ce: se poate utiliza Ce-ul ca problemă (exemplu: „schimbarea emoției”, „problemă necunoscută”, „învățare”, etc.)

În acest fel actorii își plasează propria lor organizare în structura sugerată de public și merg înainte rezolvând sugestiile publicului exact cum ar lucra orice problemă în atelier. Când jocurile de teatru devin o a doua natură, nu mai sunt necesare asemenea probleme de arta actorului, deoarece acțiunile scenice se vor selecționa spontan în timpul jocului.

Vezi „Dezvoltarea scenelor după sugestiile publicului” (cap. X).

Capitolul X EXERCIȚII DE FINISARE

VORBIRE

Viola Spolin era interesată să-i familiarizeze pe actori cu ceea ce ea numea „structura fiziologică a limbajului” și a inventat exercițiile „Sunet extins” (mai jos) și „Vocale și consoane” (Addenda I), despre care spunea că „întrerup gândirea subiectivă și interpretarea”. Alte exerciții de vorbire noi din această ediție sunt „Ecoul”, „Sunetul în oglindă”, „Traducătorul de vorbire neinteligibilă”, cuprinse în Addenda I. Toate sunt utile atât în teatrul tradițional, cât și în teatrul de improvizație. Valoarea „Dialogului cântat” crește, dacă e făcut după „Sunet extins”. „Sunetul extins” făcut în timpul repetițiilor piesei scrise (trimiterea dialogului în spațiu ca să se așeze), poate avea rezultate surprinzătoare, chiar și cu amatori.

Sunet extins

Punct de concentrare: pe menținerea sunetului în spațiul dintre actori și pe a-l lăsa să se așeze în partener.

Partea I

> Actorii ocupă spațiul cu distanțe între ei. Un actor trimite un sunet (nu un cuvânt) către celălalt actor și-l lasă să se așeze; partenerul trimite la rândul său un sunet. Toți actorii trimit pe rând sunete, sunt atenți la indicațiile pe parcurs, până ce fiecare a intrat în contact cu toți colegii. **Indicații pe parcurs:** *Fără cuvinte! Mențineți sunetul între voi! Coloana dreaptă! Trimiteți sunetul mai departe! Țineți sunetul în spațiu! Lăsați sunetul să se așeze! Extindeți sunetul! Trimiteți sunetul în sloooooow motion! Grăbiți sunetul! Fă-l cât mai rapid cu putință! Viteză normală! Păstrați distanța între voi! Extindeți sunetul! Dă și preia!*

Partea a II-a

> Li se cere actorilor să se concentreze asupra sunetului ca mai sus, dar acum să trimită *un cuvânt* și să-l lase să se așeze în partener.

Partea a III-a

> Acum trimit o *propoziție*, menținând PDC.

Evaluare: Ați păstrat sunetul în spațiul dintre voi? Sunetul s-a așezat? Ați extins fizic sunetul? Ați dat și ați preluat?

Observație: Acest exercițiu ne arată că sunetul (dialogul) ocupă un spațiu. Extinderea sunetului în spațiu și așezarea sa în partener aduce comunicare în teatru.

Dialog cântat

Punct de concentrare: pe a extinde dialogul către partener cântând.

> Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce și cântă toate replicile. Cântatul se adresează partenerului/partenerilor.

Indicații pe parcurs: *Cântă-ți cuvintele! Cântă cu tot trupul! Intensifică sunetul!*

Evaluare: Spectatori, au explorat actorii toate zonele în care poate merge dialogul cântat? Actori, ce părere aveți?

Observații:

1. În acest exercițiu nu e nevoie neapărat de voci bune de cântat. Așa cum am extins mișcarea corporală, acesta este un exercițiu *de extensie a sunetului*. Cântatul permite lungirea cuvântului, permite repetiția.
2. Fluența sunetului creată între actori îi reunește cu publicul și creează o punte spre intuiție.
3. O structură melodică trebuie să apară natural în timpul jocului și nu trebuie impusă de profesor.
4. Dacă unii actori își recită dramatic cuvintele, indicați-le să sară la melodie.

Nu trebuie să atragem în mod special atenția studenților asupra variațiilor lor de vorbire. Când încep să înțeleagă singuri problemele scenice, vorbirea lor se va purifica în mod organic și această claritate va trece în vorbirea lor zilnică. După cum spune Marguerite Herman, co-autoare alături de soțul ei a unor manuale de dialect: „Dacă un student nu are deficiențe de bază în vorbire, nu trebuie să forțăm modificări serioase în pronunția lui. O *purificare* și o ușoară creștere a *volumului* ar trebui să fie suficiente”.

Chemarea

Punct de concentrare: pe a realiza contactul vocal la distanțe mari.

>Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Unde - trebuie să fie un loc în care personajul să cheme, din necesitate, pe altul aflat la o distanță mare.

Exemple: Unde - o peșteră. Cine - ghidul și turiștii. Ce - turiștii s-au pierdut de ghid. Unde - vârful de munte. Cine - alpinisti. Ce - alpinisti legați cu o frânghie lungă escaladează muntele. **Evaluare:** Contactul vocal a fost real în cadrul situației? **Observație:** Urmăriți ca studenții să dea realitate distanței alese prin folosirea vocilor.

~

încălzire pentru șoapta scenică

>Acest exercițiu, încălzire pentru următorul, este descris la „Addenda I”.

Șoapta scenică

Punct de concentrare: pe șoapta scenică; șoaptă cu laringele deschise și emisie totală a sunetului.

>Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce în care sunt nevoiți să șoptească - o clasă, de exemplu, hoți în debara sau îndrăgostiți certându-se în Biserică.

Indicații pe parcurs: *Deschideți gâtul! Folosiți-vă întregul trup! Șoptiți din tălpi până în creștetul capului! Includeți publicul! Șoaptă scenică!*

Evaluare: Spectatori, au vorbit încet sau au folosit șoapta scenică? **Observație:** Cantitatea uriașă de energie fizică folosită pentru a rezolva această problemă creează situații scenice vii, interesante, întorcându-le actorii la PDC - *Șoaptă scenică!* - atunci când îi surprindeți că devin cerebrali.

Citare în cor

Punct de concentrare: pe intrările date de parteneri. Dirijorul, corul și actorii joacă „Urmează-1 pe cel care te urmează!”

>Două echipe mari decid Unde, Cine, Ce. Fiecare grup conține doi actori, corul și un dirijor. Corul poate sta în picioare sau așezat în dreapta sau/și stânga scenei, eventual pe trepte. Cei doi actori fac scena în centrul scenei, iar corul repetă frazele, produc muzica și efectele sonore. Dirijorul dă intrarea corului, actorii dau intrarea dirijorului. Toți joacă „Urmează-1 pe cel care te urmează!”.

Corul grec

>(acest exercițiu este folosit mai ales pentru actorii foarte tineri). Două echipe mari, aceeași aranjare a scenei ca și mai sus. Alegeți un joc de-al copiilor și, în timp ce actorii îl joacă, cereți corului să cânte versurile.

Corul poate face efectele de sunet: vântul, păsările, etc.

Observație: Exercițiul este bun pentru spectacolele publice. Variantă: corul grec subliniază cântând acțiunea scenică (asemănător cu „Umbra”, cap. VII sau „Povestirea”, cap. XV).

Exercițiu de șoaptă-strigăt

Punct de concentrare: pe relaxarea laringelui.

>Doi sau mai mulți actori decid Unde, Cine, Ce. Ei fac scena de trei ori: prima oară în șoaptă, a doua oară strigând, iar a treia oară cu vorbire normală.

Ca o variantă, echipa își alege o situație în care șoapta, strigătul și vorbirea normală pot exista motivat în aceeași acțiune. *Exemplu:* Unde - celulă de închisoare. Cine - deținuți. Ce - plănuiind o evadare. Această scenă a oferit posibilitatea folosirii celor trei registre vocale simultan.

Evaluare: Evaluați ca de obicei. Includeți întrebarea: Vocea a avut mai multă rezonanță în vorbirea normală, după exercițiul de șoaptă-strigăt? **Observații:**

- 1.Necesitatea de a fi auzit când vorbește în șoaptă, îl ajută pe studentul-actor să înțeleagă că întregul său organism este angrenat în procesul vorbirii. Dacă în șoaptă folosește o emisie totală, vocea lui nu va fi gătită și va avea rezonanță. Profesorul trebuie să asculte cu atenție ca să depisteze laringele crispate, deoarece crisparea înseamnă că problema nu a fost rezolvată.
- 2.Pentru a putea striga cu laringele relaxat, studentul-actor trebuie să-și mențină tonul plin, rotund și extins. Dacă urlă, înseamnă că se bazează pe tensiunea laringelui și, deci, nu a rezolvat problema.
- 3.Când se face a treia scenă, cu vorbire normală, spuneți spectatorilor să asculte atent, pentru a observa dacă

colegii mențin laringele relaxat.

4. Cele trei scene nu trebuie să dureze împreună mai mult de 15 minute. Pentru a vă asigura, anunțați timpul.

FIZICALIZARE

Public surd

(acest exercițiu este înrudit și poate fi folosit împreună cu exercițiile de Vorbire neinteligibilă)

Punct de concentrare: pe a comunica scena unui public surd.

> Doi sau mai mulți jucători stabilesc Unde, Cine, Ce. Spectatorii trebuie să-și astupe urechile în timp ce privesc scena. Actorii trebuie să joace scena în mod normal, folosind atât dialogul cât și acțiunea.

Evaluare: Scena a fost animată? Ați știut ce se petrece, chiar dacă nu-i puteați auzi? Unde puteau să fizicalizeze mai clar scena? **Observații:**

1. Acest exercițiu îi face pe studenții-actori (fiind spectatori) să înțeleagă necesitatea de a arăta, a fizicaliza, iar nu de a spune.
2. Lipsa de viață a unei scene atunci când actorii vorbesc în loc să joace, devine evidentă și pentru cei care „rezistă” exercițiului.
3. Acesta este un exercițiu excelent pentru a-i reîmprospăta pe actorii de improvizație, care se bazează pe glume și gaguri pentru a-și realiza scenele din spectacol.
4. Variantă: spuneți spectatorilor să închidă ochii lăsând urechile libere.

Dublare

Punct de concentrare: pe urmarea partenerului; vocea unui actor și trupul celuilalt formează o singură persoană.

> Echipe de patru actori decid Unde, Cine, Ce și se împart: doi sunt trupurile de pe scenă (subechipă A), ceilalți doi sunt vocile acestor trupuri (subechipă B). Actorii-voci pot sta cu fața la scenă ca să vadă foarte bine și să redea dialogul celor de pe scenă. Actorii-trup își mișcă buzele de parcă ar vorbi, dar nu scot nici un sunet. Ambele subechipe își urmează partenerii prin voce și acțiune. Vezi „Oglinda/Urmează-1 pe cel care te urmează!” (cap. III). După un timp, cereți actorilor-voce și actorilor-trup să schimbe locurile, păstrând sau nu Unde, Cine, Ce.

Indicații pe parcurs: *Urmați-vă unul pe altul! Evitați să anticipați ce o să spună partenerul! Reflectați numai ce auziți! Reflectați numai ce vedeți! Mișcați-vă buzele! Fiți o singură voce! Un singur trup!*

Evaluare: Vocea și trupul au devenit un tot organic? Spectatori, ce părere aveți?

Observații:

1. Lăsați să joace 10 minute și apoi schimbați. La început vor deveni un tot numai pe momente scurte, dar, când conexiunea se realizează, actorii se unesc într-o relație adevărată. Dacă acest lucru nu se întâmplă și vocea doar urmărește mișcările trupului sau invers, jucați exerciții de „Oglindă” și cu „Substanța invizibilă”, până când actorii experimentează ce se întâmplă când nu inițiază, ci îl urmează pe inițiator, care, la rândul său, îl urmează pe cel care-l urmează.
2. Indicațiile pe parcurs se nasc din ceea ce se întâmplă; profesorul explorează și intensifică prin indicații ceea ce vede; observă, nu cere.
3. Când vocea devine un tot organic cu acțiunile actorului de pe scenă, actorii de pe scenă se simt de parcă au spus chiar ei acele cuvinte. Actorii-voce trebuie să dea timp acțiunii scenice să se dezvolte. Folosirea microfoanelor îi bucură pe studenți, dar nu este necesară efectiv.

SLOW-MOTION

Când actorii încep să se miște pentru prima oară în Slow motion, majoritatea se vor mișca pur și simplu

încet, cu mișcări sacadate. Folosiți indicațiile pe parcurs pentru a-i ajuta pe studenți să-și aducă întregul trup în mișcarea cu încetinitorul: *Clipiți cu încetinitorul! Respirați cu încetinitorul! Mestecați-vă guma cu încetinitorul!* Cu timpul și prin experimentare, actorii vor înțelege organic că trupul este în *mișcare fluidă* ca într-un film rulat cu încetinitorul.

„Leapșa explozivă” de la „Addenda I” este cea mai potrivită introducere pentru următorul exercițiu.

Mișcare cu încetinitorul/ Leapșa pe-nghețatelea Punct de concentrare: pe mișcarea cu încetinitorul. > Dacă este timp, permiteți ca jumătate din grup să privească în timp ce cealaltă jumătate este pe scenă. Pot juca mulți studenți. După o scurtă încălzire cu „Leapșa explozivă” (Addenda I), jucați leapșa pe-nghețatelea, cu încetinitorul, într-un spațiu mai restrâns. Numiți pe primul care începe. Toți jucătorii aleargă, respiră, se feresc, privesc, etc. mișcându-se cu încetinitorul. După ce un jucător atinge pe altul, trebuie să înghețe exact în poziția în care era când a dat mai departe. Cel care „este” urmărește pe altul, îl atinge și apoi îngheață. Acela „este” și continuă jocul. Toți jucătorii neatinși trebuie să stea în limitele spațiului de joc hotărât și să se miște cu încetinitorul printre jucătorii înghețați, ca printre copacii din pădure. Jocul continuă până ce toți sunt înghețați.

Indicații pe parcurs: *Aleargă cu încetinitorul! Respiră cu încetinitorul! Ferește-te cu încetinitorul! Atinge partenerul cu încetinitorul! Ridică-ți picioarele cu încetinitorul! Rămâi în spațiul hotărât cu încetinitorul!*

Evaluare: Este vreo diferență între a te mișca lent și a te mișca cu încetinitorul? Spectatori, ați observat vreo diferență între a te mișca lent (start, stop, start, stop) și a te mișca cu încetinitorul? **Observații:**

1. Restrângeți limitele spațiului de joc, altfel jocul poate consuma prea mult timp. Dacă grupul este prea mare, denumiți doi jucători care inițiază, iar, la final, indicați-le să se scoată reciproc din joc.
2. În adevărata mișcare cu încetinitorul mișcarea este foarte fluidă.
3. Aceasta este o variantă a jocului tradițional „Regele Muntelui”.

^A **încet/ Rapid/ Normal Partea I**

Punct de concentrare: pe explorarea Cine, Ce, Unde în diferite viteze.

> Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce și joacă câteva minute în viteză normală.

Indicații pe parcurs: *Folosiți Unde-le! Intrați în relație!*

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe reluarea scenei în mișcare cu încetinitorul.

> Actorii reiau scena, de data asta mișcându-se cu încetinitorul. **Indicații pe parcurs:** *Mișcați-vă cuu încetiiniitoooruul! Substanța invizibilă se mișcă cu încetinitorul! Vedeți-vă partenerii cu încetinitorul! Gândiți cu încetinitorul!*

Partea a II I-a

Punct de concentrare: pe reluarea scenei cu mișcări rapide.

> Actorii refac acțiunea cât pot ei de repede.

Indicații pe parcurs: *Repede! Cât puteți de repede! Mai repede! Mai repede! Continuați!*

Partea a IV-a

Punct de concentrare: pe reluarea scenei în timp normal.

> Actorii reiau acțiunea, fără indicații pe parcurs.

Evaluare: A existat vreo diferență între prima și ultima variantă? Relațiile erau mai clare și mai profunde?

Actori, sunteți de acord? **Observații:**

1. Timpul de joc trebuie să fie scurt. Dați actorilor doar timpul necesar ca să fie în relație între ei și cu Unde-le.
2. Permiteți actorilor să se bucure de joc, fără să le cereți să repete identic acțiunea și dialogul.
3. Actorii vor elimina intuitiv ceea ce nu este esențial și vor continua cu acțiunea și dialogul.
4. În acest exercițiu, ei își controlează materialul.
5. Fiți atenți la cei care „joacă” mișcarea cu încetinitorul, în loc să fie într-o „condiție” de mișcare cu încetinitorul.

VEDERE

Camera de filmat

Punct de concentrare: pe a dirija întreaga atenție și energie asupra celui alt actor.

> Doi sau mai mulți jucători decid Cine, Ce și Unde. Profesorul- regizor îi va numi pe rând pe jucători. Cel numit devine subiect de studiu din cap până-n picioare pentru ceilalți actori. Acțiunea și dialogul trebuie să continue atunci când profesorul îi numește pe cei care atrag toată atenția celorlalți.

Indicații pe parcurs: *Camera pe Mary! Atenția întregului corp! Vezi*

cu ceafa! Cu fruntea! Cu umerii! Camera pe Jason! Nu pune etichete!

Fără cameră! Vezi cu încetinitorul! Camera pe Emily!

Evaluare: Actorii au fost atenți cu întregul trup la cel aflat în obiectiv? Doar se uitau la partener sau îl și vedeau? Au continuat acțiunea?

Observație:

1. În explicarea PDC-ului folosiți imaginea unei camere de filmat sau sugerați-i actorului să devină un ochi mare sau o lentilă (din cap până în picioare) pentru a-l ajuta să-și concentreze energia asupra partenerului. Și în timpul altor jocuri indicația *Camera de filmat!* îi poate ajuta pe actori să-și vadă partenerii.
2. Când actorul se uită fără să vadă la partener, se holbează, are o privire plată, o rigiditate în trup, o perdea pe ochi.

A vedea cuvântul

Punct de concentrare: pe indicațiile primite.

> Un singur jucător merge pe scenă și descrie o experiență pe care a avut-o, ca, de pildă, o excursie, vizionarea unui meci de fotbal sau o vizită. Spuneți-i să continue povestirea, dar să-și schimbe Punctul de Concentrare în funcție de indicațiile pe parcurs pe care le va primi.

Indicații pe parcurs: *Concentrează-te asupra culorilor scenei respective! Concentrează-te asupra sunetelor!*

Bate vântul? Cerul este

senin sau înnorat? Fă-te auzit! Concentrează-te pe ceea ce simți despre ce descrii! Te vezi pe tine acolo?

Caută să te vezi! Intensifică culoarea! Intensifică mirosurile! Intensifică toți stimulii senzoriali! **Evaluare:** Știți momentul când ați trecut de cuvinte și ați pătruns în experiența povestită? Spectatori, sunteți de acord?

Observații:

1. Acest exercițiu îl antrenează pe actor să dea dimensiune cuvintelor, îi stimulează percepția întregului aparat senzorial.
2. Pe măsură ce studentul devine mai receptiv datorită indicațiilor pe parcurs, observați în ce moment începe să părăsească cuvântul și începe să se raporteze la experiența respectivă. Când nu se mai ascunde în spatele cuvintelor și se concentrează asupra mediului înconjurător pe care îl descrie, vocea devine naturală, trupul se relaxează, cuvintele curg.
3. Acest exercițiu nu trebuie lucrat des, deoarece utilizează deliberat reamintirea (vezi „Definirea termenilor specifici” și „Nota explicativă”, n.t.) și de aceea trebuie folosit cu grijă.
4. În teatrul tradițional acest exercițiu este util actorilor care au monoloage și celor care citesc superficial textul, (vezi cap. II - despre cuvinte și dialog).

DEZVOLTAREA SCENELOR DUPĂ SUGESTIILE PUBLICULUI

Acest exercițiu îi antrenează pe actori în dezvoltarea unor reacții imediate la sugestiile publicului. Este unul din pașii preliminară spre improvizația adevărată, făcută în spectacole, cu sugestii din public. În continuarea discuției despre improvizație, vezi „Sugestii din partea publicului” la capitolul anterior.

Scenă pe moment

Punct de concentrare: pe a răspunde sugestiilor din partea publicului improvizând o scenă.

y Echipe din doi sau mai mulți jucători. Actorii îi întreabă pe spectatori Cine să fie (relațiile), Unde să fie (spațiul) și Ce vor face (acțiunea). Pot întreba despre Vreme, despre Oră, etc. Actorii explică publicului Punctul de Concentrare al exercițiului și intră rapid în improvizația lor. **Evaluare:** Spectatorii ar fi putut să-i distribuie mai eficient? Au lucrat în echipă? Au dat și au preluat (au construit pe materialul partenerului) eficient? Au improvisat o scenă sau au scris un scenariu? S-au raportat sincer la exercițiu și la PDC?

Observație: Spațiul trebuie organizat repede și în liniște. Nu permiteți studenților să glumească sau să se dea deștepți în încercarea de a înlocui disciplina și onestitatea.

EXERCITII VALOROASE DE „OGLINDĂ”

Exercițiile de oglindă continuă să fie instrumente interesante și valoroase în a-i face pe actori să lucreze îndeaproape unul cu altul. Pot fi făcute de asemenea în spectacol, când publicul dă sugestii în legătură cu Cine, Ce și Unde.

Oglinda triplă

Punct de concentrare: pe a-1 urma pe cel care te urmează. ^ Patru sau mai mulți jucători decid Cine, Ce și Unde și folosesc o oglindă triplă. *Exemplu:* a proba haine.

Oglinda/ Combinație

Punct de concentrare: pe reflectarea partenerilor. > Cinci sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Trei actori sunt oglinzile, iar doi joacă scena; sau unul joacă, iar patru sunt oglinzi. Orice combinație e posibilă.

Oglinda/ Distorsionare

Punct de concentrare: pe imaginea distorsionată în oglindă.

>Mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce și folosesc orice combinație doresc. „Oglinzile” distorsionează ca acelea dintr-un parc de distracții.

Oglinda/ Grup

Punct de concentrare: pe urmarea celui care te urmează.

>Mai mulți jucători sunt „oglinza” sau se privesc în oglindă lăsându-și libertatea de a fi oglindă când unul când altul; urmează-1 pe cel care te urmează.

ACTORII-SPECTATORI DAU INDICAȚIILE PE PARCURS

Spectatorii regizează (dau indicațiile pe parcurs) **Punct de concentrare:** pe a juca scena.

>Echipe de doi sau mai mulți actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare echipă, pe rând, dă indicațiile pe parcurs echipei care joacă. Când echipa își începe scena, colegii-spectatori încep să anunțe diferite PDC-uri, în funcție de necesitățile scenei: *Intrați în contact! Vorbire neinteligibilă! Mișcare cu încetinitorul! Mișcare extinsă! Amplifică!*, etc. Echipa de pe scenă lucrează asupra unui PDC până când acesta este înlocuit de o nouă problemă.

Indicații pe parcurs pentru spectatorii-regizori: *Ajutați-i pe actori în jocul lor!*

Evaluare: Actori, v-au ajutat indicațiile colegilor? Spectatori, v-ați concentrat pe jocul colegilor și ați dat indicații astfel încât să-i ajutați să-și continue jocul? Sau ați impus, prin indicații, ceea ce doreați? **Observații:**

1. Actorii își dezvoltă calitățile regizorale atunci când dau indicații pe parcurs. Dacă sunt prea mulți cei care indică și se creează confuzie, puneți-i să se consulte rapid și să-și aleagă un reprezentant.
2. Indicațiile trebuie să reiasă din necesitățile actorilor și să fie parte a întregului.

Explorare și Intensificare

Punct de concentrare: pe a fi deschiși față de explorarea, intensificarea și amplificarea jocului scenic.

> Echipe de doi actori decid Unde, Cine, Ce și joacă scena, atenți la indicații. Primul care dă indicații este profesorul-regizor. Apoi, cei care au jucat jocul, vor da indicațiile următoarei echipe. Doi, trei sau patru studenți-regizori pot alege momente, obiecte, idei, atitudini, orice, pentru a le explora și intensifica. **Indicații pe parcurs:** *Explorați această idee! Explorați și intensificați acel obiect! Această relație! Intensificați-o! Explorați tăcerea! Explorați acel sunet! Acel ritm! Explorați acel obiect (numiți-l)! Amplificați-l!*

Evaluare: Actori, ce s-a întâmplat atunci când vi s-a indicat să explorați și să intensificați? Actori, indicațiile se nășteau din ce se întâmpla sau erau impuse? **Observații:**

1. „Explorare și Intensificare” cere transformarea bucății respective și-i ajută pe actori să recunoască fragmentele mari ale scenei, din care se extrag bucățile și din intensificarea bucăților apar scenele. Este cel mai bine ca exercițiul să fie introdus după ce „Argumentare susținută” Partea a III-a (cap. VII) (transformarea punctului de vedere) și „Transformarea relațiilor” (cap. XII) au fost lucrate și rezolvate.
2. *Explorează și Intensifică!* se poate folosi ca indicație pe parcurs în orice exercițiu. Este un sprijin, crește nivelul energiei și învinge tendința de a scenariza sau de a inventa, care înfundă scena.
3. Încercați să fiți precis în indicații: *Explorați sunetul valurilor!* sau *Explorați mușcătura de păianjen!* Dați atenție modificărilor pe măsură ce apar.

Capitolul XI EMOTIE

De la studentul începător până la actorul de teatru, se discută mult despre cum să se obțină emoția sau sentimentul necesar unei anumite scene. (În timp ce o carte despre actorie poate spune că emoția este exprimată prin ridicarea mâinilor deasupra capului, studenții-actori vor descoperi că bucuria se poate fizicaliza și dând frumos din degetele de la picioare.) Nu este deloc simplu să clarifici sensul cuvântului emoție, dar fiindcă emoția este o problemă actricească cu care se va lucra în mod direct, trebuie să ne formulăm poziția. Un lucru este sigur. Nu trebuie să folosim emoția personală sau subiectivă (aceea pe care o utilizăm în viața zilnică) pentru scenă. Aceasta este o chestiune personală (la fel ca și sentimentele și credința) și nu trebuie expusă în public. În cel mai bun caz, emoția „reală” adusă pe scenă, oricât ar fi de bine scrisă și jucată, poate fi clasificată ca psihodramă și nu constituie o comunicare teatrală.

Emoția de care avem nevoie pentru teatru poate proveni numai dintr-o experiență proaspătă, deoarece într-o asemenea experimentare rezidă declanșarea întregii ființe aflate în mișcare organică și care, atunci când este combinată cu realitatea teatrală, aduce la lumină în mod spontan energie și viață (scenică), atât pentru actori cât și pentru public. Ne ferim astfel să folosim emoții vechi, din experiențe trecute, în cadrul unor experiențe noi, proaspete. S-ar putea ca tot această formulă - Unde, Cine, Ce - să fi creat emoțiile personale inițiale și, dacă este așa, toate emoțiile pe care le trăim în viața zilnică evoluează din mișcarea organică - din Unde, Cine, Ce, din situațiile și relațiile din viața noastră personală.

Astfel, creând propria noastră structură (realitate în teatru) și experimentând-o, în loc să trăim emoții vechi, se naște un întreg proces care își are propria sa energie și mișcare (emoția) Aici și Acum. Aceasta face să nu apară psihodrama nici pe scenă, nici în sală, căci psihodrama are scop terapeutic: scoate la iveală emoții vechi ale pacienților, le pune într-o situație dramatică pentru a le examina și îi eliberează astfel de problemele lor personale. Prin urmare, doar această structură dramatică este asemănătoare cu situația teatrală. În antrenamentul teatral, emoția poate fi cu ușurință provocată prin tot felul de procedee. De aceea, trebuie multă atenție ca să nu se abuzeze de emoția individuală.

Confundarea psihodramei cu teatrul îi determină pe actori să-și exploateze propriile emoții, în loc să experimenteze organic, organicitatea fiind în continuă modificare. Ce poate face psihodrama altceva decât să stoarcă lacrimile care izvorăsc din propria noastră durere, făcând astfel imposibilă detașarea artistică? Totuși, emoția proaspăt apărută pe scenă rămâne detașată, pentru că este utilizabilă numai în cadrul structurii realității

alese prin Acord colectiv.

Când, într-un atelier, exercițiile sunt folosite pentru declanșarea emoției, ele trebuie oprite, căci actorii lucrează numai asupra propriilor sentimente. Totuși, pe măsură ce Punctul de Concentrare este înțeles și folosit, emoția subiectivă devine ceva din trecut, căruia într-adevăr îi aparține.

Luând, deci, întreaga problemă a emoției și fizicalizând-o, noi o scoatem din sfera ei abstractă și o situăm în cadrul întregului organism, făcând posibilă organicitatea. Căci ceea ce putem vedea și comunica este manifestarea fizică a emoției, fie că este o deschidere largă a ochilor sau o aruncare violentă a unui obiect. Există multe mijloace de a intensifica emoția scenică spre plăcerea publicului: prin muzică, decoruri, lumini, etc. Noi însă ne referim aici numai la studentul-actor.

De aceea, nu trebuie să-i aducem pe studenți la exercițiile de emoție prea devreme, dacă vrem să evităm exhibiționismul, psihodrama și prostul gust. Studentul actor nu trebuie să se retragă în lumea lui subiectivă și să se „emoționeze”, după cum nu trebuie să intelectualizeze „sentimentul”, căci asta îi limitează expresia. Spectatorii nu trebuie să fie interesați de durerea, bucuria, frustrările și în general de sentimentele personale ale actorului de pe scenă. Arta actorului de a juca durerea, bucuria, frustrarea personajului din piesă, ne captivează.

FIZICALIZARE

Strigăt mut

Punct de concentrare: pe a simți emoția (acțiune interioară) fizic. > Tot grupul, așezat. Pentru a-i ajuta pe studenții-actori să simtă emoția fizic (acțiunea interioară), cereți grupului să strige fără să scoată un sunet. Indicați-le: *Strigați cu degetele de la picioare! Cu ochii! Cu spatele! Cu stomacul! Cu picioarele! Cu tot corpul!* Atunci când ei reacționează fizic și muscular așa cum ar face-o pentru un strigăt sonor - și acest lucru devine foarte evident - indicați: *Strigați cu voce tare!* Sunetul va fi asurzitor.

Acest exercițiu nu oferă numai o experiență care se întipărește în memorie, ci este foarte util pentru scenele de masă. Fiți atent la studentul care, atunci când strigă cu părți ale corpului, se încordează în loc să-și relaxeze mușchii.

Nepuțința de a te mișca A

Punct de concentrare: pe a fi imobilizat fizic în fața pericolului din afară.

^ Un singur actor merge pe scenă și prezintă o situație în care este imobilizat fizic, fiind amenințat de o primejdie din afară. Actorul se concentrează pe nepuțința de a se mișca, folosind acțiunea interioară pentru a fizicaliza Unde, Cine, Ce. (de exemplu: un om paralizat într-un fotoliu pe roțile simte pe cineva în spatele lui).

Nepuțința de a te mișca B

Punct de concentrare: pe imobilitatea fizică determinată de un pericol din afară.

> Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce. Grupul de oameni se află într-o situație în care le este imposibil să se miște din cauza unui pericol din afară. De exemplu: soldați răspândiți într-un câmp minat, hoți ascunși într-o debara.

Observații:

1. Abia acum introducerea discuției despre acțiunea fizică și cea interioară va avea un sens pentru studenți. Acțiunea fizică se referă la mișcarea scenică exterioară, iar acțiunea interioară se referă la mișcarea interioară. Termenul „acțiune interioară” înseamnă fizicalizarea emoției (a „simțirii”) și înlocuiește termenul „emoție” ori de câte ori e nevoie, (vezi „Nota explicativă, n.t.)
2. Pentru a-i ajuta pe studenți să înțeleagă aceste lucruri noi, discutați despre cei doi termeni. Ei trebuie să înțeleagă ce vine mai întâi - acțiunea fizică și dialogul sau acțiunea interioară. Actorul, asemenea Reginei Albe din „Alice în țara minunilor”, țipă înainte ca acul să-i înțepe degetul? Toată lumea a văzut probabil primitivitatea și minciuna într-o scenă în care actorul zice: „E frig aici!” și abia după aceea începe să tremure; căci, *deși cele două acțiuni pot apărea uneori simultan, în general acțiunea interioară precede*

acțiunea fizică și dialogul.

1. Acțiunea interioară: foamea - Reacția fizică: lucrează glandele salivare, etc.
2. Acțiunea fizică: mergi la frigider
3. Dialog: „Ce avem de mâncare?”
3. Un bebeluș acționează cu tot corpul (interior și exterior), el râde sau țipă „din cap până în picioare”. Totuși, pe măsură ce creștem, ne cenzurăm (ne reținem cu ajutorul mușchilor) multe manifestări ale emoțiilor noastre. Ca rezultat al tiparelor culturale, suntem siliți să ne reținem lacrimile și să ne înăbușim râsul. O emoție poate lucra în stomacul nostru, ne furcă de-a lungul șirei spinării sau ne dă fiori reci, dar suntem condiționați să exteriorizăm această emoție numai în locuri izolate. Noi scrâșnim din dinți, încleștăm pumnii, căpătăm o rigiditate a buzei superioare. Este esențial să relaxăm aceste încordări în vederea unei mișcări naturale complete.
4. De acum înainte indicațiile pe parcurs vor fi folosite pentru a aminti studenților: *Mai multă acțiune interioară, te rog! Fizicalizează acea emoție! Simte-o în degetele de la picioare!* Acest PDC îl va face pe studentul-actor să poată arăta de-adevăratelea ce simte într-o anumită împrejurare, în loc să vorbească sau să acționeze fără rost.

Schimbarea emoției

Când studenții-actori înțeleg complet acțiunea interioară (fizicalizând), arătați-le cum aceasta se poate modifica și transforma, chiar dacă acțiunea rămâne aceeași.

Punct de concentrare: pe fizicalizarea emoției sau a sentimentului prin folosirea obiectelor.

> Un singur jucător încheie o anumită acțiune. Apoi, dintr-un anumit motiv, acțiunea trebuie refăcută folosind aceleași obiecte și a doua oară, dar în ordine inversă și cu altă acțiune interioară. *Exemplu:* Acțiunea - o fată se fardează și se îmbracă pentru o petrecere. Prima acțiune interioară - *plăcerea* cauzată de ce simte relativ la acest eveniment. A doua acțiune interioară - *dezamăgirea* cauzată de faptul că află că petrecerea s-a anulat, în prima parte a acțiunii, influențată de prima acțiune interioară, fata ar putea să ia rochia din dulap, s-o probeze dansând visătoare prin cameră. După ce a aflat că petrecerea nu mai are loc, ea putea să mototolească rochia și s-o arunce înapoi în dulap - inversând astfel mișcările în cadrul aceleiași acțiuni, ca reacție la a doua acțiune interioară.

Indicații pe parcurs: *Mai multă acțiune interioară! Fizicalizează acel gând! Explorează acel obiect! Intensifică raportarea la acel obiect!*

Evaluare: Acțiunea a fost identică înainte și după punctul de cotitură (momentul în care s-a schimbat situația, n.t.)? Acțiunea interioară a fost comunicată publicului prin schimbări corporale? Ce efect fizic are plăcerea asupra cuiva? Ce mișcări creează dezamăgirea? **Observații:**

1. Trebuie făcută aceeași acțiune de două ori. Ca în exemplu, dacă fata s-a machiat și apoi și-a scos rochia din dulap, după punctul de cotitură trebuie să pună rochia la loc și apoi să se demachieze.
2. Când prima acțiune interioară s-a instalat, profesorul poate suna la telefon sau poate trimite un student pe scenă ca să dea informația necesară pentru schimbarea acțiunii interioare.
3. Este bine să atragem atenția studenților că pot să-și comunice sentimentele foarte eficient prin modul în care folosesc obiectele (în exemplu: raportarea la rochie înainte și după punctul de cotitură), (vezi și „Fizicalizarea unui obiect, cap. III)
4. Dacă acțiunea interioară este arătată numai printr-un manierism facial, înseamnă că studenții „joacă” (dau spectacol) și n-au înțeles sensul fizicalizării. Reveniți la exercițiile inițiale de acțiune cu obiectele.

Schimbarea intensității acțiunii interioare **Punct de concentrare:** pe schimbarea emoției de la un nivel la altul. > Doi sau mai mulți studenți avansați decid Unde, Cine, Ce. Emoția se declanșează la un moment dat și apoi devine din ce în ce mai puternică. De pildă, secvența se poate desfășura astfel: de la afecțiune la dragoste, apoi la adorație; de la suspiciune la frică, apoi la groază; de la iritare la supărare, apoi la furie. Acțiunea interioară se poate desfășura de asemenea în cerc, revenind înapoi la emoția inițială (exemplu: de la afecțiune la dragoste, la adorație, înapoi la afecțiune). Totuși, acest exercițiu se poate realiza în general numai după indicațiile profesorului. *Exemplu:* Unde - o tabără. Cine - un grup de fete tinere. Ce - ele cred că

instructoarea lor le-a părăsit, plecând la un alt grup. *Schimbarea acțiunii interioare* - de la sentimentul pierderii la tristețe, apoi la durere. În această scenă acțiunea interioară a fost condusă în cerc prin indicațiile pe parcurs. Când au ajuns la durere - au început indicațiile profesorului, iar actorii au reacționat emoțional în ordinea următoare:

1. Milă de sine însuși
2. Supărare
3. Ostilitate
4. Vinovăție
5. Durere
6. Tristețe
7. Afecțiune
8. Dragoste
9. Simț de răspundere
10. Înțelegere
- .
11. Respect de sine
12. Admirație reciprocă

Evaluare: Actorii au jucat (s-au auto-emoționat) sau au arătat acțiunea interioară (au fizicalizat)?

Observații:

1. În acest exercițiu profesorul trebuie să colaboreze strâns cu actorii, indicațiile sale inspirându-se din acțiunea lor, așa cum ei se inspiră din indicațiile profesorului. Urmează-1 pe cel care te urmează.
2. Dacă grupul este pregătit, aceste scene pot produce o mare energie. Totuși, dacă scenele degenerază în vorbărie gratuită, înseamnă că exercițiul s-a dat prea devreme și că studenții au încă nevoie de studiu fundamental (al problemelor de bază).

Schimbarea bruscă a emoției

Punct de concentrare: pe schimbarea de la o emoție (acțiune interioară) la alta.

Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor alege o schimbare radicală a acțiunii interioare, de exemplu: de la frică la eroism, de la dragoste la milă, etc. Unde-le trebuie aranjat cu atenție, mai ales dacă actorii au devenit neglijenți în această privință.

Exemplu: Unde - tranșee. Cine - doi soldați. Ce - o misiune primejdioasă. *Schimbarea bruscă a acțiunii interioare:* # 1 - de la supărare la înțelegere; # 2 - de la frică la eroism. Soldatul A este supărat din cauza lașității lui B, un băiat timid, sensibil, a cărui lașitate aparentă este, de fapt, repulsia de a ucide un om. În timpul scenei, o schijă îl lovește pe A și-l rănește; Soldatul B preia curajos misiunea, deși nu era de datoria lui s-o facă. Deoarece actorii s-au concentrat pe a face trecerea de la o emoție la alta în timpul acțiunii, scena a atins un nivel dramatic foarte înalt. **Evaluare:** Au fizicalizat emoția? Actori, sunteți de acord? **Observație:** Pentru a face un joc din acest exercițiu, notați exemple de schimbare a emoțiilor pe bucățele de hârtie; faceți, de asemenea, bilețele cu Unde și apoi lăsați-i pe actori să-și aleagă câte un bilețel din fiecare grămadă, ca în exercițiul „Temă-scenă” (cap. IX).

Fizicalizarea emoției prin obiecte Partea I

Punct de concentrare: pe folosirea unui obiect ales spontan, în momentul în care actorul are nevoie de el, pentru a arăta un sentiment sau o relație.

> Doi sau mai mulți jucători aleg Unde, Cine, Ce. Așezați cât mai multe obiecte reale pe o masă ușor accesibilă tuturor actorilor, fără să le disturbe mișcarea sau aranjarea spațiului. Exemplele de mai jos pot fi utilizate

pentru ca actorii să fizicalizeze emoția cu ajutorul obiectelor.

Lista de obiecte reale necesare:

balon	Clopoțel
sac cu nisip	Pene
minge	mixer (manual)
lanțuri	bandă de cauciuc
triunghi	coardă de sărit
sac cu fasole	obiecte pentru petrecere
scară	trapez (sau sfoară atârnată de sus)

Exemplul A: Unde - dormitor. Cine - trei surori, două mai mari și una mai mică. Ce - cele două surori mai mari se îmbracă pentru o petrecere; sora mică ar vrea să meargă și ea cu ele.

În timp ce se îmbracă, surorile mari discută despre cum se vor distra în seara asta. Ele aruncă baloane, sar coarda, în timp ce sora lor mică, supărată că nu poate merge cu ele, umblă tristă prin dormitor târând sacul de nisip pe dușumea sau ținându-l pe umeri.

Exemplul B: (pentru teatrul tradițional): într-o scenă de dragoste, doi timizi ar putea să rostogolească o minge între ei.

Evaluare: Obiectele au urmat acțiunea?

Observație: Acest exercițiu este deosebit de util pentru regizorul teatrului tradițional. Poate da nuanțe deosebit de subtile actorilor, chiar și acelor mai puțin antrenați.

Partea a II-a

Punct de concentrare: pe reținerea senzației obiectelor fără a le folosi.

> Studenții repetă aceeași scenă ca mai sus, încercând să rețină

emoția fizicalizată prin obiecte fără a le utiliza. **Evaluare:** Au menținut calitatea scenei atunci când au lucrat fără obiecte?

Observație: Când scena se face a doua oară, amintiți studenților, prin indicații pe parcurs, ce obiecte au folosit în prima scenă.

Joc de emoție

Punct de concentrare: pe acțiunea interioară.

> Un student începe jocul, urmând ca și ceilalți să intre în joc (exact ca în exercițiile pentru spațiu sau în jocurile de orientare). Primul comunică celorlalți Unde este și Cine este. Ce se întâmplă trebuie să aibă legătură cu un accident, un dezastru - întâmplări care nasc durere, isterie, etc.

Alți actori intră în scenă ca personaje bine definite, stabilesc relații cu Unde și Cine și astfel joacă scena.

Exemplul A: Unde - un colț de stradă. Cine - un om în vârstă. Ce - o mașină îl lovește în timp ce traversează strada. Bătrânul calcă temător pe partea carosabilă, este lovit de o mașină și cade urlând. Alți jucători intră ca șoferul mașinii, polițiști, prieteni, trecători, șoferul ambulanței, medicul, etc.

Exemplul B: Unde - salon de spital. Cine - o femeie. Ce - stând lângă o rudă muribundă. Actrița se mișcă prin cameră fizicalizând spațiul de spital, relația cu pacientul din pat și durerea față de starea sănătății lui. Ceilalți intră în scenă ca rude, medic, infirmieră, preot, alt pacient, etc. **Observații:**

1. Dacă profesorul observă că actorii nu intră în joc cu entuziasm, energie și interes, înseamnă că exercițiul nu a fost bine prezentat și că trebuie refăcuți pașii.
2. Acest joc trebuie jucat din când în când în cadrul studiului sau atunci când sunt introduse în lucrul studenților problemele de emoție. De asemenea, exercițiul este foarte util când se lucrează scene de masă.

Respingerea

Punct de concentrare: asupra respingerii efective.

> Doi sau mai mulți actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii trebuie să-și respingă partenerii în felul următor:

- 1.un grup respinge alt grup.
- 2.un grup respinge un individ.
- 3.un individ respinge un grup.
- 4.un individ respinge un individ.

Exemple: O persoană nouă în cartier este respinsă. Cineva este respins din cauza rasei, culorii, credinței.

Suplinitorul este respins de clasă. **Evaluare:** Au rezolvat problema? Ce vreme era? Ne-au arătat ora?

Observație: De acum înainte toate scenele trebuie să aibă o viață teatrală bine definită. Evaluarea este un mod de a reaminti actorilor să **nu** devină nepăsători față de detaliile scenei.

Emoție. Tehnici cinematografice

Punct de concentrare: pe îndreptarea unei energii fizice intense asupra actorului care se află în prim-plan.

> Doi sau mai mulți studenți-actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii încep scena. Din când, în când în cursul acțiunii, profesorul numește un actor. Ceilalți actori de pe scenă devin aparate de filmat și își îndreaptă obiectivul asupra celui numit. Actorul respectiv continuă să joace scena în mod normal, dar acum asupra lui este îndreptată atenția intensă a tuturor celor din jur. Scena continuă, fiecare rămânând cu rolul său: în obiectiv sau cameră de filmat. Aducerea cuiva în prim-plan este pur și simplu un mod de a intensifica scena.

Exemplu: Unde - sala tronului într-un palat. Cine - rege, curteni, un curier. Ce - așteptând vești. Curierul, bătut rău, intră în palat cu vești proaste. Curtea trebuie să decidă ce este de făcut. **Indicații pe parcurs:** *Rachel este în obiectiv! Polly este în obiectiv! Din cap până-n picioare!*

Evaluare: Și-au folosit actorii energia totală a corpului pentru a focaliza pe cel numit? Ne-au arătat Unde erau? Ce vârstă avea regele sau oricare din membrii curții? **Observații:**

1. Substituirea expresiei: „Pune lumina pe X” cu expresia „X în obiectiv” va ajuta la realizarea intensității necesare. Indicația pe parcurs trebuie să mute obiectivul în direcția dorită.
- 2.Exerciții de felul acesta, utilizate în timpul repetițiilor piesei scrise, în care pot fi utilizate și reflectoarele și „punerea în obiectiv” a actorului de către colegi, pot da multă energie și intensitate jocului actorului.
- 3.Acest exercițiu este foarte bun pentru studenții de la regie, pentru că ei pot da cu ușurință indicațiile necesare.
- 4.Acest exercițiu este similar cu „Dă și preia” (cap. VI).

CONFLICT

Conflictul nu trebuie introdus până când studenții-actori nu înțeleg perfect importanța menținerii Punctului de Concentrare în crearea Relațiilor. Dacă exercițiile de conflict sunt date prea devreme, se tensionează relația personală între actori, creându-se astfel scene emoționale subiective sau dueluri verbale între ei. Acesta este un punct important și destul de greu de înțeles. De altfel, autoarea a utilizat conflictul în primii ani ai activității sale ca o parte considerabilă a exercițiilor pentru spațiu. Părea un lucru util, deoarece crea întotdeauna energie scenică (când nu era la un nivel gen „Ai făcut...! Ba n-am făcut!”). Prin implicarea personală în conflict apăreau sentimente personale și tensiuni între actori, scenele fiind astfel de multe ori aproape de psihodramă. Toate acestea dădeau actorilor senzația că „joacă”. În artă și prin artă emoțiile personale ale actorilor trebuie distilate și obiectivate. Orice formă de artă are nevoie de obiectivitate. În ciuda acestui fapt evident, totuși conflictul părea că aduce „viață” exercițiilor pentru spațiu și părea pasul spre contact, fiind de aceea una din problemele date în timpul primelor exerciții pentru spațiu.

Cu timpul a devenit clar că, dacă actorii nu utilizau *obiectele concrete din spațiul fizic* pentru a fizicaliza conflictul, rezultau multe aspecte ce țin de subiectivitate (emoționalitate în general și conflicte verbale). Mai departe scena nu mai progresa. Totuși, este important de observat că, în ciuda aspectelor „neplăcute”, tensiunea și eliberarea de energie (acțiune fizică) era întotdeauna generată între actori. Numai după ce autoarea a venit la Chicago pentru a conduce ateliere și a discutat aceste lucruri de multe ori cu Paul Sills (primul director al Teatrului „Second City”), chestiunea conflictului a fost definitiv rezolvată. Aceeași tensiune și eliberare a energiei generate prin conflict poate fi realizată cu studenții-actori atunci când sunt preocupați de problema prezentată de Punctul de Concentrare al unui exercițiu teatral și când nu li se permite să povestească sau să

scenarizeze.

A devenit evident că relațiile personale ale actorilor, produse între ei de conflict, în locul relațiilor cu Punctul de Concentrare erau în general un du-te vino reciproc (confundat în mintea noastră cu acțiunea dramatică) pentru a atinge scopul propus și nu era în nici un caz un proces din care se poate dezvolta improvizația scenică. Pe de altă parte, relațiile între actori create de acțiunea cu obiectele au făcut posibilă tensiunea obiectivă și relaxarea (acțiunea fizică) producând în același timp improvizația scenică. (Se pare că lucrurile stau astfel deoarece conflictul rămâne în sfera emoționalului și de acolo nu poate trece niciodată în intuitiv, fapt care se întâmplă de cele mai multe ori atunci când lăsăm Punctul de Concentrare să lucreze pentru noi - completare din ediția 1983, n.t.)

Când actorii sunt absorbiți numai de subiect (de poveste), conflictul este necesar. Fără conflict scenele devin slabe și acțiunea este neînsemnată sau deloc. Însă, excitația în general și acțiunea impusă produc psihodrama. Totuși, când procesul este înțeles și se înțelege mai apoi că scenariul este un surrogat de proces, se naște acțiunea dramatică, deoarece energia și acțiunea scenică sunt generate de simplul proces al jocului. Oprindu-i pe studenți de la scenarizare și lămurindu-le mereu întregul sens al *procesului versus scenariu*, profesorul a ajuns la concluzia că, conflictul nu mai este necesar pentru a genera acțiune scenică și, astfel, acest exercițiu nu a mai fost folosit.

Acum conflictul își are locul lângă exercițiile avansate. Este util și interesant de lucrat. Profesorul poate fi tentat să-l folosească mai devreme decât este recomandat, ca să „stârnească” puțină acțiune, când înțelegerea procesului e dificilă. Dacă faceți totuși acest lucru, trebuie să știți că este un truc și o momeală, pentru că implică emoții personale. Utilizarea conflictului în acest mod poate fi permisă numai atunci când este important să se mențină interesul studentului până când procesul și, prin urmare, fenomenul jocului scenic este înțeles.

În concluzie: *Când actorii lucrează numai cu povestea (subiectul, intriga), au nevoie de un **conflict** pentru a genera energie și acțiune scenică. Când înțeleg jocul ca **proces**, înțeleg și că tensiunea și relaxarea care eliberează energia sunt parte a **jocului** și că asta înseamnă de fapt „a juca”.*

Exercițiu de conflict

Introducere

> Pentru ca studenții să înțeleagă conflictul ca fiind o tensiune între doi oameni, cereți-le să meargă câte doi pe scenă și să joace „Cine e mai tare”, trăgând o frânghie adevărată. Discutați despre încordarea fizică pe care o simte fiecare din cei doi, când încearcă să-l tragă pe oponent peste linia de centru. Apoi despre rezultatul exercițiului: când unul a reușit să-l tragă pe celălalt, amândoi au căzut sau s-a ajuns la situație de egalitate.

Punct de concentrare: pe conflictul (frânghia) dintre jucători.

> Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Se adaugă un conflict.

Indicații pe parcurs: *Trage frânghia! Menține Punctul de concentrare!*

Evaluare: Au menținut PDC? Fiecare actor s-a ținut bine de capătul funiei sale?

Observație: La pregătirea scenei, ascultați cu atenție discuțiile grupului, pentru a vedea dacă conflictul va permite acțiunea fizică sau numai o dispută. Folosiți alternativ termenii „conflict” și „frânghie”, pentru a-i ajuta pe studenți să fizicalizeze conflictul.

(**on**flikt ascuns

Punct de concentrare: pe a nu verbaliza problema (conflictul). r Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Fiecare jucător își alege un conflict, îl pune la persoana întâi, fără ca partenerul să știe despre ce este vorba.

Exemplu: Unde - bucătărie. Cine - soț și soție. Ce - mic dejun. (*on*flikt ascuns: Bărbatul - nu mă duc la slujbă.

Soția - aș vrea ca el să plece, aștept un musafir. **Observație:**

1. Spectatorii trebuie să afle conflictul ascuns al fiecărui actor.

2. Când conflictul este verbalizat, scena s-a terminat.

3. O variantă a exercițiului este de a scrie o serie de conflicte ascunse pe bucățele de hârtie, lăsându-i apoi pe actori să-și aleagă câte un bilețel, după ce au stabilit Unde, Cine, Ce.

4. Acest exercițiu impune utilizarea obiectelor și este unul din exercițiile care marchează trecerea de la „conflict” la „problemă”, deschizând astfel posibilități noi de investigație.

Ce este de făcut cu obiectul

Punct de concentrare: pe ce *Ce* este de făcut cu obiectul invizibil. V Doi actori aleg împreună un obiect care trebuie utilizat astfel: să

fie vândut, distrus, construit sau ascuns. **Observație:**

Acest exercițiu este asemănător cu exercițiile de Relație fizică din atelierele de orientare (cap. III). Este, totuși, o etapă superioară, deoarece poate fi utilizat pentru a genera emoții care îi fac pe actori să relaționeze prin intermediul obiectului. În timp ce în exercițiile anterioare PDC era pe obiectul dintre parteneri, în cazul de față PDC este pe ceea ce se întâmplă cu obiectul. De aceea se instalează altă relație între actori. Dacă impuneți o poveste obiectului respectiv, iar actorii „joacă”, îi limitați la o simplă activitate. Reveniți la acest exercițiu după un timp, când grupul a învățat cum să lase PDC să lucreze pentru ei.

Joc de conflict

> întregul grup. Se joacă la fel ca jocurile de Orientare sau de Spațiu. Doi jucători merg pe scenă. Ei stabilesc un conflict care poate permite și altor actori să participe. Alți membri ai clasei hotărăsc Cine sunt și intră în joc de partea unuia din ei. *Exemple:* Unde - un colț de stradă. Cine - un polițist și un orator la o tribună improvizată. Ce - o arestare. Conflict - polițistul arestează oratorul din cauza conținutului discursului său. Actorii care intră pe scenă pot fi: muncitori, vagabonzi, gospodine, alți polițiști, etc. Unde - un teren de joacă. Cine - doi băieți. Ce - joacă un joc. Conflict - unul din băieți este violent. Cei care intră în scenă pot fi alți copii, profesori, părinți, etc.

Capitolul XII PERSONAJUL

Personajul este ultima problemă importantă de arta actorului din acest manual. Această problemă nu trebuie dată ca exercițiu direct, până când studenții n-au rezolvat problemele precedente și n-au învățat să lucreze cu Punctul de concentrare. Deși prezentarea și discutarea exercițiilor de caracterizare în atelierele de până acum poate fi tentantă, este mai bine să se aștepte până când studenții realizează un contact deplin și sunt complet angrenați în problema de rezolvat (vezi cap. XI).

Personajul este cuprins în tot ceea ce facem pe scenă. Chiar de la primele ateliere de arta actorului acest fir traversează de-a lungul și de-a latul munca noastră. Personajul poate evolua numai din relațiile personale cu întreaga viață scenică. Dacă vrem ca actorul să-și joace rolul cu adevărat, atunci personajul nu trebuie dat ca un exercițiu intelectual, independent de relațiile actorului cu viața scenică.

O atenție prematură față de personaj la un nivel verbal îl poate face pe studentul-actor să joace, împiedicând implicarea în PDC și în relația cu partenerii. În loc să iasă în mediul scenic înconjurător, el se va ascunde mai departe în spatele unor ziduri protectoare. Și atunci va fi nevoit să-și expună propriile nevoi și emoții; se va reflecta pe sine, ca în oglindă; va interpreta personajul, făcând astfel un exercițiu intelectual.

Acest lucru se poate descoperi cu ușurință la studentul neexperimentat și lipsit de aptitudini, dar este mult mai greu de descoperit la un actor inteligent și talentat. Personajul trebuie utilizat ca o etapă superioară a comunicării teatrale, iar *nu ca să te ascunzi în spatele lui*. Pentru a obține acest lucru, nu lucrați asupra personajului până când studenții nu încetează să joace. Nu-i lăsați niciodată, la începutul studiului, să joace, să interpreteze; opriți exercițiile, dacă este necesar. Evitați discuțiile asupra personajului, cu excepția celor obișnuite, despre relație (Cine). Țineți minte că, deoarece majoritatea studenților știu că personajul este esența teatrului, absența unor discuții directe despre acesta poate să creeze confuzie în mintea lor, până când vor începe să vadă personajul apărând din relațiile scenice, din viața scenică și să înțeleagă că a juca teatru este un zid între parteneri.

Când ei învață să se implice în PDC, să aibă relații unii cu alții și să rezolve problemele de grup, capătă încredere în sistemul de studiu și sunt pregătiți pentru exerciții de dezvoltare a însușirilor fizice ale personajului. Un actor trebuie să vadă și să aibă relații cu partenerul său, iar nu cu un „personaj”. Noi jucăm

fotbal cu alte ființe umane, iar nu cu echipamentul pe care-l poartă. Asta înseamnă pur și simplu că amândoi partenerii știu că celălalt joacă și își continuă jocul.

DEZVOLTAREA PERSONAJULUI

Când studenții-actori plănuiesc o situație (Unde, Cine, Ce) în jurul unei probleme de arta actorului, ce anume determină care dintre ei va fi bunica și care mătușa miresei? Toate acestea sunt implicate ideile de caracterizare.

În Orientare, studenții sunt capabili să surprindă manierismele observând numai dacă ceilalți sunt în confort sau în inconfort. Jocurile de Orientare „Implicare în acțiunea grupului”, „Ce vârstă am?” și „Ce profesie am?” introduc personajul fără a atrage atenția asupra lui. În exercițiile pentru spațiu întrebăm: „Cum știm în ce relații sunt oamenii?”; și cei mai tineri dintre studenți răspund: „După felul cum se comportă unii cu alții”. Și toate exercițiile de început pentru Cine tratează problema personajului.

În Evaluare punem întrebări de genul „Câți ani avea?”, „Ne-a arătat că își câștigă existența ca fermier?”, „S-a văzut că zgârcitul ăsta iubește aurul mai mult decât oamenii?”. Dacă formulăm atent, chiar și cei mai tineri studenți vor fi capabili să exprime diferențele dintre oameni - fie că însușirea care îi deosebește constă în comportament, tonul vorbirii sau ritmul mișcării.

După mulți ani expresiile faciale, ținuta și mișcările noastre devin reflexe musculare ale stării interioare. Emoția poate fi exprimată numai prin fizic. Mabel Elsworth Todd spune în „Corpul gânditor” („The Thinking Body”): „Emoția se exprimă continuu prin poziția corpului. Dacă nu prin sprânceana ridicată sau prin gura strânsă, atunci printr-o respirație diferită, prin încordarea mușchilor gâtului sau prin corpul căzut din cauza neîncrederii și apatiei.”

Se poate spune că, în timp, omul devine propriul său portret - deoarece devine expresia fizică a unei atitudini (atitudinea de viață). Câți dintre noi putem să distingem un medic, un funcționar, un profesor, într-o mulțime de oameni și să avem dreptate în 85% din cazuri?

Simpla acțiune cu obiectele poate căpăta viață numai prin personaj. În dezvoltarea materialului pentru scene (cap. IX), construirea personajului este tratată mai direct atunci când se pune în scenă o „piesă” și apare necesitatea unor personaje definite. Exercițiile „Vorbire neinteligibilă”, „Contact”, „Pe nevăzute” și altele insistă asupra unor relații scenice puternice care creează personajului atitudini și acțiuni bine definite.

Ce este acțiunea cu tot corpul (cap. V), dacă nu un mod de a arăta actorului cum poate deveni corpul său un instrument expresiv? Și în ce scop? Pentru a comunica mai bine cu publicul. Pentru a comunica ce? Un personaj în cadrul unei piese.

Experimentați cu un grup. Spuneți-le că li se va da o comandă rapidă. Când profesorul bate din palme, ei trebuie să execute comanda pe moment, fără să stea pe gânduri. Se comandă: „Portretizați un bătrân!”. În mod invariabil, aproape 90% din studenți se vor apleca înainte, vor întinde o mână în dreptul șoldului ca și cum s-ar sprijini într-un baston. Discutați apoi despre această generalizare (clișeu). Toți oamenii bătrâni se apleacă neapărat înainte? Există milioane de bătrâni care merg drept și rigizi. Ce anume face ca un om să fie bătrân? Generalizarea (clișeul) nu este neapărat neadevărată, ci numai abstractă și, deci, limitată. Pentru studentul-actor, un bătrân poate fi o persoană care se sprijină în baston, are păr alb și se mișcă încet. Este foarte important să se păstreze această economie în selecție.

Bătrânețea se poate, de fapt, recunoaște ușor. Studenții, selecționând caracteristicile care să comunice instantaneu că este vorba de un bătrân, au ales-o pe cea mai simplă dintre toate - infirmitatea. Așa au răspuns la comanda dată. Tocmai din această selecție simplă actorul își dezvoltă caracterizarea personajului. Pe măsură ce devin mai percepțivi, studenții ajung să știe că un bătrân își poate arăta vârsta și emoțiile prin picioare, coate, voce, la fel ca și prin părul alb sau prin bastonul în care se sprijină.

A dezvolta un personaj este capacitatea de a intuit și a deosebi esența de haosul persoanei în toată complexitatea ei. Această capacitate de a arăta esența mai degrabă decât a face o descriere amănunțită a întregului, răsare spontan din interior, (vezi „Ce vârstă am?/Repetare”, cap. III)

Artă actorului depinde de această selecție și de capacitatea lui de a o comunica. Toți pot să selecționeze:

cei imaturi vor alege ceea ce este evident (sprijinirea în baston); un artist care are încredere în intuiție acceptă ceea ce ea îi oferă (o mână artritică, un ochi acoperit de cataractă, limba îngreunată, etc.). (Actorul nu trebuie „să devină” un bătrân. El trebuie să ni-l prezinte pe bătrân în scopul comunicării.) Dar, indiferent ce este selecționat, trăsăturile simple sau cele mai profunde, și, indiferent care este vârsta sau experiența studentului actor, când el reacționează la viața scenică, ia naștere deodată și personajul; deoarece caracterizarea se dezvoltă din întreaga viață scenică, dar și din recunoașterea intuitivă a unei alte ființe umane.

Actorul este înconjurat de o sferă de caracteristici - voce, comportament, mișcări fizice - fiecare dintre acestea căpătând viață prin *energia* sa. Studentul-actor se va dezvolta pe sine ca o persoană atentă, liberă, perceptivă, capabilă să depășească viața de zi cu zi, capabil „să joace” un rol. Acest actor va fi viu, uman, interdependent față de partenerii săi - jucând jocul personajului pe care l-a ales spre „l comunică.

Este mult mai bine să ne gândim la actori ca la ființe umane lucrând într-o formă de artă, decât să ne gândim la ei ca la niște schizofrenici care și-au schimbat propria personalitate de dragul unui rol într-o piesă!

FIZICALIZAREA

Un student poate diseca, analiza, intelectualiza și dezvolta o istorie interesantă a vieții unui personaj; dar, dacă el nu este în stare să *comunică fizic* acest lucru, munca lui va fi inutilă. Pasul spre intuiție, de unde vine pătrunderea unui rol, nu se face prin cunoașterea logică, intelectuală a personajului nostru.

Grupul de exerciții care urmează tratează problema personajului pe baza structurală, fizică, din care poate lua naștere un personaj. Problema care se pune este dacă un actor trebuie să-și asume calități fizice exterioare pentru a pătrunde în personaj sau să lucreze asupra interiorului pentru a căpăta însușirile fizice. Uneori, o atitudine sau o expresie fizică ne poate da acest salt în intuitiv. În aceste exerciții *noi jucăm jocul în ambele direcții*, (vezi și capitolele X și XI)

CINE. EXERCITII PENTRU DEZVOLTAREA PERSONAJULUI

Studiați exercițiile următoare cu grijă pentru a le putea prezenta studenților actori la momentul când ele vor acționa efectiv ca o serie de pași spre dezvoltarea personajului. Aceste exerciții pot fi utilizate ca încălzire sau dezvoltate ca exerciții de sine stătătoare, (vezi jocurile pentru Cine prezentate în capitolul IV).

Cine/ Emoție facială

Punct de concentrare: pe a fizicaliza cât mai multe trăsături faciale în timpul unei scene.

> Doi sau mai mulți jucători decid Unde, Cine, Ce. Studenții trebuie să aleagă o relație și o acțiune simplă; de exemplu: soț și soție se uită la televizor.

Fiecare actor trebuie să scrie pe o bucată de hârtie o listă de trăsături faciale și apoi descrierea acestor trăsături. Descrierile trebuie să se refere la afectivitate, nu la structură. Actorii trebuie să facă descrieri separate pentru fiecare trăsătură facială. De exemplu:

- tristă
- bosumflată
- ascuțit
- nervoase
- ca măgelele
- senine
- bombată
- agresivă
- veselă

buza de jos buza de sus vârful nasului nări ochi

sprâncene fruntea bărbia forma feței

După ce bilețelele au fost completate, separați-le după trăsături și așezați-le în grămăjoare. Fiecare actor trebuie să aleagă câte un bilețel din fiecare grămadă. Actorii pot să adopte câte trăsături vor și să le mențină pe tot parcursul scenei.

Evaluare: Către actori: Menținerea trăsăturilor fizice te-a făcut să te simți ca un mecanism? Ai înțeles lucruri noi? Către public: Cineva

dintre actori a reușit să arate o trăsătură nouă? Însușirile faciale erau justificate în scena respectivă?

Observație: Când actorii își compun pentru prima oară caracteristicile fizice le poate fi de ajutor și oglinda.

Cine/ Atitudine fizică

Punct de concentrare: pe a arăta emoțiile prin atitudini corporale. > Doi sau mai mulți studenți decid Unde, Cine, Ce. în loc să aleagă trăsături faciale, actorii notează acum emoții pentru atitudinea diferitelor părți ale corpului. De pildă: Umeri - triști

Stomacul - supărat Toracele - vesel

Picioarele - bănuitoare

Ca și mai sus, actorii scriu bilețele pe care le așează pe grămezi de unde-și aleg câte unul înainte de a intra în scenă.

Observații:

- 1.În ambele jocuri se pot face liste cu trăsături fizice în locul emoțiilor. Înlocuiți pur și simplu descrierile; de exemplu: buza superioară rigidă, nasul corioat, picioarele îndoite, etc.
- 2.Ambele jocuri sunt foarte utile pentru regizorul teatrului tradițional.

Cine/ Adăugând conflictul

Punct de concentrare: pe a permite Cine-lui să se dezvăluie.

> Doi actori, A și B. A este pe scenă; B intră, după ce și-a ales o relație cu A (ca în exercițiul „Cine”, cap. IV) și un conflict/o tensiune cu acesta. De exemplu: B optează să fie o adolescentă al cărei părinte, A, este taciturn și neînțelegător. Unde-le este sufrageria, iar Ce-ul este venirea ei acasă, noaptea târziu, de la o petrecere.

Observație:

- 1.Acest exercițiu poate fi, în general, continuat și după rezolvarea problemei, deoarece conflictul între cei doi actori se dezvoltă automat.
- 2.Din nou, este foarte interesant să lăsați publicul să cunoască și punctul de vedere al celuilalt.

FIZICALIZAREA UNOR ATITUDINI

Prezentați „Mersul prin Substanța invizibilă/Atitudine” (Addenda 1) ca introducere în următoarele exerciții.

Menține expresia! A

Punct de concentrare: pe a menține expresia facială și corporală inițială pe parcursul mai multor situații (Unde, Cine, Ce). > Echipe de patru sau mai mulți jucători (chiar împărțiți în funcție de sex). Cereți actorilor sau spectatorilor să sugereze pentru fiecare exprimarea pe scurt a unei atitudini, ca de pildă: „Nimeni nu mă iubește”, „N-am întâlnit niciodată o persoană pe care să n-o plac”, „Nu mă distrez niciodată”, „Știu tot”, „Măine va fi mai bine”. Ei se mișcă, lucrând la dezvoltarea unei expresii faciale și corporale cât mai complete a frazei respective. Când reușesc și expresia fizică este pregnantă, indicați: „Menține expresia!”. Apoi, conduceți-i pe studenți cu ajutorul indicațiilor printr-o serie de Unde, Cine, Ce-uri. *De exemplu:*

terenul de joacă al unei grădinițe absolvirea școlii generale întâlnire dublă o petrecere la birou reuniunea colegilor de liceu

un azil pentru bătrâni (evenimente de-a lungul vieții) **Indicații pe parcurs:** *Permite atitudinii să-ți modifice bărbia, ochii, umerii, gura, mâinile și picioarele! Menține expresia!* **Evaluare:** Expresiile (atitudinile) inițiale au fost menținute chiar dacă erau întrucâtva modificate în fiecare eveniment? Atitudinea afectează relația? Felul

de a vorbi? **Observație:**

1. Dacă o frază nu induce o atitudine, sugerați actorului să-și aleagă o expresie fizică exactă (de pildă: o bărbie agresivă, o gură veselă, o frunte bombată, ochi larg deschiși, etc.).
2. Nu utilizați acest exercițiu cu studenți prea tineri. Actorii ar trebui să fie cel puțin adolescenți.
3. Exercițiul poate fi dat în al optulea sau al nouălea atelier de spațiu și poate fi reluat mai târziu.
4. Un student, după ce a terminat exercițiul a spus: „Mă simt de parcă am trăit o viață întreagă!”

Menține expresia! B

Punct de concentrare: pe a menține expresia facială și corporală inițială pe parcursul mai multor situații.

> Doi sau mai mulți actori aleg Unde, Cine, Ce după ce fiecare a

dobândit expresie fizică și a primit indicația „Menține expresia!”. *Exemple:* umeri aduși, pas ferm și agresiv, bărbie în piept, degete de porumbel întoarse înăuntru, abdomen moale, etc. **Indicații pe parcurs:** *Menține expresia! împărtășește publicului! Menține expresia!*

Evaluare: Caracteristicile fizice alese au influențat acțiunea actorilor în Unde, Cine, Ce? Actori, sunteți de acord?

Observație: acest exercițiu sugerează actorilor că atitudinile emoționale subiective și expresia fizică sunt deseori unul și același lucru.

VIZUALIZARE FIZICĂ

Utilizarea unor imagini pentru a dobândi o trăsătură a personajului este o tehnică veche și probată, ce poate uneori aduce dimensiuni complet noi unui rol. Imaginile pot să fie fotografii sau orice obiect, însuflețit sau neînsuflețit, pe care actorul îl alege. Totuși, realizarea unui personaj în acest mod este, în cel mai bun caz, un procedeu.

În piesa scrisă, asemenea imagini trebuie utilizate *numai* atunci când personajul nu s-a dezvoltat din totalitatea relațiilor scenice. Actorul care are o anumită experiență în acest mod de lucru, este nerăbdător să înceapă lucrul asupra personajului imediat și uneori își alege o anumită imagine în particular, fără ca regizorul s-o știe. Aceasta devine o piedică serioasă, deoarece regizorul și actorul pot fi în divergență unul cu altul. Regizorul lucrează poate ca să-l debaraseze pe actor de manierismul de care acesta se cramponează datorită imaginii pe care și-a creat-o în particular.

Cu toate acestea, vizualizarea este utilă în cazuri de urgență. De pildă, odată, o tânără fată a fost solicitată să preia un rol mic într-o piesă pentru că se îmbolnăvisese titulara rolului. Ea juca într-o altă piesă, într-un act, prezentată pe același afiș. La repetiție a devenit în curând evident că ea nu se poate debarasa cu ușurință de caracteristicile celui alt rol. Rolul ei era acela al unei fete timorate, timide; iar noul rol cerea o femeie cicălitoare și vorbărească. După ce i s-a sugerat imaginea unui animal, mai exact a unui curcan, regizorul a reușit s-o facă să-și însușească trăsăturile necesare rolului într-un timp foarte scurt.

În teatrul de improvizație, când sugestiile din partea publicului constituie o parte a programului, imaginile pot da imediat o trăsătură a personajului care sporește mobilitatea interioară a actorului.

Imagini de animale

Acest exercițiu, atribuit Măriei Uspenskaia de la Teatrul de Artă din Moscova, a fost adaptat de Viola Spolin și transformat într-un joc teatral.

Dacă se poate, mergeți cu grupul cu care lucrați la grădina zoologică pentru a observa mișcarea, ritmul și caracteristicile fizice reale ale animalelor - structura scheletului și cea facială este la fel de importantă ca mișcarea, mai vizibilă. În felul acesta, studenții-actori vor putea să-și amintească impresia reală, nu fotografia dintr-o carte. Pentru ca exercițiul să aibă valoare, evitați generalitățile. **Punct de concentrare:** pe asumarea sunetelor și mișcărilor unui animal.

> Patru sau mai mulți actori, fiecare își alege un animal. Fiecare actor își asumă exact trăsăturile fizice ale animalului său și apoi merge prin spațiu ca animalul respectiv, ajutat de indicațiile profesorului.

Indicații pe parcurs: *Remodelează-ți fruntea! Nasul! Maxilarele! Concentrează-te asupra șirei spinării! A cozii! Asupra picioarelor dinapoi!*

> Când actorii s-au abandonat trăsăturilor animalului ales și au dobândit noi ritmuri corporale, cereți-le ca animalul lor să scoată sunete. Continuați să-i conduceți prin indicații până când toate rezistențele personale dispar și sunetul și mișcarea trupului formează o totalitate.

Indicații pe parcurs: *Scoate sunetul animalului tău! Reunește sunetul și mișcarea animalului tău!*

> Acum cereți studenților să devină oameni din nou, să stea în două picioare și să se miște pe scenă asimilând caracteristicile și sunetele animalelor în acțiunile și vorbirea lor. Mergând prin spațiu, studenții trebuie să păstreze în corp ritmul animalului și în vorbire sunetul pe care acesta îl produce.

Indicații pe parcurs: *Redeveniți oameni! Ridicați-vă în picioare! Mențineți însușirile animalelor voastre! Mențineți ritmurile lor! Sunetul vocii să fie la fel ca al animalului! Folosiți vocea umană cu timbrul animalului!*

> Pentru a nu rupe cursivitatea exercițiului, cereți sugestii publicului în timp ce actorii se mișcă prin spațiu. Dacă s-au urmărit cu atenție atitudinile, ritmurile, calitățile vocale care au apărut atunci când erau „umani”, se va găsi imediat o situație. Cereți publicului să sugereze Unde, Cine, Ce, iar actorilor să intre direct în situația propusă.

Exemplu: într-un atelier pentru copii de 12-14 ani, patru dintre ei și-au ales pentru vizualizările lor individuale un papagal, o pisică, un hipopotam și o bufniță. Lucrând asupra problemei, papagalul devine o persoană vorbărească și arțăgoasă, pisica suplă și sfioasă, hipopotamul un personaj cu voce groasă, mătăhălos și ursuz, iar bufnița o fată naivă, cu ochi mari. Cei patru au ales biroul unei școli: secretara directorului, părintele, elevii. O masă, un scaun, o bancă au fost rapid aranjate. S-au marcat locurile ferestrelor și ușilor, a țâșnitorilor de apă pentru a defini Unde-le. Li s-a reamintit să-și mențină PDC-ul pe asumarea mișcărilor și sunetelor animalului ales.

Papagalul era secretara directorului care hotăra cine poate fi primit înăuntru. Vorbirea ei răpăitoare, repetitivă se potrivea foarte bine cu această funcție. Ceilalți erau părinți și copii așteptând să intre la director. *Papagalul* (secretara) Haide, haide... cine urmează? Am spus cine urmează? N-am să stau toată ziua aici!

Hipopotamul (tatăl): (întinzându-se încet, frecându-și mâinile de coapse) Cred că eu urmez...

Papagalul: Mai repede! Mai repede! Mai repede! Doar n-o să stau toată ziua aici! Uită-te la toată lumea asta care trebuie să intre astăzi. Doamne! Doamne!

Hipopotamul (capul înainte, umerii aduși, o voce înceată și greoaie): Am venit pentru fata mea.

Papagalul (ridicând glasul) Ai auzit asta? Ai auzit? (chicotind) Păi sigur, sigur că pentru asta ai venit! Fata dumitale este chiar aici. O cunosc bine. (se uită la bufnița care este gata să izbucnească în lacrimi) Și acest tânăr domn!

Pisica (băiatul): (își întoarce capul și corpul de la privirea ei scrutătoare și alunecă ușor spre capătul băncii).

Papagalul: Bine, bine, ce-i de făcut cu acești copii?

Hipopotamul: Nu știu... Ea spunea că n-a vrut să facă nici un rău. (către bufniță) Nu-i așa?

Bufnița: (fiica) (ochii larg deschiși, buzele tremurânde, înlăcrimată) Ooooooh ... Oooooooooo ... Ooooooh!

Papagalul: (către pisică) Și acum tu! Tu de acolo! Tu! Unde-ți sunt părinții? Ei trebuiau să fie aici. Știi foarte bine! *Pisica:* Ei n-aaaau putut să viinaă!

Observații:

1. Dacă actorii pierd ritmul vocal și corporal al animalelor lor atunci când umblă în două picioare, spuneți-le să se așeze din nou în patru labe, refăcând imaginea animalului. Asta va reîmprospăta trăsăturile pe care le utilizează.
2. Când actorii vorbesc ca ființe umane, ei trebuie să articuleze ca oamenii, adăugând însușirea animalului; iar nu ca niște animale vorbitoare.

Statui

Punct de concentrare: asupra poziției corporale și a răspunsului față de parteneri în funcție de Unde, Cine, Ce.
>Doi sau mai mulți jucători și, la nevoie, un ajutor în culise, (acest exercițiu este bazat pe un joc obișnuit de-al copiilor).

>O persoană din afară îi învârt pe jucători și apoi îi lasă în poziția întâmplătoare în care ajung. Jucătorii trebuie să mențină poziția până când aceasta le sugerează: un loc (Unde), un personaj (Cine), o emoție, o acțiune sau o relație. Apoi jucătorii intră în contact unii cu alții și dezvoltă o scenă folosind una sau toate circumstanțele menționate.

Evaluare: Actorii au ajuns natural în pozițiile lor ori s-au așezat (în felul acesta controlându-se sau scenarizând)? Acțiunea s-a dezvoltat spontan între ei?

Către actori: Ați hotărât individual Unde, Cine, etc. sau acestea au luat naștere din contactul cu grupul? Efectele scenice au completat acțiunea de pe scenă sau i-au fost impuse? **Observații:**

- 1.Fiți atenți la cei care scenarizează. Ei vor încerca să-i manevreze pe ceilalți în direcția în care și-au propus să ducă scena.
- 2.Circumstanțele pot fi alese sau date de profesor. De pildă: dacă Cine (personajul) este ales sau dat, atunci Unde, Ce, relația, etc. trebuie să decurgă spontan din acest Cine.
- 3.Din cauză că mulți actori neexperimentați se simt jenați în timpul unei tăceri lungi (vezi „Tensiune mută”, cap. VII), indicați PDC-ul înaintea scenei, când este tăcere, ca să-i ajutați pe studenți să nu se grăbească începând prea devreme acțiunea.
- 4.O variantă a acestui exercițiu este de a le cere actorilor să termine scena revenind la pozițiile lor inițiale.

ATTRIBUTE FIZICE

Exagerare fizică

(vezi și cap. V)

Punct de concentrare: pe exagerarea unei trăsături fizice. > Doi sau mai mulți jucători aleg Unde, Cine, Ce. Fiecare jucător își asumă o trăsătură fizică exagerată, pe care trebuie s-o mențină pe parcursul scenei.

Exemple: înălțime de 3 metri, înălțime de 60 de cm, greutate de 250 de kilograme, încălțăminte nr. 60, un torace larg, degetele arătoarele foarte lungi, picioarele ca niște chibrituri, picioarele ca niște crengi, picioarele ca niște mingi. Acest exercițiu poate fi realizat cu tot grupul. Actorii merg pe scenă și își asumă însușiri exagerate, potrivit indicațiilor primite.

Piese de costum

Punct de concentrare: actorii trebuie să mențină trăsăturile de caracter (atitudinile) sugerate de piesele de costum. ^ Doi sau mai mulți jucători. Fiecare își alege o piesă de costum (un baston, o șapcă de jocheu, un fular, o umbrelă, etc.). Studentul trebuie să-și asume trăsături de caracter (atitudini) sugerate de piesa de costum respectivă. Se stabilesc Unde, Cine, Ce. **Evaluare:** Actorul a impus personajul costumului său sau a lăsat costumul să-i determine personajul? **Observație:** vezi „Cutia cu pălării” (Addenda I).

Iritare fizică A

Punct de concentrare: pe camuflarea încercărilor de a înlătura iritarea în timp ce își continuă acțiunea.

^ Echipe de patru sau mai mulți jucători. Fiecare, pe rând, va merge la tribună, ca să țină un discurs. În timpul discursului intervine o iritare fizică ce-l împiedică să se concentreze, dar pe care n-o poate înlătura, din cauză că este în centrul atenției tuturor: un guler prea strâmt, arsură provocată de soare, mâncărime între omoplați, un sâmbure între dinți, etc. Vorbitorii maschează orice încercare de a înlătura iritarea, integrând-o acțiunii scenice.

Indicații pe parcurs: *Integrează iritarea! Fă-te auzit!*

Evaluare: Au integrat iritarea fizică în acțiune?

Observații:

1. Deși acest exercițiu produce deseori scene foarte comice, profesorul trebuie să accentueze că exercițiul nu a fost dat pentru valoarea lui de „gag”.
2. Studentul care rezolvă problema este acela care reacționează în modul cel mai subtil față de iritarea lui. Totuși, profesorul nu trebuie să spună studenților că îl interesează în special subtilitatea. Acest lucru trebuie descoperit de fiecare în parte.
3. Acest exercițiu este o bună măsură pentru a determina dezvoltarea studentului.

Iritare fizică B

Punct de concentrare: pe motivarea ascunderii iritării fizice sau a unui cusur în Unde, Cine, Ce.

> Echipe de doi jucători, A și B, aleg o situație în care A este sub privirea cercetătoare a celuilalt și trebuie să-și ascundă iritarea fizică sau vreun cusur jenant. Toate încercările de a remedia sau de a ascunde trebuie motivate în Unde, Cine, Ce. De exemplu: A este intervievat pentru o slujbă de B și a mâncat usturoi sau A este o liceană care merge la o întâlnire și are o gaură în rochie.

Indicații pe parcurs: *Justificați ascunderea! Justificați încercarea de a repara! Fizicalizați, nu povestiți! Includeți publicul!* **Evaluare:** A integrat actorul iritarea fizică în situație sau a izolat-o? A fizicalizat sau a povestit ascunderea?

Observație: Dacă ascunderea este prea evidentă, înseamnă că actorii o manipulează. Cereți-le să se concentreze doar pe iritarea fizică până ce aceasta îi mișcă și nu invers.

Obiceiuri nervoase sau ticuri

Punct de concentrare: pe adoptarea unui obicei nervos sau a unui tic. ^ Doi sau mai mulți jucători. Se stabilesc Unde, Cine, Ce. Fiecare student trebuie să adopte un obicei nervos sau un tic. Ei trebuie să le aleagă din experiența lor reală, reamintindu-și o persoană cu acest tip de suferință sau cu un tic.

Acțiunea trebuie să se desfășoare exact ca în „Iritare fizică”. Profesorul trebuie să accentueze chiar de la început că actorul nu trebuie să găsească un motiv de distracție în acest defect, ci trebuie să-l înțeleagă și să lucreze cu el. **Evaluare:** Studenții sunt de acord că oamenii cu ticuri nervoase nu le doresc și nici nu e neapărat să le aibă tot timpul. *Credeți că un obicei nervos este cauzat de ceva sau aparține unei persoane de la naștere?* Se poate întâmpla să nu cunoaștem motivele clinice pentru care o persoană are un tic nervos, dar nu trebuie să uităm niciodată că acest tic este manifestarea fizică a unei acțiuni interioare.

În cazul bâlbâielii, de pildă: *Ce credeți că a putut-o cauza? De câte ori v-ați bâlbâit voi înșivă?* Este uimitor câte mâini se ridică la această întrebare. Majoritatea oamenilor s-au bâlbâit într-o situație sau alta. *Poate cineva să-și amintească ce anume l-a făcut să se bâlbâie? Ce anume a îngreunat articularea cuvintelor?* Aproape în toate cazurile răspunsul este: „Mi-a fost frică”. „Nu am știut răspunsul la întrebare”, „Cineva m-a speriat”, „Mi s-a cerut să spun ceva prea repede”. Deci, se pare că de cele mai multe ori bâlbâiala se datorează spaimii sau unui șoc subit.

Așadar, dacă acceptăm că bâlbâiala este rezultatul spaimii sau șocului, ce efecte are acest lucru asupra noastră din punct de vedere fizic? Cereți studenților să-și amintească un moment personal de spaimă sau șoc. Observați că aproape toți scot un sunet respiratoriu puternic și apoi își rețin respirația când și-au reamintit ceva. Cereți studenților să meargă pe scenă. Ei sunt niște refugiați dintr-o zonă de război. Explicați-le că, atunci când aud un zgomot puternic, ei trebuie să-l perceapă ca explozia unei bombe. *Ce s-a întâmplat, în aproape toate cazurile, în reacția față de bombe?* „Am înțepenit”. „Am căzut la pământ și am rămas nemișcați.”

Pentru ei e clar că spaima și șocul au adus o tensiune fizică nu numai în ceea ce privește vorbirea, dar și în ce privește întregul organism. Și-au reținut răsuflarea „din cap până în picioare”. S-ar putea ca acest fel de manifestare fizică să fie un moment de spaimă reținut în trecut, care iese la iveală în mediul înconjurător prezent. **Observații:**

1. Oricare ar fi cauza exactă a unui defect fizic, studentul trebuie să fie conștient de problemele personale și fizice ale celui bolnav. Exercițiul nu trebuie tratat ca un moment comic.
2. Acest exercițiu este util deoarece arată clar studentului-actor că emoția și expresia fizică a acestei emoții

(personajul) sunt unul și același lucru.

DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE CARACTERIZARE

Exercițiile care urmează sunt foarte utile pentru actorul teatrului de improvizație, ca și pentru actorul teatrului tradițional, deoarece grăbesc găsirea atitudinilor caracteristice personajului.

Caracterizare rapidă A

Punct de concentrare: asupra primelor impresii despre personaj.

>întregul grup. Profesorul distribuie creioane și hârtie și dictează următoarele categorii. Se pot adăuga și altele.

Se dă o limită de timp pentru fiecare.

1.animal

2.imagine

3.ritm

4.obiecte

5.piese de costum

6.culoare

Profesorul citește apoi o listă de personaje, unul câte unul. Studenții trebuie să scrie tot ce le vine în minte privitor la fiecare personaj în dreptul fiecărei categorii. Personajele pot fi:

Profesor universitar

Profesor de gimnaziu

Bătrân

Astronaut

Psihanalist

Tată

Băiețel

Mătușă

Bancher

Bunică

Exemplu: Personaj: Profesor universitar

1.animal: bufniță

2.imagine: stâncă

3.ritm: sacadat

4.obiect: baghetă indicatoare

5.piese de costum: fular, galoși

6.culoare: violet

Caracterizare rapidă B

Punct de concentrare: pe comunicarea trăsăturilor personajului.

>în loc de a da mai multe categorii, alegeți una singură. Studenții trebuie să scrie cât mai multe lucruri despre personaj în cadrul acestei categorii, într-un minut. Se poate, de asemenea, ca profesorul să dea diferite categorii, aparent fără legătură, pe care apoi studenții trebuie să le completeze tot într-un timp limitat.

Exemple: Categoria unică - imagine.

Diverse categorii - detalii fizice; mâncăruri, gusturi; pregătire, prieteni (categoriile pot fi „biografia” personajului într-o piesă scrisă).

Caracterizare rapidă C

Punct de concentrare: pe a permite gândurilor apărute acum să lucreze, fără selecție intelectuală.

>Doi actori. Spectatorii-studenți le sugerează personaje (de exemplu: o profesoară și un vânzător). Cei doi așteaptă liniștiți ca în „Incursiuni în intuitiv” (cap. VII) și, când sunt gata, intră în Unde-le care acum se naște.

Evaluare:

Către actori: Ați permis ideilor să apară de la sine sau v-ați structurat gândurile? Personajul vostru a căpătat viață? Sau ați jucat personajul? Către spectatori: Personajele obținute prin asociații întâmplătoare au fost

diferite de cele obținute cu ajutorul categoriilor? Această problemă le-a dezvăluit actorilor aspecte noi? Au existat multe modificări fizice?

Caracterizare rapidă D

Punct de concentrare: pe selecția Cine-lui în funcție de trăsăturile sugerate.

> Profesorul distribuie creioane și hârtie, dă imaginea, atmosfera, ritmul, etc., iar studenții actori scriu rapid personajul sugerat.

Caracterizare rapidă E

Acesta este un joc de încălzire pentru tot grupul, la fel ca „Animal, pasăre sau pește” (Addenda II).

Punct de concentrare: pe răspunsul rapid la categoria sau personajul dat.

y Jucătorii stau în cerc și unul dintre ei stă în centrul cercului; acesta indică un coleg și dă diferite categorii (imagine, gust, ritm, culoare, etc.) sau un personaj și apoi numără până la 10.

Actorul indicat trebuie să răspundă până când el ajunge la 10. Dacă cel din centru dă o imagine, o atmosferă sau un ritm, cel din cerc trebuie să numească un personaj. Dacă jucătorul din centru numește un personaj, cel din cerc trebuie să dea o imagine (înalt, trist, lent, grena, etc.) până când numărătoarea ajunge la 10.

Observații (adăugite din ediția 1983, n.t.):

1. Aveți grijă ca aceste exerciții să nu devină un joc intelectual sau o serie de clișee. Aceste exerciții trebuie să-i ajute pe studenți să dea substanță personajelor lor la un nivel mult mai profund decât cel obișnuit.
2. Selecția spontană rapidă pe care o dezvoltă aceste exerciții este foarte importantă pentru a dezvolta personajele atunci când sunt sugerate de public.

Transformarea relațiilor

Punct de concentrare: pe relația de tipul „Urmează-1 pe cel care te urmează” în cadrul unei serii de relații care se schimbă.

> Doi actori încep cu o relație (Cine) și, în timp ce joacă situația, permit Cine-lui să se transforme. Momentul când apare o nouă scenă este și momentul transformării. *De exemplu:* doctorul care examinează un pacient cu un stetoscop (obiectul dintre jucători) s-ar putea să vadă că stetoscopul se transformă într-un șarpe și ambii actori acționează într-un Unde, Cine, Ce care se transformă la rândul său. Pentru ca să apară transformarea este nevoie de foarte multă mișcare fizică și interacțiune. În timpul jocului, datorită energiei declanșate de mișcare, apar diverse sunete - țipete, bolboroseli, strigăte. Aceste sunete sunt energie fizică și nu dialog, căci dialogul schimbă idei și poate opri transformarea. Indicați actorilor să minimizeze dialogul și să se concentreze pe mișcarea trupului în totalitate și pe interacțiune. Actorii nu trebuie să inițieze schimbarea, nu trebuie să inventeze, ci să-și urmeze partenerul. Schimbând relațiile, ei pot deveni animale, plante, obiecte, mașini sau oameni din nou și să intre în orice timp și spațiu.

Indicații pe parcurs: *Nu iniția schimbarea! Urmează-1 pe cel care te urmează! Urmează-ți partenerul cu totul! Continuă sunetul! Preia mișcarea! Privirea! Explorați obiectul dintre voi! Folosiți-vă tot trupul! Intensifică acțiunea! Schimbă! Mișcă! Schimbă!* **Evaluare:** Ați inventat sau ați lăsat lucrurile să se întâmple? V-ați concentrat pe relație sau ați fost blocați în scenă, în întâmplare, în relație? Spectatori, ce credeți?

Observații:

1. Ca introducere la acest exercițiu, jucați „Oglinda/Urmează-1 pe cel care te urmează” și repetați exercițiile cu „Substanța invizibilă” (cap. III).
2. Când actorii joacă sau sunt blocați într-o întâmplare, indicați: *Oglindiți-vă unul pe altul!* pentru a ajuta la restabilirea relației între ei și a-i întoarce astfel la PDC.
3. Schimbarea relațiilor determină o întâmplare care poate deveni ea însăși scenă. Tendința este de a rămâne în această nouă scenă, dar relațiile trebuie schimbate pentru a avea loc transformarea. Totuși, când este înțeleasă problema, se nasc momente extraordinar de creative, iar actorii intră într-o succesiune nesfârșită de personaje și relații.
4. Când acest joc a fost folosit într-un spectacol public în Chicago, spectatorii au sugerat primul și ultimul

personaj. Altă variantă a exercițiului este ca doi actori să înceapă o serie de transformări și colegii să intre unul câte unul, până când tot grupul este pe scenă. Puteți cere actorilor să înceapă și să termine cu o anumită relație, dar nu-i lăsați să joace sau să oprească procesul transformării fizice, permițând ca schimbarea să vină numai prin asocierea cuvintelor. Opriti exercitiul care nu rezolvă problema. Întoarceți-i la energia fizică, la mișcarea întregului trup, la relație.

5. Ca și în „Transformarea obiectelor” (cap. III), schimbarea nu trebuie făcută prin invenție sau asociație, ci prin jucarea jocului. După ce au reușit acest joc, reîntoarceți studenții la „Argumentare susținută”, Partea a II I-a (cap. VII) (transformarea punctului de vedere) și veți observa că pot să transforme mai rapid gândurile.
6. Fiecare grup care utilizează acest joc trebuie prevenit: *Lăsați lucrurile să se întâmple!*, nu imitați niște schimbări trecute și nu inventați unele noi, altfel jocul „seacă”. Să planuiești transformările e ca și cum ai omorî găscă ce urma să facă ouă de aur. (adăugire din ediția 1983, n.t.)
7. Transformarea, fie că este vorba de personaj, obiect sau idee, este tocmai ceea ce trebuie să se întâmple în cadrul fiecărei scene de improvizație. Transformarea reprezintă energia fiecărei scene, ceea ce e interesant la ea, procesul ei viu. (adăugire din ediția 1983, n.t.)

Crearea tabloului scenic

(vezi și „Tabloul scenic”, Addenda I)

Punct de concentrare: pe comunicarea grupului.

- > Orice număr de actori; aceștia stabilesc Unde, Cine, Ce și vârsta personajelor. Când începe scena, actorii stau în stop-cadru în spațiul ales. Ca și în exercițiul „Ce vârstă am?/ Repetare” (cap. III) actorii așteaptă liniștiți pe scenă, cu „minte albă”. Când unul din ei are o idee, poate începe scena. Acest exercițiu este un fel de combinație între „Incursiuni în intuitiv” (cap. VII) și „încălzire fără mișcare” (cap. III). La sfârșit actorii trebuie să revină la tabloul inițial.

COPIII ȘI TEATRUL

Capitolul XIII ÎNȚELEGEREA COPILULUI

Copiii de la 9 ani în sus pot urma etapele stabilite în prima parte a acestui manual cu rezultate foarte bune. De fapt, acest sistem non-verbal de învățare prin probleme și repetiție a fost dezvoltat *cu și pentru* copii. Așa cum multe din exercițiile de început pot fi modificate pentru a putea fi făcute de studenții mai tineri, așa cum unele din exercițiile următoare pot fi folosite de studenții mai mari, tot astfel acest capitol a fost creat special pentru nevoile copiilor de 8-10 ani. Multe din exercițiile speciale pentru ascultat, privit, a da și a prelua au fost aplicate cu succes la copiii de 8-10 ani, atunci când aceștia făceau parte dintr-un grup stabil. Sugerăm ca, înainte de a introduce acest material, să se citească cu atenție *Principiile și Punctele de reper* de la finalul Capitolului II, ca și fragmentul referitor la lucrul regizorului cu copilul-actor din capitolul XVIII.

Timp de peste zece ani am ținut la Young Actors Company („Trupa tinerilor actori”) în Hollywood ateliere de vară pentru copii de la 9 la 14 ani. Programul conținea 30 de ore pe săptămână, plus un timp special dedicat acelor copii care doreau să cunoască mai bine aspectele tehnice ale teatrului. Cu excepția jocurilor de încălzire și a dansului popular, fiecare oră în parte a fost dedicată teatrului. Niciodată, nici pentru un moment, nu a scăzut interesul. Într-o vară au participat la program și copii de 6-8 ani. Deși munceau din greu timp de opt ore, nu se puteau opri. De fapt, această combinație de jocuri teatrale, antrenament fizic și repetiție a unor piese făcea ca cele opt ore să fie aproape insuficiente.

ATITUDINEA PROFESORULUI

Un copil poate aduce o contribuție sinceră și interesantă teatrului, dacă i se acordă *libertatea de a experimenta personal*. El va înțelege și accepta responsabilitatea sa de a realiza comunicarea teatrală, se va implica, va dezvolta relații, va crea realitatea teatrală și va învăța să improvizeze și să dezvolte scene posibile d.p.d.v. teatral, așa cum fac adulții.

Harold Hillebrand, în cartea sa „Actorii copii”, se întreabă: „Oare arta actorilor-copii este o artă pierdută, ca și arta venețiană de a turna sticla?” Este evident că domnia sa a văzut un spectacol obișnuit cu copii-actori. Totuși, faptul că majoritatea spectacolelor cu copii sunt neinteresante, necoapte, adesea exhibiționiste, nu este rezultatul incapacității copilului de a înțelege și a învăța teatru. Ci, mai degrabă, dovedește absența unei metode de predare care să prezinte materialul copilului în așa fel încât acesta să-i permită să-și utilizeze propriul potențial creator în mediul respectiv.

Sunt puține locurile din afara propriului său joc unde un copil poate contribui la lumea în care se află și el. Lumea lui este dominată de adulți care îi spun ce să facă și când să facă - tirani binevoitori care oferă cadouri supușilor „buni” și îi pedepsesc pe cei „răi”, care se amuză de „istețimea” copilului și se enervează din cauza „prostiilor” lui. Copilul este atât de des aruncat de la tiranie la supra-indulgență și în nici un caz nu i s-ar da o responsabilitate în cadrul grupului. El merită și trebuie să primească *libertate, respect și responsabilitate*, egale cu cele ale actorului adult, în cadrul grupului său de lucru.

A învăța pe copil și a învăța pe adult este același lucru. Diferența apare doar în prezentare. S-ar putea ca, atunci când un grup de copii opune rezistență, acest fapt să fie cauzat de nevoia profesorului-regizor de a intelectualiza. Fiecare vârstă are o anumită experiență de viață și noi trebuie să avem capacitatea de a deosebi și a recunoaște această experiență. Din această capacitate decurge felul în care facem prezentarea exercițiilor, felul de a pune întrebări și de a da probleme de rezolvat.

A-i trata pe copii ca pe egali noștri nu e același lucru cu a-i trata ca pe adulți; și de această fină delimitare depinde ghidarea cu succes a grupului de către profesor. Recomandăm din nou profesorilor să citească comentariile pe care le-am făcut asupra Aprobării/ Dezaprobării în capitolul I.

Relaxarea tiraniei adultului are uneori efecte remarcabile. Un grup de fete și băieți au improvizat odată o piesă în care copiii trăiau într-o lume în care adulții nu mai existau. Acești tineri actori erau de la o casă de copii

și, din cauza luptei pe care o dădeau în fiecare zi, aveau tendința de a se certa și de a țipa. Desfășurarea scenei a fost o adevărată revelație. Niciodată acești copii nu fuseseră mai drăguți și mai curtenitori unul cu altul. Erau buni și tandri, vorbeau calm, erau preocupați de problemele cele mai mici ale celuilalt - se iubeau! Privind scena, cineva a zis: „Să fie oare adevărat că adultul este dușmanul copilului?”

Făcut astfel, atelierul de teatru îi va da copilului egalitate și libertatea personală de a înflori. Căci, atunci când un individ de orice vârstă știe că ceea ce face constituie o contribuție reală în slujba unui proiect și că nu autoritarismul îl împinge de la spate, el își eliberează umanitatea și intră în contact cu ceilalți.

Este, cu adevărat, extraordinar momentul când un copil ne acceptă pe noi, adulții, ca egali în activitatea comună!

INDIVIDUL ȘI GRUPUL

Experiența teatrală, ca și jocul, este o experiență colectivă ce permite studenților cu aptitudini individuale diferite să se exprime simultan în timp ce-și dezvoltă creativitatea și aptitudinile (vezi cap. I). Profesorul-regizor trebuie să fie atent ca fiecare copil să participe cu ceva la fiecare moment, chiar dacă ar fi să nu facă decât să tragă cortina. În egală măsură, și copilul agresiv și copilul pasiv pot distruge efortul grupului deoarece ambii refuză să renunțe la egocentrismul lor. Când lucrezi cu actori-copii trebuie să urmezi întotdeauna procedeele de lucru în grup, ca să stimulezi spontaneitatea și să permiți astfel nașterea libertății personale de a se exprima individual.

MEDIUL TEATRAL AL COPILULUI-ACTOR

Mediul înconjurător fizic pentru acest grup de vârstă trebuie să stimuleze, să incite, să inspire. Dacă se poate, ar trebui să existe cel puțin două spații de lucru: *un spațiu pentru jocuri și dans și un spațiu pentru decoruri* în care este important să fie diverse practicabile, cuburi, o cortină mobilă, un suport pentru costume bine echipat, un raft de recuzită, reflectoare, un loc pentru efectele sonore; și, bineînțeles, *un spațiu pentru public*. Totul trebuie adaptat, micșorat după nevoile copiilor, astfel încât tot ei să facă partea tehnică. Cu puțin efort și inventivitate, aproape orice cameră sau chiar orice colțișor poate fi amenajat asemenea unui mic teatru; și, chiar dacă spațiul nu e potrivit pentru un spectacol cu public, e important să fie potrivit pentru ateliere. Copiii mai mari pot aranja practicabilele ca să rezulte decorul (Unde-le) exact ca și actorii adulți.

Când lucrezi cu copii mici, ar fi bine să aveți unul, chiar doi asistenți care să ajute echipele să-și organizeze improvizațiile și scenele, să-i ajute să instaleze un decor anume, să se îmbrace în costume și să-i supravegheze pe cei care nu participă la un anumit moment. Acești asistenți nu trebuie să se amestece spunându-le copiilor ce să facă, ci pur și simplu să-i ajute la îndeplinirea deciziilor grupului.

JOCURILE

Jocurile trebuie să fie cel mai important element al procesului de predare pentru copii. În timpul jocului profesorul poate să observe copilul, poate să-i înțeleagă mai bine realitatea, atitudinile, comportamentul.

Se vede repede cine e ambițios, timid, atent, așa cum se văd și acei norocoși care nu simt nevoia „să facă bine”. O fetiță care a fost foarte apatică la primele ateliere, a fost considerată ca având un grad scăzut de inteligență. Însă, în timp ce juca „Schimbarea numerelor” (Addenda II), a devenit foarte activă, dezvăluind faptul că apatia ei era o carapace ce-i ascundea frica. Această descoperire, făcută la timp, l-a ajutat pe profesor s-o elibereze în vederea unei experiențe creatoare, mult mai repede decât ar fi fost posibil prin alte mijloace.

Pentru această grupă de vârstă jocurile, selectate atent, constituie și un instrument util în pregătirea pentru realitatea teatrală. Thorne Rosa nu e numai o versiune cu cântece și dansuri încântătoare a „Frumoasei adormite”, dar are și personaje bine definite ce fac parte din joc. Mulberry Bush, cea care conduce un cor ce cântă aproape zilnic, are actori-copii foarte mici ce lucrează la fel ca și actorii-adulți cu obiectul sau cu problemele senzoriale. Așa cum scrie Neva L. Boyd: „Ca și teatrul adevărat, jocul elimină ceea ce e irelevant și aduce evenimentele unei secvențe la o formă atât de simplificată, de condensată, ce concentrează în timp și spațiu esența experienței de viață. În acest fel, și datorită conținutului variat al jocurilor, copilul capătă experiențe mai multe și mai variate prin joc decât ar fi posibil să acumuleze altfel, în procesul vieții cotidiene.” Din nou: „*Forța jocului rezidă în procesul creator al jucării sale.*”

Există foarte multe categorii de jocuri ce pot fi alese - jocuri pentru simțuri, jocuri care eliberează mușchii,

jocuri intelectuale, jocuri dramatice, etc. (vezi Addenda II: Jocuri tradiționale). Profesorul-regizor trebuie să facă în special efortul de a alege jocul potrivit problemei momentului respectiv și să evite jocul „gag” - ce nu are alt obiectiv decât să se distreze pe seama cuiva.

De asemenea, este de dorit ca actorii-copii să aibă activități variate: ritmuri, dansuri populare, mișcare extinsă, etc. Toate sunt esențiale în dezvoltarea individului și trebuie să aibă un loc bine definit în cadrul atelierului. Dacă nu e posibil să li se aducă specialiști, atunci poate lucra profesorul însuși pentru a acoperi măcar lucrurile simple din fiecare domeniu. *Orice fel de exercițiu de grup cu mișcare, ritm și sunet este util.* (vezi Capitolul V).

Se pot inventa jocuri pornind de la exercițiile senzoriale - „Ce ascult?”, „La ce mă uit?”, „Ce țin în mână?”, „Ce mănânc?”.

Profesorul poate selecta din acest manual exerciții de arta actorului ce par complicate, dar pe care poate să le prezinte ca pe un joc. De exemplu „Cine bate la ușă?” (cap. IV) este foarte util. Jocuri combinate cu „Mersul întâmplător” (cap. IX) au fost utilizate cu mare succes într-un spectacol public al trupei noastre, Playmakers, la Teatrul de Copii.

ATENȚIA ȘI ENERGIA

Se pare că există o legătură clară între gradul de atenție și nivelul de energie al copiilor mici. Dacă unui copil - indiferent că este foarte activ, cu o energie medie sau apatic - i se dau probleme interesante de rezolvat, o să fie concentrat la activitate o lungă perioadă de timp. Dacă gândim gradul de atenție ca fiind strâns legat de nivelul de energie al grupului nostru, o să știm cu precizie când trebuie să introducem o activitate menită să-i stimuleze pe copii și să-i aducă spre noi nivele de vitalitate și percepție, de experimentare și învățare.

O asemenea stimulare poate fi obținută prin simpla schimbare a zonelor de activitate, prin diversificarea activităților, prin propunerea unor exerciții interesante de arta actorului, prin folosirea unor elemente de costum și decor. Pentru a mări capacitatea de concentrare a copilului ar trebui ca, la primele ateliere mai ales, programul de lucru să fie împărțit în trei etape: *jocuri, mișcare creativă și teatru*. Se poate folosi orice mijloc ce ar putea mări capacitatea de concentrare: lumini, muzică, culori, etc. În acest fel, tinerii actori sunt re-treziți pentru aventura teatrală și pot să se debaraseze chiar din primii ani de jocul dramatic, pregătindu-se pentru experiența teatrală.

JOCUL DRAMATIC

Ca și partenerul său adult, copilul petrece multe ore din zi în jocul dramatic subiectiv. Versiunea adultă constă în a spune povești, a visa cu ochii deschiși, a juca un rol, a se identifica cu personaje de la televizor, etc. Copilul, pe lângă acestea, scenarizează evenimente și pretinde a fi altcineva, un personaj anume, de la cowboy la părinte și profesor.

În atelierele pentru copii mai mici, drumul de la *jocul dramatic (subiectiv)* la *realitatea scenică (obiectivă)* merge mai lent decât în atelierele pentru studenți mai mari. De cele mai multe ori, copiii-actori nu sunt încă destul de maturi pentru a înțelege Evaluarea pe deplin; și există și o dependență mare față de profesor - dependență ce nu poate fi ruptă brusc.

Diferențiind jocul dramatic de realitatea teatrală, transformând jocul dramatic în realitate teatrală, tânărul actor învață să facă diferența între a se preface (iluzie) și *realitatea teatrală ce face parte din realitatea propriei sale lumi și vieți*. Copilul confundă deseori jocul dramatic cu viața reală și, din păcate, mulți adulți fac la fel.

Un exemplu bun de confuzie între iluzie și realitate a fost un băiețel, Johnny, adus la atelierul de arta actorului pentru că „mințea prea mult”. La începutul lecțiilor îi entuziasma pe toți cu „jocul” lui. L-au țâșnit lacrimi de crocodil când surorile sale de pe scenă nu au vrut să-l ia cu ele. Când l-au dat „afară din camera lor”, a început să suspine necontrolat, zicând: „Nu m-au primit la ele!” Când a fost alungat din scenă, deși era Regele Piraților, n-a uitat mult timp faptul acesta. Pe scurt, Johnny încurca iluzia cu realitatea. Cu timpul, a învățat să facă diferența. El a participat, mai apoi, frecvent în spectacole de teatru și, după cum spuneau părinții, nu mai mințea.

Toți studenții-actori, tineri și bătrâni deopotrivă, trebuie să învețe că *scena e scenă și nu o prelungire a vieții. Are propria sa realitate, pe care actorii o acceptă și apoi o experimentează*. Pe scenă putem fi vrăjitoare

și căpitani de vas, zâne și elefanți. Jucându-ne, putem zbura pe lună sau trăi în castele minunate.

Improvizația unei situații pe scenă are, ca și jocul, propriul fel de *organizare*. Următoarea discuție a avut loc după ce un grup de copii de 6 și 7 ani au experimentat și s-au distrat jucându-se „de-a casa” („de-a mama și de-a tata”) pe scenă.

V-ați jucat de-a casa sau ați făcut o piesă?

Am făcut o piesă.

-Care este diferența între a te juca „de-a casa” în curtea casei tale și a te juca aici?

-Aici avem scenă.

-Aici zici că te joci de-a casa?

-Nu, aici zici că joci.

-Ce mai ai aici, pe lângă scenă?

-Public.

-De ce vine publicul să vadă o piesă?

-Pentru că le place, e distractiv.

-Crezi că i-ai distrat?

-Nu.

-De ce nu?

-Am vorbit încet și nu am făcut nimic interesant.

-Ce ai putea face ca să fie mai interesant?

-Am putea fi mai răi, am putea să vrem să ne uităm la televizor toți deodată sau altceva.

-Aș vrea să te întreb din nou. V-ați jucat „de-a casa” sau ați făcut o piesă despre o casă?

-Ne-am jucat de-a casa.

-Crezi că ai putea să te duci din nou pe scenă și, în loc să te joci de-a casa, așa cum ai face în curtea casei tale, să faci o piesă despre o familie, într-o casă și să ne arăți Unde ești, Cine ești și Ce faci acolo?

-Da.

Copiii au făcut din nou scena, păstrând bucuria pe care au avut-o prima oară, dar adăugând efortul lor real de a face scena „cât mai interesantă pentru public”. S-a menținut și spontaneitatea jocului din curtea casei și s-a adăugat și realitatea pe care au obținut-o pentru că încercau să-și împărtășească experiența cu publicul.

Și copilul poate învăța să nu se prefacă, ci să fie real, să facă acțiuni reale. Poate descoperi puterea magică a teatrului de „a scoate iepuri din pălărie”. Am întrebat un grup de 8-11 ani de ce au nevoie să facă lucrurile de-adevăratele pentru public și să nu se prefacă. „*Dacă te prefaci nu e real și publicul nu poate vedea.*”

JOCUL NATURAL

Problema de a scoate la iveală și apoi de a menține naturalețea tânărului actor în cadrul acestei forme de artă este o provocare reală. Copilul natural nu este neapărat un actor natural; generalitatea conform căreia: „Copiii sunt actori naturali” este la fel de adevărată sau de falsă așa cum este și pentru actorul adult. În ambele cazuri libertatea personală „de a ieși din tine”, de a „păși” în mediul înconjurător și de a experimenta, determină gradul de „naturalețe” de la care se pornește.

Din păcate, de multe ori, naturalețea trebuie regăsită atât la copii cât și la adulți. Chiar și copiii mici vin la atelierele de arta actorului încărcăți de manierisme, cu tensiuni fizice, cu mușchii încordați, grația lor naturală fiind denaturată, fiindu-le teamă de contact, fiind deja conduși de egocentrism și exhibiționism. În orice caz, pentru că are un trecut de numai câțiva ani (spre deosebire de adulți) și pentru că este, în fond, copil, trecerea spre starea de libertate „inițială” se face mult mai repede.

Din nou: *actorul pe scenă trebuie să creeze o realitate. Trebuie să aibă energie, trebuie să comunice cu publicul, să fie capabil să dezvolte un personaj și să relaționeze cu partenerii săi, să aibă un simț al spațiului și al timpului, etc.*

Deși am putea reuși cu succes să descoperim și să păstrăm naturalețea studentului-actor, s-ar putea să aflăm că acest lucru nu este de ajuns. Nu este de la sine înțeles că doar naturalețea reprezintă o comunicare interesantă dinspre scenă înspre public. Așadar, avem o problemă cu două fațete: întâi să descoperim și să eliberăm naturalețea și frumusețea fiecărui copil, apoi să restructurăm această naturalețe pentru a îndeplini cerințele

acestei forme de artă. Lucru adevărat și pentru actorii adulți.

Ceea ce trebuie să facem, apoi, ar fi să păstrăm copilul într-un joc spontan și să transformăm acest joc în comportament scenic comunicabil. Nu trebuie introduse „tehnici”. La fel ca și la adulți, prezentarea problemelor de rezolvat trebuie făcută în așa fel încât comportamentul lui scenic să apară de la sine, „accidental”, (vezi cap. Mildred: (răspunzând) Alo?

Profesorul: Pot vorbi cu Edith? (fetița care stătea pasiv în scenă) Mildred: Edith, e pentru tine.

Edith: (merge la telefonul de pe scenă) Alo? (cu voce scăzută) Profesorul: Alo, Alo, Edith la telefon? Edith: (cu o voce de departe) Da.

Profesorul: Ciudat, dar te aud cam prost. Probabil că legătura e proastă. Te superi dacă te rog să vorbești puțin mai tare? Edith: (cu voce tare) Bine.

Un alt exemplu: o mamă stă în bucătărie așteptându-și copiii să se întoarcă de la picnic. Copiii sunt la picnic în altă parte a scenei. Scena a ajuns în impas pentru că, atât copiii, cât și mama, stau pur și simplu. Profesorul sună la telefon. Mama: Alo.

Profesorul: Alo, Bună ziua, ce mai faci? Mama: Bine.

Profesorul: Ce făceai acum? Mama: Îmi așteptam copiii. S-au dus la un picnic. Profesorul: Doamne, nu s-au întors încă acasă? Mama: Nu, încă nu.

Profesorul: S-a făcut întuneric și plouă (aici luministul are de lucru). Nu crezi că ar fi bine să mergi să-i cauți și să-i aduci acasă? E aproape ora de culcare. Mama: Ba da. Așa am să fac.

Mamei i s-a dat astfel un impuls spre acțiune, căci a alergat să-și caute copiii. Când se întorc sunați din nou, dacă este necesar. Profesorul: Alo? V-ați adus copiii acasă? Sunt în regulă? Mama: Da, acum sunt acasă.

TERMENI DE FOLOSIT

Concentrare completă sau incompletă

Explicați-le tinerilor conceptul de concentrare prin *energie*. Trimiteți pe cineva pe scenă ca să ridice o piatră sau ca să împingă o mașină stricată (invizibile). Este același lucru ca și Punctul de Concentrare la actorii adulți. Dacă concentrarea lor e completă, ei observă repede că trebuie să investească „toată puterea lor” în problema scenică.

Ai devenit spectator

„Ai devenit spectator!” este o propoziție menită să sporească concentrarea. Se întâmplă uneori ca actorul-copil să se privească, să se reflecte pe sine, ca în oglindă. În acel moment el devine spectator, căci nu participă la acțiunile celorlalți actori, caută privirea profesorului ca să vadă dacă are aprobarea lui. Rezolvați simplu această problemă spunând: „Avem un loc special pentru public și, dacă preferi să fii mai degrabă acolo decât în piesă, coboară de pe scenă și stai și privește. Este absolut în regulă dacă vrei să te uiți, dar atunci faci parte din public.”

Copiii o să înțeleagă rapid că scena este locul pentru actori și că *nu pot fi și actori și public în același timp*. Este important să înțeleagă pe deplin această separare, pentru că aceasta este una din cheile către realitatea scenică. S-ar putea ca, din când în când, să fie nevoie să le reamintiți prin indicații ca: „Spațiul pentru public este aici, jos! Noi privim unde privesc ochii tăi! Noi vedem ceea ce vezi tu!”

Răsturnarea bărcii

„Nu răsturna barca!” este o frază spusă atunci când e necesar să evaluăm imaginea scenei și să-i încurajăm pe actori *să se plaseze singuri în scenă*. Vizualizarea spațiului poate fi înțeleasă de orice copil. Descrieți în cuvinte simple scena ca fiind o barcă (sau o plută). Apoi, cereți studenților să se gândească ce s-ar întâmpla dacă toată II). După câte știm, *orice copil sau adult care se joacă liber, implicat total în rezolvarea problemei - Punct de concentrare, dobândește (sau menține) un comportament spontan, natural, realizând în același timp și o reală comunicare teatrală*.

LUPTA PENTRU CREATIVITATE

Dacă profesorul-regizor imprimă copiilor-actori prejudecăți despre gândire și comportament - un mod bun

sau rău de a face lucrurile - le restrânge foarte tare posibilitățile și vor avea de suferit și individul și forma de artă. Când copilul este împins sau forțat spre anumite soluții învățate, tipice, sau când i se dă un concept „matur”, și, în fond, cam decolorat, despre teatru, jocul său nu poate fi decât static și neplăcut, ajutat doar de farmecul personal pe care, totuși, majoritatea copiilor îl au. Dacă ne vom aminti că învățatul pe dinafară, formulele, conceptele sunt, de fapt, suma descoperirilor altcuiva (vezi Aprobare/ Dezaprobare cap. I), studenții noștri pot atunci să crească și să se dezvolte într-o atmosferă liberă.

Azi, mai mult decât oricând, suntem în fața necesității de a dezvolta o gândire creativă și originală - atât în artă cât și în știință. Deși se vorbește atât de mult cu copiii, care sunt viitorul nostru, totuși, o mulțime de formulări ale adulților sunt fie de neînțeles în întregime, fie înghițite nedigerate și nepuse la îndoială. De multe ori ne e dat să auzim un nou venit în teatru (ce poate avea doar șase ani) zicând: „Nu ai voie să te întorci cu spatele la public” (vezi „Exercițiu pentru spate”, cap. V). Dacă întrebăm, vom afla că o persoană cu oarecare autoritate asupra copilului i-a spus asta. În cazul acesta, o ușă e închisă chiar de la început de către cineva care, evident, nu are nici cea mai vagă idee despre ce vorbește și pur și simplu transmite ceva ce a auzit sau i se pare că așa este. În câte alte domenii din viața copilului trebuie să continue lucrul acesta, oră după oră, zi după zi? Acest tip de învățământ autoritar îi proteste pe copiii noștri și le închide centrele de inspirație și creativitate. Mulți ani se pierd până când un copil devine adult și, atunci, s-ar putea să se ridice sau nu deasupra obstacolelor care i-au fost puse în cale în timpul copilăriei.

Creativitatea este adesea gândită ca fiind un mod mai puțin formal de a prezenta sau de a folosi același material, poate într-un mod mai ingenios, mai inventiv, o aranjare diferită a acelorași elemente. Creativitatea nu înseamnă doar a construi sau a face ceva, nu este doar o variație a formei. ***Creativitatea este o atitudine, un anumit fel de a privi, un anumit fel de a investiga, poate un mod de viață - și poate fi descoperită pe drumuri pe care nu am umblat încă. Creativitatea este curiozitate, bucurie și comuniune. Este proces - transformare - proces,*** (vezi cap. IV).

DISCIPLINA ÎNSEAMNĂ IMPLICARE

Ne e teamă să renunțăm la restricțiile unor tipare convenționale de gândire și de acțiune. Ne simțim mai confortabil, poate mai stăpâni pe noi și pe situație; gândul unei atmosfere în care studenții sunt liberi evocă în mintea noastră imaginea unei case de nebuni. Poate confundăm libertinajul cu libertatea?

Libertatea creatoare nu înseamnă a da deoparte disciplina. *Adevărata creativitate presupune ca o persoană, lucrând liber în cadrul unei forme de artă, să fie, implicit, foarte disciplinată.*

Haideți să analizăm premisa disciplinei și să punem câteva întrebări. Ce scop avem când le cerem disciplină copiilor? Vrem să-i ținem liniștiți? Vrem să păstrăm ordinea? E o formă de auto-control? Poate le cerem să se conformeze? Mulți dintre noi se referă, însă, fie la a-și impune propria voință sau la a suprima voința altuia. Cât de mulți copii sunt trimiși la culcare din cauză că mama lor este obosită?

Un copil „bun” s-ar putea să nu fie deloc disciplinat. S-ar putea, pur și simplu, să fie înclinat să obțină recompense în loc de pedepse, aprobare în loc de dezaprobare. El încearcă să supraviețuiască fiind împăciuitor. Dar și celălalt, așa-zisul copil indisciplinat, încearcă să supraviețuiască; el luptă ca autoritarismul, cu restricțiile pe care nu le înțelege și energia sa, atunci când nu este canalizată într-o acțiune constructivă, devine adesea comportament indisciplinat, delicvent. Faptul că e rebel se vede deseori în refuzul de lucru, profesorul trebuie să spună simplu: „Dacă deschizi ochii, joci un alt joc. Noi jucăm acum un joc de auzit, nu unul de văzut.” Astfel, fără să fie certat, copilul realizează rapid că, dacă tot se joacă, este mai distractiv să joace jocul pe care îl joacă grupul. Curând, dorința lui de a fi primul, cel mai tare, cel mai corect, etc. este înlocuită de *bucuria de a juca*.

Capitolul XIV

PRINCIPII FUNDAMENTALE PENTRU COPILUL-ACTOR

IMPROVIZAȚIA CU COPIII DE 6-8 ANI

Acțiunea interioară

Conceptul din spatele acțiunii interioare poate fi ușor înțeles de copiii-actori, dar e mai bine să nu fie introdus până ce nu au avut parte de suficientă improvizație, exerciții de povestire și chiar lucru cu microfonul (vezi "Radio și Tv", cap. VIII).

Iată un exemplu referitor la introducerea și manipularea conceptului acțiunii interioare, atunci când grupul de lucru e pregătit.

-*Știi ce simte mama ta când vii de la școală? Poți să-ți dai seama dacă mama e bucuroasă când îi ceri permisiunea de a te duce afară, la joacă? Și cel mai mic copil dă din cap reamintindu-și.*

-*Cum îți dai seama?*

-După cum se uită ... după cum se poartă.

-*Vrea cineva să urce pe scenă și să fie mama care se bucură?*

Deși copiii rareori lucrează singuri pe scenă, din când în când aceasta poate fi o experiență excelentă pentru ei. Alegeți pe unul din voluntari. Tânărul actor urcă pe scenă și devine „mama bucuroasă”. Când primul a terminat fie discutați-i prestația, fie cereți și altora să lucreze și ei înșiși asupra acestei probleme exclusiv. Studenții din public trebuie să fie foarte atenți la copilul de pe scenă.

Acum cereți copiilor să stea în liniște și să se gândească la familia lor.

- *De obicei vă dați seama când cineva din familie este îngrijorat?* -Da.

Cereți-le să vă arate. O fetiță de la „Compania Tinerilor Actori” ni l-a arătat pe tatăl ei îngrijorat punându-și capul pe genunchi și mâinile peste urechi într-o poziție tipică pentru opera-comică. Mai târziu, când a venit mama ei s-o ia, i s-a povestit totul. Ea a râs și a spus: Știu că pare exagerat, dar tatăl ei într-adevăr face așa.

Când copiilor le este clar că *oamenii au tendința de a arăta ceea ce simt*, atunci explicați problema de arta actorului în felul următor: *O să jucăm un joc care se numește „La ce te gândești?”. Fiecare o să urce singur pe scenă. O să jiți undeva, așteptând pe cineva. În timp ce așteptați, vă gândiți la ceva. Când terminați, noi, cei din public, vom vedea dacă am înțeles ce gândeați. Poate că așteptați pe cineva care a întârziat. Poate că sunteți singur într-un cartier cam ciudat și vă e cam j'rică. Poate că așteptați pe cineva care vă va duce la o petrecere minunată. Toți vă veți alege ce să gândiți și noi vom vedea dacă ați reușit să ne transmiteți.*

După ce au lucrat individual, puneți-i pe toți copiii împreună într-o sală de așteptare, în gară, de exemplu. Aici trebuie să se gândească exact la ceea ce se gândeau mai devreme, când erau singuri.

Dacă această temă este prezentată copiilor în termenii propriei lor experiențe în așa fel încât ei să înțeleagă, va rezulta o acțiune interioară interesantă. Încurajați-i pe copii să joace în afara clasei un joc despre a vedea „ce

simt oamenii înăuntrul lor". O să le facă plăcere să-i observe pe membrii familiei și pe prieteni și să știe ceea ce gândesc.

A da realitate (substanță) obiectelor

Într-o după-amiază, în timpul unei improvizații cu o fermă, o fetiță s-a dus la fântână să scoată apă, și-a umplut găleata și a cărat-o ca și cum ar fi fost goală. Atunci am cerut ca fiecare să umple găleata și s-o aducă plină înapoi. Numai la unul din zece copii găleata a fost plină.

În curtea teatrului era o fântână, așa că am mers acolo. Copiii și-au umplut fiecare, pe rând, gălețile cu apă adevărată, au mers câțiva metri și apoi le-au golit. După ce au lucrat toți, au fost întrebați:

-*A fost vreo diferență între găleata plină și găleata goală?* A urmat o pauză de gândire. Apoi, cel mai mic dintre copii, care până acum s-a implicat destul de puțin în activitate, a zis:

-E mai grea când e plină. Asta a fost într-adevăr o observație interesantă; toți au fost imediat de acord.

-*De ce actorul trebuie să știe că e mai grea când e plină?* Din nou aceeași liniște. În cele din urmă, un copil de șapte ani a vorbit:

-Pentru că pe scenă nu există apă adevărată.

-*Da! Pe scenă nu există apă adevărată. O fântână pe scenă poate fi făcută doar din lemn sau din hârtie.*

Copiii au urcat apoi pe scenă și au jucat un joc numit „Este mai greu când e plin” (cap. III). Și-au stabilit Unde, Cine, Ce și și-au „umplut” coșurile și gălețile cu lapte, cu mere, cu bani, etc. și apoi au mers pe scenă clătinându-se sub diversele greutăți pe care le aveau.

Cât de simplu au învățat un adevăr important de teatru! Câți dintre noi n-am văzut actori adulți - amatori, dar și profesioniști - care uneori uită că diversele recipiente sunt „mai grele atunci când sunt pline”? Această conștientizare a creării realității este transferabilă ușor la alte obiecte.

Exercițiul cu telefonul

Telefonul este, probabil, unul dintre cele mai plăcute și folositoare elemente de recuzită pentru copiii actori. Luați un telefon real, de mărime normală (nu o jucărie); dacă se poate, obțineți și o linie telefonică reală.

Telefonul este foarte folositor în cazul tânărului actor care reacționează mai greu. Profesorul sună (vocal) la telefon din orice loc al clasei. Copilul cel mai activ va sări la telefon. Când acesta răspunde, cereți pe unul din copiii mai inactivi.

lumea ar sta pe o singură parte. Așa cum barca s-ar dezechilibra, tot așa și imaginea scenică s-ar dezechilibra, dezorganizând scena. Odată ce această frază va fi bine înțeleasă, nu trebuie decât să spuneți: „Răsturnați barca!” și îi veți vedea pe actori reaşezându-se într-o imagine scenică mai interesantă. Fără să-și piardă concentrarea, ei o să-și dea seama de necesitatea de a se face auziți, de a-și transmite acțiunile și sentimentele fiecărui membru din public. După ce s-a discutat despre „răsturnarea bărcii”, cereți studenților să meargă pe scenă. Întâi cereți-le să dezechilibreze barca intenționat, începeți prin a-i întreba: „Când vrem să răsturnăm barca?” Cereți-le să facă o scenă dezechilibrată intenționat: ca în cazul unui incendiu, a unei scene de masă, etc. După discuție, cereți-le să facă altă scenă, Punctul de Concentrare fiind de această dată să evite răsturnarea bărcii.

Includeți publicul

La fel ca și în lucrul cu actorii adulți, cereți copiilor să joace direct cu publicul, ca într-o întâlnire.

Arătați, nu povestiți

Această problemă poate fi cel mai bine introdusă unui grup de copii actori în Evaluarea de după prezentarea unei scene: „Ne-a arătat că se joacă în zăpadă sau ne-a povestit că zăpada e rece?”, „Cum ar fi putut să ne arate că era tatăl?”, „Cum ne-ar fi putut arăta că s-a rănit la deget?”, „Am văzut paharul din mâna ei?”.

EVALUAREA

Nu există persoană mai dogmatică decât un copil de 6-7 ani care „știe” răspunsul. El reflectă deja părerile lumii din jur. El are dreptate, ei greșesc! La început pare aproape imposibil să elimini aceste cuvinte limitative din vocabularul copiilor, unii dintre ei foarte mici. - A greșit! va spune un copil.

-Ce numești greșeală?

-N-a făcut corect.

-Și ce numești corect?

-Uite-așa! Și copilul demonstrează felul în care crede el că se sare coarda corect sau cum se mănâncă corect cereale.

-Dar dacă Johnny vrea să facă asta în felul său?

-Greșește.

-L-ai văzut pe Johnny mâncând cereale? -Da.

-Și mânca greșit?

-Da. Pentru că mânca prea repede.

-Vrei să spui că nu mânca așa cum mănânci tu?

-Trebuie să mănânci cerealele încet.

-Cine ți-a zis asta?

-Mama.

-Păi atunci înseamnă că, dacă mama ta îți cere să mănânci cereale încet, aceasta e regula la tine acasă. Poate că regula e diferită acasă la Johnny. L-ai văzut când mânca cereale?

-Da.

Dacă profesorul insistă, cu răbdare, copilul va accepta în cele din urmă *diferențele individuale* și cuvintele „bine” și „rău” vor face loc altor formulări: „N-am putut vedea ce face.”, „Nu s-a mișcat tot timpul ca o păpușă.”, „A vorbit prea încet”, „Nu a avut un A fost odată”, „A devenit spectator”.

După ce o echipă a terminat scena, Evaluarea e făcută la fel ca și cu actorii adulți. Studenții-spectatori vor fi întrebați: *Concentrarea lor a fost completă sau incompletă? Au rezolvat problema? Au avut un „A fost odată”?*

Când studenții-actori sunt întrebați cu abilitate, după o perioadă încep ei singuri să spună: „Am trecut prin zid”, „Am devenit spectator”, „Am vorbit prea încet”. Acest fel de *întrebări și răspunsuri* au mult mai multă valoare în dezvoltarea realității de către copii, în conștientizarea și percepția lor, decât pot avea niște fraze limitate și subiective ca „Au fost buni”, „Au fost răi”.

Într-o zi a apărut de la sine o eroare des întâlnită și anume ideea că există moduri prescrise de comportament. Studenții făceau o scenă de familie. Mama, tata și bunicul stăteau pe o canapea; serveau ceaiul. Studentul ne-a arătat că el era bunicul zicând din când în când: „Ce nebunie!” Apoi, într-o manieră tipică unui copil de șase ani, se cățara și se muta de colo-colo pe canapeaua făcută din cuburi.

La Evaluare i s-a spus lui Johnny că, desigur, ne-a arătat că el era bunicul. Însă, când a fost întrebat dacă așa crede el că se fâțâie un om de 60 de ani pe canapea, a fost foarte surprins să afle că așa a făcut. Datorită felului în care a fost întrebat, Johnny și-a reformulat felul de a gândi pentru a se întâlni cu criteriile profesorului-regizor și i-a acceptat pe loc autoritatea și a decis că bunicii nu se cațără pe canapele. Deodată, o voce de copil a vorbit din public:

-Bunicul meu face așa!

-Într-adevăr?

-Face așa când e beat.

Profesorul trebuie să fie foarte atent cum pune întrebări în timpul Evaluării, ca să nu pună idei sau cuvinte în mintea și gura studenților. Și chiar dacă s-ar putea ca unul din 20.000 de bunicii să se cațere pe canapea așa cum o face un copil de șase ani, este totuși o realitate posibilă și, prin urmare, studentul are dreptul să o exploreze.

PRINCIPII ȘI PUNCTE DE REPER

1. Dacă profesorul își structurează munca pe Probleme de arta actorului și pe Evaluarea în grup, totul vine de la

sine.

- 2.În timpul Evaluării, străduiți-vă să puneți acele întrebări care sunt la nivelul de experiență al copiilor și care stimulează învățarea.
- 3.Evitați să-i faceți pe copii să se potrivească unor concepte subiective de comportament scenic bun sau rău. Amintiți-vă, nu e nevoie să existe modalități prestabilite de a face ceva atâta timp cât se produce comunicarea.
- 4.Zgomotul care apare atunci când se organizează o scenă trebuie înțeles ca ordine, nu ca dezordine. Profesorul își dă întotdeauna seama când sunetele sunt indisciplinate. Organizarea unei scene nu poate fi făcută în liniște, pentru că energia și bucuria care apar pot fi exprimate doar în mod gălăgios. Copiii vor învăța să facă decorul în liniște atunci când va fi folosită cortina. Cu timpul disciplina le va deveni naturală. Nu înăbușiți cheful de joacă de dragul „ordinii”.
- 5.Până când toți tinerii actori devin capabili să ia inițiativa în cadrul atelierului, plasați-i pe cei care sunt catalizatori naturali în poziții în care să poată da un impuls acțiunii. Totuși, urmăriți-i ca nu cumva să preia comanda. Cu timpul, fiecare copil își va dezvolta capacitatea de a conduce.
- 6.Nu-i tratați de sus pe copii. Nici să nu vă așteptați la prea mult de la ei, nici să nu-i lăsați să scape prea ușor.
- 7.La fel ca într-un joc, atelierul de teatru permite fiecărui actor să-și ia ceea ce îi e necesar în funcție de propriul său nivel de dezvoltare și încurajează opțiunea individuală.
- 8.Auto-disciplina studenților se va dezvolta atunci când implicarea în acțiune este completă.
- 9.Această grupă de vârstă poate învăța, ca și adulții, să creeze realitatea scenică prin discuția și punerea de acord a întregului grup.
- 10.Ca și în cazul studenților mai mari, ne străduim să determinăm spontaneitatea și nu inventivitatea studenților.
- 11.Când copiii sunt pregătiți, spectacolul cu public le va crește nivelul de înțelegere și le va dezvolta aptitudinile. Totuși, nu grăbiți lucrurile. Asigurați-vă că și-au asumat antrenamentul din ateliere și că sunt pregătiți să împărtășească și altora jocul lor. Ei trebuie să înțeleagă că publicul „face parte din joc” și că nu trebuie să expună. Pentru că și la această vârstă studenții pot învăța să mânuiască instrumentele teatrale cu toate simțurile și cu intuiția lor; ei pot învăța să lucreze cu un regizor și cu partenerii, pot apărea în spectacole publice și pot face lucruri încântătoare, demne de amintit!

Într-o piesă în care un magazin de păpuși avea un rol important, am folosit pe post de păpuși copii de șase ani. Tinerii actori au studiat păpușile ce le-au fost aduse în clasă și au descoperit că acestea se mișcă numai din încheieturi. Au lucrat pentru a rezolva problema - a face totul ca o păpușă - la cursul de mișcare. S-au jucat de-a magazinul de păpuși timp de câteva săptămâni până să repete cu întreaga distribuție formată din copii mai mari (11-15 ani). Când micuții cu rol de păpuși au fost aduși la repetiție păreau actori cu experiență. Singurul lucru la care au trebuit să se acomodeze a fost lucrul cu colegii mai mari.

Au fost construite standuri pentru păpuși pe care copiii să stea în timpul spectacolului. Li s-a spus că, dacă le intră o șuviță de păr în ochi, se pot mișca, ca să o dea la o parte, pot strănuta, pot tuși. Au însă un singur Punct de Concentrare: *indiferent ce s-ar întâmpla, se mișcă asemenea unor păpuși*. Astfel, cele mai încântătoare momente ale spectacolului au apărut când te așteptai mai puțin: când un nas trebuia scărpinat, când o pălărie trebuia ridicată de jos. Mulți adulți au fost uimiți de relaxarea copiilor, de lipsa lor de afectare, de mișcărilor lor de păpuși. Au fost surprinși de calitatea actricească a acestor „puști”.

Important este faptul că acești copii aveau o plăcere totală a jocului, fără nici un fel de frică. Și-au concentrat întreaga energie pe problema fizică de a se mișca asemenea păpușilor și acest PDC le-a dat siguranță și i-a păstrat „în personaj”.

După spectacol, mica păpușă vorbitoare (6 ani) a fost asediată de copiii din public. Până și câțiva adulți s-au adunat în jurul ei lăudând-o: „Ce drăguță e! Nu e ea o mică actriță?!” Toată tevatura făcută în jur ar fi răsucit capul oricărui adult, dar fetița a mulțumit doar grupului și l-a întrebat pe alt actor: „Ce crezi, concentrarea mea a fost completă?”

Capitolul XV ATELIER PENTRU COPII DE 6-8 ANI

PREGĂTIREA ATELIERELOR

Exercițiile din acest capitol sunt destinate în special copiilor de 6-8 ani, dar în nici un caz nu trebuie considerate ca fiind singurele potrivite acestei grupe de vârstă. Ele apar aici datorită importanței lor.

Așa cum am spus și mai înainte, multe din exercițiile care apar în această secțiune de mijloc a manualului pot fi cu ușurință adaptate grupei de 6-8 ani. De exemplu, următoarele grupe de exerciții au fost date la atelierele celor de 6-8 ani cu rezultate remarcabile: exerciții simple pentru relație fizică (cap. III), exerciții simple pentru simțuri (cap. III), exerciții pentru radio (cap. VIII) și efecte tehnice (cap. VIII).

Profesorul-regizor trebuie să fie precaut când alege, când modifică și când prezintă exercițiile. Odată ce exercițiul introductiv „A fost odată” (din acest capitol) a fost asumat, o să cunoașteți foarte bine nivelul și necesitățile fiecăruia dintre studenți. După aceea, vă puteți structura planul atelierelor alegând exercițiile cele mai profitabile din mulțimea celor prezentate în manual.

PRIMUL ATELIER

Copiilor de 6-8 ani nu trebuie să li se dea exercițiul numit „Expunere”. „Unde. Apariția obiectului” și „Unde. Schițe” sunt, de asemenea, prea abstracte pentru această grupă de vârstă care are nevoie cât se poate de repede de decor real, costume adevărate, etc.

Haideți să cădem de acord să numim *Unde-le* pentru această grupă de vârstă „*A fost odată*”. Poate fi făcut cu sau fără o scenă echipată. Dacă nu aveți la dispoziție un teatru, împărțiți de la început spațiul în zonele obișnuite: scenă, culise, public. Dacă aveți la dispoziție o scenă adevărată, prezentați-le copiilor spațiul, arătându-le diferite detalii.

Următoarele variante ale exercițiului „A fost odată” sunt pentru primul atelier cu copii-actori. Una dintre variante nu presupune echipament scenic, cealaltă da și e preferabilă.

Discuție preliminară

-*Vă place să citiți sau să vi se citească povești?* -Da!

-*Ce faceți în timp ce mama vă citește o poveste?*

-Ascultăm ... auzim.

-*Ce auziți?*

-Auzim povestea.

-*Ce vreți să spuneți prin asta? Ce ascultați concret?*

-Ascultăm ce se întâmplă în poveste.

-*Să presupunem că mama vă citește „Povestea celor trei ursuleți”. Ce auziți în poveste?*

-Auzim povestindu-se despre ursuleți și despre ovăz...

-*Cum știți că ascultați „Povestea celor trei ursuleți”?*

-Pentru că așa spun cuvintele.

Acum intervine cea mai importantă întrebare:

-*Cum știți ceea ce vă spun cuvintele?*

-Poți vedea.

-*Ce vezi? Cuvintele?*

-Nu! cu hohote de râs toți copiii răspund: Vezi ursuleții, bineînțeles! Continuați discuția despre „a vedea cuvintele”. Spuneți-le o poveste: *A fost odată ca niciodată un băiețel și o fetiță care trăiau într-o căsuță galbenă pe vârful unui deal verde. În fiecare dimineață un mic nor roz plutea deasupra casei și...*

întrebați-i pe copii ce au văzut. Păstrați discuția în grup. Fiecare copil va vedea povestea în felul său personal.

Puneți-i să descrie imaginea vizualizată: ce culoare avea rochia fetei, ce fel de acoperiș avea căsuța, etc.

Continuați discuția atâta timp cât nivelul de interes este mare, apoi mergeți la următorul punct.

-Care e primul lucru pe care îl face mama ta când se pregătește să-ți citească o poveste?

-Vine la mine în dormitor ... se așează ... și spune: Doar cinci minute, dragule.

-Și apoi ce face?

-Citește povestea.

-Cum face asta?

-Citește din carte! Deja tinerii actori sunt siguri că au un profesor cam prostuț care nu știe cele mai simple lucruri.

-Acum gândiți-vă bine. Care este primul lucru pe care îl face înainte să se apuce de citit, după ce a venit în dormitor și s-a așezat?

-Deschide cartea.

-Bineînțeles! Deschide cartea! Ar fi posibil să citească, dacă nu ar deschide cartea?

-Sigur că nu!

-in teatru avem de asemenea o poveste. Și noi trebuie să deschidem cartea înainte de a începe. Numai că, pe scenă, deschidem cortina. (Dacă nu aveți cortină adevărată, puteți marca cu ajutorul unor lumini sau anunțând pur și simplu „Cortina!” pentru a indica începutul unei scene.)

-Cum începe o poveste de obicei?

-A fost odată ca niciodată ...

-Vrei să spui că pornește de undeva? -Da.

-De obicei povestea e cu oameni?

-Da, oameni și animale.

-Pe oamenii și animalele din „Povestea celor trei ursuleți” îi numim personaje atunci când îi aducem pe scenă. Acum, exact cum mama deschide cartea și începe cu „A fost odată...”, noi o să arătăm ursuleții și casa. În loc să-i vedeți în mintea voastră, așa cum se întâmplă atunci când vi se citește, o să-i vedeți pe scenă. Când mama vă citește, vorbește în șoaptă ca să n-o puteți auzi? Sau vă citește stând în altă cameră?

-Sigur că nu! Citește povestea astfel încât copiii să o poată auzi.

-Asta pentru că, dacă nu ați putea să o auziți, nu v-ați putea bucura de poveste. Așa e?

Când copiii își exprimă dorința de a se bucura de poveste, continuați discuția. Dacă întrebările vor fi clare, și ei vor răspunde clar.

-În teatru există oameni care sunt exact ca voi când o ascultați pe mama voastră. Teatrul are un public. Ei sunt oaspeții voștri. Publicul vrea să se bucure de povestea pe care o vede și o aude. Și cum mama vă face cunoscut locul unde se desfășoară acțiunea (Unde sau A fost odată), personajele (Cine) din carte și ceea ce li se întâmplă (Ce), tot astfel și actorii trebuie să împărtășească povestea pe care o joacă pe scenă publicului. Și face asta arătând totul publicului: unde sunt personajele, cine sunt și ce fac.

-Publicul stă și pur și simplu ascultă așa cum faceți voi când ascultați povestea?

-Nu, publicul se uită așa cum te uiți la TV ...

-Exact, publicul se uită la ceea ce faceți pe scenă și vede personajele în mișcare, acționând și vorbindu-și. Așadar, puteți să bucurați publicul arătându-i și împărtășindu-i tot ceea ce faceți pe scenă.

Discuția poate continua mai departe și aduce profesorului- regizor ocazia de a explica termenii „a împărtăși publicului” (a-1 include în experiență) și „a arăta” (opus lui „a povesti”). Oricum, nu se pot obține rezultate imediate cu orice preț. În cazul acestei grupe de vârstă va trece ceva timp până când „a împărtăși” și „a comunica” cu publicul devine un lucru organic.

După ce ați terminat discuția inițială, treceți direct la:

A fost odată/ echipament minim.

> Primul pas este să stabilim Unde, Cine, Ce.

Unde — Unde v-ar plăcea să fiți? Studenții vor sugera multe spații; unul dintre acestea va fi sigur clasa. Dacă, totuși, cursurile au loc în clasa unei școli obișnuite, schimbați cu o sufragerie. Cine - Cine vreți să fie în clasă ?

Se vor gândi la profesor și elevi. *Ce - Ce fac ei în clasă?* Vor sugera acțiuni ca a învăța să citească sau să socotească. În ce clasă vreți să fiți? La grădiniță, în clasa întâia, a doua, la liceu?

După ce și-au ales clasa, cereți-le copiilor să-și pregătească scena. Să aveți la îndemână elementele de decor necesare. Reamintiți studenților că toate elementele de decor trebuie să intre într-un spațiu restrâns - scena și ajutați-i să le așeze împreună cu un asistent. Reamintiți-le, de asemenea: *Trebuie să împărtășiți povestea voastră. Credeți că e bine pusă catedra în acea poziție?* Opriți-vă și discutați cu tot grupul, dacă e nevoie. Deși în acest moment publicul propriu-zis va fi format numai din profesor și din asistentul său, țineți-i pe studenți conștienți de responsabilitatea pe care o au față de public.

Când mizanscena va fi gata, vor lipsi multe lucruri din clasa de școală. Cereți studenților să-și închidă ochii și să încerce să vadă o clasă pe care o cunosc. Conduceți-i fără grabă să vadă podeaua, pereții, culoarea tavanului. Nu vă amestecați în vizualizarea lor; dați-le doar unele direcții.

-Ce lipsește de pe scenă și era în clasa voastră de la școală?

-O ascuțitoare.

-Câți dintre voi au văzut o ascuțitoare?

Astfel, poate fi alcătuită o întreagă listă de obiecte pe care copiii trebuie să le pună pe scenă, obiecte reale sau create de ei.

Este cel mai bine ca, la primele cursuri, profesorul-regizor să-i distribuie pe copii. În cursurile de mai târziu ei vor putea să se distribuie singuri.

Când toate elementele de decor și obiectele sunt la locul lor, cereți copiilor să meargă pe scenă anunțând *La locuri!* Profesorul va merge de pe scenă la catedră și elevii la locurile lor. Atunci se anunță: *Cortina!*

Pe măsură ce se desfășoară scena, mișcarea și imposteria vocilor vor avea un nivel scăzut, lucru valabil mai ales în cazul celor de 5-8 ani. Majoritatea copiilor vor sta și se vor uita la cei câțiva care probabil vor scrie pe tablă. Vor chicoti mult și se vor uita la public. Dacă tânăra actriță care joacă rolul profesoarei întreabă ceva pe un elev, s-ar putea să primească un răspuns sau nu. S-ar putea ca scena să fie preluată de câțiva copii atenți, în timp ce ceilalți vor sta pe post de public pentru cei activi.

În acest moment asistenta/asistentul profesorului-regizor are o importanță foarte mare: trimiteți-o să intre în joc ca un personaj bine definit - într-o clasă de școală, directoarea școlii este următoarea apariție logică. Ea intră ca să vadă ce se întâmplă. Ca directoare, ea poate să prezinte o acțiune tuturor copiilor și să-i implice: ea-i poate liniști pe copiii care au preluat situația și-i poate implica pe cei mai timizi. Toate acestea pot fi realizate cu ajutorul personajului Directoarei. (Aceeși tehnică este folosită atunci când sunt invitați copii din public pentru a lucra o scenă gen „Sugestii din partea publicului.” cap. IX)

Directoarea: Bună dimineața, domnișoară X. Nu-i așa că e o dimineață frumoasă?

(Așteaptă răspuns. Dacă cea care joacă rolul profesorului vorbește încet, cu voce pierdută, directoarea repetă întrebarea).

-Îmi cer scuze, domnișoară X, nu am auzit ce-ați spus! Nu-i așa că este o dimineață frumoasă?

(Sunt șanse ca această întrebare să producă răspunsul dorit. Dacă nu reușește, asistenta trebuie să schimbe abordarea.)

-Știți, domnișoară X, sunt sigură că elevii ar vrea să audă ceea ce aveți de spus. Nu-i așa că e o dimineață frumoasă? (A treia întrebare va aduce un ton mai viu, fie și numai pentru acea bucată de dialog. Chiar dacă fetița se scufundă iar în ea însăși pentru tot restul jocului, atunci când directoarea va vorbi cu ea, va răspunde.)

- Bună dimineața, copii! Cum vă simțiți în dimineața asta? Elevii: Bine Suntem bine.... (etc.)

Directoarea: (către o fetiță) Ce materii aveți de studiat astăzi? *Fetița:* (voce scăzută) Citire.

Directoarea: Îmi cer scuze, Mary, dar cred că în dimineața asta nu prea aud bine. Te superi dacă repeți încă o dată? *Fetița:* (cu o voce mai fermă) Citire.

Directoarea: Ce drăguț! (se întoarce către un băiat care nu s-a mișcat deloc încă de la început) Spune-mi, ție-ți place Citirea? *Băiatul:* (nu răspunde) *Fetița:* (tipând) Mie-mi place Citirea!

Directoarea: (fetiței pline de energie) Asta-i foarte bine! (se întoarce la băiat) Uite ce te rog: dacă-ți place să citești, dă din cap că da. *Băiatul:* (dă din cap)

Directoarea: Apropos, care-i numele tău? *Băiatul:* (în șoaptă) Johnny.

Directoarea: Ce nume frumos! Acum care dintre voi, copii, ar vrea să dirijeze grupul ca să cânte o melodie?

Și tot așa până ce fiecare copil ia parte la „joc”, chiar dacă participarea sa înseamnă doar să dea din cap cu sensul da sau nu. Dacă asistenta poate să facă să se nască mai multă acțiune, bine; dacă nu, fiți mulțumiți și cu un răspuns cât de mic. După câteva ateliere mulți dintre copii vor fi capabili să joace rolul directorului și să-i activeze pe ceilalți. Cu timpul, toți copiii vor fi pe picioarele lor, neavând nevoie decât de o problemă care să-i stimuleze.

O fetiță de 6 ani avea un simț teatral înăscut absolut uimitor și-și asuma rapid tot ce învăța. De fapt, energia ei pe scenă era atât de mare, încât cu foarte mare dificultate putea fi temperată ca să-i lase și pe ceilalți să lucreze. Dacă era mamă, foarte rar le permitea copiilor ei să spună câte ceva. I se repeta mereu: *Lasă-i și pe ceilalți să ia parte la piesă.*

Problema a fost adusă în discuție în timpul Evaluării. Când i s-a reproșat că nu-i lasă și pe alții să participe, fetița a răspuns:

-Dar dacă nu fac nimic, toată lumea stă pur și simplu și nu e interesant.

-Cum îi poți ajuta pe ceilalți? S-a gândit că ar putea să le spună ce să facă.

Dar cum le poți „spune” astfel încât să vedem tot o piesă și nu spunerea unei povești?

-Aș putea să le șoptesc la ureche.

-Ce ai putea face ca să-i ajuți pe cei de pe scenă să arate publicului că toți sunt parte a unei familii? S-a gândit puțin și a răspuns:

Aș putea să le dau să facă ceva și să le pun întrebări la care să-mi răspundă. Apoi i-a și venit o idee de întrebare:

Te rog, poți să-mi aduci hârtiile de pe biroul tău? Până acum, acest copil s-ar fi dus singur să-și ia hârtiile.

Să nu fiți surprinși de frecvența cu care grupul va repeta o situație. Scena din clasă sau scena din sufragerie pot fi făcute de zece ori sau mai mult. Dar, de fiecare dată, ceva nou se va adăuga, iar copiii își vor schimba rolurile între ei. Variante ale aceleiași scene ar putea include: prima zi de școală a unui elev nou într-o clasă, ultima zi de școală, ședința cu părinții și chiar clase din alte țări. Pot fi introduse *Vremea* și *Ora*. Pentru că elevii se bucură foarte mult de aceste mici „piese”, pot fi rezolvate multe probleme de arta actorului schimbând PDC-ul în interiorul aceluiași Unde, deja familiar.

EXERCITII

A fost odată/ echipament complet

Acest exercițiu a fost inițial creat pentru a putea oferi o experiență teatrală pe termen scurt unor grupuri mari de copii (ca Brownies, Scouts, etc.) Prospețimea și bucuria pe care o generează au fost la fel de mari ca atunci când exercițiul a fost făcut cu grupul de 6-8 ani. A fost prezentat ca spectacol public de *Playmakers*, teatrul pentru copii din Chicago al autoarei, unde a încântat sute de copii și adulți. În acest caz, publicul ajunsese să strige pur și simplu ce obiecte de recuzită sau decor voia, iar actorii de pe scenă le aveau.

Succesul acestei variante a exercițiului „A fost odată” este complet dependent de o scenă bine echipată. Când exercițiul este făcut în mod eficient, transmite o experiență teatrală totală atât de imediată și un impact atât de puternic, încât elevul participant este aruncat într-un rol activ înainte să aibă timp să respire. Oricum, pentru a se face această variantă a exercițiului „A fost odată”, merită ca profesorul-regizor să facă un efort pentru a obține măcar decorul și recuzita unei scene simple.

Pentru a economisi timp este necesar ca profesorul să aibă Unde-le pregătit dinainte pentru primele 5-6 prezentări. Această pregătire constă în a verifica dacă raftul de recuzită a fost aprovizionat cum trebuie, dacă suportul pentru costume are piese atrăgătoare, dacă în cabina de sunet înregistrările sunt pregătite și dacă orga de lumini funcționează.

Decorul de sufragerie este excelent ca primă opțiune deoarece este, de obicei, cel mai familiar actorilor și conduce la un număr mai mare de efecte scenice. În plus, la primul atelier se vor întâmpla atât de multe scenei însăși, încât nu este necesară folosirea costumelor. Ele pot fi introduse mai târziu, în următoarele ateliere.

Este destul de simplu să pornești exercițiul. Întrebați-i pe actori: - *Care este primul lucru pe care-l faceți*

când vă așezați ca să citiți o poveste? Când răspund „Deschidem cartea”, cereți unui asistent să deschidă cortina. Vedem o scenă goală. (O parte din materialul folosit în discuțiile preliminare de la începutul acestui capitol poate fi folosit aici.)

Studentii stau și privesc scena goală; cereți-le să încerce să-și vizualizeze propriile sufragerii. Ajutați-i pe măsură ce se concentrează: *Vedeți pereții. Priviți mobila. Ce este pe jos? Concentrați-vă pe culori.* Spuneți-le că fiecăruia i se va cere să plaseze ceva pe scenă, ceva ce face parte din sufragerie. Pot alege orice din sufrageria pe care o vizualizează. Și întrebați-i, pe rând, ce obiect le-ar plăcea să pună în cameră. Când primul actor este rugat să se ducă pe scenă și să-și plaseze canapeaua sau orice altceva, el va ezita, căci scena e goală. Spuneți-i să meargă în spatele scenei pentru a-și găsi o canapea. Tot publicul privește în suspans: Oare ce va găsi acolo în spate? Aici copiii au nevoie de ajutor ca să știe unde-și pot găsi obiectele. Studenții mai avansați sunt utili acum, căci pot să-i ajute pe începători, deoarece exercițiul depășește ceea ce au învățat până acum. Dacă se află prin recuzită cuburi mari, se poate face repede o canapea; dacă nu, înlocuiți-o cu ceva asemănător. Studentul ajutat de asistent, vine cu canapeaua: *Unde vrei s-o așezi?* El arată locul și, împreună cu asistentul, așează acolo canapeaua. Studenții-actori care stau în public sunt nerăbdători să intre și ei în această aventură. Următorul student cere o lampă și exercițiul continuă tot așa: fiecare student anunță obiectul de recuzită cu care vrea să lucreze, se duce în spatele scenei ca să-l caute și apoi îl plasează pe scenă.

Când cineva are curajul să ceară un pian toată lumea se sperie. Acest obiect însă e foarte distractiv pe scenă, dar ajunge și o orgă sau chiar poate fi folosit un simplu cub. Cu timpul vor apărea obiecte ce pot fi făcute astfel încât să poată fi atârinate cu sfori de-a lungul scenei: un radio, un TV, o bibliotecă ce are desenate cotorul cărților, un cadru de fereastră cu perdele; un șemineu e neapărat necesar; tablouri, flori, bibelouri, măsuțe de cafea, o colivie, etc. Ar trebui, de fapt, să aveți la dispoziție tot ce s-ar putea afla într-o sufragerie.

În timp ce studenții așează decorul, profesorul și asistenții îi urmăresc îndeaproape și le dau sugestii astfel încât sufrageria să fie reușită. Când au terminat, cereți studenților să vină în spațiul destinat publicului și închideți imediat cortina. De dragul primei impresii, echipa de culise va finisa decorul cu lucruri de efect, cum ar fi să pună un reflector discret pe lampă, ghivece de flori pe un raft, un bec ascuns în șemineu, etc. Acum anunțați: *Cortina!*

În timp ce cortina se deschide lent și „focul” din șemineu pâlpâie, lampa împrășteie o lumină caldă în întreaga cameră, se aude muzică, în surdină, păsărelele ciripesc vesele în depărtare, o să auziți publicul oftând admirativ „Oh-h-h-h-h-h”. Te cuprind fiorii când vezi bucuria estetică, plăcerea artistică pe care o are studentul-actor. Deși au făcut împreună acest decor, sunt uimiți de ceea ce văd. Fiecare în parte și-a adus contribuția! Acesta este primul impact al *realității* ce poate fi obținută pe scenă. Aceasta este *magia teatrului*!

Acum este momentul oportun ca să arătați că, în fond, realitatea teatrală este creată de mâna omului. Mergeți pe scenă și cereți să se aprindă luminile de serviciu în locul celor dinainte. Imediat ambianța s-a modificat: muzica se oprește, șemineul e rece, mort, lămpile sunt stinse. Mergeți la pian și arătați că nu este, de fapt, decât lemn și carton, că lampa nu are bec, că radioul este o cutie goală, cutia televizorului este o bucată de carton, iar focul din șemineu este, de fapt, un bec acoperit cu gelatină colorată și cu câteva vreascuri deasupra.

Cum a funcționat magia? Mergeți spre pian atenționându-l pe sunetist cu o replică gen: „Cred că o să exersezi puțin la pian.” În timp ce profesorul începe să-și miște degetele pe deasupra claviaturii se aude o sonată minunată. Încă o replică pentru luminist și profesorul „aprinde” o lampă ce aduce o lumină vie și plăcută în scenă. Și astfel profesorul se deplasează prin întreg decorul aprinzând lumini, deschizând radioul pentru a asculta știrile, „aprinzând” focul în șemineu cu un chibrit și chiar deschizând televizorul în timpul unui program (doi studenți entuziaști din alt grup, cel din culise eventual, pot face o emisiune TV, spre bucuria tuturor). Continuați până când totul a fost pus în funcțiune, până când reappare magia aceea creată la prima deschidere a cortinei.

Publicul este hipnotizat. Cum se poate ca atâtea lucruri care nu sunt decât carton și rame goale să funcționeze? Unele dintre răspunsurile studenților vor fi chiar uimitoare și departe de realitate. Dar, în curând, „misterul” va fi elucidat și studenții din public vor realiza că „cineva” a făcut toate astea. Cine? Echipa tehnică, desigur! Echipa este chemată pe scenă pentru a face cunoștință cu studenții.

Acum duceți toți studenții în culise și arătați-le de unde vine sunetul, orga de lumini, etc.

-Dar cum știe echipa tehnică momentul când trebuie să facă ceea ce au de făcut?

-*Le spunem noi.*

Dar cum? Acum studenții învață că noi, actorii, le spunem prin intermediul unor *replici-reper* și că elementele de decor vor funcționa numai dacă le dai celor din echipa tehnică repere, indicii în legătură cu ceea ce vrei și *când* vrei. Puneți pe fiecare student să încerce: să meargă singur pe scenă și să dea un indiciu echipei tehnice. Va învăța repede că dialogul este legat de reacția echipei tehnice și că aceasta nu poate reacționa, decât dacă aude ce vrea actorul. Și cel mai timid student, nerăbdător să facă un obiect de pe scenă să funcționeze, se va ridica deasupra fricii și, într-un singur atelier, profesorul va obține de la student ceea ce ar fi putut dura săptămâni în alte condiții.

În timpul spectacolului, actorii trebuie să fie *atenți* la efectele tehnice care trebuie să apară, ca să poată întâmpina orice criză. Într-un spectacol cu copii între 6 și 14 ani, trebuia ca un vânt foarte puternic să preceadă dialogul în legătură cu vântul. Când a venit momentul, nu e vântul. Actorii de pe scenă au improvizat inteligent un dialog, dar vântul tot nu apărea. Situația a continuat timp de 3-4 minute până când efectul de sunet a fost, în cele din urmă, dat. După spectacol întreaga distribuție a tăbărit pe sunetistul de 12 ani: - Ce s-a întâmplat? Sunetistul a vizitat pe colegul care se ocupă de decor și recuzită și nu a fost atent la replica-reper. Puteți fi siguri că, de atunci, nu și-a mai părăsit cabina niciodată! Și, lucru deasemenea important, publicul nu și-a dat seama de defecțiune.

Când studenții sunt complet familiarizați cu scena, este momentul să aducem viață în decorul nostru: *Cine*.

-*Cine se află de obicei în sufragerie?* Grupul stabilește repede că în sufragerie stau mama, tata, copiii și uneori oaspeții. Este simplu de înțeles că acești oameni se numesc pe scenă **personaje**.

Întrebarea - *Ce fac aceste personaje în sufragerie?* naște o grămadă de material pentru diverse subiecte (povești). De exemplu: un profesor vine să vorbească cu părinții elevului său; copiii exersează la pian, etc.

-*Oare publicul trebuie să știe ce fac personajele?*

-Sigur că da.

-*De ce?*

-Ca să se poată bucura de piesă.

Se alege repede echipe. Studenții-spectatori vor observa dacă actorii: (1) dau indicii echipei tehnice în legătură cu ce au nevoie; (2) împărtășesc publicului ceea ce fac.

Și astfel începe experiența unui atelier teatral! Timp de o oră, o oră și jumătate, studenții învață **necesitatea interacțiunii, relației, comunicării**, dacă vor ca ceea ce fac să le aducă bucurie și să-i distreze.

Când faceți „A fost odată” fără echipament tehnic este mai bine să reuniți în același grup copiii de 6 până la 8 ani. Când se definește mai bine rolul publicului și al actorului, atunci pot fi împărțiți pe echipe. Rețineți de asemenea că, în „A fost odată” cu echipament tehnic complet, împărțirea pe echipe poate să aibă loc de la început, de la primul atelier. Interesul celor care sunt public la un moment dat este întreținut de faptul că fiecare echipă în parte utilizează diferit același Unde. Este totuși recomandabil ca *fiecare atelier să se încheie cu participarea întregului grup*. Exact ca în primele ateliere pentru actorii adulți, „Implicare în acțiunea grupului” și jocuri asemănătoare de grup sunt folosite la fiecare final de lecție.

Când actorii se obișnuiesc cu scena și cu convențiile ei și după câteva săptămâni în care s-au folosit decoruri diferite la fiecare atelier, studenții-actori devin capabili de a-și organiza singuri scenele, de a discuta efectele cu echipa tehnică și își evaluează reciproc munca cu aplombul unor veterani în domeniu.

Când vă organizați materialul pentru fiecare atelier care urmează, e bine să vă faceți o listă cu ceea ce vă trebuie, pe categorii:

Scenă în Pădure Lumina Sunet

lumină de lună sunete de noapte noapte sunete de dimineață

Piese de decor Costume

peșteră blană de urs

stânci urechi de iepure

răsărit fulger (furtună)

sunete tunete și trăsnete răgete de animale bătaia vântului râu aripi de fluture
copaci cap și coadă de câțel

Fiți pregătiți pentru orice ar putea cere studentul-actor. Dacă nu aveți exact ceea ce vă trebuie, înlocuiți cu ceva sugestiv: o peșteră poate fi sugerată cu ajutorul unor scaune sau cuburi; copacii pot fi sugerați prin niște perdele prinse la mijloc; boscheții pot fi sugerați cu doar câteva crenguțe pe care sunt prinse flori artificiale; o cascadă se poate face punând o lumină albastră pe o pânză din lame argintiu.

Cu timpul, **imaginația** fiecăruia va fi stimulată de necesitățile de moment și va apărea **capacitatea de selecție rapidă** a pieselor de decor potrivite.

Povestirea

Aceasta este o metodă de improvizație în care povestitorul și actorii lucrează împreună, simultan. Este mai degrabă o problemă de inventivitate decât de spontaneitate, pentru că trebuie să respecte povestea, așa cum a fost spusă. Este un exercițiu valoros mai ales pentru povestitor, căci dă viitorului regizor (în embrion acum, poate din grupa de 6-8 ani) o privire totală asupra mediului și înțelegerea problemelor de integrare a unei scene, (vezi observațiile despre spontaneitate din capitolul I). **Punct de concentrare:** asupra poveștii.

> Povestitorul, care a primit de o săptămână tema, aduce la acest atelier o poveste sau o poezie pe care fie a ales-o, fie a creat-o. Apoi, povestitorul distribuie rolurile din povestea sa colegilor din grup. Alege și o echipă tehnică să se ocupe de sunet, lumini, decor, recuzită, costume. Asta dacă povestitorul face parte din grup; dacă este oaspete, atunci profesorul va face distribuția. Ca să stimulați organizarea materialului, puteți cere studentului-povestitor să deseneze personajele, costumele, decorul, recuzita. Chiar dacă aceste desene nu sunt perfecte, sunt utile distribuției și echipei tehnice. Povestitorul supervizează organizarea scenei, costumarea actorilor, stabilește sarcinile echipei tehnice și indică regizorului tehnic momentul când poate anunța: *La locuri!* El stă în partea laterală a scenei (sau la microfon, dacă există cabină de sunet). Apoi, povestitorul începe povestea: „A fost odată ...” Studenții- actori joacă povestea așa cum o spune el. Cereți povestitorului să le dea libertate de text și acțiune actorilor. De exemplu, povestitorul dă mai multă libertate dacă spune: „Apoi mama i-a spus băiețelului că-l iubește și el a fost foarte fericit”, decât spunând: „Apoi mama i-a spus băiețelului - Te iubesc, Jack!, iar el a îmbrățișat-o.” (ultima variantă nu lasă actorului decât posibilitatea de a imita papagalicește ce spune povestitorul). Odată ce acest punct este înțeles, povestitorii vor da posibilitatea actorilor să-și improvizeze acțiunea și dialogul și astfel exercițiul va fi mult mai interesant. **Indicații pe parcurs:** *Urmează-l pe cel care te urmează! Vezi cuvântul! Include publicul!*

Evaluare: Spectatori, ce parte a poveștii v-a plăcut cel mai mult? Care era mai reală? De ce? Personajele fac ceea ce vă așteptați să facă? Actori, când v-ați simțit cel mai aproape de personaje? Povestitorule, te-au surprins vreodată actorii făcând sau spunând lucruri la care nu te-ai gândit? Actori, sunt anumite lucruri pe care vreți să le schimbați la povestea voastră? În ce moment? Spectatori, sunteți de acord cu schimbările propuse de actori? Cum ați rescrie voi povestea? **Observații:**

1. În timpul unei povestiri cu Jack și vrejul de fasole, uriașul era un copil de 6 ani ce stătea pasiv în timp ce Jack îi fura toate lucrurile. Povestitoarea, vrând să-l determine pe uriaș să acționeze, a zis: „Când s-a trezit și a văzut că i-au dispărut toate ouăle, uriașul a fost foarte furios.” Băiețelul de pe scenă de-abia dacă a deschis puțin mai larg ochii și s-a uitat binevoitor în jur. Acest lucru nu a satisfăcut-o pe fetița care povestea, așa că a încercat din nou: „Și uriașul era foarte nervos și sărea într-una.” Uriașul nostru a încercat să facă asta, dar nu a reușit să-i fie pe plac naratoarei care a continuat: „Uriașul era cu adevărat nervos. Niciodată nu mai fusese așa de supărat și sărea într-una și țipa și spunea tot felul de lucruri urâte”. Atunci, spre satisfacția tuturor, copilul de 6 ani a strigat: „La naiba! Cine mi-a furat ouăle?”
2. Profesorul sau asistentul trebuie să stea aproape de povestitor, pentru că prezența sa face ca toată echipa, distribuția și partea tehnică, să lucreze. Departamentul tehnic poate să uimească cu efectele propuse. Un povestitor a spus: „Era noapte și a început să bată vântul și asta îi speria pe copii.” Colegul de 7 ani de la sunet a făcut un sunet înfiorător în microfon, sperându-i pe copii.
3. Uneori, după o perioadă de improvizații cu poveste, este util să se aleagă câteva bucăți asupra cărora să se lucreze; și alte jocuri. Vedeți exercițiile asemănătoare „Citire în cor” (cap. X) și „Construirea unei povești” (Addenda I).
4. Se poate ca actorii, fie adulți, fie copii, să improvizeze împreună cu povestitorul pe principiul „Dă și preia”. Povestitorul devine „ghid”, eliberându-i pe actori de grija de a afla încotro se îndreaptă povestea și îi ajută să exploreze mai mult (Explorare și Intensificare).

Crearea scenelor cu costume

> Putem sugera două metode de a crea scene cu costume: fie jucătorii aleg Unde, Cine, Ce și apoi aleg costumele potrivite scenei, fie aleg întâmplător piesele de costum și apoi hotărâsc Unde, Cine, Ce în funcție de costumele alese. La început, studenților-actori le va plăcea foarte tare ideea de a purta costume și le vor folosi fără să le aleagă, ciudat combinate, și dacă sunt necesare și dacă nu. Apoi, după câteva luni, această atitudine se va schimba treptat și vor alege numai costume potrivite scenei.

Iată cum s-a construit o scenă tipică cu costume. Copiii au privit raftul plin de costume colorate (dacă unele sunt prea mari, ace de siguranță sau o cravată pe post de curea pot rezolva problema). Un băiat a ales o pălărie înaltă de mătase și o glugă cu pene aparținând unui costum de pasăre folosit într-o piesă. Trei fete au ales rochii elegante și coronițe. Un alt băiat a ales o barbă și o cască tropicală. O fată a ales o rochie modernă, cu pălărie și voal. O altă fată și-a pus urechi de câine și o coadă. După ce și-au pus costumele, au fost întrebați dacă vor să-și aleagă singuri personajele sau dacă vor să aleagă grupul pentru ei. Au hotărât să aleagă singuri. Fiecare s-a uitat în oglindă, ca să vadă cum arată.

Primul băiat a decis foarte logic: este o pasăre bogată pentru că are o pălărie de mătase. Cele trei fete au ales să fie o regină, o prințesă și o prietenă a prințesei. Barba și casca au creat, desigur, un explorator și urechile și coada de cățel au creat un cățel. Dar ultima fată, în rochie modernă, avea o problemă. Ce să fie oare? Băiatul care juca pasărea bogată, fiind îndrăgostit de ea în ultima vreme, a propus să fie o iubitoare de păsări. Deși rușinată, fetița a fost de acord. Iată așadar distribuția:

Pasărea bogată Prințesa Iubitoarea de păsări Prietena Exploratorul Câinele
Regina

Scena s-a desfășurat în felul următor: Exploratorul era în junglă cu Câinele său și vâna păsări rare. Era angajat de Iubitoarea de păsări, care își făcea o colecție. Exploratorul a prins un exemplar rar de Pasăre bogată și i l-a adus Iubitoarei de păsări, care a decis să o arate Reginei, Prințesei și Prietenei sale. Și Câinele a venit cu el.

Lipsea ceva acestei situații? Poate. Dar le-a plăcut foarte tare și copiilor de pe scenă și celor din public. Acest tip de scenă poate fi făcută numai cu câteva elemente de costum și ceva recuzită, toate putând fi adunate foarte ușor. (vezi de asemenea „Cutia cu pălării” de la Addenda I).

TEATRUL TRADIȚIONAL

ȘI

TEATRUL DE IMPROVIZAȚIE

Capitolul XVI PREGĂTIREA

REGIZORUL

Acest capitol se adresează în primul rând regizorului de teatru tradițional, regizorului piesei scrise. Regizorul teatrului de improvizație va constata că, lucrând după acest manual, spectacolul său s-a conturat din exerciții. Totuși, sunt anumite observații referitoare la regie, în acest capitol, care s-ar putea să-i fie utile.

Regizorul este ochiul și urechea publicului care va veni la spectacol. Întreaga sa energie trebuie să se concentreze tot timpul asupra găsirii unor sensuri, unor perspective mai profunde pentru actorii și echipa sa tehnică, care să îmbogățească comunicarea teatrală. El trebuie să extragă din toți, și din el însuși, maximum de creativitate.

Dacă aveți norocul să aveți de-a face cu actori și tehnicieni foarte înzestrați și experimentați, ideile dumneavoastră vor fi minunat aplicate. Totuși, de la alegerea piesei (sau selectarea materialului pentru teatrul de improvizație) și până la aprobarea formulei de lumini, ceea ce este în cele din urmă selectat este rezultatul sensibilității regizorului, profunzimii și bunului său gust. El este factorul catalizator, care canalizează energiile mai multor oameni într-una singură.

În teatrul de improvizație, funcția dumneavoastră artistică este de a vedea și de a selecta scenele sau subiectul așa cum decurg din jocul actorului (în timp ce rezolvă o problemă). Regizorul trebuie să vadă întotdeauna procesul în mișcare (sau să-l pună în mișcare, dacă actorii și-au pierdut direcția), proces din care poate să se dezvolte eventual o scenă.

Punctul de concentrare al regizorului

Când regizează o producție în vederea spectacolului (cu text sau de improvizație) profesorul-regizor își asumă un rol diferit de acela pe care îl are în atelier. Ca profesor, el își îndreaptă atenția asupra studentului-actor individual și a problemelor pe care urmează să i le dea pentru a-l ajuta în experimentare. Ca regizor, el se concentrează asupra piesei și asupra problemelor pe care trebuie să le folosească pentru a-i da viață. (O sarcină suplimentară pentru regizorul teatrului de improvizație este alegerea acelor probleme care să-i ajute pe actori să găsească materialul scenic). Uneori, aceste roluri sunt cu totul separate; alteori, dacă este necesar, fie în atelier, fie în repetiții, ele se îmbină.

Repetițiile (jocul) cer o atmosferă în care atât intuiția regizorului, cât și aceea a actorului să se poată manifesta și să poată conlucra, căci numai în acest mod regizorul, actorul, piesa și scena pot căpăta viață. Din acest motiv este utilizată tehnica rezolvării de probleme în cadrul repetițiilor. Această tehnică a fost experimentată în decurs de ani de zile, mai ales cu copii și amatori și, la fel ca într-un atelier, dacă regizorul înțelege intenția cu care se dă o anumită problemă și dacă actorii rezolvă acea problemă, rezultă un nivel înalt de vitalitate și reactivitate atât în joc cât și în dezvoltarea materialului scenic. Funcționează!

Acest capitol sugerează că, metode de a-l ajuta pe regizor să rămână mereu concentrat pe descoperirea *realității piesei*. El trebuie să știe ce probleme să dea actorilor săi pentru ca piesa să devină un spectacol plin de sensuri, armonios și unitar.

Cu mult înainte de distribuirea rolurilor, regizorul trebuie să citească piesa de multe ori. Trebuie s-o asimileze și să se familiarizeze cu ea și cu autorul. Este bine chiar s-o vadă montată în altă parte.

Apoi regizorul trebuie să se îndepărteze cât mai mult de piesa „visată” și de cea pe care a văzut-o. (Regizorul teatrului de improvizație nu are exact aceeași problemă, doar dacă a ales dintre scenele care s-au conturat în clasă și vrea să le mai exploreze. Asta îl va conduce cam în același punct ca pe regizorul piesei scrise.)

Traducerea în viață, pe scenă, a ideii pe care și-o face cineva despre o piesă nu este o sarcină ușoară. Dar,

deoarece un spectacol ia naștere din creativitatea, aptitudinile și energia mai multor oameni, regizorul trebuie să-și dea seama că nu-i poate înghesui pe actori și pe tehnicieni în niște tipare dinainte concepute, dacă vrea ca spectacolul să aibă viață. Nici regizorul, nici actorul nu trebuie să lucreze singuri.

Dacă, de pildă, actorii se cramponează de text, dacă acțiunea scenică nu apare, regizorul poate decide să folosească „Vorbirea neinteligibilă”, mișcarea extinsă sau jocuri pentru activarea scenei. Alegerea sa depinde de diagnosticul pe care l-a pus în legătură cu cauza care a provocat defecțiunea. Dacă intenția unei scene nu este clară, exercițiul „Început și sfârșit” îi va dezvălui sensul atât actorilor, cât și regizorului. Pentru teatrul de improvizație în căutare de material scenic pot fi alese: „Preocupare”, „Ce este dincolo?/Întâmplare necunoscută”, „Explorare și intensificare”, precum și alte exerciții speciale din această categorie.

Din acest tip de experimentare prin jocuri teatrale regizorul i se clarifică piesa, cu subiectul și viața ei. Lucrând astfel continuăm de fapt Acordul colectiv și găsirea soluțiilor prin rezolvarea în grup a problemelor. Totodată, nu este neglijat nici actorul, nici munca sa individuală. Dacă, indiferent de motiv, trebuie să se lucreze mai mult asupra unui anumit personaj și a evoluției sale sau este nevoie de mai multă înțelegere a relației într-un anumit rol, aveți la dispoziție o serie întreagă de exerciții.

Pentru regizorul teatrului de improvizație aceasta este singura modalitate de lucru. Esența unei scene trebuie găsită lucrând în paralel la toate celelalte probleme și aceasta este calea care duce la rezultatul dorit.

TEMA

Tema este *firul conducător* ce trece prin orice scenă și prin orice moment al piesei. Se inserează și se manifestă în cel mai simplu gest al actorului și în cel mai mic detaliu al costumului său. Este în același timp și *puntea* de la o scenă (bucată) la alta și *legătura logică* în interiorul unei scene.

În teatru, ca și în toate formele de artă, este dificil a defini cu exactitate tema. Ea trebuie să izvorască din rolurile piesei, pentru că în cadrul unei piese sau scene bine construite se află și tema. La fel cum o cometă este statică până când este propulsată de energie, așa și piesa este statică până ce este pusă în mișcare de energia cuprinsă în fiecare clipă a evoluției sale. Sursa acestei energii trebuie găsită în realitatea obiectivă a fiecărei scene. Aceasta va da piesei forța ei motrice pe măsură ce fiecare scenă capătă viață. *În mod paradoxal, tema dă viață piesei și capătă, la rândul său, viață din piesă.*

Teatrul de improvizație este structurat în așa fel încât descoperim sursa de energie chiar în momentul când scenele evoluează; căci fiecare scenă se dezvoltă din realitatea obiectivă, din Acordul colectiv. De aceea, în teatrul de improvizație se poate anunța o temă, iar scenele se vor construi în jurul acesteia.

Mai simplu spus, regizorul trebuie să conceapă tema ca fiind un fir conducător care leagă între ele părțile separate, ca un mijloc de a unifica întreaga echipă făcând-o să lucreze în vederea *unui singur scop*. Uneori, văzând și ascultând piesa, un singur cuvânt sau o propoziție ne clarifică tema; alteori este „ceva” greu de formulat în cuvinte, non-verbal mai degrabă. Regizorul poate să găsească tema înainte de începerea repetițiilor sau chiar în timpul lor. Uneori, ea nu se arată niciodată. Totuși, regizorul trebuie să aibă grijă să nu fie rigid cu privire la găsirea temei și, în disperare de cauză, să impună o anumită temă piesei. O asemenea rigiditate poate duce la un impas, în loc să deschidă o cale tuturor.

ALEGEREA PIESEI

Este greu de stabilit o formulă pentru *alegerea unei piese*. Totuși, există câteva întrebări anume pe care regizorul trebuie să și le pună înainte de a lua decizia finală:

1. Cărui public mă adresez?
2. Cât de pregătiți sunt actorii mei?
3. Dispun de o echipă tehnică ce poate mânui efectele pe care le va cere piesa?
4. Pot eu face această piesă?
5. Este numai o lectură cu costume (educativă)?
6. Piesa va răspunde muncii mele asupra ei?
7. Piesa merită să fie jucată?
8. Piesa este teatrală (scenică)?
9. Va fi o experiență creatoare pentru toți?
10. Eu și actorii putem adăuga unele nuanțe proprii?

11. Va fi plăcut să o lucrăm? Va fi distractiv?

12. Piesa conține viață (realitate) sau este o psihodramă?

13. Este în limita bunului gust?

14. Va aduce o experiență nouă, va stimula gândirea spectatorului și, prin aceasta, înțelegerea lui?

15. Părțile (bucățile sau scenele) piesei sunt construite în așa fel încât să poată fi aduse la viață?

Când regizorul alege o piesă, trebuie să se gândească bine dacă fiecare perioadă de repetiții poate fi organizată în jurul unei probleme artistice, care, dacă este rezolvată, va stimula întregul spectacol. Piesa (sau scenele improvizate alese) trebuie împărțită în mai multe bucăți, mici fragmente ale întregului, care vor fi bine asimilate fără a pierde din vedere întregul. În cursul repetițiilor, observați fiecare fragment în acțiune. Regizorul trebuie să-și pună întrebări în mod constant. *Pentru piesa scrisă:*

1. Cum poate fi clarificată intenția autorului?

2. Manierisme ale unuia sau altuia dintre actori ne stau în cale?

3. Este nevoie să intensific vizual scena prin acțiuni, printr-o plasare în scenă mai precisă în sensul urmărit, prin accesorii sau efecte neobișnuite?

4. Scenele de masă sau de grup (petrecerile) sunt conduse inefficient?

5. Ar trebui să ne jucăm mai mult? *Pentru scena sau piesa improvizată:*

1. Cum poate fi clarificată intenția scenei?

2. Se poate da un conținut mai bogat scenei?

3. Scena este plănuită? Actorii inventează, fac glume în loc să improvizeze?

4. Ne aflăm în limitele bunului gust?

5. Ar trebui să ne jucăm mai mult?

Pornind de la aceste întrebări-reper regizorul pregătește pentru actori probleme de rezolvat. El le dă o problemă cu care să se joace și apoi scoate de la actori tot ce pot da pe parcursul rezolvării ei. Pentru a îmbogăți scena, actorii iau, la rândul lor, ceea ce le dă regizorul - momente sau bucăți, completări proprii pe care le-a găsit spontan în timp ce i-a urmărit pe actori lucrând asupra problemei respective.

Tocmai această **preluare organică**, această **selecție spontană**, această „**dare și preluare**” între punctele de vedere ale actorilor și cel al regizorului este folosită în cursul dezvoltării scenelor în teatrul de improvizație și este, de asemenea, utilă pentru piesa scrisă. Această tehnică păstrează atât integritatea regizorului, cât și a actorului, și asigură fiecăruia partea în experiența comună. În teatrul de improvizație, această tehnică generează materialul scenic. În teatrul obișnuit, cu piesă scrisă, ea dezvoltă acțiunea totală din care decurge înțelesul piesei.

CĂUTAREA SCENEI

Un cuvânt către regizorul teatrului de improvizație care caută material pentru spectacol. Dacă grupul n-a lucrat mai mult timp împreună și nu înțelege deosebirea între invenție (Ad lib, vezi „Nota explicativă”, n.t.) și improvizație, evitați să abordați direct o scenă. Aceasta va duce invariabil nu la improvizație, ci la o „narare a subiectului” în timp ce actorii se mișcă pe scenă. Dacă grupul este inteligent și receptiv, un asemenea material poate fi foarte actual, ingenios, imaginativ, chiar amuzant și în orice caz utilizabil pentru spectacole; dacă grupul nu este foarte înzestrat, materialul care va ieși din „nararea subiectului” va fi neinteresant. În ambele cazuri nu va rezulta însă textura bogată a personajelor și a scenei care vin dintr-o improvizație autentică.

Dacă regizorul este angajat într-un proiect comunitar, care constă în dramatizarea unei teme de actualitate sau specific locale, el trebuie să le dea actorilor o problemă și să le sugereze situația sau structura, sau să-i facă să lucreze asupra temei. *Asigurați-vă că nu lucrați asupra subiectului!* De pildă, dacă un grup alege viața suburbiei drept temă și dorește să o trateze cu ochi critic, cereți actorilor (când stabiliți problema) să-și plaseze Unde, Cine, Ce într-o situație ce ar putea produce o scenă utilizabilă, ca încercarea de a angaja o bonă sau de a scăpa de un agent de vânzări prea insistent, sau alegerea consiliului local. Totodată, după cum am sugerat în capitolul IX, folosiți o problemă de arta actorului - foarte utilă pentru crearea scenelor.

Dacă regizorul decide, de exemplu, să dea grupului problema „Unde cu obstacole” și actorii decid să folosească un vânzător insistent, poate rezulta o scenă foarte amuzantă cu o gospodină care încearcă să facă

ceva, iar vânzătorul îi este un obstacol. Păstrând aceeași situație cu vânzătorul, grupul o poate trece prin mai multe probleme sau poate face invers, adică să păstreze o singură problemă pe care s-o treacă prin mai multe situații. În ambele cazuri **actorii vor lucra asupra problemei și nu asupra subiectului. Ei vor fi în proces și nu statici.** Actorul care lucrează cu un subiect stabilit este nevoit să inventeze Ad-libitum și nu poate improviza; acesta este motivul pentru care regizorul e întotdeauna necesar. Rolul său în această formulă de lucru foarte democratică este de a selecta materialul (fie el fragment sau piesă) care se conturează din joc, eliberându-l pe actor de grija de a crea o scenă. El îl ajută pe actor să continue să experimenteze, să se joace.

Experiența comună, această „dare și luare”, interesul, implicarea și energia intuitivă a fiecăruia în parte sunt elementele care generează scena improvizată. De aceea, după exersarea improvizației, chiar și oamenii cu o experiență scenică restrânsă pot crea scene valoroase și nu duc *niciodată* lipsă de material, (lată ce scrie „Chicago Scene” în 15 martie 1962 după o reprezentație a trupei „Playmakers”, condusă de Viola Spolin: „Playmakers” cere o rasă specială de actori, așa cum se întâmplă cu teatrul de improvizație în general. În acest caz, toți sunt studenți în atelierul de arta actorului condus de Viola Spolin. Adesea, cei din afară sunt absolut uimiți când văd cum acești actori și-au dezvoltat asemenea aptitudini și o asemenea spontaneitate, în ciuda faptului că nu sunt profesioniști. Talentul lor în improvizație este rezultatul direct al antrenamentului în cadrul atelierului ... Avocați, laboranți, secretare, scriitori, vânzători, casnice și copii vin să învețe împreună despre teatrul de improvizație... Atelierul îi învață mai mult decât tehnici actricești. Îi învață partea vitală a improvizației care este arta de a selecta și a dezvolta material scenic.”)

DISTRIBUȚIA

Metoda de distribuire depinde de pregătirea specifică a oamenilor care s-au grupat pentru a juca o piesă. Se ocupă pentru prima oară de așa ceva? Sunt experimentați sau lipsiți de experiență? Sunt copii sau adulți?

Dacă o piesă se face în paralel cu atelierele, atunci este simplu de distribuit rolurile direct în clasă. Propunerea, înainte de anunțarea piesei, a unor situații care utilizează personaje și probleme din piesă este un lucru ușor realizabil; iar studenții, neștiind că sunt distribuiți, vor da regizorului posibilitatea de a-și forma o imagine clară.

Probele sunt într-adevăr modul cel mai curent de distribuire. Totuși, se creează o competiție acerbă și încordarea care rezultă nu prezintă întotdeauna oamenii în cea mai bună lumină. Unii actori sunt foarte buni la prima lectură, dar nu merg *niciodată* mai departe de asta; în timp ce alții, care ies mai prost la prima lectură, sunt câteodată respinși, deși potențial pot fi superiori actorului ales. Regizorul trebuie să aibă o intuiție deosebită, căci la urma urmei, atunci când face o distribuție, el nu caută un lucru finit, ci un timbru vocal, un simț al realității, o însușire fizică - acel inefabil „ceva” care abia răzbate la început. Trebuie să ia în considerare volumul de muncă ce-l va cere fiecare persoană pentru a se dezvolta pe deplin. El poate vedea pe cineva care are trăsăturile de caracter necesare, dar are puține cunoștințe sau are multe șabloane și manierisme însușite, astfel încât lucrul nu va fi posibil în timpul prevăzut pentru repetiții.

O altă metodă de distribuire este de a folosi o combinație între probă și improvizație, care are în general succes la cei nou-veniți, căci tinde să-i relaxeze și, într-o atmosferă lipsită de tensiune, regizorul poate vedea mai bine posibilitățile fiecăruia. Faceți celor supuși probei un rezumat verbal al scenei: locul, problema și o descriere succintă a personajului. Apoi lăsați-i să improvizeze. Sau dați o scenă care are o problemă asemănătoare cu problema din piesă, dar nu aceeași. După ce improvizează scena, dați-le să citească apoi pasajul corespunzător din piesă.

O a patra metodă - dacă grupul a lucrat împreună un timp - este de a folosi „Vorbirea neinteligibilă” (cap. IV).

În unele cazuri, regizorul citește grupului toată piesa, înainte de a face distribuția. Dacă procedează astfel, trebuie să citească, pe cât se poate, fără a juca personajele, pentru a evita o imitație ulterioară din partea actorilor. Cel mai adesea, actorilor li se dau direct „partiturile”, regizorul comentând foarte puțin sau deloc.

Orice soluție ar alege, regizorul trebuie să-și ascundă cât mai bine temerile. Distribuirea rolurilor este o perioadă tensionată pentru regizor, căci foarte multe depind de asta. Este cert însă că **sâmburele personajului**

trebuie să existe în actor atunci când este distribuit.

Distribuția în teatrul de improvizație este cu totul diferită. Multe dintre scenele pe care le va face grupul s-au născut din exercițiile de grup, așa că cel mai adesea, actorii, ca și în atelier, *se distribuie singuri*.

PARTITURA ACTORULUI

Acum distribuția e făcută și gata pentru repetiții. Dar scenariile? Unii regizori folosesc scenarii complete; alții preferă „partituri” care cuprind ultimele cuvinte din replica precedentă a partenerului urmată de replica actorului respectiv, adesea fiind adăugate și indicațiile scenice. Partitura poate *stimula creativitatea* și de aceea este de preferat.

Trebuie scrisă și legată astfel încât să poată fi ținută comod. Adăugarea **reperului de acțiune** pe lângă **reperul verbal** va elimina în mare parte problema preluărilor lente. Reperul de acțiune este cuvântul sau combinația de cuvinte care îl pune în mișcare pe actorul următor sau îl atenționează să răspundă.

Reper: liniștit.....mă auzi?

Replică: în regulă, dacă așa vrei.

Reper: Ieși afară.....ieși afară!

Replică: Mă duc și nu mai pun piciorul pe-aici! (ies)

În prima replică „liniștit” este reperul de acțiune, iar „mă auzi” (cu câteva cuvinte mai târziu) este reperul verbal - cuvântul după care spui replica. În a doua replică primul „Ieși afară” este reperul de acțiune, iar al doilea - reperul verbal. Acțiunea interioară (răspunsul corporal) al actorului care aude textul începe la reperul de acțiune și el este gata de acțiune și reacție atunci când aude reperul verbal.

Dacă reperul de acțiune nu este clar pentru actori, trebuie să se dea o explicație în momentul când se introduc partiturile: *Noi începem să răspundem unei alte persoane în timp ce aceasta mai vorbește încă sau începem să ne gândim la răspunsul nostru după ce a terminat de vorbit?* - „în timp ce vorbește”.

Regizorul trebuie să continue discuția până când lămurește actorilor problema: *Așteptăm întotdeauna până când cealaltă persoană a încetat să vorbească* - studenții deja răspund - *sau uneori intervenim peste ce spuneau?* Unii actori au și intervenit: „Nu așteptăm întotdeauna”.

Atrageți-le atenția asupra felului cum au anticipat răspunsul. Puteți să le sugerați să-i observe pe oameni discutând și să încerce să descopere reperele de acțiune și pe cele verbale. Desigur, uneori se întâmplă ca semnalele să fie identice (ca în strigătul după ajutor).

Partitura individuală îl face pe actor să nu mai bolborosească textul partenerului și elimină astfel repetarea mecanică. Aceasta este o greșală comună a actorilor neexperimentați. Ei urmăresc textul altor actori și, citindu-l, nu-l mai ascultă; foarte des buzele lor se mișcă efectiv când vorbesc alți actori. Deprinderea de a citi mecanic, este adesea greu de eliminat.

Partiturile nu permit actorilor să citească în surdină sau să repete mecanic, deoarece lipsa scenariului complet îl solicită pe actor chiar din primul moment și îl obligă *să participe la ceea ce se petrece*. El trebuie *să-și asculte și să-și privească* partenerii ca să poată urmări acțiunea și să știe când să intervină. Deoarece nu poate învăța pe de rost textul altor actori, este forțat să acționeze la cuvântul vorbit.

Partiturile individuale sunt mici și pot fi ținute ușor într-o singură mână. Asta îi permite actorului să folosească obiecte, să intre în contact, etc. Partiturile ajută la eliminarea citirii mecanice, în special la copii, poate și pentru că nu pot ține partiturile cu două mâini, poziție ce poate fi asociată cu citirea de la școală.

Numai acele indicații scenice care duc la acțiune sau dialog (intrări, ieșiri, etc.) trebuie incluse în partitură. Este preferabil să se evite didascalii (ca de exemplu „vorbește fericit”, „scoate un oftat adânc”, sau „dă din cap înțelegător”), chiar dacă regizorului i se pare mai sigur să le păstreze. Regizorul trebuie să lase acțiunile fizice și expresiile feței să izvorască din acțiunea interioară a actorilor și din dialog. Regizorul va avea destule ocazii în a doua etapă a repetițiilor, când actorii sunt liberi de orice inhibiții, să introducă indicațiile autorului pentru a duce mai departe acțiunea.

CAPITOLUL XVII REPETIȚIE ȘI SPECTACOL

ORGANIZAREA TIMPULUI DE REPETIȚIE

Planul general al repetițiilor se poate împărți în trei etape. Pe scurt, în prima etapă se pun bazele relațiilor și raporturilor între actori și regizor și față de piesă; este perioada de încălzire. A doua etapă este perioada spontană, creatoare, în care regizorul și actorii explorează împreună, canalizându-și energiile către un potențial artistic deplin. A treia etapă este consacrată cizelării și integrării tuturor fațetelor spectacolului într-un tot unitar.

Volumul de timp destinat repetițiilor depinde de disponibilitatea actorilor. Bineînțeles, actorii profesioniști nu au alte obligații. Dar cu actorii amatori din grupări teatrale comunitare lucrurile stau altfel și numărul de ore pe care-l pot consacra repetițiilor este limitat.

A repeta un spectacol în cadrul acestor ore limitate devine o adevărată problemă. Dar, prin utilizarea celor trei etape de repetiții și prin extinderea programului de repetiții la două-trei luni, regizorul își va putea da seama încotro se-ndreaptă. Dacă orele zilnice de repetiție sunt limitate, acest interval lung de timp între distribuire și spectacol este foarte important; atât durează maturizarea spectacolului.

Nu trebuie pierdut nici un minut de repetiție. Orarul trebuie planificat astfel încât fiecare actor prezent să lucreze cât mai mult. Este recomandabil să gândiți timpul în următorii termeni: *timpul-oră* și *timpul-energie*. Timpul-energie este mai important, deoarece regizorul poate obține tot atât de mult de la actorii săi în două ore de repetiție însuflețită și inspirată ca și în șase ore plictisitoare și obositoare.

Dacă la șnururi este neapărat necesar ca toți actorii să fie prezenți, altfel nu este înțelept să-i ținem la repetiție doar pentru cazul că s-ar putea să avem nevoie de ei. Unii regizori se simt mai siguri dacă actorii le stau la dispoziție oricând, iar alții consideră că actorii trebuie să fie prezenți ca să vadă evoluția piesei; dar, o organizare eficientă a repetițiilor va da regizorului o imagine fidelă a stadiului piesei, fără să-i incomodeze pe actori. Avantajele psihologice precum și cele vizibile ale unei asemenea alcătuirii a programului sunt considerabile. Actorii sunt întotdeauna proaspeți, întotdeauna energici și cu poftă de joc. Sunt plăcut impresionați de considerația ce li se acordă și răspund la aceasta cu maximum de randament.

Fie că este vorba de o scenă scurtă, de o piesă într-un act sau în trei acte, fie că este nevoie de opt ore sau de șaiszeci - timpul de repetiții poate fi organizat scriind un program cu ceea ce e de făcut în fiecare întâlnire. Dacă grupul se adună numai de trei ori pe săptămână și fiecare repetiție poate dura maximum două ore, regizorul trebuie să facă programul în funcție de asta. Când va veni momentul probei de costume, a repetițiilor cu costume, etc., va trebui, bineînțeles, să găsiți ore suplimentare, căci aceste activități consumă mult timp.

Atmosfera din timpul repetițiilor

Dacă perioada de repetiții este o perioadă de tensiuni, incertitudini, concurență și enervare, acestea vor fi însușite de actori deodată cu rolurile lor și se vor răsfrânge asupra spectacolului. Pe de altă parte, dacă atmosfera este relaxată, sociabilă și veselă datorită interesului pus în lucru cu gândul la spectacolul care va rezulta, și acest lucru se va răsfrânge asupra producției finale. O nuanță poate, dar una importantă: atunci când actorii sunt liberi și se bucură de rolurile lor, publicul este și el relaxat și urmărește spectacolul cu un plus de plăcere.

Actorii amatori vin adesea la repetiții cu un nivel scăzut de energie: după școală, obosiți după o zi de muncă sau după ce și-au culcat copiii. Problemele externe pătrund în repetiție, fie că este vorba de un carnet cu note proaste adus de un copil sau de cearta unui adult cu șeful său. În ambele cazuri osteneala de a le face plăcută trecerea dintr-un loc în celălalt dă roade. O pauză de înviorare crește uneori valoarea socială a repetiției și alungă oboseala.

Capacitatea regizorului de a inspira

„Inspirația” este adesea un termen vag. Știm totuși că în spatele lui există ceva și că, în cazul regizorului, prezența sau absența inspirației poate fi descoperită rapid prin observarea celor care îl înconjoară.

Caracteristica cea mai evidentă a inspirației poate fi probabil formulată prin expresia „a trece dincolo de tine însuși” sau a pătrunde mai adânc „în tine”. Când oamenii sunt inspirați, umblă încoace și-ncolo și vorbesc cu însuflețire. Ochii le strălucesc, ideile apar spontan și întreg trupul se relaxează. Dacă mai mulți oameni deodată sunt inspirați, atunci și aerul din jurul lor pare a scânteia de exaltare.

În cazul teatrului, **inspirația** poate fi cel mai bine definită prin **energie**. „Energie” nu înseamnă să sari ca nebunul pe scenă (deși uneori și asta poate fi de folos). Intensitatea atenției regizorului la ceea ce fac actorii, plus folosirea tuturor aptitudinilor sale, îi stimulează pe actori să se autodepășească, să „treacă dincolo”. Uneori regizorul trebuie literalmente să reverse energie peste actori, așa cum ar turna apă într-un pahar; și, de cele mai multe ori, grupul va răspunde și va fi capabil s-o „reverse” la rândul său. Un actor mi-a spus odată: „A juca în fața ta este ca și cum ai juca în fața unei săli pline la Operă!” O astfel de energie trebuie să dea regizorul actorilor săi.

Niciodată regizorul nu trebuie să se arate obosit sau plictisit, deoarece regizorul care își pierde energia aduce un prejudiciu mult mai mare decât se poate imagina piesei. Dacă totuși este obosit, e mult mai bine să oprească repetiția și să-l pună pe asistent să facă cu actorii o repetiție de text sau să facă exerciții vocale, o improvizație, etc., decât să continue o repetiție lipsită de viață.

Un actor fără energie n-are nici o valoare, pentru că a pierdut orice contact cu ceea ce face. Același lucru este valabil și pentru regizor. Pentru el „a-i inspira pe actori” nu trebuie să fie doar o frază, într-adevăr, când repetițiile rămân în urmă, ați face bine să vă uitați la voi înșivă.

Oare le transmit destulă energie? Oare insist prea mult asupra laturii mecanice? Care dintre actori are nevoie de o atenție specială din partea mea? Au nevoie actorii de mai multă improvizație? Repetițiile se lungesc prea mult? Îi cicălesc cumva pe actori? Îi critic prea aspru? Suntem în dezacord? Problema este fizică sau psihologică? Nu cumva sunt doar un agent de circulație? Trebuie să le stimulez mai mult spontaneitatea? Îi folosesc cumva pe actori ca pe niște marionete? Sunt prea temător? Le cer mai mult decât pot da în momentul de față?

Dacă regizorul își caută problemele și le tratează onest, le va soluționa cu siguranță. El trebuie să știe că, atunci când e necesar, sinceritatea, spontaneitatea și energia sa pot să-i inspire pe actori.

Plasarea în scenă

O plasare în scenă care să arate natural este posibilă cu orice grup de vârstă sau nivel de experiență. Nici actorul copil, nici actorul amator nu trebuie să se miște stângaci pe scenă, ținându-se de obiecte sau de mobile, răspândind teamă și inconfort în rândul spectatorilor. Dați grupului care nu a beneficiat de ateliere, exerciții de plasare non-regizorală (cap. VI).

Atâta timp cât actorul amator este îndrumat continuu de regizor într-o mecanică a mișcării scenice și nu înțelege că mișcarea poate evolua numai din implicare și relație, el va ține minte în cel mai bun caz și va face ceea ce a memorat și de aceea nu va fi capabil să se miște firesc.

Pentru a proba această teorie s-a făcut următorul experiment cu actori fără experiență de teatru sau cu foarte puțină și cu o pregătire prealabilă minimă. Li s-au dat două scene diferite.

Pentru prima scenă li s-au dat scenarii complete care conțineau textul pentru toate personajele, plus indicațiile de acțiune și de plasare în scenă, așa cum le-a stabilit autorul. În cursul primei repetiții au fost opriți mereu de regizor pentru a fi plasați în spațiu. După aceea li s-a cerut să ia textul acasă și să-l învețe.

Pentru a doua scenă, aceorași actori li s-au dat numai partituri individuale. Nu trebuiau să lucreze decât cu reperele de acțiune și cu reperele verbale ale partenerilor. Nu li s-au dat nici un fel de indicații scenice. În cursul primei repetiții actorii erau din când în când îndemnați de regizor să împărtășească spectatorilor tabloul scenic. Nu și-au luat textele acasă pentru a le memora.

La repetiția următoare, deosebirea era izbitoare. În timpul primei scene, fixate rigid din afară, actorii nu vedeau scena, nu-și auzeau partenerii, pentru că se străduiau să-și amintească replicile, reperele și indicațiile regizorale. Se concentrau atât de intens pe amintirea exactă a textului și a mișcării și teama de a juca prost genera atâta încordare fizică, încât erau cu toții rigizi. Corpurile lor nu se puteau mișca liber. Mișcările scenice ale acestor actori neexperimentați, în asemenea condiții impuse, nu puteau fi decât stângace, țepene - ceea ce se cheamă în mod curent „diletante”.

A doua scenă, deși cu cerințe mai complexe, nu le-a ridicat probleme actorilor; deoarece, atenți unii la ceilalți, neavând de ținut minte decât că trebuie să includă publicul, erau liberi să rezolve problemele care se iveau pe parcursul repetiției de azi. Acest experiment este similar cu improvizația, unde problema trebuie

rezolvată în scenă și nu în afara ei. În acest fel dobândește actorul spontaneitate.

Într-un alt experiment, unor actori amatori ce aveau mai multe luni de antrenament li s-a dat un text complet (ca în prima scenă cu actorii începători). În acest caz, ei știau să preia didascaliiile și indicațiile regizorale și să le traducă în relațiile scenice necesare. Dar, actorii amatori care, piesă după piesă, sunt dirijați rigid, pas cu pas, fiecare mișcare fiind hotărâtă de altcineva pentru ei, nu pot spera să descopere singuri mișcările scenice firești (plasarea în scenă). Teama și încordarea care le-au fost piedici de la primele repetiții li s-a întipărit în minte împreună cu textul și indicațiile de regie și-i rețin în **memorizare** (*timpul trecut*), opusă **procesului** (*prezent*).

Regizorul care își înfășoară actorii în metri de mișcare și inflexiuni vocale impuse, până când aceștia nici nu mai pot merge, este același regizor care le aplică și calificativul grav de „prostie” sau „lipsă de talent”, atunci când descoperă că nu pot lucra independent. El le deplânge neputința de a se elibera din cătușele care îi imobilizează, deși în realitate el este acela care a încuiat lacătul. Actorii rigizi sunt adesea produsul unor regizori rigizi.

Asumarea indicațiilor regizorale

Asumarea înseamnă a fi prezent în momentul prezent. *Asumarea este răspunsul organic la viața scenică.* Pentru că uneori este necesar să i se dea actorului o indicație, el trebuie să o traducă într-o experiență organică, s-o asume.

Iată un dialog cu un actor de 10 ani: *-De ce mergi în fundul scenei în acel moment?*

-Pentru că așa mi-ai spus.

-Nu o faci automat?

-Ba da.

-De ce crezi că ți-am spus să mergi în fundul scenei?

-Ca să-l aștept pe Tom să intre.

-De ce nu puteai să-l aștepți acolo unde erai?

-Pentru că nu participam la scena care se desfășura în acel moment.

Trebuia să fiu în afara scenei, dar nu puteam să ies din scenă.

-Ce poți face stând acolo unde ești, fără să iei parte la scenă, dar să faci totuși parte din tabloul scenic?

-Îmi voi lua ca punct de concentrare să încerc să-l aud pe Tom venind.

Acțiunea scenică

Trebuie să știți că nici cel mai talentat și experimentat regizor sau actor nu poate să găsească mereu în mod rațional acțiuni scenice interesante. Regizorul este cel care trebuie să stimuleze acțiunea scenică, atunci când nici actorul și nici scenariul nu sunt de ajutor. Există numeroase căi pentru a realiza acest lucru. Uneori, regizorul este inspirat de actorii săi la momentul oportun și selectează spontan ceea ce se potrivește actorului și scenei respective. *Folosirea exercițiilor de arta actorului* (vezi „Graficul repetițiilor”, cap XVIII) vor aduce mai multă acțiune decât ar putea găsi regizorul sau actorul în multe ore de lucru asupra scenariului.

Atât regizorul cât și actorul trebuie să înțeleagă că acțiunea scenică nu este o activitate întâmplătoare menită să dea o ocupație actorilor. La fel ca și plasarea în scenă, aceasta trebuie să fie interesantă, să nu fie impusă și trebuie să apară spontan.

Improvizații generale în legătură cu piesa

În prima etapă de repetiții toate improvizațiile trebuie să fie legate de Unde și de problema piesei propriu-zise; dar, în etapa a doua, când actorul trebuie să meargă dincolo de textul propriu-zis și să aducă o mai mare realitate în relațiile sale cu partenerii, improvizația generală este extrem de folositoare. Improvizațiile generale nu par a avea legătură directă cu piesa scrisă. Cu toate acestea, dau actorului o înțelegere mai profundă a personajului pe care îl joacă.

Într-un spectacol cu „Hainele cele noi ale împăratului” stabilirea relațiilor între ministru (ticălosul care îi amenință și îi înșală pe țesători) și țesători devenise o problemă. Problema a fost rezolvată oprind repetițiile și făcând o improvizație cu niște naziști care intră într-un sat în timpul războiului. Țesătorii au jucat rolul

țăranilor, iar ministrul și suita sa au fost soldații naziști. Naziștii au intrat mărșăluind în sat, s-au încartiruit, i-au adunat pe oameni, și-au instituit autoritatea și au folosit violența fizică împotriva celor care s-au împotrivit. Țăranii au plâns, au luptat, au strigat. Toate conflictele emoționale necesare piesei la care lucrau au ieșit la iveală și s-au intensificat. N-a mai fost nevoie să se mai repete aceste relații din nou în piesa lui Charlotte Chorpenning.

Odată prinsă, calitatea necesară unei scene se menține (cu rare excepții). În exemplul precedent, realitatea scenei cu naziștii a fost modelată pe structura piesei, dar intensitatea scenei nu s-a pierdut niciodată. Spectatorii au fost impresionați de forța acestor scene și uimiți de faptul că „niște copii” (actorii noștri) au putut realiza roluri atât de puternice.

Improvizațiile generale dau adesea actorilor o înțelegere care depășește cuvintele textului, ajutându-i „să vadă cuvântul” și să dea realitate scenei. Efectul este același ca în cazul exercițiilor cu „Ce este dincolo?” pentru teatrul de improvizație. Uneori improvizațiile nu sunt necesare; dar, întotdeauna când sunt folosite, îmbogățesc munca asupra piesei.

Șnurul

Șnurul este deosebit de util pentru regizorul care dispune de puțin timp pentru repetiții. Este o parcurgere completă a întregii piese *fără nici un fel de opriri*. Acest lucru trebuie respectat cu strictețe, deci, sub nici un motiv, regizorul nu trebuie să intervină. Observațiile pentru repetițiile la obiect, indicațiile pentru anumiți actori și anumite fragmente care mai trebuie lucrate - toate acestea trebuie notate de regizor și rezolvate într-o repetiție ulterioară.

Șnururile întăresc structura de bază a spectacolului, deoarece generează fluentă și continuitate, dau actorilor o percepție a ritmului întregii piese, care le este de folos atunci când lucrează în detaliu asupra propriilor lor scene.

Problemele tehnice pe care le are regizorul în prima etapă a repetițiilor (distribuirea actorilor și omogenizarea echipei), cer atâta timp, încât ar fi imposibil un șnur în această perioadă. Într-adevăr, în acest stadiu de început, punerea la punct a unui singur act dintr-o piesă cu trei acte ia cea mai mare parte a timpului de repetiție zilnic. Dar, în a doua etapă a repetițiilor, când plasarea în scenă, relațiile, personajele, motivațiile, etc. au fost rezolvate în linii mari, ar trebui programate șnururi cât mai des posibil.

Repetiția relaxată

Repetiția relaxată, care intră în a doua etapă de repetiții dă actorilor perspectiva asupra întregului („Verbalizarea Unde-lui”, cap. IV, poate fi combinată cu repetiția relaxată). În acest moment textul trebuie să fie învățat. Actorii stau culcați pe podea, închid ochii, respiră lent și accentuează puternic expirația. Regizorul se plimbă printre ei și ridică un picior sau o mână din când în când ca să se asigure că relaxarea musculară este completă.

Actorii, așezați și cu ochii închiși, spun textul piesei. Trebuie să se concentreze pe vizualizarea scenei, a persoanelor care se află cu ei în scenă și a lor înșiși.

Regizorul trebuie să insiste continuu asupra unei relaxări totale. Vocile actorilor trebuie să fie liniștite și chiar somnoroase. În ciuda muncii deja făcute, într-o astfel de repetiție se pot manifesta adesea vechi șabloane de lectură și incertitudini, mai ales la o primă încercare. Actorii pot fi încordați și preocupați de tehnica acțiunii lor, de memorizare, replici, mișcare, etc. Această repetiție relaxată, cuplată cu vizualizarea scenei, risipește de obicei asemenea temeri.

În timpul repetiției relaxate, regizorul trebuie să le amintească încet actorilor să nu mimeze cuvintele celorlalți actori, ci să încerce să le audă. Trebuie să se concentreze intens pentru a avea în minte imaginea spațiului scenic. Regizorul trebuie să-i întrebe încet care sunt culorile pe care le văd și cât sunt de departe ceilalți actori. Le puteți chiar sugera imaginea unei camere stereoscopice (care oferă o imagine tridimensională, n.t.). Actorii trebuie să încerce să vadă scena la dimensiunile, culorile și mișcările ei reale, să fie hiper-conștienți de tot ce se petrece.

Dacă este bine pregătită și condusă, acest fel de repetiție este agreabilă pentru toată lumea. Actorii vor putea

să extragă momente din ceea ce au lucrat mai înainte și să le adauge la concepția rolului. De regulă, în felul acesta ultimele urme de teamă și incertitudine vor dispărea și asta cu săptămâni înainte de premieră!

Repetiția „la obiect”

Ca regulă, este cel mai bine ca repetițiile „la obiect” să fie programate în a treia etapă de repetiții, când piesa are deja formă definită și fluentă. Repetiția „la obiect” este folosită pentru a lucra în mod special o scenă ce ridică probleme regizorului și/sau actorilor și care nu s-a dezvoltat suficient în cursul repetițiilor. Poate fi vorba de o simplă intrare sau de o scenă de implicare emoțională. Poate fi vorba de problema realizării unei scene de masă mai eficiente sau de a ajuta un actor să intensifice și să reliefeze un monolog lung. În teatrul de improvizație, exercitiul de improvizație în jurul unei probleme este adesea modalitatea de a face o scenă să evolueze.

Acest gen de repetiție intensifică adesea o scenă care fusese până atunci slabă. Repetițiile „la obiect” îi scot pe actor și pe regizor din atmosfera generală a piesei și îi concentrează asupra detaliilor unei scene. Creează o concentrare calmă și o intimitate între actor și regizor din care rezultă o mai profundă înțelegere a rolului, relațiilor, piesei, etc. pentru amândoi. Deși uneori regizorul pierde ore întregi cu o scenă care durează puțin în piesă, această muncă intensă asupra anumitor bucăți îmbogățește rolul actorului și aduce un plus de profunzime întregii piese.

MATURIZAREA ACTORULUI

Spunem despre un actor că este matur atunci când poate stabili, datorită experienței, raporturi corecte cu rolul, cu piesa și cu ceilalți actori; când posedă ușurință în mișcare și fluentă în vorbire; și, mai ales, când este conștient de responsabilitatea sa față de public.

Una din slăbiciunile cele mai frecvente ale teatrului neprofesionist o constituie nivelul scăzut, necizelat al evoluției pe scenă a celor mai mulți dintre actori. Deși o bună parte din această situație se datorează unei pregătiri neadecvate, există și alți factori implicați.

Cât de frecvent urcă pe scenă actorii amatori? Munca lor este orientată în general către o apariție izolată - o singură producție - și, după trecerea acestui moment, experiența ia sfârșit. Această întrerupere bruscă a expresiei colective contracarează creativitatea chiar în momentul când înflorea. Oprește dezvoltarea, procesul de maturizare.

Pentru un grup interesat de crearea unei trupe de repertoriu, maturizarea care se produce în cursul spectacolului este deosebit de importantă. Dar, între problemele din perioada de repetiție și dificultățile tehnice pe care le înfruntă majoritatea teatrelor neprofesioniste, există puține posibilități de a descoperi profunzimea unei piese și de a realiza maturizarea necesară.

Nici un regizor nu poate spera să obțină actori deplin experimentați într-un interval scurt de timp. Cu toate acestea, următoarele sugestii, dacă sunt aplicate, pot remedia multe lucruri necizelate:

1. Planificați o perioadă lungă de repetiții.
2. Folosiți exerciții de arta actorului în cursul repetițiilor.
3. Nu permiteți actorilor să-și ia prea devreme textul acasă.
4. Utilizați plasarea în scenă non-regizorală ori de câte ori e posibil.
5. Creați în timpul repetițiilor o atmosferă plăcută, lipsită de încordare.
6. Introduceți de la primele repetiții elemente de decor, recuzită și costum pentru a asigura confortul și deprinderea necesară în momentul spectacolului.
7. Lucrați astfel încât actorii să facă față oricărei crize și să se adapteze la schimbări bruște.
8. Lichidați dependența de cuvinte.
9. În a doua etapă de repetiții, faceți săptămânal un șnur al întregului spectacol.
10. Programați cât mai multe spectacole; prezentați-le unor grupuri cât mai diverse de spectatori; dacă se poate, în diverse locuri.

Memorizare

În teatrul neprofesionist, memorizarea textului este considerată de obicei factorul cel mai important în munca asupra unui rol. În realitate, este numai unul dintre factori și trebuie manipulat cu grijă ca să nu devină un obstacol serios pentru actor. Pentru cei antrenati în tehnicile improvizației, memorizarea nu este o sperietoare.

Regizorul nu trebuie să le permită actorilor să-și ia partiturile acasă după repetiție. Acest lucru îi poate încurca, deoarece mulți cred că memorizarea textului trebuie făcută repede și dată la o parte, ca să poată începe regia propriu-zisă. Este important să se înțeleagă că dialogul trebuie să rezulte din implicarea în relațiile cu partenerii și că o memorizare prematură creează tipare rigide de vorbire și comportament care sunt adesea foarte greu (uneori imposibil) de schimbat.

Regizorul trebuie să se gândească și la cine îl așteaptă acasă pe actor ca să-l „ajute”. Vreun prieten bine intenționat sau o rudă își închipuie că este expert în aprecierea talentului și nu poate să reziste tentației de a găsi calea „justă” pentru actor? Sau câte oglinzi reflectă imaginea actorului care se auto-emoționează în fața lor învățându-și textul? Intervalul dintre repetiții trebuie să fie o perioadă de liniște, iar piesa trebuie lăsată în pace.

Memorizarea textului prea devreme aduce multe probleme, deoarece teama de a-l uita este considerabilă. Aceste temeri planează ca o umbră asupra fiecărui spectacol. Dacă, dintr-un motiv oarecare, memorizarea timpurie nu poate fi evitată, regizorul trebuie să-i învețe pe actori s-o realizeze într-o manieră relaxată, (vezi punctele 5 și 6 de la „îndepărtarea defectelor amatoricești”, cap. XVIII).

Poate că actorii nu înțeleg de ce, în prima perioadă de repetiții, nu li se permite să-și ia acasă partiturile sau scenariile; deoarece chiar și cel mai tânăr actor pornește să lucreze asupra unui rol de la învățarea cuvintelor. De aceea, ei sunt adesea foarte speriați că nu vor putea să memoreze la timp. Este datoria regizorului să-i liniștească.

Toate elementele spectacolului trebuie memorate organic și simultan. Relațiile pot fi lucrate și înțelese numai repetând cu partenerii. Numai în cursul repetițiilor actorul se eliberează de cuvintele pe care încearcă să le memoreze. Când se realizează această eliberare, atunci nu mai este periculos dacă actorul ia textul acasă. Când regizorul observă că actorii săi se integrează în realitatea creată și că se raportează la toate cerințele comunicării teatrale, înseamnă că sunt apti să memoreze și, de fapt, cei mai mulți au și lăcut-o. Nu-i mai rămâne decât să reia unele monoloage mai grele ici și acolo. Uneori, tot ce trebuie să facă este să le ia actorilor partiturile din mână în timpul repetiției și, spre surprinderea lor, vor ști textul pe de rost!

Dacă s-a pus baza și Graficul de repetiții (cap. XVIII) a fost respectat, regizorul va constata probabil că toți actorii săi sunt de acum stăpâni pe text, înainte de începerea celei de-a doua etape a repetițiilor. Această metodă de lucru este deosebit de valoroasă pentru copiii-actori, la care frica de a citi și de a nu putea să memoreze textul devine un obstacol serios și multora le împiedică dezvoltarea ca actori.

Odată, o regizoare de la un teatru de amatori a vizitat Young Actors Company la o repetiție cu costume. Surprinsă, mi-a spus: „Probabil că ești foarte fericită! Toți tinerii tăi actori își știu replicile!” E într-adevăr trist dacă judecăm calitatea spectacolului în funcție de gradul de cunoaștere a replicilor.

Citirea textului cu naturalețe

Studentii sunt adesea speriați de cuvinte, în special copiii a căror teamă provine din experiențele pe care le-au avut în legătură cu citirea. Când se luptă să pronunțe cuvintele „corect”, disconfortul lor este mereu vizibil. La actorul neexperimentat, neputința de a citi textul cu naturalețe este adesea evidentă. Textul devine un șir de cuvinte în loc să fie un dialog, înlocuiește acțiunea și relațiile între interpreți.

Primul pas pentru a-i ajuta pe studenți să scape de această obsesie a textului este să le dai altă preocupare. Dați-le o temă de arta actorului care le va distra atenția de la cuvinte și le va rezolva problema.

Vorbirea neinteligibilă, mișcarea extinsă, dansul, dialogul cântat, contactul și amânarea memorării cuvintelor sunt create pentru a-i ajuta pe actori în această direcție. Dacă vor să scape de teama cititului replicilor, actorii trebuie să ajungă să înțeleagă că replicile se nasc din dinamica acțiunii și a relațiilor. Pentru cei cu vorbire greoaie, dați „Vorbirea neinteligibilă” sau lăsați-i să improvizeze textul până când se formează relațiile. Funcționează. Încercați!

Un alt mijloc de a „scăpa” de cuvinte este să te concentrezi pe forma cuvintelor, pe imaginea vocalelor și consoanelor, pe forma lor „fizică”, așa cum este scrisă sau tipărită, independent de sens. Într-o lectură la masă, cereți actorilor să se concentreze mai întâi numai asupra vocalelor, apoi numai asupra consoanelor. Ei trebuie să amplifice vocalele și consoanele cum doresc - sonor, prin mișcarea corpului, etc. Căutați să mențineți un ritm normal al rostirii. Opriți exercițiul când considerați necesar și reluați citirea normală a textului. Spuneți actorilor să se gândească la cuvinte ca la niște sunete pe care le „toarnă” în forma cuvântului, (vezi la Addenda I „Dă și preia citind”, „Silabisire” și „Vocale și consoane”).

Simțul timpului

Oricât și-ar dori actorii, simțul timpului *nu poate fi format în mod cerebral*. O asemenea calitate se poate căpăta numai prin experimentare. De aceea, plasarea rigidă în scenă și executarea mecanică a indicațiilor trebuie lichidată cât mai grabnic. Simțul timpului trebuie să-i vină actorului din forul său lăuntric.

Se crede, în general, că numai actorii foarte experimentați au simțul timpului. Totuși, având în vedere că atunci când spunem „experimentat” ne referim la acel actor care este conștient de sine, care are capacitatea de a se adapta la cerințele scenei, ale celorlalți actori, care își cunoaște răspunderea pe care o are față de spectatori, înseamnă că orice student-actor își poate dezvolta într-un anumit grad simțul timpului.

Dacă actorul rezolvă probleme, efectul cumulativ al tuturor exercițiilor din ateliere îi va dezvolta simțul timpului; căci orice problemă cere ca actorul să joace realmente și în asta rezidă selectivitatea și adaptarea la stimuli multipli. Actorul care și-a format simțul timpului va ști dacă piesa trenează, dacă sunt scăpate reperele, dacă acțiunea nu e vie - pe scurt, dacă „oaspeții” săi nu gustă spectacolul.

Dacă actorii nu au avut parte de antrenament specific, încercați să găsiți o problemă de rezolvat în fiecare scenă a scenariului. Cereți-le actorilor să se concentreze asupra problemelor, exact cum ar face-o în atelier. Asta îi va ancora în mediul înconjurător scenic și îi va ajuta să-și *obiectiveze* munca, ceea ce este esențial pentru simțul timpului, (vezi și în cap. II).

Promptitudinea preluării replicilor-reper

Preluarea lentă a replicilor-reper încetinește mult scena. Dacă actorii preiau cu întârziere reperele și în a treia etapă a repetițiilor, înseamnă că n-au rezolvat complet problema participării și a relațiilor. Atunci trebuie folosite alte procedee.

Regizorul poate pocni din degete simultan cu replicile-reper, „umbra” actorului poate fi utilizată pentru a încuraja o preluare mai rapidă; se mai poate folosi aruncarea unei mingi de la unul la altul: când prinde mingea, actorul trebuie să înceapă să vorbească; sau regizorul îi poate cere actorului mai lent să înceapă să vorbească pe ultimele cuvinte ale replicii partenerului.

Trebuie să li se atragă atenția actorilor că promptitudinea replicilor nu înseamnă o vorbire mai rapidă. Dacă cineva are o vorbire lentă, atunci tempo-ul trebuie să rămână lent, chiar dacă „intrarea” se face rapid.

Râsul la repetiții

În a doua etapă de repetiții, actorii sunt de obicei eliberați de încordările și tensiunile de la început, comunică bine, mișcările le sunt destul de sigure și pot să înceapă să se distreze mai mult. „Distracția” aceasta se referă la plăcerea de a lucra la piesa respectivă, împreună cu ceilalți actori. Râsul necontrolat și glumele „inteligente” din timpul repetițiilor trebuie considerate de regizor exact ceea ce sunt.

Dacă râsul este moderat și aduce bucurie, este folositor. De cele mai multe ori denotă un moment de revelație. În acest caz nu împiedică, ci ajută munca. Dar dacă conține elemente de isterie, este distructiv și trebuie tratat cu precauție de către regizor. Regizorul trebuie să-l asculte atent și cu timpul o să știe ce înseamnă, la fel cum o mamă distinge ce înseamnă fiecare plâns al copilului ei.

Deși actorii îl asigură pe regizor că „n-o să rădă niciodată pe scenă”, el se poate îndoi de promisiunea lor. S-ar putea să-i ajutați spunându-le „*Povestea supei*”: Soția încearcă să-l convingă pe soț să nu mai facă zgomot când mănâncă supă, deoarece în curând vor avea invitați la cină. „Stai, dragă, liniștită! Cât timp suntem singuri pot să fac câtă gălăgie vreau. Dar, când o să avem musafiri, o să-mi mănânc supa fără zgomot.” Când au avut

musafiri bărbatul a fost foarte atent să nu facă zgomot; totul a mers bine la primele câteva linguri. S-a descurcat atât de bine, încât s-a relaxat cu totul. În timp ce mânca era tot mai mulțumit de sine și, cu cât era mai mulțumit de sine, cu atât sorbea supa mai tare. În fața oaspeților jenați, a terminat supa făcând mai mult zgomot ca niciodată.

Uneori, când grupul pufnește în râs în timpul repetiției, regizorul îi poate lăsa pe actori să-l consume, ajutându-i chiar să râdă și asociindu-se la glumele lor. Dacă însă râsul este incontrollabil, el trebuie să recunoască primejdia, să oprească scena și să înceapă alta.

Actorii tineri și amatorii mai în vârstă spun adesea, „El mă face să râd”. Dar este important să li se explice că nu „el” este acela care îi face să râdă. Propria lor lipsă de concentrare, oricare i-ar fi cauza, este de vină. Uneori râsul este un mijloc de a se sustrage din mediul scenic și de a deveni un spectator critic. Actorii joacă un rol și deodată își *văd prietenii* în loc să vadă celelalte personaje. Sau *se văd pe sine* făcând ceva, exprimând o emoție care iese din comun.

Râsul înseamnă *energie* și actorii vor învăța că impactul lui fizic asupra corpului poate fi *recanalizat într-o altă emoție*. Ca și în ateliere, și în repetiții studenții-actori trebuie să învețe „să-și folosească râsul”. Râsul poate să fie ușor transformat în lacrimi, furie, râs prefăcut, acțiune fizică, etc.

Stagnarea

Există două momente când actorii pot să stagneze: unul este în timpul repetițiilor, celălalt în timpul jucării spectacolului. Când acest lucru se produce, este un semn de pericol grav, căci, atunci când actorii devin mecanici și fără viață, înseamnă că s-a greșit undeva.

Uneori cauza este o slăbiciune în structura de bază a spectacolului; alteori poate să fie un obstacol trecător. Câteodată materialul ales este sărac, iar regizorul nu-l poate lucra decât la un nivel superficial. Uneori actorii au încetat să se joace și, în loc să fie spontani și creativi, se mulțumesc să se autorepete. Sau și-au pierdut concentrarea și au început să generalizeze mediul înconjurător, Undele, relațiile, astfel că pentru ei nu mai există nici o realitate. Repetițiile, ca și piesele, trebuie să aibă o temă ce se dezvoltă continuu și un punct culminant. Stagnarea poate fi un semn că regizorul a neglijat să planifice cu grijă timpul de repetiții pentru a crea maximum de inspirație și interes pentru actorii săi (vezi „Graficul repetițiilor”, cap. XVIII).

Mai mulți factori pot determina stagnarea actorilor în timpul repetițiilor:

- 1.Regizorul a pus piesa din afară, a dat actorilor fiecare mișcare, fiecare acțiune, fiecare inflexiune vocală.
- 2.Actorii au memorat textul și acțiunile prea devreme. Personajele, plasarea în scenă, etc. au fost stabilite înainte să se dezvolte relațiile cu partenerii.
- 3.Actorii au fost prea mult timp izolați de celelalte aspecte ale producției și au nevoie de un stimulent.

Regizorul trebuie să introducă o piesă de decor frumoasă, o piesă de costum sau un element de recuzită și să le așeze în spațiu astfel încât să obțină efectul maxim. Intensificați atmosfera teatrală pe măsură ce se apropie a treia etapă a repetițiilor. Asta deschide noi perspective pentru actori și dă vitalitate spectacolului.

- 4.Actorii au nevoie să se bucure mai mult, să se joace. Acest lucru se poate realiza dacă regizorul își schimbă atitudinea sau folosește jocurile. Este un lucru deosebit de important pentru copii sau amatori, unde sunt necesare uneori luni de studiu în atelier până când participarea lor la problemele teatrale creează o energie suficientă pentru a le menține interesul fără stimuli exteriori. Jocurile tradiționale (Addenda II) sunt excelente pentru orice grup care repetă.
- 5.Actorii cu un orizont mărginit au ajuns la convingerea că și-au atins scopul și au creat personajele. Ei vor să înceapă să joace spectacolul. Uneori numai unul sau doi actori au dificultăți. Fie nu le place rolul, fie cred că li s-ar fi convenit un rol mai important.

Alte greșeli care duc, de obicei, la stagnare:

- 1.Imitarea unor spectacole precedente.
- 2.Seducția exercitată de reacția publicului.
- 3.Jocul invariabil același. (Actorii își pot varia jocul la infinit, în limitele structurii piesei.)
- 4.Recitalurile „solo” (fără a ține seama de partener).

5. Actorii devin leneși și indolenți.

6. Actorii pierd din vedere detaliul și generalizează obiectele și relațiile scenice, (folosiți „Verbalizarea Undelui”, cap. IV).

7. Actorii au nevoie de „paza” regizorului.

8. Piesa are nevoie de repetiții care s-o ridice.

O problemă interesantă a apărut în cazul unui actor care juca primul spectacol din viața sa. Era vorba despre un azil; personajul său era un vecin din cartier care făcea un lucru foarte bun luând poziție în fața ticălosului din piesă. La primul spectacol a primit aplauze furtunoase. La următorul spectacol, însă, nu a fost aplaudat deloc, lucru care l-a uimit. Voia să afle ce s-a întâmplat. - *Când ai jucat prima oară, erai într-adevăr furios și toți au văzut asta. La al doilea spectacol nu te gândeai decât la aplauze.* S-a gândit o secundă, a dat din cap, apoi și-a suflecăt mânecile și, cu brațele îndoite, a zis: „- Stai să vezi ce-i fac di seară!”

EXERCIIII DE ARTA ACTORULUI PENTRU REPETIȚII

Intercalarea unui exercițiu de arta actorului într-o repetiție care bate pasul pe loc, îi înprospătează și pe actori și pe regizor. În majoritatea cazurilor, regizorul trebuie să aleagă exercițiile care ajută la rezolvarea problemelor piesei, așa cum s-a arătat mai înainte în acest capitol. Uneori sunt totuși utile exerciții independente de piesă, având darul de a stimula energia actorilor și de a ajuta procesul de maturizare.

Repetițiile de început ar trebui să folosească cel puțin un exercițiu de arta actorului. „Graficul repetițiilor” de la capitolul XVIII sugerează mai multe metode pentru asta; dar acela nu este decât un plan general la care fiecare regizor ar trebui să adauge sau să scadă, în funcție de problemele specifice care apar.

Vorbire neinteligibilă

Întrucât vorbirea neinteligibilă (cap. IV) cere implicarea întregului trup pentru a realiza comunicarea, ne oferă exerciții excelente pentru cele trei etape de repetiții. Vorbirea neinteligibilă îi deschide rapid pe actori și-l ajută pe regizor să vadă potențialul individual al fiecărui membru al grupului. Deoarece fizicalizează relațiile și implicarea în situație, are o valoare extraordinară în dezvoltarea spontană a acțiunii și a plasării în scenă, oferind totodată regizorului multe sugestii.

Dacă este folosită de la începutul repetițiilor, vorbirea neinteligibilă accelerează fiecare aspect al spectacolului. Am făcut un experiment cu o piesă într-un act care avea ca timp de repetiție doar opt ore, iar actorii aveau puțină experiență. Am folosit vorbirea neinteligibilă timp de două ore și jumătate, adică o pătrime din timpul total de repetiții. Spectacolul rezultat avea o vitalitate neobișnuită, iar distribuția îl juca cu ușurința unor actori experimentați.

Folosiți vorbirea neinteligibilă în repetiții, mai ales cu actorii care nu au făcut ateliere cu acest exercițiu. Apoi, lucrați asupra problemelor din piesă folosind vorbirea neinteligibilă. O scenă care nu „merge” în vorbirea neinteligibilă este o scenă fără realitate și, ca atare, fără viață. Comunicarea teatrală nu se poate face prin cuvinte, actorul trebuie să fizicalizeze.

Unde

Exercițiile pentru spațiu (cap. IV) pot fi utilizate chiar de la începutul repetițiilor. În timpul celei de-a doua lecturi la masă desenați pe tablă o schiță a spațiului scenic (dacă este prea devreme pentru detalii, aproximați) și așezați-o în fața grupului, astfel încât să o poată verifica. Cereți actorilor să se gândească, în timpul lecturii, că sunt în decorul respectiv. Spuneți-le să se concentreze asupra culorilor, a vremii, asupra stilului costumelor. (Utilizați acest exercițiu numai cu actorii care au făcut ateliere de spațiu.)

Împărțiți actorii în grupuri mici și cereți-le să ia contact cu toate obiectele de pe scenă. Scena este goală, iar schița de pe tablă folosește drept reper. Jocul poate să aibă sau să nu aibă legătură cu problema din scena respectivă; dar schița este pentru piesa la care se lucrează.

Exercițiul „Unde specific” (cap. IV), cu obiecte reale, este foarte util și trebuie dat după câteva parcurgeri

ale textului. Dacă piesa cere o ieșire de incendiu, o ușă de șifonier, o ușă de la baie, un pat pliant, un telefon, un safe, actorii (împărțiți în grupuri mici) trebuie să folosească exact aceste elemente de decor pentru improvizația lor. Ei vor trebui să facă o scenă în jurul acestora, independentă de acțiunea piesei, dar vor trebui să joace personaje similare. (Bătrânul din piesă trebuie să fie bătrânul din improvizație). În exercițiile de „Unde specific”, actorii trebuie să lase piesele de decor să le sugereze situația.

Dacă sunt folosite unele sau toate sugestiile de mai sus, actorii se vor mișca cu ușurință în spațiul scenic încă de la primele repetiții.

Contact

Uneori, vedem piese în care actorii stau nemișcați în micile lor zone de joc, temându-se să se atingă, să se uite direct unii la alții sau să asculte ce spune partenerul. Contactul clar între actori, în care o mână ține realmente brațul altuia sau privirea unuia o întâlnește cu adevărat pe a celuilalt, face spectacolul mai viu, mai concret. Publicul simte când se produce un contact real. Iar regizorul trebuie să le reamintească asta actorilor săi de-a lungul repetițiilor.

Contactul se poate realiza prin *atingere*, prin *folosirea obiectelor* sau prin *privire* (vezi „Mersul prin Substanța invizibilă III”, cap. III). O distribuție care nu a avut parte de antrenament specific poate câștiga mult, dacă regizorul îi acordă timp și lucrează o scenă din piesă ca pe un exercițiu de contact.

Exprimarea acțiunii interioare cu ajutorul obiectelor

Exercițiile de folosire a obiectelor pentru a exprima acțiunea interioară sunt *întotdeauna* utile în cursul repetițiilor și ar trebui aplicate ori de câte ori este nevoie de „fizicalizare” (cap. XI).

Mișcare extinsă

Folosirea în timpul repetițiilor a mișcării extinse și a mișcării necesare în exercițiile cu Substanța invizibilă, ajută la *asumarea* întregii mișcări scenice. Asemenea exerciții rup izolarea statică, în care se mai află mulți actori, în ciuda faptului că lucrează la alte probleme de arta actorului. Fiind deosebit de utile pentru piese fantastice, exercițiile de mișcare sunt de mare ajutor și în cazul pieselor realiste. Încercați apoi invers, faceți exerciții de „Nemișcare”. Exercițiile cu Substanța invizibilă (cap. III) pot fi folosite în paralel cu dansul și cu mișcarea extinsă și pot fi aplicate în repetiții cu rezultate bune.

Acest tip de repetiție îi ajută pe actorii, tineri sau în vârstă, să înțeleagă că actorul sau dansatorul, când se află pe scenă, nu „stă și așteaptă să-i vină rândul”. Întreaga lui ființă, chiar atunci când stă complet nemișcat, trebuie să fie mereu gata să intervină prompt în acțiune. Acest lucru dă scenei o energie remarcabilă și, uneori, chiar o calitate coregrafică.

Pe nevăzute

Ca și în atelier, exercițiul „Pe nevăzute” (cap. VII) va forța actorul să *asculte* și-1 va ajuta să se miște ferm în mediul înconjurător al scenei, simțind spațiul în jurul său și dezvoltând simțul „prezenței” celuilalt. În timpul repetițiilor, acest exercițiu se face, de preferință, după ce actorii își cunosc deja textul și sunt familiarizați cu scena.

Lucrul pe întuneric poate ajuta repetițiile, deși regizorul nu-și poate vedea actorii. Totuși, întunericul îl ajută pe regizor să-și *audă* actorii și pe actori să se audă unii pe alții. Este ceva similar cu „Ascultarea” prezentată mai jos. Dacă actorii nu au posibilitatea practică de a se mișca, atunci, exact ca în repetiția relaxată, cereți-le să spună textul așezați pe scena cufundată în întuneric.

Ascultarea actorilor

La diverse intervale de-a lungul repetițiilor, regizorul trebuie să se întoarcă cu spatele la actori și să-1 asculte. Ascultându-i, fără a-i vedea, regizorul poate descoperi adesea că există slăbiciuni în relații, lacune în „vederea cuvântului”, că unele personaje nu sunt credibile și că unii actori Joacă”.

În teatrul de improvizație se distinge imediat dialogul gratuit.

A vedea cuvântul

Exercițiile de vizualizare a formei cuvintelor (cap. X) sunt bune pentru repetițiile „la obiect”. Ele ajută la intensificarea și îmbogățirea multor replici și a atmosferei, adaugă acțiune lăuntrică într-un exercițiu, dacă senzorialitatea conștientă nu este suficientă.

De pildă, unui student-actor care a avut o problemă serioasă cu vorbirea monotonă i s-a dat un exercițiu special în care trebuia să descrie o inundație pe care a văzut-o. Indicația de a vedea culoarea, de a se concentra asupra mișcării, sunetului, etc., a avut prea puțin efect asupra vorbirii sale. Dar, întrebat ce a simțit „în interior” când a văzut apa, a răspuns că a avut o senzație ciudată în stomac. „Senzația ciudată” a devenit în continuare baza indicațiilor ajutătoare în timpul povestirii sale, iar schimbările au avut loc imediat. Când s-a concentrat asupra groazei de înec, vorbirea lui a prins viață. În cazul acestui băiat, dacă ar fi fost întrebat ce emoție a simțit, nu ar fi știut ce să răspundă pentru că i-ar fi fost greu să recunoască faptul că i-a fost frică. Dar, întrebat ce a simțit „înăuntru” (d.p.d.v. fizic), s-a concentrat pe senzația fizică și a înțeles ce a simțit.

Umbra

„Umbra” (cap. VII) nu trebuie utilizată înainte de etapa a treia, cea de finisare. Atunci regizorul trebuie să se urce pe scenă cu actorii săi și să-i urmărească pas cu pas. Înainte de asta, regizorul le va spune că nu trebuie să-și piardă concentrarea, indiferent ce ar face el; căci, dacă actorii se lasă amuzați sau distrași de felul în care umbra îi urmărește, sensul exercițiului va fi pierdut.

Urmărirea partenerului, „umbrirea” lui îi ajută pe actori să-și înțeleagă mai bine propria acțiune interioară, să vizualizeze, să intre în contact, să se miște. De asemenea, va arăta regizorului punctul de vedere al actorului și îi va clarifica unele lucruri. El trebuie să-i vorbească actorului pe care îl urmărește. Stând foarte aproape de el, poate să vorbească foarte încet, ca să nu-i deranjeze pe ceilalți, și trebuie să surprindă reacțiile actorului a cărui umbră este, ca și pe ale altora.

De ce se uită la tine în felul acesta? ... Nu te enervează? ... Cu ce drept o face? ... Crezi că îți va vorbi? ... De ce se uită așa pe fereastră? ... De ce nu-l forțezi să se uite la tine?

Exercițiul le va da actorilor o explozie de energie din partea regizorului; într-un fel, îi expune, cu câteva săptămâni înainte de premieră, la cea mai scrutaătoare dintre reacțiile spectatorilor, pentru că „umbrirea” este ca un prim-plan. Dacă se zăpăcesc atunci când umbra îi urmărește, înseamnă că nu sunt perfect stăpâni pe rolurile lor și au nevoie să mai lucreze anumite fragmente.

Această tehnică nu trebuie folosită înainte ca actorii să fie familiarizați cu rolurile, să le fi lucrat o perioadă mai lungă de timp, să fi avut loc, cât de cât, maturizarea lor.

Folosirea jocurilor

Asemenea exercițiilor de dans sau a celor cu Substanța invizibilă, jocurile descătușează spontaneitatea și creează fluentă în mișcare, elimină mișcărilor rigide și îi „adună” fizic pe actori. Jocurile sunt valoroase mai ales pentru a pune la punct scene care au nevoie de un ritm susținut.

Odată, s-a ivit o problemă dificilă cu o scenă de petrecere, în care șase sau șapte actori trebuiau să se miște pe scenă, să se cunoască, așteptând totodată discret semnalul de la conducătorul lor pentru a se dezlănțui și a crea dezordine. În repetiție, rezultatul a fost static și lipsit de spontaneitate. Problema s-a rezolvat în cele din urmă jucând „Cine a început mișcarea” (cap. III). După ce au lucrat exercițiul de patru-cinci ori, au rezolvat scena de petrecere și au obținut calitatea necesară: „privim fără să privim”. Energia creată de joc a fost păstrată de actori în cadrul spectacolelor.

O scenă în parc cu trecători traversând scena (creând continue intrări și ieșiri) a creat o serioasă problemă de timp pentru actori. Traversările nu puteau fi „fixate” prin replici, fiindcă erau necesare încrucișări întâmplătoare și nu prea multe dintr-o dată. „Ștafeta” (Addenda II) a rezolvat această problemă pentru actori.

Se joacă o dată în alergare, a doua oară jucătorii merg, în loc să alerge, către țintă și înapoi. Exercițiul a rezolvat definitiv problema și în momentul când unul sau altul ieșeau, ceilalți intrau imediat.

Regizorul ar trebui să aibă oricând la îndemână câteva cărți bune de jocuri, cunoscându-le conținutul, pentru ca să poată rezolva o problemă scenică prin intermediul unui joc.

Această ediție a „Improvizației pentru teatru” conține în Addenda II jocuri tradiționale care sunt făcute, în genera, în combinație cu jocurile Violei Spolin ca exerciții de încălzire sau de energizare. Multe din jocurile publicate aici sunt preluate direct sau adaptate din manualul Nevei L. Boyd („Handbook of Recreațional Games”, 1975).

Biografii

Către sfârșitul celei de-a doua etape de repetiții, cereți actorilor să scrie biografiile personajelor lor. Este un mijloc de a-i face să-și gândească personajul mai profund și are darul de a produce unele descoperiri. Și regizorul poate extrage din acest material câte ceva, cu care îl poate ajuta pe actor când este în impas.

Biografia cuprinde tot ce se poate ști despre personajul jucat. Cereți actorilor să scrie în amănunt despre: studii, părinți, bunici, mâncăruri preferate, principalele ambiții, iubiri, dușmăanii, distracțiile preferate, felul cum își petrece serile, etc. Adăugați motivele care au dus personajul în situația scenică dată.

Biografia nu trebuie făcută înainte ca personajul să se așeze în actor. Dacă este făcută prea devreme, efectul este total opus celui scontat, deoarece ține personajul „în capul” actorului. Din acest motiv, biografia nu va intra în antrenamentul pentru teatrul de improvizație și în locul ei se vor folosi exerciții pentru dezvoltarea capacității de caracterizare (cap. XI). Unele biografii pot fi schematice, neconcludente și superficiale. Ele nu trebuie discutate, ci pur și simplu acceptate ca atare și folosite ca material de referință la nevoie. Într-o piesă bine scrisă, actorul trebuie numai să joace scena, deoarece personajul pe care-l vedem își poartă trecutul său cu el.

Într-o biografie scrisă de o fată de 14 ani, fata și „băiatul rău” fuseseră colegi de școală în copilărie, iar fata îl iubise foarte mult. Deși acest lucru ar fi fost imposibil d.p.d.v. logic în structura socială a piesei, totuși a dat relației lor o altă dimensiune. Fata a putut da o nuanță de dragoste trecută unui personaj pe care acum îl detesta. Desigur, spectatorii nu au știut nimic de această „poveste” care a adus mai multă profunzime creației ei. (Când acești actori au crescut mari, s-au căsătorit).

SUGESTII PENTRU PRIMA ETAPĂ DE REPETIȚII

1. Trebuie să aveți încredere în distribuția aleasă. Uneori, în primele repetiții, regizorul este cuprins de teama că a greșit în alegerea sa. Dacă este adevărat, faceți rapid schimbările necesare, căci atitudinea dumneavoastră îi va afecta pe toți.
 2. Fără să spuneți trupei, alegeți doi actori „barometru”: pe cel mai reactiv dintre ei și pe cel mai puțin reactiv. În felul acesta veți ști întotdeauna dacă dați prea mult sau prea puțin în repetițiile dumneavoastră.
 3. Nu-i lăsați pe actori să stea cu ochii lipiți în partituri când citesc colegii lor. Fiți atent la acest lucru chiar și la lecturile la masă și amintiți-le să-și privească și să-și asculte colegii.
 4. Combateți obiceiul citirii artificiale chiar din primul moment. La nevoie, folosiți exerciții speciale.
 5. Rezolvați natural replicile-reper făcându-i pe actori să lucreze asupra reperelor de acțiune. *Nu rezolvați mecanic acest lucru.*
- Dacă devine necesar să lucrați asupra replicilor-reper, așteptați ultima parte a etapei a doua de repetiții sau prima parte a etapei a treia.
6. Evitați fixarea prea devreme a personajului, textului, acțiunii sau plasării în scenă. Este suficient să le schițați. Aveți destul timp.
 7. Detaliile nu au importanță în prima etapă. *Nu-i cicăliți pe actori.* De îndată ce „se așează” personajele și relațiile, va fi simplu să adăugați detalii. Trebuie să găsiți viața fiecărei scene în cadrul piesei.

SUGESTII PENTRU A DOUA ETAPĂ DE REPETIȚII

Este perioada de „săpat”. Actorii sunt acum gata pentru o utilizare mai amplă a propriei creativități. Ei construiesc acțiuni cu ajutorul exercițiilor sau în cursul lecturii textului, iar regizorul le preia, le extinde, le completează, dacă este nevoie. Plasarea în scenă este destul de clară și aproape toți actorii sunt stăpâni pe text.

Relațiile sunt clare.

- 1.Începutul auto-disciplinării. Nu se vorbește în culise sau în sală. Din acest moment trebuie stabilit comportamentul profesionist pe scenă și în afara scenei.
- 2.Dacă baza este bine pusă, regizorul poate trece direct la acțiunea scenică fără riscul de a interveni în creativitatea actorului sau de a stagna procesul. Puteți să-i flutați, să strigați, să insistați și să dați pașii exacți fără a crea spaima sau a prejudicia spontaneitatea. Nu va mai exista pericolul să-i încurcați în lucru.
- 3.În acest timp, dacă e nevoie, puteți continua unele exerciții din prima etapă. Exercițiile de vorbire neinteligibilă sunt deosebit de utile pentru a găsi mai multe acțiuni.
- 4.Energia regizorului trebuie să fie intensă și vizibilă pentru actori.
- 5.Fiți atent la ivirea semnelor de stagnare și corectați-le rapid.
- 6.Lucrați în vederea unei caracterizări mai precise. De asemenea, este important să observați nuanțele de acțiune și de plasare în scenă.
- 7.Conduceți minuțios repetițiile la obiect, reluând o scenă iarăși și iarăși până la deplina ei realizare, până atinge punctul culminant.
- 8.Folosiți în repetițiile la obiect, dacă este nevoie, problemele de artă actorului din ateliere.
- 9.Dacă întreaga trupă se poate aduna numai de trei ori pe săptămână, regizorul trebuie să facă *zilnic* repetiții la obiect.
- 10.Regizorul trebuie să construiască scenele una pe baza celeilalte. Fiecare scenă își are propriul început și sfârșit și propriul punct culminant. Fiecare scenă care urmează trebuie să vină deasupra, în progresie către punctul culminant al piesei - asemenea unui șir de trepte, una ceva mai sus decât cea dinaintea ei.
- 11.După punctul culminant scenele următoare coboară treptat către sfârșitul piesei.
- 12.Lucrați în exterior ori de câte ori este posibil în timpul acestei perioade. Necesitatea de a nu se lăsa distrași de ceea ce se întâmplă înjur ajută la exersarea și maturizarea actorilor.
- 13.Cereți actorilor să repete desculți și în pantaloni scurți (dacă vremea o permite). Veți putea observa mai bine acțiunea întregului corp, veți putea spune rapid dacă un actor rostește doar cuvintele sau fizicalizează situația scenică.
- 14.Ascultați-i pe actori tot atât cât îi priviți. Întoarceți-vă cu spatele la scenă și concentrați-vă numai asupra dialogului. Veți auzi mai clar lectura artificială, rostirea neglijentă, etc.
- 15.Nu lăsați simțul urgenței să vă facă să opriți șnururile. *Notați-vă* acțiunea ce trebuie reluată când se lucrează asupra unui act sau asupra unor momente. Țineți minte: aveți timp destul.
- 16.Dacă actorii dau impresia că lucrează în dezacord cu regizorul, ați face bine să controlați *tema generală*. Există una? Regizorul și actorul urmează același drum?
- 17.De obicei actul III merge de la sine. Lucrați cel mai mult în repetițiile la obiect actele I și II. Dacă relațiile și personajele sunt bine puse la punct, actul III are nevoie doar de rezolvarea piesei.
- 18.Unele scene trebuie reluate de la un capăt la altul de zeci de ori pentru a fi puse în mișcare. Altele necesită foarte puțină muncă în afara repetițiilor obișnuite. O scenă cu efecte speciale nu trebuie să fie stângace în spectacol, chiar dacă e nevoie de multe ore de muncă pentru asta.

SUGESTII PENTRU A TREIA ETAPĂ DE REPETIȚII

Aceasta este perioada de finisare. Piatra prețioasă a fost tăiată și evaluată și acum trebuie montată. Disciplina trebuie să fie la cel mai înalt nivel. Întârzierile la repetiții și necunoașterea programului trebuie combătute cu hotărâre. În spectacol, un actor care întârzie sau un obiect nelalocul lui poate strica tot.

Organizarea muncii din spatele scenei trebuie începută în același timp cu munca pe scenă și regulile trebuie respectate cu strictețe. În majoritatea teatrelor mici, echipa tehnică este formată tot din amatori. Recuziterii, tehnicienii de sunet și de lumini trebuie să fie la fel de atenți în ce privește timpul și responsabilitățile, ca și actorii, iar responsabilitatea lor trebuie consolidată de la o repetiție la alta. Orice copil de 10 ani poate fi un

tehnician de lumină eficient, dacă i se acordă respect, și lui și muncii sale.

Repetiții „la obiect”

În etapa a treia de repetiții, regizorul va găsi multe puncte ce trebuie definitive. În acest moment, șnururile trebuie să aibă fluentă; procesul de maturizare își arată roadele; caracterizarea există. Poate regizorul să meargă mai departe cu actori neprofesioniști? Problemele de ritm și finisarea personajului sunt oare de nerezolvat? Ritmul și detalierea cât mai fină a personajului decurg din realitatea esențială a unei scene.

Este momentul în care repetiția la obiect este de o valoare inestimabilă, pentru că găsirea acestei realități se produce adesea tocmai aici. Regizorul trebuie să programeze cât mai multe repetiții la obiect în cursul acestei perioade. Dacă întreaga trupă se poate aduna numai de trei ori pe săptămână, puteți totuși programa zilnic repetiții la obiect.

Reevaluarea regizorului

Acum regizorul trebuie să-și recitească piesa într-un loc liniștit, ferit de tensiunile teatrului. În acest moment, piesa este mai mult decât o proiecție a propriului nostru ideal. Vă veți reîntâlni cu dramaturgul și, asemenea unui medic care observă simptomele pacientului său, veți vedea probabil foarte clar care este problema spectacolului - și asta când încă mai aveți timp să o rezolvați.

Recitirea piesei vă va ajuta să rețineți realitatea și tema, să observați acțiunea piesei și să descoperiți încotro se îndreaptă. Îi veți vedea pe actori în mișcare și veți descoperi nuanțe ce pot fi adăugate personajului, momente de acțiune scenică ici și colo, modalități de accentuare a atmosferei, de construire a punctului culminant, etc. Toate acestea vor apărea din piesă.

Poate pentru prima oară, veți putea să coordonați imaginile confuze ale repetiției într-un tablou clar. Și veți vizualiza scena în dimensiunea, culoarea și cu acțiunea ei. Vă veți elibera astfel de temerile dumneavoastră, așa cum repetiția relaxată îi eliberează pe actori. După toate probabilitățile vă veți *vedea spectacolul*.

A vedea spectacolul

„A vedea spectacolul” înseamnă pur și simplu imaginea pe care și-o face regizorul despre producția lui - momentul când vede reunite deodată toate aspectele spectacolului - ritmul, caracterizarea, fluenta și o unitate limpede a întregului. Multe scene vor fi stângace, decorurile încă departe de a fi terminate, costumele în perioada de discuții, iar unii actori încă nesiguri, dar cu toate acestea, privit în întregime, va părea o operă unitară.

Regizorul poate vedea acest spectacol unitar pentru o clipă și apoi să nu-l mai vadă de-a lungul unui număr de repetiții. Dar asta nu trebuie să fie un motiv de neliniște - a fost și va apărea din nou. Acum trebuie să înlăturați imperfecțiunile, să întăriți relațiile, să intensificați participarea și, pe alocuri, să modificați.

Odată ce ați „văzut” spectacolul, trebuie să-l acceptați, chiar dacă credeți că trebuia să fie altfel. Este un lucru extrem de important. Sunt puțini regizori mulțumiți deplin de producțiile lor. Lucrând cu tineri și cu adulți neexperimentați, regizorul trebuie să fie conștient de posibilitățile lor. Dacă nu sunteți mulțumiți de spectacol din cauza limitelor actorilor, trebuie totuși să înțelegeți că, în acest moment al dezvoltării lor, este tot ce li se poate cere. Dacă spectacolul este onest, are viață și bucurie, va merita să fie văzut.

Tracul regizorului

Dacă nu vă acceptați spectacolul la această dată târzie, le veți transmite aceste probleme emoționale și actorilor. Este momentul când începeți să aveți trac și să vă întrebați dacă publicul va accepta și dacă îi va plăcea spectacolul „vostru”. Acest sentiment trebuie ascuns de actori. Însuși procesul de creare a unui spectacol conține o doză considerabilă de excitare nervoasă. Dacă mai adăugați și propriile isterii, actorii se vor contamina și ei. În cursul acestei perioade s-ar putea să fiți irascibili. Explicați-le asta actorilor, avertizându-i că s-ar putea să fiți ursuz în perioada de integrare a aspectelor tehnice. Vă vor răspunde cu toată înțelegerea.

Regizorul care își cicălește actorii până în ultima clipă, sperând să stoarcă încă ceva de la ei, nu va ajuta cu nimic piesa. Un mod de a preveni acest trac este să lăsați spectacolul în ultimele ore de repetiție în seama aspectelor tehnice.

Machiajul actorului

Acum este momentul potrivit pentru atelierele de machiaj ale personajului, mai ales dacă piesa este o fantezie și cere un machiaj neobișnuit. Timpul folosit pentru aplicarea machiajului și pentru ca actorii să experimenteze machiajul personajului, îi va ajuta în munca scenică. Așa cum textul trebuie să vină ca o parte a actorului, tot astfel trebuie să apară și machiajul. Este mult mai bine ca fiecare actor să-și elaboreze machiajul, cu asistența unor persoane cu experiență, decât să i-l aplice alții.

Ori de câte ori este posibil, încurajați studiul personajului. La „Compania tinerilor actori”, în timpul repetițiilor la „Plecarea clovnului”, l-am invitat pe Bobby Kay, un clovn de la Clyde Beatty Circus, să-i învețe pe actori despre clovni și despre machiajul lor. Poveștile lui cu tradițiile din spatele spectacolelor cu clovni și mândria cu care fiecare clovn își pune „semnul distinctiv pe față” i-au fermecat atât de tare pe tinerii actori încât, atunci când a sosit momentul să-și creeze propriile personaje, nici unul nu și-a făcut doar „o față veselă”. Fiecare se străduia să-și pună pe față „semnul distinctiv” cu toată personalitatea cu care un clovn adevărat își creează personajul.

Este recomandabil ca, după o ședință sau două, fiecare actor să facă o schiță a machiajului său și să o păstreze ca să se poată compara. Dacă machiajul este considerat ca un factor de dezvoltare în procesul general al experimentului teatral, atunci îl pot învăța și copiii de șase ani. (La „Compania tinerilor actori” era un lucru obișnuit să vezi cum un copil de șapte ani ajută pe unul de cinci să-și aplice machiajul, deși puteai ghici ușor că, acasă, fetița de șapte ani nu putea nici să se pieptene cum trebuie.) Machiajul, ca și costumul, trebuie purtat cu ușurință și convingere. Nu trebuie folosit pentru prima oară în ziua premierei.

Machiajul nu trebuie să-l acopere în întregime pe actor, dându-i o fațadă după care să se ascundă. Trebuie privit drept ceea ce este - *o extensie a personajului* și nu baza lui. Eliminarea machiajului, mai ales la tinerii actori care joacă rolurile unor oameni mai în vârstă, poate oferi o experiență valoroasă și pentru actori și pentru public. Acest lucru este valabil mai ales pentru teatrul de improvizație, unde o pălărie, un fular, o barbă pe o sfoară, este singurul costum sau machiaj pe care îl poartă actorul când trece de la un rol la altul.

Astfel, actorii rămân „jucători”. Pentru că sunt întotdeauna vizibili personal pentru spectatori și ajută la crearea „detașării artistice”, esențială pentru o viziune obiectivă, îi fac astfel pe spectatori „parte a jocului”.

Parada costumelor

Este recomandabil să se organizeze parada costumelor odată cu o repetiție de machiaj. Pe scurt, parada constă în: adunarea actorilor complet costumați și machiați, așa încât regizorul să-i vadă cum arată în lumina de spectacol. Se pot face rapid modificările necesare, astfel încât totul să fie potrivit, confortabil, etc. Dacă nu este timp pentru o paradă de costume, o puteți combina cu o repetiție.

O paradă de costume poate fi obositoare sau agreabilă, în funcție de organizarea ei. Dacă se poate, regizorul trebuie s-o programeze într-un moment când actorii sunt odihniți și nu au alte obligații. Poate ajuta ca ultima săptămână să fie veselă și relaxată, nu agitată și încordată. Parada nu trebuie făcută în grabă. S-ar putea ca regizorul să aibă nevoie de un număr considerabil de ore pentru această paradă, în funcție de felul piesei și de numărul actorilor distribuiți.

Prima repetiție cu costume

Există o veche superstiție în teatru care spune că „o repetiție cu costume proastă înseamnă un spectacol bun”. Nu este decât o încercare de a-i feri pe actori de descurajare. Prima repetiție cu costume trebuie ferită pe cât posibil de încordare și enervare, în ciuda confuziei pe care o generează aproape întotdeauna. Mai bine să pară mai fără viață, decât să fie o repetiție în care domnește haosul.

În nici un caz prima repetiție cu costume nu trebuie oprită odată cu ridicarea cortinei. Ca și în șnururi, regizorul trebuie să-și noteze și să stea de vorbă cu actorii după fiecare act pentru a corecta vizibilitatea, lucruri neșlefuite, etc. Puteți să introduceți numai modificări care nu contravin muncii precedente.

Dacă nu aveți „un spectacol” la prima repetiție cu costume, nu o să obțineți unul extenuând actorii în ultimul moment. Trebuie să aveți încredere în dumneavoastră și în actorii dumneavoastră. De obicei, prima repetiție cu costume este întotdeauna descurajatoare, dar vine o a doua, vine și viziunea dinaintea primului

spectacol cu public și spectacolul se ridică.

Șnurul Special

Din punctul de vedere al spectatorilor, pe scenă ***nu există „greșeli*** deoarece ei nu cunosc textul sau acțiunile piesei. Așadar, un actor nu trebuie să-și facă spectatorii să simtă când a luat-o pe un drum greșit: *Spectatorii știu numai ceea ce le arată actorii.*

Șnurul special îi pune complet pe actori pe propriile lor picioare. Elaborat pentru copii, funcționează în egală măsură și pentru adulți.

La un șnur obișnuit deja programat (chiar înainte de repetiția cu costume), spuneți actorilor că la orice fel de întrerupere (râs, lapsus, etc.) a unui actor, toți - *întreaga distribuție - trebuie să sară în ajutor și să continue scena*. Dacă nu reușesc, se vor întoarce și vor relua actul de la început. De exemplu, dacă un actor întrerupe la sfârșitul actului doi și nimeni nu-l ajută, regizorul spune calm: „Începeți actul doi, vă rog!” și actorii trebuie să reia actul pe care tocmai îl făcuseră.

După câteva reluări, actorii se năpustesc asupra vinovatului de întrerupere. Dacă se întâmplă așa, amintiți-le că sunt răspunzători cu toții de continuitatea piesei și trebuie să-și ajute colegii la nevoie (vezi și observațiile la propria plasare în scenă - „Principii fundamentale”, cap. VI).

Aceasta este expresia cea mai deplină a experienței colective în acțiune. (Regizorul nu vrea să-i pedepsească pe actori, ci le cere să funcționeze ca părți ale grupului. Șnurul special îi desparte pe actori de regizor, ei fiind acum de-adevăratelea „pe cont propriu”). Șnurul special impune o disciplină severă actorului, care este acum direct răspunzător față de colegi și de piesă. Totodată, îi dă un sentiment profund de siguranță, căci în orice criză sau pericol s-ar afla, grupul îi va veni în ajutor de dragul spectacolului. (Adaptabilitatea constantă și inventivitatea sunt elemente de bază ale teatrului de improvizație, astfel că șnurul special nu va mai fi necesar înainte de spectacol.)

Șnurul special este foarte incitant pentru actori și-i ține pregătiți pentru acel moment în care va fi necesar să-și ajute un coleg. După unul sau două șnuri speciale, spectacolul va merge, chiar de-ar fi să cadă acoperișul pe actori.

SPECTACOLUL

Publicul constituie ultima spiță care întregește roata și reacția sa față de piesă și față de jocul actorilor, este extrem de importantă. Spectacolul nu este cu siguranță capătul liniei. *Este rodul întregului proces creator de realizare a unei piese*; iar spectatorii trebuie să participe la acest proces.

Nimeni nu are dreptul să folosească publicul pentru a-și atrage merite sau în scopuri exhibiționiste. Dacă se întâmplă așa, toată munca regizorului și a actorilor va fi distrusă. Dacă, pe de altă parte, noțiunea de comunicare cu publicul (împărtășire) este înțeleasă, actorii vor avea spectacole captivante. Ei vor simți pulsul publicului, după cum acesta simte pulsul actorilor și al spectacolului. Semnul distinctiv al actorului de calitate este această *receptivitate față de public*. De aceea, este de dorit să se dea cât mai multe spectacole - pentru că acest lucru dezvoltă receptivitatea actorilor.

Libertatea și creativitatea nu trebuie să treacă niciodată de limitările impuse de piesă. Râsul spectatorilor îl face adesea pe actor să-și piardă capul (și Punctul de concentrare). Acest lucru îi modifică și îi denaturează atitudinea față de întreg, făcându-l să caute să provoace râsul la fiecare spectacol. El devine un actor care muncește numai pentru aplauze, pentru recompense personale, și, dacă acest lucru persistă, înseamnă că regizorul a greșit cumva în ce-l privește pe actorul respectiv.

Este greu să prevezi toate problemele care vor apărea în cursul spectacolului. Adesea, regizorul este silit să lucreze cu actori insuficient pregătiți sau cu idei preconcepuate despre ceea ce ar trebui să fie rolul unui actor. Aici va trebui să se țină seama de experiența și temperamentul regizorului. Nu uitați să căutați aprecierea spectacolului în ansamblu din partea publicului și nu a unuia sau a doi actori, a decorului sau a luminilor. Reacția publicului la spectacol vă poate ajuta să vă evaluați munca.

PUNCTE DE REPER GENERALE

1. Nu stați în culise în timpul spectacolului. Totul trebuie să fie atât de bine organizat, încât să meargă „ca pe roate”. La nevoie, se pot trimite mesaje în culise.
2. Costumele trebuie să stea întotdeauna corect, nasturii să fie bine închiși. Un alergător care nu este sigur că șortul său va rezista, nu este liber să alerge.
3. Purtați-vă calm și binevoitor cu trupa, dacă trebuie să intrați în garderobă.
4. Faceți un șnur între spectacole, dacă este posibil - bineînțeles, dacă nu se joacă în fiecare seară. Dacă nu se poate, o discuție scurtă după fiecare spectacol va ajuta la eliminarea celor câteva elemente de stângăcie sau neglijență care se pot ivi ici-colo.
5. O scurtă discuție încurajatoare înainte de spectacol este necesară din când în când.
6. Repetițiile din timpul stagiunii (din perioada când se joacă spectacolul - în teatrul de improvizație, n.t.), îi ajută pe actori să-și mențină concentrarea asupra problemelor piesei și preîntâmpină lenevia și generalizarea. Ajută, de asemenea, la clarificarea unor momente întâmplătoare și la intensificarea celor bune.
7. Actorii trebuie să permită spectatorilor să râdă. Antrenați-i chiar de la început în acest sens introducând o regulă simplă: lăsați râsul să atingă punctul culminant și apoi liniștiți-l cu o mișcare înainte de a zice următoarea replică.
8. Disciplina de culise trebuie întotdeauna strict controlată.
9. În cursul jucării spectacolelor calitatea actorilor crește, dacă toți factorii contribuie la asta. Scena este o radiografie unde se văd elementele structurale. Dacă piesa este prezentată sărăcăcios, dacă „osatura” ei este slabă, se va vedea, la fel cum se vede orice obiect străin la o radiografie. Caracterizările și relațiile false și nesincere ies la iveală. Puteți explica și re-explica acest lucru actorilor ori de câte ori este necesar. (În teatrul de improvizație acest punct se referă la structura scenei. Dacă o scenă este construită doar pe glume sau actorii se dau mai deștepți decât spectatorii, se vede la radiografie. O „poantă” adevărată decurge din scenă.)
10. Lucrul conform programului de repetiții prezentat în acest capitol nu va produce poate un actor deplin maturizat de la primul său spectacol, dar el va fi, fără îndoială, pe drumul cel bun.
11. Dacă spre sfârșitul stagiunii actorii hotărăsc „să mai scurteze”, amintiți-le că ultimul lor spectacol este primul pentru public. Bucuria trebuie să vină din jucarea spectacolului, nu din farsele făcute colegilor.

Capitolul XVIII CONCLUZII ȘI PROBLEME SPECIALE

Fiecare piesă și fiecare grup este diferit și are problemele sale specifice, dar nevoia de creștere și expresie creatoare este valabilă pentru toți. Nu uitați că tehnicile necesare pentru repetiție s-au dezvoltat în atelierele de arta actorului.

Deosebiți *creșterea* de *forțare*, *regia organică* de *regia mecanică*. Nu uitați că mecanismele sunt simple mijloace și că o pocnitură din degete pentru a obține o replică promptă poate fi utilă, dar folosirea umbrei, aruncarea mingii, etc. vor dezvolta reacția organică necesară promptitudinii replicilor.

GRAFICUL REPETIȚIILOR

Tabelul de mai jos reprezintă planul de lucru urmat cu succes deplin de autoare de-a lungul carierei sale, lucrând cu actori începători. Acest plan a dat rezultate remarcabile, dar, bineînțeles, poate fi modificat după cum dorește fiecare regizor.

GRAFICUL PRIMEI ETAPE DE REPETIȚII

<i>Regie</i>	<i>Obiectiv</i>
--------------	-----------------

Copiii încep de aici. Povestiți-le piesa. Vorbire neinteligibilă. Dați ideea aranjamentului scenic.	Ajută distribuția. 11 orientează pe actor în scenă. Preocupare de la început pentru relații.
---	--

Lectura piesei cu voce tare de către regizor, apoi distribuția rolurilor. Sau: distribuirea rolurilor și apoi lectură cu voce tare.	
Din nou Vorbire neinteligibilă. Adăugați Unde și faceți pe tablă schița de decor. Personajele așa cum sunt distribuite. Adulții încep aici după distribuire.	Familiarizează actorii cu realitatea scenică, începe gândirea imaginii scenice.
Lectură la masă, oprind pentru pronunție, greșeli tipografice.	Ușurează utilizarea partiturilor și familiarizează cu conținutul.
A doua lectură la masă:	
a) PDC pe vederea cuvântului: „Vocale și consoane” (Addenda I)	a) dă dimensiune cuvintelor.
b) concentrare asupra culorilor, partenerilor, vremii.	b) ajută la înțelegerea cuvintelor.
c) concentrare pe vizualizarea decorului.	c) leagă cuvintele spuse de mediul înconjurător scenic.
Repetiție cu mișcare; cu partiturile în mână; actul I. Se dă schița generală a decorului.	Plasare non-regizorală în scenă. Dacă este necesar, se poate face o plasare generală, stabilind realitatea creată.
a) „Unde specific” (cap. IV)	a) dă flexibilitate în folosirea decorului, în special în povești.
b) Repetiție cu mișcare; cu partituri; actele II și III.	b) plasare non-regizorală în scenă - regizorul își notează acțiunile scenice care apar.
a) Mișcare extinsă urmând mișcarea necesară piesei. „Dialog cântat” (cap. X); jocuri.	ajută acțiunea scenică, libertatea de mișcare (apar plasări în scenă neobișnuite). Dezvoltă personajul, ritmul, simțul timpului și acțiunea colectivă.

b) Repetiție cu mișcare cu partituri (textul este aproape învățat)	b) păstrați ce se poate din acțiunile nou apărute.
a) Repetiție cu mișcare a celor trei acte.	Primul pas în a da actorilor senzația unității întregului spectacol.
b) Oprire pentru clarificarea relațiilor, atunci când este necesar.	

„Contact" (cap. VII) Partiturile se pot lua acum acasă - exclusiv pentru lecturi <i>dificile</i> .	Forțează actorul să-și vadă partenerul și consolidează relațiile și apare astfel mai multă acțiune scenică. Arată cum să se folosească tehnica Repetiției relaxate în timpul lecturii acasă.
a) „Pe nevăzute" (cap. VII) (actorii stăpânesc textul).	a) dezvoltă „al șaselea simț" - simțul timpului, intensifică mediul scenic și îl plasează ferm pe actor înăuntrul său dând substanță spațiului.
b) Lectură la masă. Concentrați-vă asupra cuvintelor.	b) curăță vorbirea fără pericol de rigiditate.
c) Concentrați-vă asupra reperelor de acțiune. d) „Sunet extins" (cap. X) Strigăt la distanțe mari (Unde). Repetiții în aer liber, dacă e posibil. Regizorul stă la mare distanță de scenă indicând: „Fă-te auzit!" când este necesar. Dialog cântat.	c) preluarea promptă a reperelor. d) dezvoltă organic imposterii vocii

Exercițiul „Explorare și intensificare" (cap. X) trebuie folosit în toate etapele de repetiții. Stimulează explorarea subiectului și a relațiilor.

GRAFICUL ETAPEI A DOUA DE REPETIȚII

Regie	Obiectiv
Repetiție relaxată	înlătură nesiguranța, îi ajută pe actori să vizualizeze întreaga mișcare și mediul scenic (inclusiv pe sine însuși). Arată că dialogul este o parte organică a piesei.
Șnur complet odată pe săptămână începând din acest moment. Se vor purta diverse piese de costum. Fără întreruperi (faceți însemnări).	Se obține continuitatea piesei. Accelerează procesul maturizării.
a) repetiții pe acte, cu opriri.	a) intensifică toate aspectele piesei.
b) mișcare scenică: „De ce ai făcut asta?"	b) dă motivare acțiunii.
a) improvizația în jurul problemelor (conflictelor) piesei.	întărește caracterizările individuale și relațiile în grup; util în scenele de masă.

b) improvizații în afara piesei. „Ce este dincolo?” (cap. IV)	Aduce viață și Acord colectiv scenelor.
„Vorbire neinteligibilă” Repetiții „la obiect”	Aduce noi sensuri cuvintelor și acțiunii de dincolo de cuvinte. Creează acțiune scenică.
„Nemișcare”	Stimulează energie proaspătă din surse mai profunde.
Repetiții cu elemente de costum, mânuirea unor elemente dificile de recuzită; verifică biografiile. Repetiții în picioarele goale.	Îl ajută pe actor în continuarea construcției personajului.

Probleme de arta actorului bazate pe situații din piesă - inversați rolurile.	Ajută la înțelegerea personajelor, la dezvoltarea piesei ca un tot unitar.
Repetiții „la obiect” cu atenție pe acțiune. Dacă spectacolul are scene dificile, încercați-le diferit; faceți jocuri: folosiți exercițiile pentru Substanța invizibilă.	Elimină stângăcia, deschide calea acțiunii scenice complexe. Aduce noi perspective.

GRAFICUL ETAPEI A TREIA DE REPETIȚII

Regie	Obiectiv
Regizorul recitește piesa. Șnururi complete mai frecvente. Repetiții cu machiaj.	Aplicarea a ceea ce au învățat și experimentat. Dă fluentă spectacolului.
a) Repetiții pe acte, cu opriri. Aduceți elemente interesante de decor și recuzită.	a) intensifică toate aspectele piesei.
b) „Umbra”, „Ieșiri și intrări”, „început și sfârșit”.	b) ajută la fizicalizare, aduce un plus de inspirație, sporește energia și creează acțiune scenică.
c) Lucrați la promptitudinea replicilor, a intensificării vorbirii și reacțiilor.	c) se obține o îmbunătățire a ritmului.
Repetiții „la obiect”. Mișcare scenică.	Îl ajută pe actor să-și înțeleagă rolul. Intensifică momentele importante. Încurajator.
Șnurul special.	Grupul funcționează ca un întreg. Actorii vor face față

	oricărei crize în timpul spectacolelor - vor fi capabili să se ajute reciproc.
Ultima săptămână de repetiții. Șnur tehnic, parada costumelor, repetiție cu machiaj.	Integrează aspectele tehnice producției.
Prima repetiție cu costume. A doua repetiție cu costume.	Integrează toate elementele spectacolului.
Avanpremieră.	Se stabilește contactul cu un public receptiv.
Zi de odihnă.	Eliberează tensiunile ultimei săptămâni.
Primul spectacol public.	Deplina expresie creatoare.

CONDUCEREA REGIZORALĂ A COPILULUI-ACTOR

(vezi și capitolele XIII-XV)

Majoritatea tehnicilor folosite în acest manual, tehnici non- autoritare de antrenament al actorului și de conducere regizorală spre spectacol, au fost dezvoltate încă de la început cu unicul scop de a menține copiilor de la 6 la 16 ani plăcerea de a juca, în momentul în care îi dedicăm acestei mari arte. Băieții și fetele noastre pot învăța să fie actori și nu exhibiționiști. Li se poate inocula o mare dragoste de teatru astfel încât spectacolele lor să aibă adevăr, exuberanță și vitalitatea ce trebuie păstrată, căci este proaspătă și incitantă.

Copiii pot și trebuie să fie actori în piesele pentru copii. Din păcate, spectatorul obișnuit are un etalon îngrozitor de scăzut pentru actorii-copii și, cel mai adesea, numește talent capacitatea de imitare a clișeelelor adulților, exhibiționismul gălăgios sau drăgălășenia. *Nu avem nici o scuză dacă încercăm să deformăm copilul punându-l să imite pe adult și nici dacă, în încercarea de a evita această problemă, îi limităm experiența teatrală la un joc dramatic costumat.*

S-ar putea ca un copil de 12 ani să nu fie capabil să joace un ticălos cu aceeași profunzime psihologică cu care ar face-o un adult și nici nu e de bun gust să facă asta. Totuși, copilul poate păstra ritmul și linia personajului său și poate să-i dea întreaga sa energie. Exact ca și adultul, el își poate dezvolta capacitatea de a selecta câteva caracteristici fizice pe care să le aprofundeze și pe care să le aducă cu precizie în atenția spectatorului (vezi cap. XII). (Schimbând cuvântul „copil” cu „actor neprofesionist” și cuvântul „adult” cu „actor profesionist” în contextul următoarelor paragrafe, veți vedea că problemele sunt aceleași și pentru copiii și pentru adulții amatori.)

Desigur că există piese cu personaje adulte care nu le sunt potrivite copiilor-actori și că asemenea roluri riscă să-i deformeze. Totuși, copiii pot juca personajele adulte din piesele fantastice.

În ce privește munca din spatele scenei, un recuziter de 11 ani își poate verifica lista de obiecte exact ca un adult, un operator de lumină de 12 ani își poate urmări reperele notate și poate manevra exact atâtea comenzi de lumină câte sunt necesare în piesă. Asistentul regizorului tehnic (regizorul tehnic trebuie să fie adult) poate cere actorilor, care îi respectă poziția, să-și îndeplinească îndatoririle și să fie disciplinați.

Timp de zece ani, Compania Tinerilor Actori din Los Angeles, folosind exclusiv actori cu vârste între 6 și 16 ani, a jucat în fața unui public foarte numeros și a fost mereu prezentă în recenziile teatrale din ziarlele metropolitane. Tinerii actori erau respectați pentru calitatea muncii lor și pentru prospețimea ce străbătea din piesele lor. Copiii- actori pot fi la fel de interesant de văzut ca și adulții-actori și pot întâmpina orice criză apare. La Compania Tinerilor Actori și, mai târziu, la Playmakers în Chicago, abilitatea de a păși în rolul altcuiva (ca

rezultat al antrenamentului prin improvizație) cu foarte puțină repetiție sau deloc, a fost astfel dobândită, încât foarte rar erau roluri sub nivel. Orice mesaj trimis echipei tehnice, fie că era vorba de a scoate ceva de pe scenă, fie că se cerea închiderea unei scene (teatru de improvizație), era rezolvat ingenios și fără efort de tinerii actori prin acțiunea piesei.

Una din cele mai dificile probleme ce apar în timpul repetițiilor unui spectacol cu copii este coordonarea vieții copilului de către adulți. Un copil nu poate acorda unei activități tot timpul și atenția sa. De exemplu, poate foarte rar să promită că va mai veni la următoarea repetiție, atâta timp cât mama sa decide că trebuie să meargă în altă parte. Nu poate fi reținut după program, deoarece majoritatea copiilor au un program extracurricular foarte activ (teme, sport, lecții de muzică, cor, etc.).

*Vă reamintim câteva **principii**, utile când lucrați la o piesă cu copii de până la 15 ani:*

1. Nu fiți "profesor" în situația teatrală. Nu există aici decât regizor și actori.
2. Puneți întotdeauna un adult responsabil în spatele scenei; acesta este de obicei asistentul sau un regizor tehnic. Nici părinții și nici chiar regizorul nu au voie în culise în timpul spectacolului. La Compania Tinerilor Actori, au funcționat dintotdeauna cele mai stricte ordine de a-1 ține pe regizor departe de culise în timpul spectacolului. Și copiii știau să impună regulile.
3. Atât pentru copii, cât și pentru adulți, să aveți la dispoziție o tablă pe care s-o poată folosi.
4. Toată organizarea din spatele scenei menționată în acest capitol este potrivită copiilor.
5. Toate sugestiile de repetiție recomandate vor fi urmate și de adulți și de copii.
6. Asigurați-vă că aveți ceva de mâncare pentru copii, dacă aceștia vin de la școală direct la teatru. O cădere energetică este deseori rezultatul foamei.
7. Amintiți-le copiilor în mod repetat că "publicul nu știe despre ce este vorba în piesă" și, astfel, accidentele pot fi făcute parte a piesei.

ÎNDEPĂRTAREA DEFECTELOR AMATORICEȘTI

Mulți dintre noi am văzut spectacole cu, copii sau cu adulți neprofesioniști în care nu exista nimic care ar putea "să salveze", decât o licărire întâmplătoare a farmecului natural sau un moment de spontaneitate. Poate că într-adevăr actorii "s-au exprimat pe ei înșiși", dar au făcut-o pe seama publicului și a realității teatrale.

Această secțiune stabilește câteva defecte "amatoricești" ale actorilor tineri și neexperimentați cu scopul de a-1 ajuta pe regizor să le recunoască, dar și de a-i arăta cauzele acestora și de a-i pune la dispoziție exercițiile care să-1 ajute să-i elibereze pe actori de limitările ce produc infirmități.

Actorul amator

1. Are un trac foarte puternic.
2. Nu știe ce să facă cu mâinile.
3. Are o mișcare scenică stângace - se plimbă încolo-încăce, se mișcă fără scop.
4. Simte nevoia de a se așeza pe scenă.
5. Citește replicile tare și rigid; uită replicile.
6. Are o articulație proastă, o vorbire precipitată.
7. De obicei repetă replica pe care a citit-o greșit.
8. Mimează (din buze) replicile partenerilor care joacă.
9. Nu creează acțiune scenică.
10. Nu are simțul timpului.
11. Pierde reperele, nu simte ritmul.
12. Poartă cu stângăcie costumele; machiajul arată rigid, zici că e lipit.
13. Își spune replicile afectat, în loc să vorbească cu partenerii.
14. E exhibiționist.
15. Nu are simțul caracterizării.
16. Iese din personaj.
17. Îi este teamă să-i atingă pe ceilalți.
18. Nu-și impostează vocea și nu-și transmite emoțiile.

19. Nu poate lua conducerea.
 20. Are relații vagi cu ceilalți actori sau cu piesa.
 21. Se ține de mobilă sau de recuzită.
 22. Devine propriul său public.
 23. Niciodată nu-i ascultă pe ceilalți actori.
 24. Nu are nici un fel de relație cu publicul.
 25. Privește în jos, deci nu-și privește partenerii.
- Lista e cumplită, dar marea majoritate a copiilor sau adulților amatori posedă cel puțin zece, dacă nu mai multe, dintre aceste caracteristici.

Cauze și remedii

1. Tracul este teama de a fi judecat. Actorului îi e frică de critică, de a fi ridicol, îi e frică să nu-și uite replicile, etc. Când apare la actorul experimentat este, de obicei, rezultatul unui antrenament rigid, autoritar. Poate fi depășit de înțelegerea dinamică a indicațiilor: "împărtășește publicului!" și "Arată, nu poveste!"
2. Majoritatea actorilor imaturi folosesc numai gura și mâinile. Când studenții învață să acționeze cu tot corpul (să fizicalizeze), problema "ce să facă cu mâinile" dispare. De fapt, nu va mai apărea după ce studenții-actori vor înțelege ideea de Punct de Concentrare, pentru că din acel moment vor avea întotdeauna pe scenă o concentrare puternică, obiectivă.
3. O mișcare scenică stângace este, de obicei, rezultatul unei regizări impuse. Actorul se mișcă stângaci atunci când încearcă să-și amintească mișcarea făcută, în loc să permită ca aceasta să rezulte din realitatea scenică. Orice exercițiu *cu obiect* e de ajutor aici.
4. Actorul imatur simte nevoia de a sta jos sau se mișcă de pe un picior pe altul pentru că încearcă să se "ascundă" de public. îi lipsesc concentrarea și asumarea. Aici ajută exercițiul „Unde cu obstacole” (cap. IV).
5. Citirea mecanică este rezultatul faptului că nu se creează realitatea. Recitarea cuvintelor a devenit mai importantă pentru actor decât înțelegerea sensului lor și a relațiilor. Au rămas "cuvinte" în loc să fie „dialog”. Vezi definiția „Dialogului” (cap. „Definirea termenilor specifici”), „A vedea cuvântul” (cap. X), „Vorbire neinteligibilă” (cap. IV), „Repetiție relaxată” (cap. XVII) și „Verbalizarea Unde-lui” (cap. IV).
6. Articulația proastă și vorbirea precipitată rezultă de obicei din faptul că actorul nu înțelege că publicul este parte integrantă a teatrului. Articulația proastă are aceeași sursă ca și citirea mecanică. În cazul în care actorul are un defect fizic de dicție sunt necesare exerciții terapeutice. Vezi cap. X și mai ales exercițiul „Sunet extins”.
7. Replicile citite greșit și reluate cuvânt cu cuvânt sunt exemple ale unei memorizări pe dinafară a textului, lucru mortal pentru spontaneitate. Învățătură "pe dinafară" este, de asemenea, cauza multor defecte amatoricești. Întâmpinarea obstacolelor pe scenă trebuie să devină o *a doua natură*, chiar și pentru cel mai tânăr actor. Prin antrenament, el învață să improvizeze când se pierde replici sau dialogul este citit greșit, (vezi cap. I).
8. Actorii mimează (cu buzele) replicile partenerilor din cauza memorizării premature: au avut acasă scenariul și au memorat tot ce era scris pe pagina respectivă.
9. Capacitatea de a crea acțiune scenică și abilitatea de a se plasa în scenă pot veni numai dacă se înțeleg de adevăratele relațiile de grup și implicarea (vezi cap. VI).
10. Simțul timpului în teatru se poate învăța. Simțul timpului înseamnă recunoașterea existenței celorlalți în realitatea teatrală.
11. Ratarea reperelor (de acțiune și de replică) și incapacitatea de a simți ritmul (tempo-ul) apar atunci când actorul nu e receptiv față de parteneri și față de public. *Toate exercițiile sunt menite să dezvolte această percepție.*
12. Actorul este stângaci în costum și cu machiaj atunci când nu reușește să înțeleagă toate elementele piesei (tema, partenerii, relațiile, etc.) ca un tot unitar. Sau când i s-a dat un costum dificil în ultimele repetiții.
13. Declamația și afectarea apar din izolare și din folosirea scenei în mod subiectiv. Este dovadă de egocentrism și de exhibiționism, căci actorul nu este capabil să-și lege cuvintele de parteneri și, astfel, de sentimentele

interioare care le-au produs, (vezi cap. XI).

14. Exhiționistul, copilul "drăguț", cabotinul - aceste tipuri rezultă din orientarea spre Aprobare/Dezaprobară și, deci, din lipsa conștientizării sinelui (vezi cap. I).
15. Toată lumea are un simț natural pentru caracterizare în diferite grade (vezi cap. XII).
16. Când actorul iese din personaj, înseamnă că a pierdut din vedere relațiile interne ale piesei și și-a pierdut Punctul de Concentrare.
17. Aceasta este rezistență și teamă de implicare. Exercițiile de tipul „Contact” (cap. VII) și „Dă și preia” (cap. VI) realizează ceea ce va realiza în mod natural siguranța crescândă de-a lungul antrenamentului.
18. Proasta impostăție este cauzată de frică sau de neglijarea publicului ca partener de joc.
19. Incapacitatea de a prelua conducerea se trage adesea din lipsa de obiectivitate sau din comunicarea insuficientă între actori și regizor. S-ar putea ca actorul să nu fie încă destul de liber pentru a-și asuma responsabilitățile față de grup. „Exercițiul pentru televiziune” (cap. VIII) dă actorului o privire dinăuntru asupra problemelor regizorale.
20. Actorul care relaționează foarte puțin sau deloc cu partenerii face ca piesa să rămână la un nivel minim al antrenamentului teatral. Jocurile teatrale și toate exercițiile de implicare în grup, de relație cu partenerii sunt foarte utile.
21. Când actorul se mișcă ezitant și fără scop pe scenă, lipindu-se de un scaun sau de altul, înseamnă că îi e teamă de expunerea în fața publicului - problema centrală a teatrului neprofesionist. O să ajute exercițiile de acțiune comună a grupului și includerea publicului.
22. Când actorii ies din piesă și devin public, caută aprobare. Punctul lor de Concentrare este asupra lor înșiși.
23. Nereușita actorului de a-și asculta partenerii este o problemă vitală. Înseamnă că relațiile scenice s-au rupt sau nu au fost înțelese. „Pe nevăzute” (cap. VII) este un exercițiu extrem de util în realizarea ascultării.
24. Publicul răspunde actorului experimentat (cap. VI). Fiți conștienți că indicația "împărtășește publicului!" („Include publicul!", "Fă-te auzit!") este primul și cel mai important pas.
25. Actorul trage totul în mediul său apropiat și face ca lumea să aibă mărimea unui timbru poștal. „Ce este dincolo?” (cap. IV), exercițiile de „Substanță invizibilă” (cap. III), „Chemarea” (cap. X) ar trebui să alunge teama actorului de a se mișca spre un mediu mai larg. „Contact” și „Contact vizual” (cap. VII) vor diminua teama de a-1 privi pe partener.

Exercițiile din acest manual nu se reduc la eliminarea unei singure probleme. Exercițiile sunt *cumulative* și, dacă sunt folosite *simultan*, vor rezolva problemele de mai sus, chiar înainte ca acestea să apară. Curând toți studenții vor funcționa *organic* și, când acest lucru apare, aptitudinile, tehnica și spontaneitatea necesare în teatru vor deveni *ale lor* pentru totdeauna.

W

DEFINIREA TERMENILOR SPECIFICI

Pedagogia este în mod necesar repetitivă pentru că își propune ca materialul de studiu să devină propriu studentului. Următorii termeni sunt definiți păstrând în minte acest principiu, cu speranța că vor fi mai departe un instrument de lucru. Dacă definițiile sunt prea detaliate, este pentru că am încercat să le facem accesibile pentru cât mai mulți cititori, cu diferitele lor sisteme de referință, astfel încât să se înțeleagă dedesubturile și să se clarifice intenția jocurilor teatrale.

A acționa: a face să se întâmple ceva; a acționa în mediul înconjurător; a acționa asupra, (*engl. Act*)

A arăta: a fizicaliza PDC-ul și relațiile cu partenerii; opus verbalizării (a povesti); experiență spontană; actorul își aduce creația în realitatea obiectivă prin fizicalizare; a arăta (nu „a demonstra”, nu „a juca”, n.t.). (*engl. Showing*)

A avea încredere în sistem, a renunța la orice rezistență și a te lăsa în voia jocului, a situației, (*engl. Trusting the Scheme*)

A crede: ceva personal actorului și ne-necesar în crearea realității scenice, (*engl. Believing*)

A deveni spectator, tendința unui actor de a ieși din realitatea obiectivă și de a începe să se judece singur în timp ce joacă o scenă; tendința actorului de a privi spectatorii ca să vadă dacă „le place” ceea ce face; a-i privi pe parteneri sau pe tine însuși în loc de a participa la scenă. (*engl. Becoming Audience*)

A interpreta un rol. opus ideii de a juca rolul; a impune un personaj în opoziție cu a crea rolul pornind de la o problemă; psihodramă; joc teatral; impunerea artificială a personajului asupra sinelui actorului, lucru ce se opune astfel unei dezvoltări naturale, organice prin Relație; răspuns subiectiv la întrebarea „Ce este un personaj?”; a te folosi de personaj pentru a te ascunde în spatele lui; o mască ce îl ferește pe jucător de a se expune; retragere; a juca de unul singur, (*engl. Role- Playing*)

A inventa: re-ordonare a fenomenelor cunoscute, limitată de realitatea personală; provine din intelect; a juca de unul singur, (*engl. Invent*)

A împărtăși publicului: aduce armonie și relație între actori și public; a face ca publicul să fie „parte a jocului”, a-l include în joc; indicație pe parcurs pentru a dezvolta simțul spațiului (plasarea în spațiu); pentru foarte tinerii actori este același lucru cu „Răsturnarea bărcii”; *Fă-te auzit! Include publicul! împărtășește-ne tabloul scenic! Ajută-ne să te vedem!*; se pot obține astfel încă de la primele ateliere propria plasare în scenă și impostăția vocii; te ferește de nevoia de a eticheta; dezvoltă capacitatea de a vedea tabloul scenic din afară, deși ești în interior, (*engl. Share with Your Audience*)

A învăța: capacitatea de a experimenta, (*engl. Learning*)

A juca: distracție, entuziasm, plăcere, încredere; a potența (intensifica) problema; a relaționa continuu cu partenerii de joc; implicare în PDC; expresia fizică a forței vitale; termen utilizat în loc de „repetiție” în teatrul de improvizație; „Hai să ne jucăm!”, (*engl. Playing*)

A juca teatru: a evita PDC-ul sau a-i rezista ascunzându-te în spatele unui personaj; manipularea subiectivă a formei de artă; a folosi personajul sau emoția ca să eviți contactul cu realitatea teatrală; oglindire, auto-admirare; un perete între parteneri, (*engl. Acting*)

A juca un rol: a juca la fel ca într-un joc; a juca rolul și nu pe tine (subiectiv); a comunica o caracterizare și nu a folosi personajul pentru izbucniri emoționale; a-ți păstra identitatea, (*engl. Playing a Role*)

A povesti/Povestire: a verbaliza Unde-le, relațiile etc. unei situații în loc să creezi o realitate și să o fizicalizezi, în loc să lași scena să se nască din relații, atitudini fizice etc.; inactiv; anti-joc; rezultatele povestirii sunt verbalizarea excesivă, scenarizarea, manipularea; impunerea sinelui în defavoarea problemei, în loc să lași problema, Scopul să te pună în mișcare; „a juca teatru”, „a interpreta”, (*engl. Telling*)

A reacționa: retragere; auto-protecție; reacție la acțiunea altuia, în opoziție cu a acționa tu însuși; a ataca pentru a evita să-ți schimbi poziția; a te feri de mediu în loc să pătrunzi în el; teama de a acționa; teama de a-și asuma responsabilitatea pentru o acțiune, (*engl. React*)

A se naște: a apărea din invizibil; a deveni vizibil; a ieși la iveală; revelație, (*engl. Emerge*)

A simula: substitut al realității; subiectiv, în antiteză cu realul (obiectiv); *Dacă te prefaci, nu e real!*; a te impune pe tine în defavoarea problemei, în loc să creezi realitate; a te gândi la realitatea unei probleme în loc să o faci reală; teatrul de improvizație se dezvoltă din realitatea obiectivă; a nu accepta nici o realitate, (*engl. Pretend*)

A vedea: „a vedea” (obiectiv) este termenul opus lui „a crede” (subiectiv); termen utilizat în antiteză cu „a inventa” sau „a te prefaca”; *Privește și vezi!*; parte a aparatului senzorial; a vedea pentru a putea să fizicalizezi; a lăsa publicul să vadă piesa ca pe un joc; a juca bine; a privi; a privi lumea fenomenelor și a o vedea; a vedea, nu a te uita fix; *Dacă tu vezi, vedem și noi (publicul)!* (*engl. Seeing*)

A vedea cuvântul: realitatea fizică a consoanelor și vocalelor; vizualizarea indusă de un cuvânt; un contact senzorial cu cuvintele; forma sunetelor, (*engl. Seeing the Word*)

Abilitate în caracterizare: capacitatea de a selecta spontan calitățile fizice ale unui personaj ales în timpul improvizației; capacitatea de a folosi imaginea, culoarea, sunetul, atmosfera, etc. pentru a descoperi caracteristicile personajului, (*engl. Character agility*)

Acordul colectiv, decizia grupului; realitatea asupra căreia decid jucătorii împreună; realitatea convenită dintre actori și public; acceptarea regulilor jocului; căderea de acord a grupului asupra PDC-ului; nu se poate juca fără punerea de acord a grupului; profesorul-regizor coordonează, (*engl. Group Agreement*)

Activitate: mișcare pe scenă. (*engl. Activity*)

Acțiune: energia eliberată în timp ce se lucrează la o problemă; piesa între actori; a juca. (*engl. Action*)

Acțiune interioară: a recunoaște o emoție prin răspunsul senzorial; folosirea acțiunii interioare de către jucătorului posibilitatea de a-și păstra intimitatea sentimentelor (emoțiilor) personale; folosirea emoției ca PDC; *Fizicalizează acel sentiment!* (*engl. Inner action*)

Acțiune scenică: o acțiune folosită pentru a introduce, accentua, intensifica sau sublinia o idee; felul în care actorul își urmărește Scopurile în cadrul realității scenice; calea care face ca „mingea” să sară continuu; acțiunea scenică evoluează din implicarea în PDC-urile succesive și din Relația cu partenerii; „Vorbirea

neinteligibilă" este un exercițiu foarte util în această privință, (*engl. Stage Business*)

Acțiune scenică fizică: acțiunea, ocupația scenică; ceea ce este creat de actori și vizibil pentru public; ceea ce împărtășesc spectatorii între ei; CE-ul. (*engl. Occupation*)

Ad-libitum: a nu fi confundată cu improvizația; „libertatea” de acest tip se referă mai degrabă la a te da deștept, nu la dialogul evoluat. (*engl. Ad-lib*)

Auto-identitate: a avea propriul loc și a lăsa pe fiecare să-1 aibă pe-al său; a fi plasat în siguranță într-un mediu; ești acolo unde ești. (*engl. Self-Identity*)

Autoritarism: a impune altora propria experiență, propriile puncte de vedere și tipare comportamentale; negarea capacității de experimentare a altei persoane, (*engl. Authoritarianism*)

Biografii: informații, date statistice, trecut, etc. scrise despre un personaj într-o piesă astfel încât să-1 plaseze în anumite categorii care să-1 ajute pe actor în crearea rolului; utile uneori în teatrul obișnuit, tradițional căci îl ajută pe regizor să-și cunoască mai bine actorii; trebuie evitată în teatrul de improvizație pentru că împiedică selecția spontană a materialului și îi oprește pe jucători de la o experimentare bazată pe intuiție; indicație: *Fără biografii!* (*engl. Biographies*)

Bucată: un segment; timpul dintre momentele de criză; o serie de scene în interiorul unei scene; poate fi un moment sau 10 minute; „început și Sfârșit.” (*engl. Beat*)

Bun gust: a permite ceva propriului personaj fără a-i impune nimic străin; a nu adăuga ceva ce te îndepărtează de tine însuși; un anumit „simț” al naturii problemei, scenei sau personajului; capacitatea de recunoaștere a naturii unui lucru; (*engl. Good taste*)

Calcul, a-ți lua măsuri de precauție înainte de a acționa; a lua decizia de a nu acționa spontan, (*engl. Judging*)

CE: acțiunea comună a actorilor în interiorul unui Unde; un motiv pentru care ești undeva: *Ce faci acolo?*; parte a unei structuri, (*engl. What*)

CINE: oamenii dintr-un Unde; *Cine ești? În ce relație ești cu ceilalți?*; parte a unei structuri, (*engl. Who*)

Caracterizare: selectarea unor manierisme fizice, tonuri vocale, ritmuri, etc. cu scopul de a juca un anumit personaj sau un tip de personaj; a da viață personajului prin realitatea fizică, (*engl. Characterization*)

Comunicare: a experimenta; capacitatea actorului de a împărtăși realitatea scenică astfel încât publicul să înțeleagă; experimentare directă, opusă interpretării sau presupunerii, (*engl. Communication*)

Conflict: conflictul cu sine sau între parteneri ce necesită luarea unor decizii; scopul de atins; lipsă de acord, de înțelegere; un instrument ce generează energie scenică; tensionare și detensionare impuse, opuse problemei (urmărirea problemei determină organicitatea). (*engl. Conflict*)

Contact: impact senzorial; implicare fizică și vizuală în mediul înconjurător teatral (Unde, Cine, public, etc.); a atinge, a vedea, a mirosi, a auzi și a privi; a cunoaște ceea ce atingi; comunicare, (*engl. Contact*)

Conștientă: implicare senzorială în mediul înconjurător; a ieși (a trece) în mediul înconjurător, (*engl. Awareness*)

Conștientizarea trupului: atenție fizică față de tot ce se petrece pe scenă și în public; abilitate în folosirea tuturor părților corpului (ușa poate fi închisă cu piciorul, putem mișca un obiect cu șoldul); fizicalizare. (*engl. Bodily awareness*)

Creație: a crea (limitat) plus a intui (nelimitat) egal creație, (*engl. Creation*)

Criză: un moment intensificat până la punctul în care e gata să-și schimbe forma; teatrul (jocul teatral) este o serie de crize; alternativă; punctul culminant sau punctul de ruptură dintr-un moment de criză sau într-o situație în care sunt posibile mai multe opțiuni; un moment de tensiune în care nu se știe ce urmează; actorul trebuie să fie pregătit să întâmpine orice schimbare, simplă sau extraordinară, pe care s-ar putea să o aducă criza. (*engl. Crisis*)

CUM: plănuirea Cum-ului împiedică intuiția să lucreze pentru că scenarizarea unei situații este opusă capacității de a întâmpina tot ce se ivește în joc; a-ți pregăti fiecare mișcare, în opoziție cu a aștepta ceea ce se va întâmpla; teamă de a se aventura în necunoscut; a da exemple de modalități de rezolvare a problemei; a juca teatru, (*engl. How*)

Cuvinte: sporovăială, trăncăneală; verbalizare din lipsă de acțiune; *Cuvinte goale!*; scenarizare; multe cuvinte, nu un dialog; cuvinte „în loc de”; ținutul ascuns, (*engl. Words*)

Date statistic: a transmite publicului și partenerilor de joc date, informații și/sau biografii; a povesti în loc de a fizicaliza; a exprima un personaj în mod verbal; a folosi date, informații, etc. în loc să improvizezi și să lași personajul să iasă la iveală de la sine; *Fără date, fără informații, fără biografii. Fizicalizează!* (*engl. Statistics*)

Demnitate: a fi tu însuși la orice vârstă ; acceptarea celorlalți așa cum sunt, fără să încerci să-i schimbi, (*engl. Dignity*)

Detaliu: orice obiect, mic sau mare, însuflețit sau neînsuflețit, care există în spațiul scenic, (*engl. Detail*)

Detașare: implicare în Cine, Unde, Ce (o experiență directă); poziția optimă; a te distanța pentru a vedea mai bine (PDC-ul, problema); separarea de egocentrismul nostru permite o relație fără implicare emoțională, (*engl. Detachment*)

Diagnostic, abilitatea profesorului-regizor de a găsi probleme necesare pentru a rezolva problemele, (*engl. Diagnosis*)

Dialog: cuvintele pe care actorii le folosesc ca să vorbească unul cu celălalt cu scopul de a construi și de a aduce la viață realitatea pe care au creat-o pe scenă; verbalizarea expresiei fizice a scenei; extensia verbală a implicării și relației dintre actori; verbalizarea care decurge organic din viața unei scene. (*engl. Dialogue*)

Echipament de protecție: comportamente, maniere, veșminte, IQ, simulări, machiaj, trăsături ale personalității, sisteme de referință, prejudecăți, distorsiuni corporale, oportunism și altele, folosite pentru a ne proteja în viață; trebuie văzute ca niște lucruri de care trebuie să ne eliberăm pentru a ușura procesul de învățare; statutul social, (*engl. Survival Clothes*)

Egalitate: a nu se confunda cu identitatea (a fi identic); dreptul oricui, de orice vârstă și cu orice fel de pregătire, de a deveni parte a comunității teatrale, de a lua parte la activități teatrale, de a descoperi probleme teatrale și de a lucra asupra lor; dreptul de a cunoaște, de a învăța; dreptul de a bate la orice ușă. (*engl. Equality*)

Egocentric, teama de a nu primi sprijin de la ceilalți sau de la mediul înconjurător; auto-protecție prost înțeleasă, (*engl. Egocentric*)

Emoție: mișcarea organică creată de joc; emoția subiectivă adusă pe scenă nu este comunicare, (*engl. Emotion*)

Emoționare/Afectare: impunerea sinelui în fața publicului; a interpreta un rol în loc de a-l crea, de a-l juca. (*engl. Emote*)

Energie: nivelul intensității cu care actorul abordează problema; inspirația ce apare atunci când se rezolvă o problemă; energia ținută în frâu de rezistența la rezolvarea problemei; energia eliberată în timpul „exploziei” (spontaneitate); acțiune-diagnostic; rezultatul procesului (jocului); contact, (*engl. Energy*)

Etichete: termeni ce tind să își ascundă proveniența și să blocheze cunoașterea organică; etichetarea ne limitează la „lucruri” și categorii, neglijând astfel relaționarea. (*engl. Labels*)

Eul/Sinele: se referă la partea naturală din noi; eliberare de obiceiuri paralizante, prejudecăți, informații uzate și sisteme de referință statice; partea din noi capabilă de contact direct cu mediul; propria noastră natură; partea din noi care funcționează fără nevoia de aprobare/dezaprobar; a trece dincolo de machiaj, costum, manieră, personaj, bijuterii false, etc. care alcătuiesc echipamentul de protecție; eul trebuie descoperit înainte să începi să joci; jocul ajută la descoperirea sinelui; partea dreaptă a creierului; zona X. (*engl. Seif*)

Evaluare: metodă de critică prin implicare în problemă și nu de critică reciprocă, (*engl. Evaluation*)

Experiență directă: spațiul în care aparatul senzorial și mintea sunt treze și atente la ce se întâmplă; atenția întregii ființe; spațiul în care se naște intuiția pentru a ajuta întâmplarea în desfășurare, (*engl. Direct Experience*)

Expunere: a vedea sau a fi văzut în mod direct, nu cum ar vrea altcineva să fii sau să fie el însuși, (*engl. Exposure*)

Fizicalizare: a arăta și nu a povesti; manifestarea fizică a unui Ce comunicat; o expresie fizică a unei atitudini; folosirea sinelui pentru a pune PDC-ul în mișcare; a da viață PDC-ului; *Fizicalizează acel sentiment! Fizicalizează acea relație! Fizicalizează zmeul, peștele, obiectul, gustul, etc.!* (*Engl. Physicalization*)

Gând: străbate creierul fizic. (*engl. Mind*)

Generalizare: blocarea percepției senzoriale; refuzul de „a da viață” problemei (PDC-ului/Scopului/obiectului); a presupune că ceilalți știu ceea ce vrei să comunici, (*engl. Generalization*)

Grup: un colectiv cu interese comune; persoane ce se adună de bunăvoie în jurul unui proiect pentru a explora, a construi, a-l folosi sau a-l transforma, (*engl. Group*)

Iluzie: teatrul nu este o iluzie, este o realitate asupra căreia grupul a căzut de acord și pe care publicul o înțelege; proiecție subiectivă. (*engl. Illusion*)

Imaginație: subiectivă; invenție; a-și crea propriile idei despre cum ar trebui să fie lucrurile; teatrul cere creația colectivă, nu ca fiecare să-și creeze propria idee despre cum ar trebui să fie lucrurile; aparține intelectului, nu vine din intuitiv, (*engl. Imagination*)

Implicare: a intra cu seriozitate în joc sau exercițiu; a juca; disciplina înseamnă implicare; implicarea în PDC, urmărirea Scopului deblochează și dă libertatea de a relaționa. (*engl. Involvement*)

Improvizatie: a juca jocul; pornirea de a rezolva problema fără vreo prejudecată în legătură cu felul Cum o s-o rezolvi; a permite mediului scenic (însuflețit sau neînsuflețit) să lucreze pentru tine în rezolvarea problemei; nu este scena (finală), ci drumul către aceasta; funcționarea predominantă a intuitivului; jucarea jocului dă oamenilor de diferite categorii posibilitatea de a învăța teatru; *proces, nu rezultat*; nu cu sensul de „libertate” (ad-libitum), „originalitate”, sau „a face totul de unul singur”; o formă de studiu, pentru orice grup de vârstă, dacă este corect înțeleasă; a pune PDC-ul în mișcare între jucători, exact ca într- un joc teatral; a rezolva problemele împreună; capacitatea de a permite problemei/temei să ducă mai departe (în sensul evoluției, n.t.) scena; un moment din viața oamenilor fără să fie necesar un scenariu sau o poveste pentru a-l comunica; *o formă de artă; transformare*; face ca relațiile și detaliile să devină *un tot organic*; **Proces viu.** (*engl. Improvisation*)

Indicația pe parcurs: un ajutor dat de profesorul-regizor ca partener de joc în timp ce studentul-actor rezolvă o problemă, pentru a-l ajuta să-și păstreze concentrarea; un mijloc prin care studentul-actor rămâne el însuși în

cadru realității teatrale; un mesaj către organismul în totalitate; un sprijin dat actorului pentru a explora ceea ce se naște prin experimentare, (*engl. Side Coaching*)

Inspirație: energia potențată de cunoaștere intuitivă (*engl. Inspiration*)

Intellect: computerul, colectorul de informații, fapte, statistici, date de orice tip; nu trebuie să funcționeze separat; parte a unui tot organic. (*engl. Intellect*)

Intensificare: a intensifica o relație, un personaj sau o scenă; a crea adevărul scenic; a da o mai mare dimensiune realității vieții; a sublinia viața; dezvoltarea unui personaj sau a unei întâmplări pentru mai multă claritate în comunicarea cu publicul; a te face înțeles prin intensificare; a folosi ceva sau totul (din punct de vedere tehnic, verbal, actoricesc) pentru a avea impact, (*engl. Heightening*)

Interpretare: a impune propriul sistem de referință în opoziție cu relaționarea directă cu evenimentele; a potența sau a diminua o comunicare directă; poate cauza neputința de a primi experiențe noi. (*engl. Interpretation*)

Intervenție (în proces): a spune cum se rezolvă o problemă; a arăta actorilor cum să meargă, să vorbească, să interpreteze, să simtă, să citească replicile; amestec din afară; incapacitatea de „a se juca” (*engl. Intruding*)

Intuiție: zona X; o zonă care trebuie sondată și investigată de toți; cunoștințe lipsite de constrângerile aparatului senzorial (fizic și mental); zona revelației, (*engl. Intuitive*)

Înțelegere: un moment de revelație; a vedea ceea ce a fost acolo dintotdeauna; a afla; a pătrunde sensul: Copacul copac era înainte ca tu să poți vedea Copacul. (*engl. Insight*)

Joc dramatic: a juca și/sau a trăi situații de viață vechi sau ale altcuiva ca să afli cum să te încadrezi în ele; este un joc comun la copiii de grădiniță care încearcă să devină acel personaj de care le e frică, pe care îl admiră sau pe care nu-l înțeleg; identificarea cu personaje de film, de pe scenă sau din literatură; a trăi în pielea unui personaj; nu poate fi folosit pe scenă. (*engl. Dramatic Play*)

Joc teatral, o activitate de grup acceptată de toți, limitată de reguli și de acordul colectiv; jocurile sunt însoțite de spontaneitate, entuziasm, distracție, bucurie; susține experiența teatrală; un set de reguli care îl ajută pe jucător să joace (să rămână în proces, n.t.). (*engl. Game*)

Jucător, cel care joacă; persoană având aptitudinea de a crea realitatea teatrală, de a scoate iepuri din pălărie; un actor; un actor care nu joacă. (*engl. Player*)

Judecată: categorisirea subiectivă în termeni de bun/rău, corect/greșit, bazată pe sisteme de referință învechite, modele personale culturale sau familiale, în defavoarea unui răspuns proaspăt în momentul experimentării; impostură: (*engl. Judgement*)

Libertate personală: natura proprie fiecăruia; a nu-i oglindi pe ceilalți; o expresie a sinelui descătușat de autoritarism (aprobare/dezaprobară); libertatea de a accepta sau a respinge regulile jocului; admiterea limitării și libertatea de a o refuza sau a o accepta; a nu se confunda cu haosul; eliberarea de afectare (auto-emoționare); un moment al realității scenice când actorul contribuie la construcție; eliberarea de echipamentul de protecție; o problemă personală, (*engl. Personal Freedom*)

Manipulare: a folosi problema, colegii actori, etc. pentru scopuri egoiste; a fi oportunist; cel care vrea să manipuleze opune rezistență relaționării cu partenerii de joc. (*engl. Manipidation*)

Maturizarea actorului, unirea tuturor părților întregului (tehnicele teatrale, jocul, fizicalizarea, etc.);

dezvoltarea abilității de a întâmpina toate momentele de criză cu siguranță; a te simți confortabil în mediul scenic înconjurător, (*engl. Seasoning the Actor*)

Mediul înconjurător scenic, viața scenică cu condiționările, ei asupra cărora membrii grupului au căzut de acord; toate obiectele însuflețite și neînsuflețite din teatru, incluzând actorul și publicul; un spațiu explorabil. (*engl. Environment*)

Memoria trupului: memoria păstrată de corp în momentul experimentării; memorie fizică, opusă reținerii intelectuale a experiențelor trecute; reținerea senzorială a experiențelor trecute; atitudini musculare; *Lasă-ți trupul să-și amintească!* (*engl. Body memory*)

Modificare/Transformare: creație; momentul efemer ce distruge izolarea, când actorii și publicul deodată primesc („aah!") apariția unei noi realități (magia teatrului); improvizație, (*engl. Transformation*)

Moment de conștientizare: a vedea ce se întâmplă chiar acum! A fi atent exclusiv la ceea ce se întâmplă acum, făcând abstracție de trecut; moment de pauză, de tăcere, (*engl. Pause*)

Moment de criză: un anume moment ce conține și ceea ce s-a întâmplat și ceea ce se va întâmpla sau e posibil să se întâmple, (*engl. Static*)

Moment performant: a nu se confunda cu exhibiționismul; momentul când te lași în voia situației și când se creează armonie și revigorare; un moment de libertate personală, (*engl. Performance*)

Nemișcare: o serie de cadre (pași) care creează mișcarea; un exercițiu în care mișcarea e descompusă în cadre care apoi vor fi re-asamblate în mișcare; un exercițiu care arată elevului că din moment ce mișcarea din prezent include și trecutul, nu trebuie să insiste pe trecut; poate fi utilizat pentru a „dilata" timpul; oferă înțelegerea acțiunilor obligatorii; îl ajută pe student să observe mediul scenic prezent și să intre în contact cu acesta, (*engl. No Motion*)

Non-actorie: a te implica în PDC; detașare; o abordare procesuală a tuturor problemelor de teatru; a-și menține sentimentele personale pentru sine; a învăța să joci „ne-jucând"; a arăta/a fizicaliza și nu a spune/a povesti; *Nu mai juca!*, (*engl. Non-Acting*)

Non-verbal: a preda fără a ține cursuri despre tehnicile actricești; limbajul este folosit doar pentru a prezenta, clarifica sau evalua o problemă; a nu spune studentului Cum să rezolve problema; a nu da „mură-n gură"; pune capăt dependenței de profesorul-regizor; sistemul non-verbal de predare la care se face referire în acest manual; o altă formă de comunicare între actori, (*engl. Non-verbal*)

Obiectiv, totul în afara persoanei; a fi obiectiv; capacitatea de a lăsa unui fenomen exterior dreptul la viață și voință proprie; a nu schimba lucrurile pentru a se potrivi presupunerilor subiective; a fi obiectiv este o cerință de bază în teatrul de improvizație, (*engl. Objective*)

Organicitate: un răspuns al întregului organism prin care mintea (intelectul), corpul și intuiția funcționează ca un tot unitar; integralitate; parte a întregului, a sinelui; din sine; a funcționa omenește, ca ființă totală, (*engl. Organic*)

Pantomimă: formă de artă înrudită cu dansul; a nu se confunda cu „scenele fără cuvinte", (*engl. Pantomime*)

Percepție: a ști fără a utiliza exclusiv intelectul; osmoză; a conștientiza fenomenele exterioare; capacitatea de a pătrunde în mediu; a deveni tot una cu PDC; intuiție; zona X. (*engl. Perception*)

Personaj: oameni; ființe umane; oameni reali; expresia fizică a unei persoane; vorbește pentru sine. (*engl. Character*)

Perspectivă: a privi obiectiv; detașare; privire de ansamblu, (*engl. Perspective*)

Piese de costum: elemente de costum ce pot fi folosite în crearea unui personaj; sugestii pentru costumele personajelor și nu costume complete (de exemplu, o cutie plină de pălării), (*engl. Costume pieces*)

Piese de decor, mobilă, practicabile, recuzită utilizată pentru a crea Unde-le. (*engl. Set Pieces*)

Piesă improvizată: o scenă sau o piesă dezvoltată din improvizație și folosită în spectacol; material creat de grup; o scenă sau o piesă dezvoltată din situație sau din scenariu; o scenă sau o piesă evoluând din jocul grupului; nu o conferință despre o întâmplare, (*engl. improvised Play*)

Planificare: a planifica modul cum să lucrezi o scenă în opoziție cu a lăsa „să se întâmple”; are legătură cu scenarizarea; o repetiție mentală; „copilul nesigur”; a se utiliza doar pentru structurare, (*engl. Pre- Planning*)

Plasare în scenă: integrarea actorilor, a decorului, sunetului și luminii într-o imagine scenică unitară; claritatea mișcării pentru înlesnirea comunicării; sublinierea relațiilor personajului; fizicalizarea vieții scenice, (*engl. Blocking*)

Plasare non-regizorală în scenă: a împărtăși tabloul scenic cu partenerii și publicul; plasarea în scenă fără indicații din afară; dezvoltarea capacității de a vedea tabloul scenic (din afară), deși ești înăuntrul său; plasarea în scenă cu ajutorul partenerilor, al grupului; tehnică necesară actorului în teatrul de improvizație; capacitatea jucătorului de a dezvolta mișcarea pe parcursul unei scene în desfășurare; o cale spre identitatea personală; ajută la câștigarea independenței față de profesorul-regizor. (*engl. Non-directional Blocking*)

Poveste: o poveste este un epitafor; cenușa focului; povestea este rezultatul procesului; *teatrul de improvizație este proces*; pentru ca povestea/piesa să prindă viață, trebuie întâi desfăcută în mai multe părți sau bucăți pentru a deveni din nou proces; o piesă bine scrisă este proces, (*engl. Story*)

Preocupare: sursa de energie; ceea ce nu e vizibil pentru public; creând probleme cu două direcții, preocuparea elimină „privitorul” și astfel face jocul posibil, (*engl. Preoccupation*)

Presupunere: a nu comunica; a-i lăsa pe parteneri sau publicul să detalieze o generalitate; a lăsa pe alții să facă munca actorului; a ține locul altui jucător; *Fizicalizează ce vrei să spui! Spune ce vrei să înțelegem!* (*engl. Assumption*)

Privirea fixă: perdeaua de pe ochi ce împiedică contactul cu ceilalți; a juca doar pentru tine însuși; un perete protector; *Privește și vezi partenerul!* (*engl. Staring*)

Privitor, un „ochi” care ne supraveghează constant; un control restrictiv; un judecător; aprobare/dezaprobare; teama de „ochiul” acesta ne îndepărtează eul de experiențe noi și aduce în prim-plan prostănațul din noi prin imitație, deliviență, apatie, prostie, trăncăneală; „o oală supravegheată nu mai fierbe niciodată.” (*engl. Watcher*)

Problemă: a nu se confunda cu conflictul (o tensionare și detensionare impusă); tensionarea și detensionarea naturală ce are ca rezultat o acțiune organică (dramatică), (*engl. Problem*)

Problemă cu două direcții: concentrează mintea, făcându-l astfel pe actor să renunțe la mecanismele care-l inhibă, care-i cenzurează jocul; curăță mintea; *Nu mai știam ce vorbesc/*; acțiune mentală/acțiune fizică; eliberează niveluri intuitive ale unei noi energii, (*engl. Two- Way Problem*)

Problemă de arta actorului: a rezolva problema; când se rezolvă o problemă rezultă o cunoaștere organică a tehnicii teatrale; o problemă care prefigurează un rezultat; dezvoltarea aptitudinilor tehnice teatrale; jocuri de teatru, (*engl. Acting problem*)

Proces: actul în sine; procesul este obiectivul și *obiectivul este un proces nesfârșit*; nu se poate da un verdict

final asupra unui personaj, unei scene, relații, sistem de muncă. (*engl. Process*)

Profesor-regizor: profesorul lucrează pentru studenți (nu pune accentul pe punerea în scenă), regizorul lucrează pentru scena în întregime; oferă probleme (ce rezolvă probleme) și pentru experiența individuală și pentru experiența scenică, (*engl. Teacher-Director*)

Progres: distanța pe care studentul a parcurs-o din momentul startului.

(*engl. Student's Progress*)

Psihodramă: a aduce propriile emoții pe scenă pentru a crea acțiunea; a trăi povestea în loc de „a fi în proces”, (*engl. Psycho-Drama*)

Public (persoane): oaspeții noștri; cei mai onorați membrii ai teatrului; parte a jocului, nu privitori singuratici; unul din cele mai importante elemente ale teatrului, (*engl. Audience- individuals*)

Punct de concentrare: problema aleasă de grup și asupra căreia trebuie să ne concentrăm; o tehnică utilizată pentru a obține detașarea; Scopul în jurul căruia se strâng jucătorii; implicarea în PDC creează relații; *Ai încredere în PDC!* - este vehiculul care transportă jucătorul; deschide canalele de comunicare ale studentului-spectator; acțiune mentală, (*engl. Point of Concentration*)

Răspunsul învățat, o reacție mai degrabă decât o acțiune; îi oprește pe jucători să iasă în mediul înconjurător; îi oprește pe jucători să exploreze și să se descopere; „Nu așa se face!” *De ce?* „Așa a spus profesorul meu!”; o ușă închisă, (*engl. LearnedResponse*)

Răsturnarea bărcii: scena dezechilibrată; se referă la propria plasare în scenă; *Răstorni barca!*; un termen util, mai ales pentru actorii foarte tineri, pentru a înțelege propria plasare în scenă. (*engl. Rocking the Boat*)

Realitate obiectivă: aceea care poate fi văzută și utilizată între parteneri; creată de acordul colectiv; un mod de a ne împărtăși omenescul; o realitate teatrală modificabilă care rezultă în urma acordului colectiv, (*engl. Objective Reality*)

Realitate teatrală: realitatea asupra căreia s-a căzut de acord; orice realitate pe care jucătorii aleg să o creeze; libertate totală în a crea o realitate; a da viață unei realități create; a lăsa loc realității create. (*engl. Theater Reality*)

Reamintire: memorie subiectivă (moartă); a rememora în mod deliberat o experiență din viața personală, intimă, pentru a obține o trăsătură de caracter sau emoțională; confundată de mulți cu arta actorului; a folosi experiența anterioară, evocată în mod deliberat pentru o problemă prezentă, este o eroare și poate fi distructiv pentru realitatea teatrală și detașarea artistică; în selecția spontană, intuiția ne oferă experiențele anterioare în mod organic, ca parte integrantă a unui proces de viață total; poate fi utilizată de regizor ca *procedeu* (când nimic altceva nu dă rezultate) pentru a obține o trăsătură sau o stare a personajului; a reînvia o amintire trecută prin manipulare; are legătură mai degrabă cu psihodrama. (*engl. Recall*)

Regulile jocului: includ Structura (Unde, Cine, Ce) și Scopul (Punctul de Concentrare), plus Acordul grupului, (*engl. Rules of the Game*)

Relație: contactul cu partenerii; a juca; implicarea comună în urmărirea unui Scop; relația reiese din implicarea comună în acțiuni cu obiectele; permite jucătorilor intimitatea sentimentelor personale în timp ce joacă împreună; împiedică intruziunea, amestecul din afară. (*engl. Relationship*)

Respect, recunoașterea celuilalt; a-l cunoaște pe celălalt, (*engl. Respect*)

Revelație/Descoperire: momentul în care spontaneitatea studentului apare ca să poată întâmpina o criză pe

scenă; momentul în care se renunță la rezistențe și la raportările statice; un moment când actorul vede lucrurile din cu totul alt punct de vedere; un moment de pătrundere (înțelegere) a PDC-ului; a avea încredere în sistemul de lucru; moment de progres, de creștere organică, (*engl. Breakthrough*)

Rezistență: manipularea Unde, Cine, Ce; a nu vrea să înțelegi și/sau să experimentezi PDC-ul; se manifestă prin glume, scenarizare, clovneric, neparticipare, joc teatral; teama de schimbare în orice sens; rezistența este energie reținută, înmagazinată; când se depășește rezistența, are loc o nouă experiență, (*engl. Resistance*)

Rezolvarea de probleme: sistemul de predare a tehnicilor teatrale prin rezolvarea de probleme, în opoziție cu intelectualizarea și verbalizarea; îl pune pe studentul-actor în mișcare (acțiune, fizicalizare); problema prefigurează o soluție; profesorul-regizor și studentul-actor pot relaționa prin intermediul problemei, în loc să relaționeze reciproc; rezolvând problema află și răspunsul la întrebarea Cum; anulează planificarea; prezintă o structură operațională simplă (ca într-un joc) în așa fel încât orice persoană, indiferent de vârstă sau pregătire, poate juca. (*engl. Problem-Solving*)

Rigiditate: închistare; incapacitatea de a-și modifica punctul de vedere; incapacitatea de a înțelege punctul de vedere al altuia; blindat împotriva contactului cu ceilalți; închis față de ideile altcuiva; teama de contact, (*engl. Rigidity*)

Scenariu: o schiță pe baza căreia se improvizează; un scenariu; o cale de a construi o piesă improvizată; o serie de bucăți/scene ce trebuie completate de actori, (*engl. Skeleton Play*)

Scenă: evenimentul care reiese din urmărirea PDC-ului; rezultatul jocului; un fragment; un moment din viațile oamenilor ce nu are nevoie de început, mijloc, sfârșit; biografie sau date statistice; scena este jocul care reiese din reguli; jocul este procesul în urma căruia evoluează scena prin implicare în rezolvarea unui Scop (PDC) și relaționarea cu partenerii de joc. (*engl. Scene*)

Scenarizare: a manipula situația și partenerii; a nu vrea să crezi că o scenă va evolua din jocul grupului; neînțelegerea PDC-ului; a utiliza intenționat vechile acțiuni, dialoguri, informații și fapte (ad-libitum), în locul selecției spontane în timpul improvizației; a nu se utiliza în teatrul de improvizație; *Nu mai scenariza!*. (*engl. Playwriting*)

Schiță: o schiță (pe hârtie sau pe tablă) a structurii unei probleme de arta actorului: Unde (obiectele), Cine (actorii), Ce (acțiunea), PDC (problema); desen al Unde-lui ales prin acord colectiv, făcut de jucători; „terenul” pe care se va juca „jocul”; o hartă a teritoriului în care jucătorii trebuie să intre și pe care trebuie să-l exploreze, (*engl. Floorplan*)

Scop: Scopul și PDC-ul pot fi folosite pentru același sens; pune actorul în mișcare; utilizat în arta actorului asemenea unei mingi între jucători; implicarea în Scop face posibilă relaționarea dintre parteneri; concentrarea comună asupra unei realități obiective (frânghia dintre jucători); o tehnică ce îi împiedică pe actori să reacționeze subiectiv; meditație; o problemă comună care dă posibilitatea unei exprimări personale în rezolvarea ei; *trambulină spre intuitiv*; fizicalizarea unui scop stabilit, a unui sentiment sau eveniment pe baza căruia evoluează scena. (*engl. Object*)

Scop/Punct de Concentrare: direcționarea și concentrarea atenției asupra unei anume persoane, unui obiect sau asupra unui eveniment în cadrul realității scenice; a lua în obiectiv o persoană, un obiect sau un eveniment; este ancora ce face posibilă mișcarea; Punctul de Concentrare într-un joc teatral care îi menține pe jucători în proces. (*engl. Focus*)

Selecția spontană: a selecta exact ceea ce se potrivește problemei fără a te gândi dinainte; o opțiune spontană făcută într-un moment de criză; având în vedere că teatrul este o serie de momente de criză, selecția spontană ar

trebui să funcționeze neîntrerupt; a selecta dintr-un moment de „explozie” ceea ce este util *imediat* (Aici și Acum); lucrul echilibrat al intelectului și al intuitivului; pătrundere, (*engl. Spontaneous Selection*)

Sentiment („simțire”): personal actorului; nu este pentru ochii publicului; PDC-ul comun al actorilor pe scenă trebuie să ia locul „simțirii”; aparține aparatului senzorial, (*engl. Feeling*)

Senzorial: trup și minte; a vedea, a gusta, a auzi, a simți, a gândi, a percepe; a cunoaște fizic și nu prin intuiție, (*engl. Sensory*)

Simțul timpului: capacitatea de a mânui stimulii multipli ce apar în acțiunea teatrală, (*engl. Timing*)

Sistem de referință: un punct de referință din care se emit judecăți; un punct din care o persoană vede lumea; un punct de referință condiționat de tipare culturale, familiale și educaționale, (*engl. Frame of Reference*)

Situația: un *Unde, Cine, Ce și De ce* care devin structura unei scene; cadrul (scenariul) în care este plasată problema; situația nu este totuna cu problema, (*engl. Situation*)

Spațiu: ceva despre care știm foarte puțin; locul de pe scenă unde poate fi plasată o realitate; spațiul (invizibil) poate fi folosit pentru a da formă realităților pe care le creăm; o zonă fără granițe; fără limite; actorul folosește spațiul pentru a aduce realitatea (invizibilă) în realitatea obiectivă (vizibilă); a face spațiul potrivit pentru PDC; mediul mai larg; spațiul de dincolo; locul unde percepi sau primești ceea ce ți se comunică, (*engl. Space*)

Spontaneitate: un moment de explozie; un moment de auto-expresie liberă; un moment de dezechilibru; o poartă de trecere spre propria intuiție; momentul când, cu simțurile alertate la maximum, nu te gândești, ci acționezi! (*engl. Spontaneity*)

Stimuli multipli: multe lucruri care vin din mediul înconjurător către jucător, pe care el trebuie să le perceapă și asupra cărora trebuie să acționeze, (*engl. Multiple Stimuli*)

Structură: *Unde, Cine, Ce*; terenul pe care se joacă jocul. (*engl. Structure*)

Student avansat: un jucător care se implică în PDC și îl lasă să lucreze pentru el; care acceptă regulile jocului și lucrează la rezolvarea problemei; care păstrează vie realitatea asupra căreia s-a căzut de acord; un jucător care joacă. (*engl. Advanced student*)

Subiectiv: implicat personal; incapacitatea de a intra în contact cu mediul înconjurător și de a-l lăsa să se fizicalizeze; dificultatea de a juca cu ceilalți; o atitudine defensivă ce te face să înțelegi cu dificultate cum să joci jocul. (*engl. Subjective*)

Sugestii din public: o implicare rudimentară a publicului; a face publicul parte a jocului în mod deschis, (*engl. Suggestions by the Audience*)

Tema: firul, viu și mobil, care se țese în fiecare bucată a piesei și care unifică toate elementele spectacolului, (*engl. Theme*)

Trac scenic: teama de dezaprobare sau de indiferență; separarea publicului de actori pentru că cei din public sunt considerați privitori reci, judecători; teama de expunere; când publicul este „parte a jocului”, tracul dispare, (*engl. Stage Fear*)

UNDE: obiectele fizice din mediul înconjurător al unei acțiuni, din spațiul unei scene; mediul apropiat; mediul general, mediul mai larg (dincolo); parte a unei structuri, (*engl. Where*)

Verbalizare: atunci când jucătorii, în loc să fizicalizeze, povestesc publicului despre Unde și despre relațiile personajului; atunci când profesorul-regizor predă cunoștințele *sale* studenților; teoretizare excesivă; sugerează

egocentrism și/sau exhibiționism; când studentul-actor verbalizează excesiv înseamnă că nu are încredere în capacitatea sa de a fizicaliza; o formă de auto-protecție; a preda prin intermediul vorbelor, în opoziție cu a permite studentului-actor să experimenteze; a învăța pe cineva să înoate fără să intre în apă. (engl. *Verbalization*)

Vizibilitate: posibilitatea fiecărui membru al publicului de a-l vedea liber, clar pe fiecare actor de pe scenă. (engl. *Sight-Lines*)

Vizualizare (imagine): folosirea intenționată a unei forme existente (însuflețită sau neînsuflețită) pentru a-l ajuta pe student în crearea personajului sau a unui moment dramatic; un procedeu din afara relațiilor scenice cu PDC-ul și cu partenerii, prin care se aduc în discuție stimuli pentru un personaj sau un sentiment. Nu este recomandat, (engl. *Visualization/Image*)

Vocile fantomelor trecutului: trecutul; dependența noastră emoțională de reguli de comportare subtil țesute în psihicul, vorbele, gesturile noastre de către părinți, soți, șefi, instituții, dictatori și cultură, (engl. *Ghostly Voices*)

Vorbire neinteligibilă: sunete care nu înseamnă nimic și care înlocuiesc cuvintele recunoscutibile astfel încât să-i forțeze pe jucători să comunice prin fizicalizare; un exercițiu de arta actorului, (engl. *Gibberish*)

Zona X: vezi *Intuiția*, (engl. *X-Area*)

GLOSAR DE INDICAȚII PE PARCURS

Toate Indicațiile pe parcurs sunt date în timpul jocurilor și al repetițiilor. Actorii nu se opresc ca să se gândească la indicație, ci *acționează!* Indicația pe parcurs e mai mult decât Indicație regizorală pentru că, atunci când funcționează, între profesor și studenți rezultă o legătură simbiotică. Indicația pe parcurs te determină să acționezi și aduce pe toată lumea în prezent.

Acționează! Nu reacționa! Acțiunea merge înainte, în timp ce reacția se interiorizează înainte de a ieși în afară.

Permite PDC-ului să lucreze pentru tine! Această indicație ar trebui să-l relaxeze pe studentul-actor. Te ajută să scapi de controlul obsesiv. *O forță din afară* lucrează și te ajută.

Camera este pe X! A pune întreaga concentrare și energie pe un jucător exact așa cum obiectivul camerei de filmat cuprinde din cap până-n picioare o singură persoană la un moment dat.

Contact! Vocale și consoane! Atitudine! Articulează! sunt indicații ce-ți amintesc anumite aspecte.

Mărește gestul! Stop! Conștientizează! sunt indicații ce aprofundează experiența.

Explorează obiectul! Sunetul! Gândul! sunt indicații ce îi propun jucătorului o observație meditativă pe măsură ce experimentează.

Extinde sunetul! Astfel capătă forță mișcarea, privirea, gândul, caracterul.

Conștientizează ce simți! În spatele tău! În picioare! În cap! În umeri! O emoție preia întregul corp.

Urmează-l pe cel care te urmează! Jucătorii preiau fără să inițieze ei înșiși.

Dă! Preia! Preia! Dă! Conștientizarea partenerilor.

Dă mingii (cuvânt, privire, tăcere) propriul său timp și spațiu! Un moment de pauză, de conștientizare. Relația timp/spațiu creează momente scenice foarte emoționante. Lucru valabil și pentru o privire, un cuvânt.

Vorbire neinteligibilă! Vorbire normală! Fără pauză de gândire. Fără „Ar trebui să ... sau nu ar trebui?”. *Acum!* Dezechilibrul este încorporat. Fără timp de gândire.

Intensifică acel moment ... acea senzație ... acel sentiment! Aduce o experiență mai vastă, mai intensă, mai strălucită.

Ajută-ți partenerul care nu joacă! Trezește atenția distribuției la nevoile celorlalți. Produce multă acțiune scenică.

Ține ochii pe minge! Pe partener! Pe recuzită! îl ancorează pe actor în mișcare.

Lăsați văzul să vă curgă prin ochi! Lăsați sunetul să vă curgă prin urechi! Lăsați-vă mintea să curgă prin creieri Indicații utilizate în „Mersul prin substanța invizibilă”.

Nemișcare! oprește controlul excesiv al minții.

Nemișcare în monologul interior! o așteptare. Nu „a aștepta ceva”, ci „așteptând\ „în așteptare”. Gândurile parazitare, gândurile duplicitate dispar.

Nu scenariza! Nu juca teatru! amintește actorului să iasă „din capul său” și să intre în „spațiu”.

Nu e urgent! ajută actorul să iasă din mintea sa („din cap”).

Reprimă-ți partenerul! Reprimă Unde-le! Reprimă publicul! Aduce o nouă relație cu acestea; focusează pe ei foarte puternic, ca la prim-plan; îl împiedică pe jucător să se ascundă. Poate scoate la iveală calități nebănuite ale personajului, (vezi exercițiul „Reprimarea” de la „Addenda 1”, n.t.)

Ieși din capul tău, intră în spațiu! Deschide-te pentru comunicare! sunt indicații folositoare pentru a scăpa de atitudini preconcepute. Actorii intră în spațiul scenic. Eliberează intuiția (Zona X).

Moment de pauză, de tăcere! Timpul și spațiul primesc un moment pe scenă.

Fizicalizează acel gând! dă expresie fizică emoției care se naște acum.

Reflectă! Nu iniția! A reflecta înseamnă a-1 include pe celălalt; a iniția înseamnă a te nega pe tine însuși.

Privește! Permite să fii privit! Ieși, ieși din tine, oriunde te-ai afla.

Vezi tavanul! Pereții! Privește pe fereastră! îl trezește pe actor în raport cu Unde-le.

Vezi în „slow-motion ”! Jucătorii văd și simt ceea ce se întâmplă. *Nu eticheta ce vezi!* Se invocă o privire proaspătă.

împărtășiți spațiul dintre voi! întâlniți-vă la mijloc. Spațiul dintre doi indivizi este locul unde se pot întâlni energiile lor. Produce detașare artistică, permite jucătorului să vadă ceea ce se întâmplă cu personajul și emoția.

Fă-ți auzită vocea! (sau Include publicul!) produce responsabilitate față de public și o bună impostație. Nu este doar o indicație de a vorbi mai tare; ajută la trezirea organică a jucătorului fără să fie necesare prea multe explicații; trezește nevoia de interacțiune personală cu publicul.

Mișcare cu încetinitorul! Slow Motion! aduce actorul în momentul prezent. Se ascut detaliile.

Tabloul scenic! îl ajută pe actor să vadă ceea ce vede publicul. Aduce actorii și publicul în spațiul scenic.

Șoaptă timbrată! Indicația le amintește actorilor să șoptească astfel încât să poată fi auziți. Intensifică relațiile.

Nu te băga! oprește amestecul din afară, oprește pe cel care vrea să preia controlul.

Fă o călătorie în propriul trup! Vezi priveliștea! creează o minunată detașare artistică.

Atinge! Permite-le altora să te atingă! extinde lumea senzațiilor.

Folosește-ți trupul în întregime! ajută la fizicalizarea emoțiilor, sentimentelor, gândurilor, caracterului.

improvizație pentru Spune tu! Actorul trebuie să-și dea singur indicațiile.

ADDENDA

ADDENDA I

EXERCIȚII NOI

Exercițiile din Addenda sunt aranjate în ordine alfabetică. Lista de mai jos face trimitere la locul (capitolul și pagina) *unde trebuie folosite* aceste exerciții noi, incluse pentru prima dată în manual. Aceste jocuri sunt incluse și în Lista alfabetică a exercițiilor de la începutul manualului.

Cine sunt? cap. IV, pg. 161

Concentrează-te pe cuvânt când citești cap. VII, pg. 228 **Construirea unei povești** cap. VII, pg. 225

Conversație în trei direcții cap. VII, pg. 225 **Conversație fără legătură** cap. VII, pg. 225 **Cutia cu pălării** cap. IX, pg. 248 **„Dă și preia” citind** cap. XVII, pg. 387 **Ecoul** cap. X, pg. 267 **Evită mingea** cap. III, pg. 115

Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă (pentru mâini) cap. III, pg. 133 **Încălzire pentru „Dă și preia”** cap. VI, pg. 206 **Încălzire pentru șoapta scenică** cap. X, pg. 269 **Leapșa explozivă** cap. X, pg. 273

Mersul prin Substanța invizibilă/Atitudine cap. XII, pg. 304

Reprimare cap. VII, pg. 224

Săritul corzii cap. III, pg. 115

Silabisire cap. XVII, pg. 387

Sunetul în oglindă cap. X, pg. 267

Tabloul scenic cap. VI, pg. 205 **Terenul de joacă** cap. III, pg. 115 **Traducătorul de vorbire neinteligibilă**

cap IV, pg. 170, cap. X, pg. 267 **Unde cu ajutor și obstacol** cap. IV, pg. 155 **Vocale și consoane** cap. X, pg. 267, cap. XVII, pg. 387 **Vorbirea în oglindă** cap. X, pg. 267 **Vorbire neinteligibilă/inteligibilă** cap. IV, pg. 170

În afară de exercițiile cuprinse în cele două Addende, următoarele exerciții sunt noi, incluse numai în această ediție:

Unde. Apariția obiectului cap. IV, pg. 142

Sunet extins cap. X, pg. 267

Eu și umbra cap. VII, pg. 224

Încet/Rapid/Normal cap. X, pg. 274

Mișcare cu încetinitorul/Leapșa pe-nghețatele cap. X, pg. 274

EXERCIȚII NOI

Cine sunt?

Punct de concentrare: pe implicarea într-o acțiune imediată până când se revelează Cine-le.

- > Lucrează întregul grup sau se împarte în echipe mari. Un voluntar iese din cameră în timp ce toți ceilalți decid Cine va fi. Ideal ar fi să fie cineva înconjurat de multă activitate sau viață instituțională. Exemplele includ personaje istorice sau profesioniști interesanți (șef de sindicat, bucătar la Vatican, amfitrion la circ, etc.) Când toți cei prezenți au decis Cine-le, cel care a ieșit este chemat. El/ea intră în spațiul de joc, stă în centrul

scenei și i se cere să se comporte de parcă ar ști cine este. Ceilalți intră în relație cu Cinele (câte unul sau în grupuri mici) și se implică în acțiunea potrivită Cine-lui și Unde-lui, până când actorul află cine este.

Indicații pe parcurs: *O să afli cine ești! Nu încerca să ghicești!*

Parteneri, nu-i dați indicii! Fizicalizați! Nu povestiți! Nu vă grăbiți!

Așteptați! Nu este un joc-ghicitoare! Fizicalizați!

Evaluare: Actorul a încercat să ghicească sau a așteptat până când acțiunea a clarificat Cine-le? Jucătorul este de acord?

Observații:

1. *Cine* va rezulta dacă jucătorul rămâne deschis (în așteptare) față de ce se întâmplă și implicat în acțiunea imediată. Partea cea mai dificilă a acestui exercițiu este să-l oprești pe jucător să ghicească și pe parteneri să ofere indicii.
2. Exercițiul se încheie când jucătorul arată prin acțiune sau prin cuvinte Cine-le. Scena poate continua totuși și după ce aceea.
3. E mai bine să eviți alegerea persoanelor faimoase până când grupul este familiar cu exercițiul.
4. După ce PDC este înțeles clar, Cine poate fi personaj istoric, om de știință, inventator, inginer, scriitor, etc. Concentrarea pe mediul apropiat (Unde) va aduce o mai mare înțelegere a subiectului ales.
5. „Cine sunt” cere actorului să-și construiască personajul fizicalizând, nu povestind.

Concentrează-te pe cuvânt când citești

Punct de concentrare: pe atenția fizică totală asupra cuvintelor citite cu voce tare.

> Un grup de cititori cu același grad de pregătire în acest sens, vor citi în gând simultan același text. Antrenorul îl bate pe umăr pe unul din ei care, la acest semnal, va începe să citească cu voce tare. Toți ceilalți îl vor urmări continuând să citească în gând. Antrenorul va alege în mod aleatoriu pe altcineva ca să citească cu voce tare. Noul cititor nu are voie să repete ultimul cuvânt sau să sară cuvinte din text. Pentru a păstra jocul interesant și distractiv, puteți schimba cititorul în mijlocul propoziției.

Indicații pe parcurs: *Fă-te auzit! Urmărește cuvântul în text!*

Concentrează-te pe cuvânt! Încercați să deveniți o singură voce!

Evaluare: Ați observat cuvinte repetate sau omise? **Observație:** Exercițiul folosește același PDC ca și „Construirea unei povești”. Indicațiile pe parcurs îi surprind deseori pe jucători nesincronizați (în dezechilibru), potențând astfel nivelul energiei și al implicării.

Construirea unei povești

Punct de concentrare: atenția fizică totală asupra cuvântului rostit. **Partea I:**

> Membrii grupului stau așezați în cerc și profesorul numește o persoană care începe să spună o poveste. La un moment dat, el indică la întâmplare un alt jucător care preia povestea de la cel anterior, chiar dacă acesta este în mijlocul unui cuvânt. Astfel povestea continuă participând toți până la final.

Indicații pe parcurs: *Nu întrerupe povestea! Urmărește cuvântul! Fă-te auzit! Urmărește să existe o singură poveste, o singură voce care o spune! Urmărește cuvântul! Ține cuvântul în spațiu! Partea a II-a:*

> Împărțiți grupul în două echipe. Echipa care spune povestea stă față în față cu echipa de spectatori și cu profesorul care dă comenzile. Pornind de la primul jucător din partea dreaptă a scenei, apoi treptat de la jucător la jucător până în stânga scenei și înapoi spre dreapta scenei, povestea va curge conform indicațiilor. Jucătorii vor forma la început aproximativ două propoziții: *Un cuvânt fiecare!*, apoi *Propoziții întregi!* Antrenorul va lăsa pe fiecare jucător să formuleze câte o propoziție apoi va indica: *Oprește-te la mijlocul propoziției!*, apoi *Oprește-te la mijlocul cuvântului!* În sfârșit, când povestea se află la apogeu, profesorul va da tuturor jucătorilor comanda *Fizicalizează!* Atunci jucătorii se vor ridica pe rând și vor fizicaliza povestea lor în spațiul scenic până la final. După Evaluare, schimbați echipele.

Indicații pe parcurs: *Un singur cuvânt odată! Propoziții întregi! Oprește-te la mijlocul propoziției! Nu repeta! Mijlocul propoziției! Oprește-te la mijlocul cuvântului! Fizicalizează!* **Evaluare:** Au reușit jucătorii să

se concentreze asupra preluării cuvintelor sau au fost interesați doar de direcția pe care au vrut să o dea poveștii? Povestea părea spusă de o singură voce? Au dezvoltat continuu povestea? **Observații:**

1. Pentru a păstra implicarea în proces la un nivel ridicat, indicațiile trebuie să surprindă jucătorii (în dezechilibru), adesea în mijlocul unui gând sau al unei propoziții.
2. Plănuierea a ceea ce urmează să spui fragmentează și izolează jucătorii. Spontaneitatea rezultă numai când jucătorii se concentrează asupra poveștii în momentul când e spusă.
3. Chiar dacă Partea I implică o poveste care ia naștere în momentul acesta, exercițiul poate fi realizat și ca o *repovestire* a unui material comun - o lecție, un basm, un mit sau întâmplări istorice. Punctul de concentrare este același.

Conversație în trei direcții

Punct de concentrare: pentru jucătorul din centru - să poarte simultan două conversații; pentru jucătorii din margine - să converseze cu cel din centru.

> Jucătorul B stă între doi jucători (A și C). Fiecare jucător din margine alege un subiect și începe să discute cu cel din centru ca și cum celălalt, din cealaltă margine, nici nu ar exista. Cel din centru trebuie să converseze cu amândoi, răspunzând și inițiind când e nevoie, fluent în ambele conversații, fără să-l excludă pe nici unul. După ce au conversat destul, introduceți un nou actor indicând *Următorul!* astfel că A iese, B vine în margine, C în centru și intră D în marginea liberă din dreapta. Ca să creșteți gradul de dificultate cereți actorilor să evite întrebările și răspunsurile la întrebări.

Indicații pe parcurs: *Vorbește și ascultă deodată! Nu vă grăbiți! Nu puneți întrebări! Lăsați conversația să meargă unde vor partenerii! Să vă auzim! Fără răspunsuri! Vorbește și ascultă deodată!* **Evaluare:** Jucătorii au evitat să pună întrebări? B nu-l mai auzea pe A când îl asculta pe C? Cei din margine au preluat unul de la altul? Jucătorii au ajuns la ce era esențial în conversație? Cel din centru a condus și el conversația? **Observații:**

1. Trebuie preferate subiectele simple, căci informațiile și părerile personale oferă jucătorului din centru un răgaz de gândire care creează două conversații separate, nu simultane.
2. Acest joc exersează percepția mai multor informații deodată.
3. „Pălăvrăgeală” (cap. VII) este o variantă anterioară acestui joc: actorii adaugă Unde, Cine, Ce regulilor de aici și joacă după structura stabilită.

Conversație fără legătură

Punct de concentrare: pe extinderea atenției întregului trup asupra celui care vorbește și pe a nu fi niciodată de acord cu el, pe a nu-l contrazice, pe a nu-i răspunde.

> Un actor dintr-un grup de doi sau mai mulți începe să vorbească despre ceva. Ceilalți îl ascultă concentrându-și atenția întregului trup asupra lui. După un timp, oricare alt jucător poate vorbi despre un cu totul alt subiect. Toți îl ascultă pe noul vorbitor cu toată atenția. Jucătorii își păstrează subiectul personal când preiau din nou rolul de vorbitori. **Indicații pe parcurs:** *Dați celui care vorbește atenția întregului trup! Ascultați cu picioarele! Ascultați cu ochii! Cu coloana vertebrală! Cu vârful capului! Cu umerii! Preluați conversația când doriți! Preluați în forță! Rămâneți la subiectul vostru care nu are legătură cu al altuia! Fără aprobări! Fără dezaprobări! Atenție fizică!* **Evaluare:** Ați acordat vorbitorului atenția întregului trup? Ați simțit o legătură cu acea persoană? Ați reușit să vă păstrați subiectul ales?

Observații:

1. Acest exercițiu arată că, în ascultare, este nevoie de întregul trup.
2. Atenția fizică creează un flux energetic între jucători. Dați indicații studentului căruia îi fuge atenția de la vorbitor. Jucătorii sunt conectați prin atenția fizică și nu prin limbaj sau prin subiectul de conversație. Acest exercițiu este excelent în timpul repetițiilor.

Cutia cu pălării

Punct de concentrare: selectarea elementelor de costum care să confere calitatea personajului. Elemente caracteristice

> Echipele alcătuite din doi sau mai mulți jucători stabilesc mai întâi Cine, Unde și Ce, apoi își aleg elemente de costum potrivite scenei din cutia cu pălării. În altă variantă echipele pot să aleagă elemente de costum la întâmplare, pot permite costumului să sugereze calitățile personajului și apoi să stabilească Cine, Unde și Ce în funcție de alegerea făcută.

Cutia voastră cu pălării cuprinde de fapt cât mai multe elemente de costum și de recuzită pe care le puteți aduna rapid: halate vechi, jachete, o bonetă de bucătar, o șapcă de marinar, eșarfe, caschete, pelerine, pături, cearșafuri, aripi de carton, ochelari, mănuși, cozi pentru animale, țevi, umbrele, etc. Pe o masă pentru recuzită se pot afla baloane, pene, lanțuri, o coardă, un clopoțel, o minge, bandă de cauciuc, un săculeț cu fasole, un corn, un mixer, un triunghi etc. Hainele se vor agăța într-un cuier, iar cutia cu pălării va sta alături. Cravatele vechi se pot utiliza pe post de curele, în așa fel încât se vor putea purta haine de mărime mai mare prin ajustarea lărgimii în jurul taliei.

Indicații pe parcurs: *Fă-te auzit! Menține obiectele în spațiu - nu în mintea ta! Arată! Nu povesti! Fii parte a întregului! Un minut!*

Variante:

1. Odată ce costumele au fost alese la întâmplare și ajustate, jucătorii din public vor fi aceia care hotărăsc Cine, Unde, Ce.
2. În „Imagini de animale” (cap. XII), un exercițiu al Măriei Uspenskaia, toate personajele trebuie să fie animale (deși păstrează vorbirea și alte calități umane).
3. „Crearea scenelor cu costume” (cap. XV) este varianta pentru copii a exercițiului.

„Dă și preia” citind

Punct de concentrare: *a da* partenerului posibilitatea de *a prelua* (lectura cu voce tare).

> Jucătorii citesc simultan, în gând, același pasaj de text. Un singur jucător citește cu voce tare, oferind oricui dorește posibilitatea de a prelua. Un alt jucător poate prelua oricând lectura cu voce tare. Este de dorit ca oferta și preluarea să se petreacă cât mai des. Nu este permisă repetarea ultimelor cuvinte rostite sau omiterea cuvintelor din text.

Indicații pe parcurs: *Dă când cineva primește! Preia când cineva oferă! Urmărește exact ce se citește! Un singur jucător citește cu voce tare! Fă-te auzit!* (vor fi date numai indicații strict necesare). **Evaluare:** Lectura a devenit unitară ca și când a fost realizată de o singură persoană sau a fost întreruptă și reluată? **Observație:** Vezi „Dă și preia/Două scene” (cap. VI).

Ecoul

Punct de concentrare: preluarea și diminuarea unui sunet fără a-l lăsa să se oprească.

> Două grupuri numeroase sunt așezate pe coloane unul în fața celuilalt. Primul jucător din coloana numărul 1 spune un cuvânt sau o propoziție. Cuvântul este preluat apoi de primul jucător din coloana 2, fiind repetat pe rând de fiecare jucător din coloana 2, fără pauză. Fiecare jucător diminuează intensitatea sunetului astfel încât la capătul coloanei sunetul se va stinge treptat. Apoi primul jucător din coloana 2 va propune un cuvânt sau o propoziție careia

jucătorii din coloana 1 îi vor crea „ecoul” și exercițiul continuă de la o coloană la alta. **Indicații pe parcurs:** *Lăsați sunetul să curgă prin voi! Lăsați sunetul să se stingă treptat când trece prin voi! Fiecare coloană este un corp, un sunet - ecoul!*

Evaluare: Spectatori, toți jucătorii au preluat cuvântul fără nici o pauză? A curs sunetul ca un ecou?

Observație: acest exercițiu este o bună introducere pentru „Dialogul cântat” (cap. X).

Evită mingea

Punct de concentrare: pe păstrarea mingii în spațiu și pe a o vedea ca și ceilalți.

> Un grup mare alcătuit din 10 sau mai mulți jucători formează un cerc și încearcă să îl lovească pe cel aflat în centru cu o minge invizibilă. Dacă este lovit, jucătorul aflat în centru schimbă locul cu cel care l-a lovit. Se consideră greșeală dacă lovești deasupra taliei.

Indicații pe parcurs: *Aruncă și prinde cu tot corpul! Ține ochii pe minge! Păstrează mingea în spațiu! Nu lovi mai sus de talie!* **Evaluare:** Jucători, mingea a fost în spațiu sau în imaginația voastră? Spectatori, mingea a fost în spațiu sau jucătorii s-au prefăcut? **Observații:**

1. În cazul în care studenții nu au în urma jocului același entuziasm, aceeași încălzire fizică, respirația tăiată și aceeași oboseală ca în cazul unui joc cu o minge adevărată, înseamnă că doar s-au prefăcut. Întrebați studenții de ce respiră mai greu după un joc; de ce corpul lor necesită mai mult oxigen.
2. Regula de a nu lovi mai sus de talie este amuzantă nefiind vorba de o minge reală. Regula va fi totuși respectată.

Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă (pentru mâini) Punct de concentrare: asupra substanței invizibile dintre palmele jucătorilor.

Partea I

> Grupul se împarte în două echipe: jucători și public. Jucătorii lucrează individual. Indicați-le să stea cu palmele față-n față și să se concentreze asupra substanței invizibile dintre ele. Apoi indicați-le să-și miște mâinile în sus și în jos, mai aproape, mai departe, să simtă substanța invizibilă dintre palme și să se joace cu ea.

Indicații pe parcurs: *Concentrează-te asupra substanței invizibile dintre palmele tale! Mișcă mâinile înainte și înapoi! Sus și Jos! Oriunde! Ține palmele mereu față-n față! Simte substanța dintre ele! Joacă-te cu ea! Las-o să se îngroașe!*

Partea a II-a

> Doi jucători stau unul în fața celuilalt la distanță de jumătate de metru sau un metru. Palmele lor se privesc. Indicați-le să se concentreze asupra substanței invizibile dintre cele patru palme și să o miște conform comenzilor primite. Dacă aveți puțin timp la dispoziție, mai multe echipe pot juca simultan sau împărțiți grupul așa încât un număr cât mai mare de jucători să poată beneficia privind.

Indicații pe parcurs: *Stai față în față cu partenerul! Palmele tale privesc palmele partenerului! Simte substanța dintre cele patru palme! Joacă-te cu materialul invizibil! Mișcă-l! Utilizează-ți tot corpul! Concentrează-te pe substanța dintre palmele tale și las-o să se îngroașe, dacă se îngroașă!*

Evaluare: Spectatori, au lăsat actorii concentrarea asupra substanței să lucreze pentru ei? Și-au imaginat substanța invizibilă sau chiar au simțit-o? Actori, sunteți de acord? Ați simțit materialul invizibil îngroșându-se?

Observații:

1. Exercițiul oferă actorilor o acomodare rapidă cu substanța invizibilă. Cu timpul, ei trebuie să se deprindă să o perceapă cu tot trupul, nu numai la nivelul palmelor, pentru a avea libertatea de a se juca cu această „materie” specială și de a-i răspunde.
2. Elevii care studiază chimia știu că aerul este o „substanță” (oxigen combinat cu alte gaze) care nu există în spațiul cosmic sau că alte planete, cum ar fi luna, nu au atmosferă.

^ încălzire pentru „Dă și preia”

Punct de concentrare: încearcă să te miști în conformitate cu regulile jocului.

> Jucătorii formează un cerc. Unul dintre ei (oricare) preia conducerea jocului făcând o mișcare; odată inițiată mișcarea, ceilalți jucători trebuie să oprească orice mișcare a lor (să ofere) și să aștepte prilejul de a se mișca. Orice jucător conduce mișcarea în cerc, dar trebuie să se oprească dacă alt jucător inițiază o mișcare. Sunetele pot fi considerate preluare.

Indicații pe parcurs: *Oprește-te dacă alt jucător preia! Dă! Preia! Și cea mai mică mișcare e considerată preluare! Oprește-ți mișcarea! Fii gata să-ți continui mișcarea de îndată ce se ivește ocazia! Preia! Oferă!*

Evaluare: nu se face.

Observații:

1. Chiar și un grup de începători poate realiza acest joc cu succes.
2. Un jucător care intuiește că un altul primește se presupune că oferă.
3. Termenul „Oprește-te” e folosit în loc de „îngheață”. „îngheață” presupune oprirea totală a oricărei mișcări, pe când „Oprește-te” înseamnă încetarea mișcării până când se ivește posibilitatea reluării ei.

încălzire pentru șoapta scenică

Punct de concentrare: pe relaxarea mușchilor gâtului și pe a aduna întreaga energie a trupului într-o șoaptă scenică audibilă.

> Toți actorii stau pe scaun, cu tălpile pe podea. Gâfâie tare încercând să-și deschidă gâturile cât pot de tare. Pe măsură ce mușchii gâtului se relaxează, cereți actorilor să adauge sunete gâfăitului. (Dacă apare o ușoară amețeață, opriți-vă puțin). Actorii repetă simple cuvinte, cifre sau rime în șoaptă după cum li se indică. De exemplu: „Trei, patru, șapte! De cine ne place?”

Indicații pe parcurs: *Relaxați mușchii gâtului! încercați să obțineți o deschidere cât mai mare a gâtului! Adăugați sunete! Trei! Patru! Șapte! împingeți sunetul din vârful picioarelor în sus și-n afară!* **Evaluare:** De unde ați simțit că vine energia pentru șoapta scenică? **Observație:** șoapta scenică nu este o șoaptă obișnuită pentru că trebuie să fie auzită de public. într-un fel este o șoaptă „jucată”. Dacă este făcută corect, vocea are rezonanță.

Leapșa explozivă

> Acest exercițiu este o bună introducere pentru „Mișcare cu încetinitorul/Leapșa pe-nghetatelea” (cap. X). Stabiliți un perimetru relativ redus. Un spațiu de 6 metri pătrați este potrivit pentru 15 jucători. Jumătate de grup joacă; ceilalți sunt spectatori. Jucați leapșa (jocul obișnuit) în interiorul perimetrului. Când nivelul energiei este crescut, dați jucătorilor indicația de a „exploda” în momentul în care sunt atinși, în orice mod doresc.

Indicații pe parcurs: *Amintește-ți să joci în granițele stabilite! Joacă leapșa în perimetrul fixat! Când nivelul energiei este ridicat: Când ești atins, explodează! În timp ce urmărești un alt jucător continuă să explodezi! Explodează în orice mod dorești! Cazi la podea! Strigă! Explodează!*

Observație: Explozia este o reacție spontană declanșată în momentul în care ești atins. Ajută la spargerea armurii auto-protectoare a jucătorilor.

Mersul prin substanța în vizibilă/Atitudine

Punct de concentrare: pe a merge fără atitudine, apoi pe a prelua mersul partenerilor fără atitudine.

Partea I

> Toți actorii formează o linie. Unul merge cu un mers neutru (fără atitudine) atât cât o permite spațiul și se întoarce. Ceilalți merg și se întorc împreună, preluând mersul său fără să se gândească. Exercițiul continuă până ce toți actorii merg pe rând, iar mersul lor e preluat de grup.

Indicații pe parcurs: Celui care merge singur: *Permite-ți să mergi cu mersul tău! Permite-ți să fii tu însuși!* Celor care merg în grup: *Arătați-ne capul! Umerii! etc. Nu ezitați să exagerați ușor!* **Partea a II-a**

> împărțiți grupul: jumătate joacă, jumătate devine public. Indicați-le actorilor să se gândească în timp ce merg la o persoană cunoscută: părinte, amic, inamic. Spuneți-le că, dacă este necesar, pot folosi o ușoară exagerare. Jucătorii merg deodată, dar lucrează individual.

Indicații pe parcurs: *Gândiți-vă la o persoană pe care o cunoașteți! Preluați-i expresia! Ritmul!*

Evaluare: discuție: „Devenisem mama!”.

Observație: acest joc poate produce mult râs și distracție. Este util în dezvoltarea personajului.

Reprimarea

Punct de concentrare: închiderea/reprimarea conform indicațiilor.

>Doi sau mai mulți jucători aleg Unde, Cine, Ce. în timpul jocului ei trebuie să urmeze indicațiile referitoare la ce trebuie reprimat. Reprimare înseamnă a închide, nu a ignora.

Indicații pe parcurs: *Reprimă Unde-le! Reprimă-i pe partenerii de joc! Reprimă acțiunea! Reprimă personajul!*

Evaluare: A ajutat reprimarea partenerului la intensificarea relației?

La intensificarea relației cu Unde-le? Cu acțiunea? Jucători, sunteți de acord?

Observații:

- 1.În timp ce reprimă subiectul, jucătorul îl și asumă. Cum este posibil? La fel ca în cazul multor altor jocuri, „Reprimarea” este de fapt un paradox: creierul încearcă să găsească metode de a cunoaște ceea ce trebuie reprimat (diminuat). Acest fapt produce un moment de dezechilibru miraculos - o poartă deschisă intuitivului. Invizibilul devine vizibil.
- 2.Ceea ce vrem să realizăm este acceptarea invizibilului ca legătură între spectatori și actori; legătura (relaționarea) este adevărata comunicare.
- 3.Mintea jucătorului este eliberată de orice fel de manifestări de orgoliu sau interpretare. Această eliberare permite energiilor să curgă și jucătorilor să devină parte integrantă a ceea ce se petrece.
- 4.Reprimarea Unde-lui, stabilit odată cu Cine-le și Ce-ul, poate deveni Scopul scenei. Dacă primesc indicația de a reprima Undele, relația dintre jucători (Cine) devine mai intensă ca niciodată, căci nu mai au sprijin decât în parteneri.
- 5.În scena premergătoare crimei din Macbeth, când actorul primește indicația *Reprim-o pe Lady Macbeth!* devine cel mai periculos personaj - un om pasiv cu un pumnal în mână.
- 6.Vezi „Mersul prin Substanța invizibilă III” (cap. III). Reprimarea poate fi utilizată drept indicație pe parcurs în exercițiile de mișcare prin spațiu.

Săritul corzii

Punct de concentrare: păstrarea corzii în spațiu - nu „în capul” jucătorului.

> Coarda este invizibilă. Jucătorii se împart aleator în echipe de câte patru sau mai mulți. În fiecare echipă, doi jucători învârt coarda, ceilalți o sar. Jocul merge până când fiecare jucător a învârtit cel puțin o dată coarda. Exact ca în jocul obișnuit, jucătorul care ratează o săritură este înlocuit cu unul dintre cei care învârt coarda.

Indicații pe parcurs: *Săriți aceeași coardă! Păstrați coarda în spațiu! Folosiți-vă tot corpul în joc!*

Evaluare: Au păstrat coarda în spațiu? Sau era în mintea lor?

Observație: Jocul este la fel de bine primit de toate grupele de vârstă. Preluati variante din jocul copiilor.

Silabisire

Punct de concentrare: pe a comunica cu partenerul.

>întregul grup se împarte în echipe de doi sau trei. Ei pornesc o conversație, pronunțând foarte clar fiecare cuvânt.

Indicații pe parcurs: *Rostiți cu senzualitate! Vedeți literele! Vedeți jizic cuvintele din gură!*

Evaluare: Cât au înțeles ascultătorii din conversație? Actori, ați văzut literele?

Observații:

- 1.Continuați atât cât sunt foarte concentrați și conversația este fluentă. O să apară bucuria contactului cu partenerii.

2. Când actorii s-au familiarizat cu jocul, dați-le să citească silabisind o bucată dintr-un scenariu.

Sunetul în oglindă

Punct de concentrare: oglindirea sunetului partenerului.

> Echipele sunt alcătuite din câte doi jucători care stau față în față. Unul dintre jucători este inițiatorul și face sunetele. Celălalt este „reflecția” și „oglindește” sunetele. La indicația „Schimbă!” rolurile se inversează. Cel care reflecta sunetele devine inițiator și noul reflector oglindește sunetele sale. Schimburile trebuie realizate fără întreruperi în fluenta sunetului. Echipele se poziționează în toată sala, joacă simultan și primesc în același timp indicații pe parcurs.

Indicații pe parcurs: *Fără oprire! Observă-ți reacțiile fizice în timp ce îți oglindești partenerul! Schimbă oglinda! Continuă sunetul! Oglindește sunetul! Schimbă! Schimbă!*

Observații:

1. Jucătorii comunică oral, însă non-verbal. Sunetele pot fi puternice sau fine, murmurate sau strigate. Este de preferat să fie foarte variate.
2. Atât în muzica clasică, cât și în jazz, se aude tema sau ritmul dat de un instrument care apoi este preluat cu variații de ceilalți.
3. Data viitoare când faceți acest exercițiu împărțiți grupul în echipe de câte trei. Cel de-al treilea dă indicații pe parcurs celorlalți doi. La indicația profesorului *Alt antrenor!* rolul de antrenor este preluat de alt jucător din grup. Echipele joacă simultan.

Tabloul scenic

Punct de concentrare: pe a împărtăși tabloul scenic publicului.

> Actorii merg continuu până când profesorul-regizor indică *Tablou scenic!* Atunci se opresc imediat. Dacă o parte a trupului unui sau unor actori nu este vizibilă indicați din nou *Tablou scenic!* Atunci actorii se mișcă imediat în încercarea de a deveni vizibili. Apar multe formații întâmplătoare când actorii răspund aplecându-se pe genunchi, ridicând brațele, capetele.

Indicații pe parcurs: *Tablou scenic! Continuați! Orice parte din voi sunteți voi în întregime! Tablou scenic! Continuați!*

Varianta I

> Tablou scenic în continuă mișcare. Actorii încearcă să fie mereu vizibili pe când grupul se mișcă continuu.

Indicații pe parcurs: *Tablou scenic! Tablou scenic! Tablou scenic!*

Varianta II

> Grupul merge prin tot spațiul. Când profesorul rostește numele unui jucător, toți îl urmăresc prin spațiu până când se anunță *Stop!* sau *Tablou scenic!*

Indicații pe parcurs: (când grupul a ajuns într-o anumită formație, numiți un jucător) *Tablou scenic!* (când mișcându-se au ajuns în altă formație) *Tablou scenic!* **Varianta III**

> Împărțiți grupul în două. O parte joacă, cealaltă parte formează publicul și deduce Unde, Cine, Ce din pozițiile în care sunt așezați în tabloul scenic.

Evaluarea variantei III: Spectatori, cum ați ajuns la această concluzie? Actori, se potrivește cu ceea ce ați perceput dinăuntru? **Observație:** Acest joc te ajută să conștientizezi faptul că orice parte din tine ești tu în întregime, lucru care conține mesajul implicit că vizibilitatea este esențială.

Terenul de joacă

Punct de concentrare: menținerea în continuă mișcare a obiectelor invizibile cu care se joacă.

> Întregul grup se împarte în echipe cu număr diferit de jucători și începe simultan, în același spațiu, să joace jocuri specifice terenului de joacă. Fiecare echipă își alege un joc care să necesite obiecte sau echipament specific, precum mingea (baschet, baseball, volei, etc.) sau un joc care să presupună jucării, fise, pietre, jetoane. În toate jocurile se folosesc obiecte invizibile. Toate regulile jocului ales trebuie respectate.

Jucătorii trebuie să păstreze obiectele în spațiu și nu în mintea lor. Antrenorul se mută de la un grup la altul și intervine în joc dacă vrea să adauge ceva.

Indicații pe parcurs: *Folosește-ți tot corpul pentru a arunca mingea! Amplifică mișcarea! Mai multă energie! Amplifică! Ține ochii pe minge!*

Evaluare: Pentru public: A rămas abstract obiectul cu care se juca? A existat în spațiu sau a fost imaginar? Jucători, ce părere aveți, sunteți de acord?

Observații:

Vocale și consoane

Punct de concentrare: pe contactul cu vocalele sau consoanele dintr-un cuvânt chiar în momentul când este spus. **Partea I**

>Echipe de șase sau opt actori. Ei stau în cerc sau față-n față. Fiecare actor începe o conversație cu cel din fața lui (opt jucători înseamnă 4 conversații simultane). Jucătorii trebuie să se concentreze, după cum li se indică, fie pe vocalele, fie pe consoanele cuvintelor pe care le spun fără să le accentueze sau să schimbe logica vorbirii.

Indicații pe parcurs: *Vocale! Consoane! Vorbiți normal! Vocale! Simțiți vocalele! Atingeți vocalele! Lăsați vocalele să vă atingă! Consoane! Concentrați-vă pe consoane!* **Părțile II și III**

>Menținând vocile la un nivel scăzut, jucătorii trebuie să urmeze indicațiile de a se depărta atât cât permite spațiul și apoi să se apropie.

Indicații pe parcurs: Partea a II-a: *Vocale! îndepărtați-vă de partener! Vorbiți mai încet! Consoane! Retrăgeți-vă cât mai mult! Vocale!*

Partea a III-a: *Acum începeți să vă apropiați! Consoane! Vorbiți încet încă! Vocale! închideți ochii! Vorbiți cât puteți de încet! Consoane! Deschideți ochii! Reluați-vă poziția inițială! încheiați conversația!* **Evaluare:** Ați simțit că intrați în contact fizic cu cuvântul spus? S-a menținut comunicarea de-a lungul exercițiului? înțelesul cuvintelor a reieșit în spațiul dintre vocale și consoane? **Observații:**

1. Așteptați ca jucătorii să fie atenți la partener și abia apoi indicați-le să se îndepărteze. Actorii pot să scadă considerabil nivelul sonor pe măsură ce se îndepărtează; conversațiile pot fi murmurate și de la 15 metri distanță.
- 2.Indicația *închideți ochii!* îi face să nu poată citi pe buzele partenerilor. întreg trupul, din cap până-n picioare, este implicat în spunerea cuvântului.
- 3.Acest exercițiu îi familiarizează pe studenți cu structura psihologică a limbajului și îi ferește de gândirea subiectivă sau de interpretare. Spuneți actorilor să gândească cuvintele ca pe niște sunete pe care le pun în forma, în tiparul cuvintelor.
- 4.De obicei când actorii primesc indicația *încheiați conversația!* tocmai atunci conversația se animă mai tare.

Vorbirea în oglindă

Punct de concentrare: oglindirea/reflectarea cuvintelor celuilalt cu voce tare.

> Echipe alcătuite din doi jucători care stau față-n față aleg un subiect de discuție. Unul dintre jucători este inițiatorul și începe conversația. Celălalt jucător este „reflecția în oglindă” și rostește *cu voce tare* cuvintele inițiatorului *în același timp* cu acesta. După un timp, la indicația *Schimbă!*, rolurile se inversează. Schimbul de roluri trebuie să aibă loc fără să se piardă fluenta discuției. Cereți apoi mai multe schimbări. Jucătorul își va urma partenerul, gândind și spunând aceleași cuvinte simultan, fără a face un efort conștient.

Indicații pe parcurs: *Oglindă, spune același cuvânt! Reflectă ceea ce auzi! Reflectă întrebarea! Nu răspunde la întrebare! Fă-te auzit! Schimbați oglinda! Păstrați fluenta cuvintelor între voi! Rostiți același cuvânt! Schimbă! Când jucătorii devin o singură voce, fără decalaje de timp: Sunteți pe cont propriu! Urmează-l pe cel care te urmează! Nu inițiază! Urmează-ți partenerul!*

Evaluare: Pentru studenții din public: Au reușit jucătorii să spună același cuvânt în același timp? Pentru jucători: Ați știut când ați inițiat vorbirea și când ați reflectat-o? Ați conștientizat când vă urmați partenerul? Pentru toți jucătorii: Care este diferența dintre a repeta vorbirea și a reflecta vorbirea?

Observație:

1. Dacă intervine o întrebare, indicați studentului să nu răspundă, ci să o reflecte. Cereți-le inițiatorilor să evite întrebările.
2. Întregul trup, simțurile, trebuie să detecteze diferența dintre a repeta și a reflecta cuvintele înainte ca urmarea partenerului să poată avea loc. Când reflectarea este reală, decalajul dintre inițiator și oglindă devine foarte scurt, aproape inexistent. Realizându-se o conexiune între jucători la nivelul aceluiași cuvânt, ei devin, într-un anumit sens, o singură minte, deschisă către celălalt. Urmarea partenerului la nivel verbal creează dialogul.
3. Dacă timpul este limitat, echipele pot fi formate din trei jucători (unul dă indicațiile), care se pot răspândi în toată camera.
4. Acest joc se poate juca de asemenea în tăcere. Vezi „Oglinda/Urmează-1 pe cel care te urmează” (cap. III).

Vorbire neinteligibilă/inteligibilă

(engl. Gibberish/English)

Punct de concentrare: comunicarea.

> Demonstrație introductivă: alegeți doi jucători și cereți-le să aleagă un subiect pe marginea căruia să poarte o conversație. Explicați grupului că pe parcurs jucătorii vor primi indicația de a schimba vorbirea normală în vorbire neinteligibilă și invers, chiar fiind la mijlocul unui cuvânt. Conversația va decurge firesc și se va dezvolta logic.

Când s-au înțeles regulile jocului, se împarte grupul în echipe de câte trei membri. Toate echipele astfel formate, fiecare cu propriul conducător de joc, vor juca simultan. După un timp, la indicația *Schimbă!* conducătorii vor face schimb cu unul din jucători pentru ca, astfel, fiecare jucător să aibă ocazia să și dea indicații, să și converseze în Vorbire neinteligibilă sau normală cu ceilalți doi parteneri.

Indicații pe parcurs: *Vorbire neinteligibilă! Normală! Vorbire neinteligibilă!* (și tot așa).

Evaluare: A avut continuitate conversația? A fost menținută comunicarea pe tot parcursul jocului? Jucători, ce părere aveți?

Observații:

1. Acest joc dezvoltă capacitatea de a da comenzi și de a conduce jocul la toate nivelurile de vârstă.
2. Dacă la un moment dat un student este în impas, realizând cu greu vorbirea neinteligibilă, schimbați imediat în vorbire normală și păstrați-o o perioadă. Ajutați, prin indicații, pe jucătorii care scad nivelul energiei puse în rezolvarea problemei.
3. Momentul schimbării trebuie ales atunci când jucătorii nu sunt pregătiți, la mijlocul unui cuvânt sau al unei propoziții. Momentul de dezechilibru poate fi sursa unor noi descoperiri.
4. Dacă rămâne un student în plus, se pot forma și grupuri de patru jucători: doi folosesc vorbirea neinteligibilă, al treilea dă comenzile de schimbare, al patrulea traduce.

ADDENDA II JOCURI TRADIȚIONALE

Exercițiile din acest capitol sunt aranjate în ordine alfabetică după cum urmează:

Animal, pasăre sau pește Buzz

Când o să plec în California

Cât de mult îți amintești?

Concentrare

Cuvinte rimate

Fantoma

Geografie

Leapșa pe scaune

New York

Nu da drumul mâinii Pisica vrea un colț Proverbe

Rime/Mă gândesc la un cuvânt

Rime mute

Ritmuri

Schimbarea numerelor

Semaforul

Silabe cântate

Străzi și alei

Şase obiecte

Şir indian

Ştafeta

Transformarea cuvintelor Valurile

Vaporul meu vine de la Londra

Pe lângă jocurile de mai sus, mai apar în acest manual și alte jocuri tradiționale:

Leapşa explozivă Addenda I, pg. 470

Joc de identificare a obiectelor cap. III, pg. 107

Joc de observație cap. III, pg. 114

Statui cap. XII, pg. 309

Trei schimbări cap. III, pg. 124

Joc de descoperire cap. VII, pg. 225

Cine a început mișcarea? cap. III, pg. 117

JOCURI TRADIȚIONALE

Majoritatea jocurilor tradiționale incluse în această ediție fac parte din „*Handbook of Recreational Games*” de **Neva Boyd**. (New York: Dover, 1975; republicarea cărții „*Handbook of Games*” din 1945). Domnișoara Boyd a fost profesorul-cheie al Violei Spolin, care i-a dedicat această carte. Nici un atelier de-al Violei nu a început vreodată fără un joc antrenant.

Așa cum spunea Viola: „Un atelier cuprinde o suită de activități, dar miezul îl reprezintă unul sau mai multe jocuri teatrale. Fiecare atelier are un început, un mijloc și un final. *Jocurile de încălzire și/sau jocurile introductive* îi pregătesc pe studenții-actori pentru oferta zilei în materie de jocuri teatrale, iar *jocurile de încheiere* (ca și cele de încălzire) întăresc unitatea grupului și ajută la concentrarea energiilor către următoarea experiență a procesului de învățare.” (Viola Spolin „*Theater Games for the Classroom*”, pg.11).

În introducerea manualului său, Boyd afirmă „Tipul de disciplină care presupune decizii adesea instantanee și acțiuni în consecință în cadrul unui sistem static de referință - de exemplu regulile jocului - este unic și aparține numai jocului. Jocul este o structură imaginată în care jucătorii se proiectează psihologic, acționează în concordanță cu cerințele situației și prin urmare se auto-disciplinează, lucru care implică multe aspecte ale comportamentului social.” (Viola Spolin spunea întotdeauna că „Disciplina înseamnă implicare!”)

Unele jocuri tradiționale au fost cuprinse în acest manual de la prima sa ediție, dar, după cum mulți cititori știu, multe din cele cuprinse acum au apărut prima oară în „*Theater Game File*” (manualul său pentru regizori) și în „*Theater Games for the Classroom*”. Toate sunt cuprinse în lista alfabetică de mai sus și în cea de la începutul manualului. Jocurile incluse în această ediție au fost alese pentru că Viola le juca cu studenții săi. Oricând scade energia studenților, urmați-i sfatul: „Jucați un joc!”

Neva Boyd spune de asemenea în introducerea manualului său: „Energia vitală a jocului stă chiar în procesul creativ al jucării sale. Omiterea oricărei sugestii asupra valorilor sale specifice este intenționată. Jocurile sunt acumulate organizate a comportamentului ludic și, deoarece de comportamentul ludic răspunde zona talamică a sistemului nervos (zona interioară a creierului, rădăcina nervilor senzoriali, n.t.), care este

strâns legată de lumea exterioară, fiecare jucător are acces la stimularea procesului dinamic și, din necesitate, extrage valorile din propria sa experiență. Datorită acestui adevăr, orice încercare de a stabili anumite valori drept scopuri pentru jucători i-ar putea opri de la experimentarea spontană a acestora."

Faptul că spiritul jocurilor tradiționale este adânc înrădăcinat în viața noastră populară și istorică a intrat deja în conștiința colectivă. J.Christian Bay spune, în prefața sa la cartea Nevei Boyd „*Folk Games of Denmark and Sweden*”: „Fiecare urmă de joc din viața zilnică, manifestările distractive și festive ale oamenilor vin din secole de obiceiuri. În totalitate, aceste jocuri exprimă idealuri la fel de vechi ca însuși pământul; și gândul fundamental în viața oricărui popor este să păstrezi credința strămoșilor." Viola a adăugat: „în concluzie, aceste jocuri ne ating acolo unde suntem mai profund umani."

(„*Theater Games for the Classroom*", pg. 24).

Animal, pasăre sau pește (Boyd, pg. 101 în original)

>I. Jucătorii stau pe scaune așezate în cerc. Unul este în centru. Cel din centru indică pe unul din parteneri și zice: „Animal, pasăre sau pește?" și apoi repetă una din cele trei categorii - de exemplu „Pește" — și numără până la 10.

Jucătorul indicat trebuie să denumească o specie de pește până când celălalt numără până la 10. Dacă nu reușește sau repetă ceva ce s-a mai spus, merge în centru, iar cel din centru îi ia locul.

>II. Jucătorul din centru zice „Animal, pasăre sau pește?" și adaugă, de exemplu, „Vultur". Cel de pe margine indicat trebuie să spună atunci categoria - „pasăre".

Buzz (Boyd, pg. 97)

>Jucătorii stau așezați în cerc. Un jucător pornește jocul spunând „Unu"; următorul spune „Doi" și tot așa până la 7, care este înlocuit cu „Buzz". Jucătorii continuă să numere, zicând „Buzz" la fiecare număr care conține cifra 7 (ca de exemplu 17, 27). De asemenea, se zice „Buzz" la fiecare multiplu de 7 (14, 21). Când se ajunge la 70 numărătoarea continuă astfel: „Buzz - unu", „Buzz - doi" și tot așa, iar 77 este „Buzz-Buzz".

Jucătorul care zice „Buzz" când nu trebuie, care zice cifra în loc de „Buzz" sau care zice alt număr, iese din joc. Numărătoarea merge mai departe de unde s-a greșit. Jocul se termină când au ieșit toți.

Când o să plec în California (Boyd, pg. 102)

Echipe de 10-12 jucători stau în cerc.

Partea I

>Jocul tradițional. Primul jucător zice: „Când o să plec în California, o să-mi iau zmeul" (sau orice alt obiect). Al doilea jucător zice: „Când o să plec în California, o să-mi iau zmeul și pălăria." Al treilea își ia zmeul, pălăria și adaugă un nou obiect. Jucătorul care greșește iese din joc și jocul continuă până când rămâne unul singur.

Partea a II-a

>Se joacă la fel, dar cu o nouă serie de obiecte, care nu se mai numesc, ci *se fizicalizează*: în loc ca jucătorul să zică „o să-mi iau pantofii", el își pune pantofii (invizibili, n.t.). Următorul repetă acțiunea sa și adaugă un nou obiect - cântă la un flaut. Și jocul continuă tot așa, non-verbal.

Partea a III-a

>Se joacă la fel ca în partea I, cu o nouă serie de obiecte și, de data asta, jucătorii își iau timp ca *să vadă* fiecare obiect pe măsură ce ascultă.

Cât de mult îți amintești?

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 133)

Punct de concentrare: pe a fi deschis și la citit și la ascultare.

>Doi jucători: unul citește, unul vorbește. Primul începe să citească în gând un articol dintr-un ziar sau revistă, o poveste dintr-o carte, iar celălalt îi povestește direct o întâmplare. Apoi schimbă rolurile, înainte însă, cititorul povestește partenerului ce a citit și ce i s-a povestit.

Alte Jocuri de Memorie

>Următoarele jocuri pot fi jucate acasă; sau cu mai mulți jucători: „Joc de observație”, „Joc de identificare a obiectelor”, „Trei schimbări” (cap. III).

Concentrare

(Boyd, pg. 103 în original)

>Este necesar un pachet complet de cărți. Acestea vor fi așezate în linie cu fața în jos pe masă. Scopul este să se facă perechi: doi cinci, doi ași, etc. Primul jucător întoarce o carte, o așează cu fața- n sus *în același loc* unde era și apoi întoarce alta. Dacă fac pereche, le ia și are dreptul să întoarcă încă una și încă una ca să-i caute pereche și continuă tot așa până ce cărțile nu se mai potrivesc.

Când nu i se mai potrivesc cărțile, atunci jucătorul le întoarce cu fața-n jos, *în ordinea în care au fost întoarse în sus* și alt jucător încearcă. Acest lucru permite tuturor să memoreze cărțile și pozițiile lor. Jucătorii continuă pe rând până ce toate cărțile sunt puse pe perechi. Pentru a juca acest joc e nevoie de liniște și concentrare. Jucătorul care are cele mai multe cărți la final, când sunt toate alese, câștigă jocul.

Cuvinte rimate

(Boyd, pg. 95)

>Jucătorii sunt așezați în cerc și unul stă în centru. El spune un cuvânt format dintr-o silabă și indică către un coleg care, până ce el numără până la zece, trebuie să spună un cuvânt care rimează cu cuvântul său. Dacă jucătorul nu reușește să zică un cuvânt la timp, ia locul celui din centru. Dacă reușește, jocul continuă. Este considerată greșeală și folosirea unui cuvânt care s-a mai zis.

Fantoma

(Boyd, pg. 103)

Punct de concentrare: pe a nu spune ultima literă a cuvântului; pe pedeapsă: o treime din tine devine fantomă.

>Jucătorii stau în cerc și unul anunță prima literă a unui cuvânt la care se gândește, dar pe care nu-l spune. De exemplu, dacă cuvântul este „which” (care) primul jucător spune „W”; următorul s-a putea să se gândească la „work” și va zice „O”. Al treilea s-ar putea să se gândească tot la „work” și adaugă „R”. Al patrulea jucător trebuie să evite să zică „K” (work-muncă) sau „D” (word - cuvânt), care ar încheia un cuvânt, și se gândește la alt cuvânt: „worst”, de exemplu, deci zice „S”. Al cincilea este salvat dacă se gândește la „worship” și adaugă „H”. Jocul continuă până când un jucător este forțat să închidă un cuvânt, caz în care o treime din el devine fantomă, dar nu iese din joc. Următorul continuă.

Oricine poate provoca un partener pe care-l suspectează că a adăugat o literă fără să se gândească la un cuvânt. Dacă e vinovat, acesta devine o treime de fantomă, dacă nu, cel care l-a provocat devine o treime de fantomă. Jucătorul care termină de trei ori un cuvânt devine o fantomă întreagă și iese din jocul de cuvinte, dar încearcă să-i distragă pe participanți discutând cu ei. Dacă reușește, victima devine de asemenea fantomă. Jocul continuă până când, cu excepția unuia, toți sunt fantome.

Geografie

(Boyd, pg.96)

>Jucătorii stau în cerc. Unul începe jocul spunând un oraș: să zicem, Denver. Următorul jucător trebuie să spună un oraș care începe cu litera finală - „R”: Rockford și așa mai departe.

Jucătorul care nu reușește să spună un cuvânt într-o perioadă rezonabilă de timp, iese din joc. Numele de orașe nu pot fi repetate, chiar dacă, de exemplu, există mai multe orașe cu același nume. Jocul continuă până când rămâne un singur jucător.

Leapșa pe scaune

(Boyd, pg. 65)

>Jucătorii formează un semicerc de scaune. În fața semicercului, la câțiva metri, se află un scaun. Cel care „este” (A) are în mână un ziar rulat și începe jocul trecând pe lângă toți jucătorii din semicerc. La un moment dat îl atinge pe unul cu ziarul - să zicem B - apoi fuge la scaunul din centru, pune ziarul pe el și aleargă spre scaunul lui B încercând să-l ocupe. B fuge după el, ia ziarul de pe scaunul din centru și încearcă să-l atingă pe A înainte ca acesta să ajungă la scaunul său. Dacă B reușește să-l atingă pe A, pune ziarul pe scaunul din centru și fuge spre locul său, A îl urmărește și, dacă îl atinge, B trebuie să-l

urmărească din nou. Jocul continuă așa până când unul din ei reușește să ocupe scaunul de pe semicerc fără a fi atins de partener cu ziarul. Cel care a rămas în picioare reîncepe jocul. Dacă cumva ziarul cade de pe scaun, trebuie pus la loc de cel care l-a așezat prost și apoi poate continua să-și urmărească partenerul.

New York

(Boyd, pg. 106)

>Jucătorii se împart în două echipe egale și se așează la distanță una de alta (la pereți opuși). Prima echipă se adună, alege o meserie, o ocupație și apoi avansează către cealaltă echipă în timp ce are loc următorul dialog:

Prima echipă: Here we come! (Am venit!)

A doua echipă: Where from? (De unde?)

Prima echipă: New York!

A doua echipă: What's your trade? (Ce știți să faceți?)

Prima echipă: Lemonade! (Limonadă!)

A doua echipă: Show us some! If you're not afraid! (Arătați-ne, dacă aveți curaj!) (dialogul în engleză a fost păstrat ca să-i inspire pe profesori să găsească un dialog rimat în limba română, n.t.)

>Venind cât îndrăznesc de aproape de a doua echipă, jucătorii din prima echipă arată, fiecare în felul propriu, ce meserie au. Colegii strigă numele meseriei despre care cred că e vorba. Dacă nu ghicesc, prima echipă continuă să arate. Când cineva strigă corect meseria, cei din prima echipă trebuie să fugă înapoi spre peretele lor. Ceilalți îi urmăresc ca să-i atingă. Cei atinși sunt câștigați în echipa urmăritorilor.

Apoi a doua echipă alege o meserie și prima îi urmărește și tot așa. Când finalizați jocul, fiecare echipă trebuie să aibă un număr egal de ture și câștigă cei care au mai mulți membrii în echipă.

>Variantă: să arate animale, flori, copaci, obiecte, mâncăruri, etc.

Nu da drumul mâinii

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 29)

>Jucătorii formează o linie ținându-se de mâini. Studentul din capăt începe să meargă prin spațiu, conducând linia după el. Ia curbe, face serpentine, trece peste alte puncte ale liniei, până ce linia devine un nod ce nu se mai poate mișca. Acum, cel de la capătul celălalt al liniei începe să desfacă ghemul până ce linia e descurcată, (joc numit la noi „mațele-ncurcate”, n.t.)

Indicații pe parcurs: *Nu dați drumul mâinilor!*

Observații:

- 1.Cu cât se schimbă sensul și se trece peste sau pe dedesubtul liniei, cu atât nodul este mai strâns.
- 2.Acesta este un joc de exterior care poate fi jucat înăuntru, fiind destul de silențios.

Pisica vrea un colț

(Boyd, pg. 120)

>Jucătorii stau împrăștiați prin tot spațiul, locul fiecăruia fiind „colțul” lui. Un jucător - pisica - stă în centru. El se apropie de oricare dintre jucători și zice „Pisica vrea un colț!”. 1 se răspunde: „Vezi la vecinul meu!”. Pisica merge la alt jucător. În timpul asta, ceilalți schimbă locurile între ei. Dacă pisica prinde un loc, cel rămas fără loc devine pisică.

Acest excelent joc de încălzire a grupului place jucătorilor de toate vârstele.

Proverbe

(Boyd, pg. 96)

>Jucătorii stau în cerc; unul iese din sală. Ceilalți aleg o zicală sau un proverb („Mai bine mai târziu decât niciodată”, etc.) și își împart cuvintele între ei. Dacă sunt mai mulți jucători decât cuvinte, același proverb se repetă până ce au toți un cuvânt. Jucătorul revine și pune o întrebare cuiva și apoi următorului de pe cerc. Răspunsul scurt la întrebare trebuie să conțină cuvântul respectiv, jucătorul evitând să atragă atenția asupra

cuvântului. Jucătorul al cărui răspuns îl face pe cel din centru să ghicească proverbul devine următorul din centru și iese din sală.

Rime/Mă gândesc la un cuvânt

(Boyd, pg. 98)

Punct de concentrare: pe definire și pe ritm.

>Jucătorii stau în cerc. Primul zice: „Mă gândesc la un cuvânt care rimează cu sing”. Partenerul din dreapta definește un cuvânt care rimează cu „sing” întrebând, de exemplu: „Se află pe orice teren de joacă?”. Primul jucător răspunde: „Nu, nu este swing” (un leagăn). Colegii, pe rând, continuă să definească cuvinte care să rimeze cu „sing”, iar primul jucător le răspunde „Nu, nu este king” (rege), etc. până când întrebarea cuiva definește cuvântul la care s-a gândit și zice: „Da, este ”

Dacă jucătorul a ales cuvântul „ring” gândindu-se la inelul de pe deget, va răspunde „Nu, nu este ring”, dacă a fost întrebat despre sunetul unui clopoțel. Cu alte cuvinte *definiția*, nu cuvântul este importantă. Jucătorul care definește corect cuvântul, își alege un cuvânt și începe un nou joc.

Dacă primul jucător nu ghicește cuvântul definit corect, cel care a definit corect poate începe un nou joc.

Nu se pot folosi substantive proprii, iar cuvântul spus de primul jucător (sing) trebuie să aibă același număr de silabe ca și cuvântul la care s-a gândit, pe care l-a ales (ring).

Rime mute

(Boyd, pg. 100)

Punct de concentrare: pe jucarea cuvântului.

>Jucătorii se împart în două grupuri (sau trei, dacă este posibil). Un grup iese din cameră până când colegii aleg un verb care poate fi jucat. Apoi sunt chemați și li se dă un cuvânt care rimează cu verbul ales. După ce se consultă între ei, jucătorii aleg un verb și-l joacă. Dacă este corect, celălalt grup aplaudă, dacă nu, dau din cap. Grupul care ghicește continuă până când descoperă verbul și atunci ei vor da un verb de ghicit celuilalt grup. Dacă grupul ghicitor este nevoit să renunțe, va primi alt cuvânt de la alt grup.

O variantă este ca un singur jucător să iasă și restul să aleagă un verb. Apoi jucătorul se întoarce, i se dă un cuvânt care rimează cu

verbul ales și joacă diverse verbe până îl descoperă pe cel corect, (asemănător cu „Mima”, n.t.)

Ritmuri

(Boyd, pg. 104)

>Jucătorii stau în cerc și stabilesc mișcări din trei timpi, ca de exemplu:

- 1.Bătaia palmelor pe pulpe
- 2.Bătaia palmelor împreună
- 3.Pocnitură din degetele mâinii drepte.

Un jucător propune ritmul și ceilalți îl urmează. La a treia bătaie jucătorul zice o literă partenerului din dreapta. Acesta, la a treia bătaie care urmează, zice un cuvânt care începe cu acea literă și, pe următorul timp trei, zice o literă celui din dreapta sa. Și tot așa. Este greșeală dacă spui un cuvânt care s-a mai spus sau dacă spui cuvântul pe alt timp decât trei. Se reface ritmul și se reia jocul.

Schimbarea numerelor

(Boyd, pg. 116)

>Jucătorii se așează în cerc pe scaune, iar unul dintre ei stă în centrul cercului. Fiecare are un număr pe care îl ține minte: fie profesorul îi numără (tare sau în șoaptă), fie se numără ei înșiși, incluzându-l pe cel din centru. Cel din centru spune două numere și jucătorii care au acele numere trebuie să-și schimbe locurile. Cel din centru încearcă să ocupe unul din cele două locuri. Dacă reușește, cel rămas fără loc merge în centru; dacă nu, jocul continuă până reușește.

Semaforul

(Boyd, pg. 115)

>Toți jucătorii sunt așezați la o linie de start, iar unul stă în fața lor, la celălalt perete, acolo unde trebuie să ajungă și ei. Cel din față conduce jocul: cu spatele la ceilalți, numără până la cât vrea el - de exemplu: „Unu, doi, trei, Roșu!” - timp în care ceilalți înaintează și încearcă să-l atingă (sau să atingă peretele cu fața la care stă el, în varianta românească, n.t.). Când zice „Roșu!” se întoarce, iar ei se opresc. Pe cel pe care îl

surprinde mișcând, îl trimite iar la linia de start. Apoi se întoarce cu spatele și începe să numere iar. Jucătorul care reușește să-l atingă, îi ia locul și jocul reîncepe. (cunoscut la noi ca Unu, Doi, Trei, Stai!)

Silabe cântate

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 107)

> Toți jucătorii stau în cerc. Unul iese din sală, ceilalți aleg un cuvânt - de exemplu „Washington”. Silabele se împart jucătorilor: „Wash” primului grup, „ing” celui de-al doilea, „ton” celui de-al treilea. Ei cântă simultan silaba respectivă pe o melodie cunoscută. Jucătorul care „este” merge pe la fiecare grup și încearcă să ghicească despre ce cuvânt este vorba. Ca să fie mai dificil, puteți cere jucătorilor să schimbe locurile după ce au cântat silaba.

Străzi și alei

(Joc tradițional, nu face parte din manualul Nevei Boyd)

> Această variantă de „Leapșa” este excelentă pentru un grup de 14 sau mai mulți jucători și se poate juca foarte bine și într-un spațiu delimitat în aer liber. Doi jucători sunt aleși să fie „șoarecele” și „pisica” (polițistul și hoțul, troll-ul și eroul, câinele și pisica, etc.). Ceilalți jucători formează rânduri egale și stau cu brațele întinse în lateral la nivelul umerilor. Pisica va urmări șoarecele pe „străzile” formate de rânduri (vezi desenul). Dacă conducătorul jocului strigă „Aleii!” toți fac la dreapta și, atingându-și palmele, formează un perete de care pisica și șoarecele nu pot să treacă. Când conducătorul strigă „Străzi!”, jucătorii refac poziția inițială și urmărirea continuă pe străzi. Când pisica atinge șoarecele, permiteți-le să-și aleagă înlocuitorii.

Exersați schimbările de poziție, de la străzi la alei și invers, înainte de a începe jocul. Cereți ca și conducătorul de joc să se schimbe din când în când.

Ca și în cazul celorlalte jocuri de-a „Leapșa”, indicația de a juca „cu încetinitorul” (în „sloooow moootion”) poate crește bucuria jocului.

Când toți jucătorii capătă experiența jocului și sunt foarte atenți unul la altul, se poate juca fără ca cineva să mai conducă. Grupul trece fără să vorbească de la străzi la alei ajutând sau împiedicând pe următorul să prindă prada.

Străzi:

profesorul



Alei:

profesorul

1

Șase obiecte

(Boyd, pg. 99)

> Toți jucătorii stau pe scaune așezate în cerc, unul stă în picioare în centrul cercului. Cel din centru închide ochii, iar cei de pe cerc transmit un obiect mic de la unul la altul. Când studentul din centru bate din palme,

cel care are obiectul în mână îl păstrează până când cel din centru îi dă o literă a alfabetului. Când a primit litera, atunci jucătorul trebuie să paseze obiectul și, în timp ce obiectul face o tură de cerc (dacă cercul e mic, două sau trei), el trebuie să numească șase obiecte care încep cu litera indicată. Dacă nu reușește să facă asta în timpul dat, face schimb de locuri cu jucătorul din centru.

Șir indian

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 57)

> Se alege o echipă de 4 sau mai mulți jucători. Ei trebuie să iasă din sală, să alerge înapoi în sală așezați (aleatoriu, dar fiecare ținând minte unde s-a așezat) în șir indian și să fugă iar afară. Jucătorii se întorc mergând normal și fără a păstra șirul. Colegii care au privit trebuie să îi rearanjeze refăcând șirul indian, ordinea în care erau cei 4 sau mai mulți jucători. Dacă este nevoie, aceștia fac apoi corecturile.

Observație: aceasta este o încălzire excelentă pentru orice joc de observație, pentru toate vârstele.

Ștafeta

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 24)

> Studenții se împart în două echipe care formează două coloane. Primul jucător al fiecărei echipe are în mână un obiect care poate ține loc de ștafetă (un băț sau un ziar rulat). Se alege cel mai îndepărtat punct din spațiu spre care vor alerga, îl vor atinge și vor alerga înapoi la echipa lor unde vor preda ștafeta următorului din echipă. Al doilea aleargă și predă celui de-al treilea și tot așa până ce toți jucătorii au alergat. Cei care termină primii câștigă.

Transformarea cuvintelor

(Boyd, pg. 95)

> Studenții primesc pix și hârtie și li se dă un cuvânt care trebuie schimbat în alt cuvânt prin schimbarea unei litere. De exemplu: cuvântul dat este „lord”; transformările pot fi: cord, corn, cort, cart, care, cere, cert, cerc, circ, etc.

Este interesant să experimentezi cu cuvintele, fără să știi dacă pot fi transformate.

Valurile

(Boyd, pg. 118)

> Jucătorii își așează scaunele în cerc, foarte apropiate. Un jucător merge în centru și scaunul său neocupat rămâne în cerc. Când el anunță: „Mutare la dreapta!” sau „Mutare la stânga!”, jucătorii își schimbă locurile după cum le-a indicat, încercând să țină ocupat locul din dreapta sau stânga în timp ce jucătorul din centru încearcă să-l ocupe. Dacă reușește, cel care nu a reușit să se mute la timp, merge în centru.

Vaporul meu vine de la Londra

(Boyd, pg. 102)

> Acest joc se joacă la fel ca și „Când o să plec în California”, doar că aici articolele sunt spuse în ordine alfabetică. De exemplu, primul jucător poate spune: „Vaporul meu vine de la Londra încărcat cu ananas”. Următorul repetă și adaugă „banane” și tot așa până la sfârșitul alfabetului. Cel care greșește iese din joc. Jocul continuă până când rămâne unul sau până când se termină alfabetul.

Notă explicativă pentru ediția în limba română

NOTĂ EXPLICATIVĂ privind TERMINOLOGIA

Capitolul acesta cuprinde explicații suplimentare pe marginea unora dintre termenii-cheie comparându-i cu originalul în limba engleză și citând, acolo unde e cazul, diferite contexte în care sunt folosiți. Explicațiile sunt foarte concise deoarece detaliile se află în manual.

Principiile și definițiile le găsiți în capitolele I și II, care pun „Bazele teoretice”, în introducerile fiecărui capitol, în observațiile exercițiilor și în capitolul „Definirea termenilor specifici”.

Viola Spolin discută despre două feluri de teatru, în funcție de două criterii:

1. Teatrul profesionist - teatrul neprofesionist

Professional theatre - Community theater (grupări teatrale comunitare)

sau **Lay theater** (teatru de amatori)

2. Teatrul tradițional (cu piesă scrisă) - Teatrul de improvizație

Formal theater — Improvisational theater De aici: piesa scrisă - piesa de improvizație **formal play - improvised play**

Viola Spolin folosește rar termenul „actor”. Lucrând exercițiile sub formă de jocuri, încă din perioada de la Young Actors Company 1-a înlocuit cu „**player**” - „jucător”. Jucător este și studentul-actor și copilul-actor; și actorul amator și actorul profesionist, (în jocuri „the odd player” sau „It” = cel care „este” la un joc; de obicei plasat în centru).

Theater Game = Joc teatral (sense games, muscle-freeing games, intellectual games, dramatic games, etc.)

Warm-up Game = joc de încălzire (la început) (sau „active game”, „energy game”)

Wrap-up Game = joc de încheiere (la final)

Lead-in Game = joc introductiv pentru un alt joc, care prezintă o problemă complexă ce este bine să fie abordată în trepte (Viola Spolin cere mereu profesorului să nu se grăbească. O problemă rezolvată de student este o problemă asumată și devine o nouă competență). **Rules of the Game** = Regulile jocului

Learning Process (proces de învățare) = **Learning Experience** (experiență cognitivă) = **Experiencing** (învățare prin experimentare).

Work = lucrul, studiul, exercițiul, experimentarea, jocul (se referă și la a juca jocuri și la a juca situații), antrenamentul.

Groundwork = Foundation work = studiu fundamental, studiul problemelor de bază, stabilirea principiilor fundamentale (fundamentals).

Bodywork = antrenament fizic, vocal și corporal.

Acting training, Workshop trainig = antrenamentul specific, studiul artei actorului în cadrul atelierului (diferit de metoda predare-preluare).

Acting workshop = atelier de arta actorului, clasă, curs, (repetițiile sunt prelungirea atelierelor, continuare a procesului).

Total theater experience = experiența teatrală este totală prin unirea următoarelor trei elemente: arta actorului, dezvoltarea materialului pentru scene (mai ales în teatrul de improvizație) și crearea de efecte tehnice.

Totalperson = ființa totală (fizic, intelect, intuiție) **Total organism** = organismul total, în totalitatea sa

Total organism within a total environment = „organismul total într-un mediu înconjurător total”

Organic = un răspuns al întregului organism prin care mintea (intelectul), corpul și intuiția funcționează ca un tot unitar; integralitate; parte a întregului, a sinelui; din sine; a funcționa omenește, ca ființă totală, (cap.

„Definirea termenilor specifici”) Așa cum spune profesorul Ion Cojar în „Poetica a artei actorului”: „... unica perspectivă rațional-realistă posibilă: *Actor = Om*. Acest cuplu logic este ireductibil, din oricare perspectivă și presuposiție și, deci, formă a diversității artistice, am aborda arta actorului.” Și, citându-i pe E. Morin și Massimo Piattelli-Palmarini: „Trebuie să numim om tocmai acest sistem „trinitar”, iar nu un aspect parțial (individul, specia, societatea). Ființă bio-culturală prin natură, omul nu se definește alternativ prin referire corporală sau referire culturală, el se definește în mod „total”, adică bio-psiho-social”. (Ion Cojar „O poetică a artei actorului”, cap. XII).

Growth = Creștere organică (dezvoltarea organică a actorului în urma studiului bazat pe experimentare proprie, pe intuirea tehnicii teatrale prin jocuri, a evitării inducerii Cum-ului de către profesor). **Organic knowledge** = Cunoaștere organică

Device = mijloc, procedeu tehnic.

Object = Focus = Point of Concentration = Problem

Iată definiția din manualul original a termenului „Object”: „Object and focus may be used interchangeably” (pg. 368 în original). Sau definiția „Regulilor jocului”: „includes the structure and the object (focus) plus group agreement.” (pg. 368 în original). Acestea sunt numai două exemple despre folosirea cu același sens a acestor termeni. Cu alte cuvinte, dacă „Object” și „Focus” înseamnă „Scop” și dacă „Focus” cuprinde „Point of Concentration” și este folosit și ca „Problem” sau „Concentration”, înseamnă că toți cei patru termeni, folosiți în sensul lor activ, mobil, de minge, de energie în mișcare, de vehicul care transportă jucătorul, au același înțeles, (vezi în cap. *Definirea termenilor specifici* sensul exact al fiecăruia).

Iată cum i-am tradus:

1) **Object** = **Scop** (vezi definiția pentru „Scop”). Am ales „Scop” în defavoarea „Obiectivului” pentru că, în limba română, sugerează mai degrabă necesitatea și urgența rezolvării problemei. (Obiectul „fizic” din scenă este *physical object* sau pur și simplu *object*).

2) pentru **Point of concentration** (așa cum era folosit în ediția 1963) și **Focus** (termen preponderent în ediția 1983, 1999), folosim, în funcție de context, **Punct de concentrare și/sau Scop**. (vezi capitolul II/Punctul de concentrare și cele două definiții din cap. „Definirea termenilor specifici”: „Punct de concentrare”, respectiv „Scop/Punct de concentrare”). Am păstrat în limba română și termenul „Punct de concentrare” alături de „Scop” pentru că, din instrumentele de lucru pe care ni le oferă metoda Violei Spolin, acesta și „Procesul” sunt cele mai cunoscute și au schimbat modul de gândire al artei actorului; de asemenea, încă de la prima traducere, cea a doamnei Liudmila Cernașov, termenul a fost corect înțeles ca Punct *mobil* de concentrare, *vehicul ce transportă jucătorul spre realizarea Scopului*. Să reținem totuși și să ne asumăm observația autoarei din „Prefața la a doua ediție” de la începutul acestui manual referitoare la ceea ce-i sugerează termenii în limba engleză:

„Punctul de concentrare îmi sugerează un *scop finit* și te poate orbi, ca o lupă ținută asupra unui obiect sau ca un profesor care, concentrându- se profund la ceva, cade de pe scaun. Pe de altă parte, „Focus” îmi sugerează o *energie în mișcare*, asemenea unei mingi care se mișcă continuu; jucătorii sunt foarte conștienți de tot ceea ce se petrece în jurul lor în timp ce sunt cu ochii pe minge.”

Și în limba română „Scopul” sugerează finalitatea - de aceea am păstrat și termenul „Punct de concentrare” - pentru a avea un cuvânt pentru *vehiculul care-l transportă pe actor spre realizarea Scopului*.

De asemenea, în limba română pentru a defini „Scopul” ca „energie în mișcare” trebuie să întrebăm „*în ce scop?*”, „*Cu ce scop?*”. „Focus” = „Scop” este foarte des folosit și cu sensul de „concentrare” sau „problemă”.

3) **Problem** = problema aleasă de grup este Punctul asupra căruia trebuie să se concentreze toți membrii grupului (profesor, studenți, regizor, actori) pentru a o rezolva împreună, Scopul care-i reunește pe toți.

Side-Coaching = Indicație pe parcurs (în ateliere) sau Indicații scenice (în repetiții)

Side-coach = conducătorul grupului poate fi profesorul-regizor sau un student ales la un moment dat prin Acord colectiv = antrenor

Pentru „Relație” Viola Spolin a folosit doi termeni: întâi *Relationship* pe care, din ediția 1983, l-a înlocuit cu **Relation**: „Termenul „Relationship” este static și implică interpretarea unui rol, iar „Relation” este o forță în mișcare - a vedea, a auzi, a percepe.” („Prefața Violei Spolin la a doua ediție”)

Foliow the follower! = Urmează-1 pe cel care te urmează! Urmează-ți partenerul!

Don't initiate! = Nu iniția! - aceste indicații îl ajută pe jucător să deprindă organic ascultarea și îi deschid supape pentru comunicarea non-verbală și pentru cooperare.

Involvement = „Implicare” în sensul de „Acțiune cu”, „Relație”

-*Involvement with the object* = concentrare asupra temei, PDC-ului, urmărirea Scopului

-*Stage involvement* = relație scenică: cu partenerii = „relationship with fellow actors” sau cu obiectele din scenă = „involvement with objects” sau „object-involvement”.

Physicalization = fizicalizare

Tot în perioada când lucra cu actori-copii la Young Actors Company, Viola a schimbat termenul lui Stanislavski „simțire”, „feeling” (vezi cap. I), cu „fizicalizare”: „Viața ia naștere din relații fizice... Fie cu recuzită, costume sau cu o emoție puternică, actorul poate numai să ne arate fizicalizând.” (cap. I, Fizicalizarea) „A arăta” este fizicalizarea Punctului de concentrare și nu este pantomimă. Decurge din problemă și nu este ceva impus ei. „A povesti” este ceva calculat și vine din cap; „a arăta”/„a fizicaliza” este ceva spontan și vine din intuiție, (cap. III)

Activity = Acțiune fizică (sau „stage activity”, „outward stage movement”, etc.) (în sens negativ: „activity” = acțiune nemotivată, simplă activitate)

Inner Action = Acțiune interioară („internal movement”) = se referă la fizicalizarea emoției („physicalization of feeling”) și înlocuiește termenul „emoție” („emotion”) ori de câte ori se poate. (cap. XI - „Emoția”)

Occupation = Acțiune fizică (uneori termenul este folosit cu sensul „magia teatrului”)

Preoccupation = Acțiune mentală, gând.

„They must have total occupation (physical) together and total preoccupation (thought) at the same time.” („Preocupare B”, cap. VI)

Present experience (Experiența prezentă) // **Recall** („Amintiri”, „Reamintiri”)

„Reamintirile trebuie evitate, deoarece sunt mai utile din punct de vedere clinic decât artistic. Experiența prezentă este preocuparea principală a atelierelor de arta actorului, iar amintirile vor apărea și vor fi selecționate spontan când va fi nevoie de ele.” (cap. III)

Playing = Playing a Role = a juca la fel ca într-un joc, a te implica în PDC, a relaționa, a improviza, a juca rolul, nu pe tine; a-ți păstra identitatea; „a juca” înseamnă a fi „în proces”.

Termeni opuși:

Acting = Role-Playing = a juca teatru, a evita PDC, a interpreta un rol, a te ascunde în spatele personajului, a impune un personaj în opoziție cu a crea rolul pornind de la o problemă; se opune dezvoltării organice prin Relație; a juca de unul singur; un perete între parteneri, (vezi cap. „Definirea termenilor specifici”)

Mirroring one's self = oglindire, auto-reflectare (chiar auto-admirare); se referă la „a juca teatru”, „a interpreta”.

Mirroring others = a-i oglindi pe ceilalți, a deveni o reflecție a altuia. **Integration** = Motivație

1. Motivație, justificare (Actorul trebuie să transforme indicația scenică în experiență organică, motivată); integrare în situație, parte a situației, a realității create („...actors are integrated...”).

2. Integrare într-un tot unitar, unificare („integrating all production facets into a unity”)

3. Înțelegere, asumare („a girl integrated all she learned”)

Încă din ediția 1983, Viola a înlocuit termenul „Motivation” cu „Integration”: „Motivation” este un termen limitat și subiectiv; îl scoate pe jucător din ceea ce se întâmplă viu pe scenă și sugerează că trebuie să ai un motiv pentru tot ce faci”. („Prefața Violei Spolin la a doua ediție”)

„Organic experience” = „Integrated experience” = experiență organică, asumată, acțiune motivată.

For what reason = Din ce motiv (De ce?) **For what purpose** = Cu ce scop? în ce scop?

Space Object = Obiect INVIZIBIL, **Space Substance** = Substanța INVIZIBILĂ

Este esențial faptul că s-a corectat termenul „Obiect imaginar” folosit eronat în prima traducere. Viola Spolin se referă la „Obiect Invizibil”

în sensul în care actorul face invizibilul vizibil. De asemenea „Substanța spațială” este, de fapt, „Substanța invizibilă”.

-Capitolul III - introducerea de la „Substanța invizibilă”: „Obiectele făcute din substanță invizibilă pot fi privite ca materializări ale eului nostru (invizibil) în lumea vizibilă, percepute intuitiv/senzorial ca fenomene manifeste, *reale*! Când *invizibilul* (necunoscutul, nenăscutul din noi) *devine vizibil* - văzut și perceput - se naște magia teatrului! Acesta este *terenul fertil* al poetului, al artistului, al cercetătorului.”

-,Prefața Violetei Spolin la a doua ediție”: „Obiectele invizibile sunt proiecția necunoscutului, a sinelui, în lumea vizibilă. Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acțiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei și rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă.”

-Mai mult, Viola Spolin opune termenii „Imaginar” (și acțiunea de a imagina, de a inventa) și „Invizibil”: „Cei mai mulți actori pot lucra cu substanța invizibilă la fel ca și cum ar lucra cu orice obiect maleabil, își găsesc obiectele cu o încredere care arată exactitate și adevăr. Poate că se întâmplă astfel pentru că actorul nu construiește obiectul din imaginație, nu-l inventează, ci îl descoperă intuitiv așa cum apare el din spațiu.” (Observația exercițiului „Modelarea substanței invizibile/exercițiu individual”, cap. III) „Și-au imaginat Substanța invizibilă sau chiar au simțit-o?” (Evaluarea exercițiului „Introducere în lucrul cu Substanța invizibilă”, Addenda I).

-,în orice formă de artă căutăm experiența depășirii a ceea ce știm deja. Mulți dintre noi percepem tumultul noului și artistul este acela care trebuie să aducă până la noi (spectatorii) noua realitate pe care o așteptăm cu nerăbdare. Vederea acestei realități ne inspiră și ne regenerează. Rolul artistului este de a ne face să o vedem.” „Artistul trebuie să exprime o lume care este fizică, dar care depășește obiectele

-mai mult decât o observație și o informație precisă, mai mult decât obiectul fizic însuși, mai mult decât poate ochiul să vadă. Noi toți

trebuie să găsim instrumentele pentru această expresie. „Fizicalizarea” este un astfel de instrument.” (cap.I, „Fizicalizarea”) - Invizibilul este „legătura dintre spectatori și actori” („Reprimarea”, Addenda I) Așadar:

Space object = obiect invizibil (pe care-l faci vizibil, pe care-l intuiești)

Physical object = obiect fizic. Deși este o construcție pleonastică, am păstrat-o pentru că, la Viola Spolin, există numai obiecte reale; acestea pot fi fizice, adică vizibile, sau invizibile. *Props* = recuzită

Handprops = obiecte mici de recuzită *Set pieces* = elemente de decor

X-area = Zona X = Intuiție

„Intuiție este un termen uzat care înseamnă multe lucruri pentru multe alte școli. „Zona X” subliniază natura nedefinită, și poate indefinibilă, a intuiției, izvoarele sale ascunse, ceea ce este dincolo de intelect, minte și memorie, locul de unde vine inspirația artistului.” („Prefața Violetei Spolin la a doua ediție”)

Gibberish = Vorbire neinteligibilă. Deși această tehnică ce îndepărtează dependența de cuvinte, declanșează răspunsul organic și potențează comunicarea, este deja cunoscută și cu denumirea sa în limba engleză, am păstrat termenul foarte inspirat folosit de doamna Liudmila Cernașov în traducerea ediției 1963.

Environment = Mediul înconjurător (trebuie explorat) **Stage environment** = Mediul înconjurător scenic (realitatea scenică; realitatea creată prin Acord colectiv, în cazul teatrului de improvizație; realitatea creată în relație cu circumstanțele, în cazul teatrului obișnuit, cu piesă scrisă).

The Three Environments = Cele trei medii 1. The immediate environment = Mediul apropiat

2.The general environment = Mediul general

3.The larger environment = Mediul mai larg (cap IV)

(vezi „Munca actorului cu sine însuși”, capitolul V „Atenția scenică”: „cercurile atenției”).

Two-way problem = problemă cu două direcții; dă actorilor și acțiunea fizică și acțiunea mentală: „The two-

way problem gives players both occupation (activity) and preoccupation (focus), helping remove the censoring mechanisms that hold players to old frames of reference and stereotyped behavior." Observația exercițiului „Unde cu acțiune fără legătură”, cap. IV)

Immediacy = Aici și Acum („Then and there")

Immediacy of the stage environment = Aici și Acum în relație cu mediul înconjurător și cu obiectele/partenerii din el

Heighten! = a intensifica (un gând, un obiect invizibil, o acțiune, o relație), a îmbunătăți, a amplifica (mișcarea), a exagera atât cât este necesar pentru o mai bună comunicare.

Let it happen! = a lăsa lucrurile să se întâmple, să evolueze de la sine; nu interveni, nu te amesteca în proces spunându-le actorilor Cum să meargă, să vorbească, să simtă, etc.

Insight = pătrundere, înțelegere, intuiție, cunoaștere; a pătrunde esența (vezi și la „Definirea termenilor specifici").

Share with the audience - a include publicul ca partener de joc, a împărtăși publicului experiența ta, a te face văzut, auzit de public. Indicații pe parcurs: *Share your voice!* - Fă-te auzit!

Share with the audience! - Include publicul! Comunică cu publicul! *Share the stage picture!* - împărtășește-ne tabloul scenic! *Share your self!* Ajută-ne să te vedem!

Share your face! Să-ți vedem fața!

Group Agreement = Acordul colectiv = convenția scenică în improvizație (Regulile jocului sau Unde, Cine, Ce-ul = situația asupra căreia am convenit)

Agreed Reality = realitatea asupra căreia s-a convenit, convenție

Blocking = Plasarea în scenă (ocuparea spațiului astfel încât fiecare actor să fie vizibil) (se mai referă uneori la punerea în scenă a unei piese scrise).

Self-blocking = propria plasare în scenă *Non-directional Blocking* = plasare non-regizorală în scenă *Integration in Blocking* = asumarea Indicațiilor regizorale

Ad-lib = (în sens negativ, așa cum e cel mai des întâlnit în carte, vezi și cap. „Definirea termenilor specifici") improvizație aiurea, pe lângă situație, invenție, a verbaliza mai mult decât e cazul, a te da deștept. **Ad-lib** = (în sens pozitiv) a permite actorilor, mai ales celor cu vorbire greoaie sau celor începători, să improvizeze textul până când se formează relațiile, (vine din lat. Ad libitum)

Characterization = caracterizare: (în sens negativ) selectarea unor manierisme fizice, tonuri vocale, ritmuri, etc. pentru a juca un tip de personaj.

Characterization = caracterizare (sens pozitiv): a da viață personajului prin realitatea fizică.

Time lag = pauză de gândire, răgaz de gândire, decalaj („Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acțiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei și rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă." - „Prefața Violetei Spolin la a doua ediție").

Integrity = onestitate, în sensul de a fi cinstit, sincer, adevărat, a nu minți pe scenă.

Run = stagiune/ perioada stabilită pentru jucarea unui spectacol **Sides** = textul fiecărui actor, partitura. (*rehearsal with sides* = repetiție cu textul în mână/ *rehearsal without sides*)

Evoluția de la ateliere la spectacol (vezi cap. XVII, XVIII):

I. Workshops

II.Rehearsals

■ **Sit-down reading** = lectura la masă

■ **Run-through** = șnururi

■ **Relaxed rehearsals** = repetiții „relaxate”

■ **Spot Rehearsals** = repetiții „la obiect”

■ **Walk-around rehearsal** = repetiții cu mișcare (with/without sides)

■ **Makeup rehearsals** = repetiții cu machiaj

■ **Special run-through** = șnurul special

■ **Technical run-through** = șnurul tehnic

■ **Dress Rehearsal** = repetiția cu costume

■ **Preview Performance** = avanpremieră sau vizionare

■ **Performance/ Public Performance** = spectacol

Seasoning = maturizarea actorului prin experiență

Seasoned actor = actor experimentat, matur (conștient de sine, se adaptează la cerințele scenei și ale partenerilor, e responsabil față de spectatori).

Skills = aptitudini, abilități, capacități, experiență, talent, competențe, („the most skilled actor/director” se poate traduce și prin „experimentat” și prin „talentat” deoarece Viola Spolin consideră că talentul este, de fapt, „o mai mare capacitate individuală de a experimenta”; cap. I).

Hreakthrough = momentul în care spontaneitatea studentului apare ca să poată întâmpina o criză pe scenă; moment de progres; ceea ce profesorul Cojar numește „geniul de moment”.

Random walk = Mersul întâmplător prin tot spațiul

Random formations = Formații întâmplătoare (formează adevărate tablouri scenice și pot fi și ordonate.)

To get out of the head into the space = a ieși din minte și a intra în spațiu; a ieși „din cap”; a fizicaliza. *Get out of your head!* Ieși din capul tău!

(vezi definiția pentru „a fi în capul tău” în „Prefața Violei Spolin la a doua ediție” de la începutul manualului). Chiar dacă sună foarte rudimentar în limba română, am ales această traducere pentru că Viola se exprima întotdeauna foarte concret, iar a înlocui „your head” cu „mintea ta” înseamnă a opera o reducere. Când spune „ești în capul tău” Viola se referă la faptul că actorul este hiper- conștient de sine și nu intră în relație cu mediul și cu partenerii. (Neva Boyd numea asta „raportare la sine” - „Self-reference”) Când se lucrează cu obiecte invizibile, se întreabă: „Were objects in space or in player's heads?” cu sensul: au fizicalizat obiectele invizibile, astfel încât ele au devenit vizibile și pentru noi? (vezi evaluarea exercițiului „Unde. Schițe”, cap IV).

Frame of Reference = Sistem de referință (se referă în general la sisteme vechi de referință, la șabloanele culturale, la prejudecăți). *Set attitudes* = șabloane, tipare comportamentale

Stage picture = Tablou scenic (totalitatea a ceea ce se întâmplă pe scenă).

Tug-of-War = legătura, conexiunea dintre jucători, ca o frânghie reală, (vezi exercițiul cu frânghia invizibilă cap. III).

Stage attitudes and stage behaviour = comportamentul profesionist, etica profesională.

Subjective/Objective = Subiectiv/Obiectiv (exemple de termeni opuși în acest sens: invenție/ realitate; emoționare/emoție; joc teatral/ fizicalizare; etc.)

Off-balance = când actorul este surprins nepregătit, nesincronizat, i se dă o comandă la mijlocul unui cuvânt sau al unei acțiuni. Fără să fi avut timp de gândire, el încorporează dezechilibrul („Off-balance is built in.” - pg. 375 original), devine spontan, rămâne în proces. („În the off-balance moment, the source of new insights is tapped.” pg. 385 în original).

To contact an object = *to use*; doar în cazul unui obiect invizibil poate fi folosit și verbul „a intra în contact”: „... uses or makes contact with a large object ...” (vezi „Adaugă o parte”, cap. IV).

Trust the Scheme = încredere în sistemul de lucru propus, în ceea ce propune el: lucrul asupra problemei; a lăsa PDC să-și îndeplinească sarcina; a avea încredere în metodă.

Mihaela Balan-Bețiu,
traducătoarea ediției 1999 a „Improvizațieipentru teatru”