

Jocurile teatrale și improvizația scenică. Oglindirea devenirii prin joc: copil versus actor



Andreea HRISTU

UNATC „I.L. Caragiale” București, România
andreeahristu@yahoo.com

Abstract: *Once a child is born, he starts to play. It is his way to discover the world and eventually himself. Across time and cultures, the becoming of the human individual follows the same pattern. Research has shown that games are significant to this process. By experiencing his environment playfully, both on his own and through interpersonal engagement, the child acquires valuable information that shape his development as a person and his view of the world. Also, this phase works as a training period for the adult life to come. By comparison, the becoming of the actor follows the same stages as the playing child, thus making theatre games essential in the study of Acting.*

Keywords: *theatre games, play, game, childhood learning through games, theatre learning through games, abilities, competencies.*

Joc, jocuri – substantiv neutru, din latinescul *jocus* = glumă¹. DEX '09 conferă acestui cuvânt opt sensuri distincte: acțiunea copiilor de a (se) juca și rezultatul aferent, distracție, competiție sportivă, precum și specificități în domeniul tehnicii și al științelor, în dans, muzică și teatru. În ciuda acestei diversități, nucleul semnificativ al cuvântului este comun și identificabil în oricare dintre contexte. Și asta pentru că jocul este universal, considerat a fi chiar „mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace” (Huizinga, 2018, p. 39). Așadar, această manifestare creează punți de legătură puternice și incontestabile. Îl întâlnim deopotrivă la oameni și animale, sub forme care comportă asemănări flagrante până

la un anumit punct al dezvoltării (Chateau, 1970, pp. 9-11, 108). Din perspectivă antropologică, se poate identifica genealogia unor jocuri specifice, concluziile reliefând nu numai tendințe fundamentale comune ale naturii umane, ci chiar similitudini majore între jocurile tradiționale ale unor populații distincte². Nu în ultimul rând, jocul este principalul mijloc de devenire a individului și principala verigă de legătură între diferitele vârste ale omului.

De cele mai multe ori, jocul este asociat cu perioada copilăriei deoarece aceasta constituie principala modalitate de cunoaștere și explorare a lumii. Jocul se naște spontan încă din primele luni de viață

1 cf. <https://dexonline.ro/definitie/joc>

2 „Nimic nu face pe un european să simtă mai bine înrudirea sa cu cafrii* decât observarea jocurilor practicate de copiii lor. [...] Aproape toate jocurile pe care le practicăm în Europa și care nu cer un aparat special sunt cunoscute de cafri.” (Yrjö Hirn, *Les jeux d'enfants*, Editura Stock, 1943, p. 5) – *idem*, pp. 180-181

sub forma unor simple exerciții funcționale (Chateau, 1970, p. 12). Datul din picioare și din mâini, gângurelile, apucarea obiectelor sau lovirea nu sunt doar niște gesturi lipsite de sens, ci fazele incipiente ale unor acțiuni autonome mai complexe care vor apărea ulterior, cum sunt mersul și vorbitul. Încă de la început, jocul își dovedește rolul de exercițiu pregătitor, nu numai al funcțiilor fiziologice, cât și al celor psihice. Odată cu dezvoltarea cerebrală și dobândirea capacității de reprezentare, copilul începe să construiască, să imite și să se plaseze conștient în mijlocul activității ludice: „Dacă la început era interesant rezultatul, plăcerea senzorială era cea care comanda gestul, acum, dimpotrivă, plăcerea senzorială face loc plăcerii efectuării actului. [...] Ceea ce place copilului este mai puțin rezultatul în sine, cât faptul că el a produs acest rezultat.” (Chateau, 1970, pp. 15-16) Din acest punct se poate observa una dintre cele mai interesante funcții ale jocului, pe care o identificăm inclusiv la vârsta adultă: afirmarea Eului.

Un aspect important și deloc de neglijat este faptul că un copil nu doar crește, ci se dezvoltă, iar jocul este principalul mijloc prin care el „dobândește mai întâi acea autonomie, acea personalitate și chiar acele scheme practice pe care le va necesita activitatea lui de adult” (Chateau, 1970, p. 23). Mediul în care are loc această dezvoltare, activitățile la care este expus și experiențele pe care le dobândește în această perioadă sunt cruciale pentru formarea lui ca individ. Începând cu jocurile de imitație, copilul nu reproduce doar forme comportamentale, ci asimilează, în mod inconștient, informații legate de conținut pe baza cărora își va construi ulterior modelul personal al lumii exterioare (O'Connor și Seymour, 2019, p. 30): Fazei inițiale de observare îi urmează cea a reproducerii, copilul „exersând în planul imaginar o posibilă realizare concretă. Lumea jocului este deci o anticipare a lumii preocupărilor serioase” (Chateau, 1970, p. 23). Jocul este așadar un antrenament.

Este interesant de analizat în acest punct diferența dintre *joc* și *joacă*, două noțiuni ale căror sfere semantice „nici nu se confundă total, nici nu se exclud total, ci au o zonă, destul de importantă, de suprapunere” (Radian în Huizinga, 1970, p. 30). Mai mult, s-a observat că în majoritatea limbilor există cuvinte specifice, cu sensuri distincte: *play – game* (eng.), și care uneori au același nucleu: *gioco – gioca* (it.), *spielen – spiel* (ger.). Ambele generează o suspendare a realității, o evadare într-un univers specific ludicului și ambele au ca rezultat un tip de satisfacție care reprezintă aparent principalul motiv al participării. Însă joaca este arbitrată, orientată către amuzamentul imediat, în timp ce jocul este serios, implică reguli uneori foarte stricte și presupune efort din partea celui care îl practică. Și totuși, în ciuda acestor aparente rigidități, jocul este cel pe care îl întâlnim cel mai frecvent la copii, odată depășită prima fază a dezvoltării sale (0-3 ani). În cazul jocului *de-a familia*, de exemplu, copilul este conștient că „joacă” rolul adultului în lumea sa ludică restrânsă, deși se lasă complet absorbit de aceasta. Satisfacția pe care o resimte este aceea de exersare a rolurilor, de aplicare în planul imaginar a observațiilor sale despre mediul său înconjurător într-o manieră autonomă. Seriozitatea se manifestă prin convingerea cu care se implică în joc, participând total la situația creată, fizic și afectiv. Mai mult, universul său comportă metamorfoze ale realității, astfel că semne convenționale (un pix, o eșarfă, o linie, un cub etc.) sunt transformate prin intermediul imaginației și apoi sunt percepute de către copilul-jucător drept reprezentări specifice ale spațiului ludic. Afinitatea copilului pentru respectarea regulilor în joc denotă, pe de o parte, nevoia unui cadru determinat pentru a se putea manifesta liber și, pe de altă parte, înclinația pentru ordine.

Și totuși, ne punem întrebarea: cum se explică adoptarea entuziastă de către copil a unui sistem atât de complex și rigid și care pare să facă parte mai degrabă din universul

celor maturi? Observarea acestor tendințe duce către o idee esențială: „copilul nu are un vis mai mare decât acela de a deveni adult. Jocul copilului, ca și întreaga sa activitate, sunt dominate de marea umbră a celui mai mare” (Chateau, 1970, p. 46). Această figură este reprezentată inițial de adulții din mediul familial și ulterior de membrii mai în vârstă din grupurile la care vor adera (prieteni de joacă, colegi de școală etc.). Perioada jocurilor colective va reprezenta pentru copil oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile sociale și de organizare, capacitatea de comunicare, colaborare și cooperare, precum și cadrul de a testa pe efectele impulsurilor afective. Ultima fază este adolescența în care tânărul începe să chestioneze întregul sistem de reguli (articulate acum sub formă de principii, valori și norme sociale) la care s-a raportat pe parcursul dezvoltării sale, în încercarea de a definitiva acest proces de devenire din copil în adult. Așadar, antrenamentul pe care îl realizează copilul prin joc, având în permanență dorința de a-și afirma Eul, respectând regulile care îi creează stabilitate și familiaritate pentru ca ulterior să se răzvrătească împotriva lor, reprezintă munca pe care o face copilul cu sine însuși în procesul devenirii sale ca individ.

Odată cu atingerea vârstei adulte, cel mai adesea funcția jocului se modifică, păstrându-și însă caracteristica intrinsecă: dimensiunea distractivă. Destinderea prin joc se realizează tot printr-o suspendare a realității, dar cel mai adesea nu din curiozitate, ci din nevoia de evadare din rutina cotidiană. Când se întâmplă totuși ca jocul să fie mai animat, atunci el înglobează caracterul competitiv și nevoia adultului de a-și dovedi superioritatea. Aceasta este calea prin care se ajunge să se dezvolte, la nivel profesionist, sportul.

La celălalt capăt al spectrului, privind din punct de vedere cultural și antropologic, istoricul, profesorul și filosoful olandez Johan Huizinga (1970) afirma, observând tradițiile și ritualurile diverselor popoare, că „civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca

joc” (p. 35): „Comunitatea arhaică se joacă, așa cum se joacă și copiii și cum se joacă și animalele. Această joacă este din capul locului plină de elemente proprii jocului: ordine, încordare, mișcare, solemnitate, încântare. Abia într-o fază mai târzie a societății, acest joc ajunge să fie legat de ideea că în el este exprimat ceva: o reprezentare a vieții. Ceea ce cândva a fost joc mut îmbracă acum formă poetică. Sentimentul că omul face parte din cosmos își găsește prima sa expresie, cea mai înaltă, cu adevărat sacră, în forma și în funcția jocului, care este o calitate autonomă. În joc se adaugă treptat semnificația unui act sacru. Cultul, cea mai înaltă și sfântă seriozitate, se altoiește pe joc. Jocul în sine a fost însă primar.” (p. 62). Acesta este punctul în care capacitatea noastră de cunoaștere rațională și analitică întâmpină dificultăți în a pătrunde mai adânc în profunzimea subiectului. În economia temei alese, acest lucru însă nu este imperios necesar.

Analiza mai amănunțită în lucrarea de față a noțiunii joc are ca scop evidențierea faptului că procesul de dezvoltare al copilului este extrem de asemănător, dacă nu identic, cu cel al actorului. Dacă jocul infantil are un rol esențial și este principalul mijloc de devenire al individului, același lucru se întâmplă de fapt și în domeniul artelor.

În centrul manifestărilor culturale și artistice se află întotdeauna și dintotdeauna omul, într-un mod de expresie care reflectă realitatea epocii. Istoria civilizației este fascinantă din acest punct de vedere, cu precădere în privința actorului. Jocul a fost mereu principala sursă și mijloc de afirmare și dezvoltare a creațiilor teatrale, fie că vorbim de tragedia antică, farsele atelane, comediile Renașterii, spectacolele epocii clasicismului sau ale celei moderne. Nevoia creatoare a omului de a se exprima pe sine s-a născut din joc, formulând și reformulând reguli și cadre care să-i permită manifestarea liberă și autentică (Banu și Tonitza-Iordache, 1975).

Spre deosebire de muzică sau artele plastice, instrumentul și obiectul creației

actorului este nu numai propriul corp schematic, ci întreaga lui ființă, cu gânduri, trăiri, amintiri proprii. De aceea, „munca de formare a acestuia a fost întotdeauna dificilă. În primul rând pentru că actorul trebuie să se cunoască mai întâi pe sine, ca unitate bio-psiho-socială capabilă de performanțe, iar mai apoi, acesta trebuie să cunoască într-un mod specific, realitatea înconjurătoare sub aspectele ei cele mai diferite” (Darie, 2015, p. 7).

Așadar, primul pas pe care trebuie să îl facă viitorul actor este să accepte că drumul lui, asemenea unui copil, trebuie să înceapă de la 0. Ceea ce nu e ușor, așa cum observă chiar cadrele didactice: „Începutul este întotdeauna bulversant! Cu atât mai mult pentru un student la Arta Actorului care vine cu un generos «bagaj» de idei preconcepute. Fie a fost membru activ în trupa liceului, fie a făcut cursuri «de pregătire» pentru admitere, fie... a fost doar un visător la gloria scenei sau a marelui ecran. Cu siguranță a adunat păreri, opinii, tehnici, metode, care mai de care mai complexe și... crede el, benefice” (Darie, 2015, p. 14). „Unii dintre tinerii viitori artiști cred că școala de actorie e un fel de rampă de lansare către minunata lume a vedetelor sau a lumii filmului sau a artei scenice. Deja se visează un mic DiCaprio Leonardo sau Streep Merryl. Pentru majoritatea dintre ei este un adevărat șoc atunci când văd că în primele luni din procesul devenirii unui viitor actor nu e nici vorbă de texte, iar tot ce se întâmplă pare că nu are nicio legătură cu arta actorului.” (Gîlea, 2017, p. 17) Odată depășită această etapă, lucrurile se desfășoară în oglindă cu dezvoltarea unui copil, iar cea mai potrivită modalitate de studiu este cea realizată prin intermediul jocului.

Premisa este simplă: „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. [...] Experimentare înseamnă pătrundere în mediul înconjurător, implicare

(relaționare) organică totală în el. Implicare la toate nivelurile: intelectual, fizic și intuitiv.” (Spolin, 2008, p. 49) Așadar, studentul este invitat să observe, să redescopere lumea dintr-o perspectivă nouă, proaspătă, să fie atent la detalii și să fie specific în exprimare, evitând generalitățile, folosindu-și toate cele șase simțuri [se include aici intuiția, întrucât și aceasta este o modalitate de cunoaștere (Spolin, 2008, p. 32)]. Urmează etapa de (re)descoperire și (re)cunoaștere, a sinelui și a celuilalt, deci o plasare a propriei persoane în centrul procesului de observare. Din acest moment, studentul se expune conștient unei reconfigurări esențiale pentru devenirea sa, întrucât „Arta Actorului este un mod de a gândi” și presupune „un mecanism logic specific” (Cojar, 1998, p. 39). Asemenea unui copil, viitorul actor își dezvoltă, de data aceasta conștient, o perspectivă unică prin care vede și decodifică mediul înconjurător. În funcție de aceasta, urmează etapa de antrenament a mijloacelor de operare în interiorul acestei lumi, care vor deveni mai târziu competențele și abilitățile necesare unui profesionist al scenei pentru asumarea și realizarea unui rol.

Așadar, traseul este clar, descris și în *Programa analitică a cursului de Arta Actorului*: „[actorul] trebuie să cunoască, într-un mod specific, realitatea înconjurătoare sub aspectele ei cele mai diferite. Numai în acest fel posibilitatea de a recompune realitatea în universul scenei se poate realiza. [...] Fiind vorba despre personalități unice (aflate în plin proces de formare), despre ființe creatoare (ce își descoperă acum propriile valențe), cu profunzimi nebănuite (ce cunosc lumea și se autocunosc cu frenezia începutului de drum), orice «impunere» fără justificare, fără explicație și fără substrat motivațional credibil poate deveni generatoare de blocaje puternice. Cursul de arta actorului are, de aceea, două componente absolut necesare: teoretică și practică. [...] Abordarea practică va porni de la principiul pedagogic esențial: de la simplu la complex și va urmări drumul

cunoașterii și autocunoașterii prin sistemul Jocului. Făcându-se diferența dintre «joc» și «joacă» și stabilind faptul că «jocul» presupune reguli foarte stricte, studentul va fi invitat să descopere, într-o atmosferă de concurență benefică, faptul că fiecare joc, indiferent de dificultatea pe care o prezintă, are o foarte mare reprezentare în arta și creația scenică.³ În aceeași ordine de idei, văzută din același unghi, devenirea actorului oglindește devenirea individului, urmându-se etapele de dezvoltare ale copilului, prin joc.

Și totuși, oricât de clar ar fi traseul, oricât de mare entuziasmul, se întâmplă uneori ca viața să intervină în realizarea planului propus. Trăim un moment istoric care ne-a forțat pe toți să ne adaptăm extrem de rapid unor realități distopice. Pandemia mondială generată de răspândirea coronavirusului SARS-CoV-2 a dus încă din luna martie a acestui an la închiderea unităților de învățământ și continuarea procesului educațional în mediul online, lucru care, în ciuda eforturilor UNATC, nu a putut fi evitat nici în această toamnă. După deschiderea anului universitar 2021-2020, într-o atmosferă de sărbătoare prilejuită de aniversarea a 70 de ani de la înființarea Universității, studenții din anul I s-au bucurat doar de un curs de Arta Actorului înainte să intre în carantina, ca măsură de precauție, în urma depistării unui caz de COVID-19. Dezamăgirea și frustrarea s-au resimțit la toate nivelurile, însă atitudinea constructivă a primat, astfel că, din nou, activitatea didactică s-a adaptat la mediu online. Fără să fie în vreun fel negată importanța covârșitoare pe care o au prezența reală și contactul fizic în jocurile teatrale, atelierele de Arta Actorului s-au concentrat pe variante reconfigurate într-un mod eficient și relevant, care să păstreze calitatea de exerciții ale unor abilități specifice.

Primele săptămâni se suprapun perioadei de acomodare. Se stabilesc reguli și limite, se formulează primele principii și cuvinte-cheie și se fac primele referințe bibliografice. Accentul

în jocuri se pune pe observare și cunoaștere, pe coeziunea grupului, pe dezvoltarea atenției, a imaginației și a concentrării, păstrând o atmosferă de bună-dispoziție. Un joc care antrenează aceste abilități este *Poveste cu acțiuni*. Conducătorul de joc stabilește împreună cu studenții cinci cuvinte distincte și asociază fiecăruia un gest sau o mișcare. Grupul pornește apoi în mers aleatoriu (mișcare browniană), iar conducătorul de joc improvizează o poveste. De fiecare dată când folosește unul dintre cuvintele stabile, jucătorii trebuie să facă gestul sau mișcarea corespunzătoare. După ce jocul capătă ritm și fluiditate, conducătorul îl poate desemna pe unul dintre jucători să preia rolul de povestitor. Exercițiul se încheie după ce toți jucătorii au contribuit la realizarea poveștii și se stabilește de comun acord un titlu. În varianta online, se renunță la mișcarea browniană, studenții rămânând în picioare în dreptul camerei.

În următoarele două săptămâni se introduc noțiuni mai complexe care țin de Arta Actorului (I. Cojar, K. Stanislavski etc.), iar exercițiile sunt alese în concordanță cu acestea. Începe antrenarea modului specific de gândire al actorului prin jocuri de cunoaștere și autocunoaștere, de imaginație și de empatie. Exercițiul *Adevăr/Minciună* presupune ca jucătorii să se gândească la două povești care să-i aibă în rolul principal, una adevărată și cealaltă inventată. Pe rând, fiecare alege să împărtășească cu grupul una dintre povești, fără să spună care dintre ele. La final, membrii grupului ghicesc dacă întâmplarea povestită a fost reală sau nu. În cadrul sesiunii de feedback, studenții înțeleg că scopul jocului nu este acela de a păcăli, ci de a fi credibili, lucru care nu se întâmplă decât dacă ei înșiși cred în povestea pe care o spun, fie ea și inventată. Deși bariera tehnologică poate fi uneori un impediment în interpretarea semnelor comportamentale, acest joc poate fi realizat și în mediul online fără prea multe rezerve întrucât intuiția studenților funcționează cu succes.

3 Programă cursului de Arta Actorului, UNATC, pp. 1-2

În ultimele săptămâni dedicate jocurilor teatrale se abordează cu mai mare precizie noțiuni legate de improvizație. Studenții învață să recunoască și să construiască o situație, un conflict. Evaluările jocurilor sunt mai puțin subiective și urmăresc clar Punctele de concentrare. Se continuă antrenamentul imaginației și lucrul cu obiectul, un astfel de exercițiu fiind *Metamorfoza*. Studenții au fiecare la îndemână un sul de hârtie igienică. Pe rând, fiecare trebuie să folosească acest obiect în alt mod, schimbându-i astfel identitatea. Odată ce metamorfoza este completă și grupul înțelege care este noua funcție a obiectului, unul dintre studenți întreabă: „Poți să-mi dai x?” Dacă obiectul este identificat corect, atunci el îl „pasează”, iar noul jucător trebuie să îl folosească în același scop și abia apoi să îl transforme din nou. În mod normal, studenții folosesc un singur obiect pe care îl dau de la unul la celălalt. Varianta online dezvoltată pentru acest exercițiu se poate face cu ingeniozitate prin realizarea efectului „pasării” prin ecran.

Trecerea de la poziția de actor la cea de observator poate fi stranie și inconfortabilă datorită obișnuinței de a fi mereu implicat în mod direct și activ. Devine însă foarte interesantă atunci când este dublată de un scop, un Punct de concentrare nou pe care îl are viitorul pedagog. Având acest filtru, obiectivizarea în raport cu atelierelor de Arta Actorului duce la un alt tip de înțelegere, axată pe analiza procesului creativ. În calitate de student la Masteratul de Pedagogie Teatrală, cercetarea se concentrează pe metodele de predare, exersarea rolului de coordonator de joc și pătrunderea, de data aceasta cu maturitate, în universul studentului.

Fiind la început de drum, este curios de văzut care sunt așteptările lor legate de profesia pe care și-au ales-o. La întrebarea *Ce înseamnă un actor valoros?* răspunsurile studenților au creat portretul-robot al unui artist ideal: un om desăvârșit, cult, inteligent, preocupat de cunoaștere și autocunoaștere, disciplinat, creativ, vulnerabil, versatil,

carismatic, pasionat, adaptabil, empatic, original, experimentat. Interesant a fost că studenții au dat generozității, o altă caracteristică des menționată, valența mentoratului, poziționându-se, asemenea copilului, în „umbra celui mai mare” (Chateau, 1970, p. 46), fapt care întărește paralela susținută între devenirea copilului și devenirea studentului-actor.

Studiile din domeniul pedagogiei susțin că peste 50% din meseriile pe care le vor avea copiii care intră acum în sistemul de învățământ nici n-au fost încă inventate⁴. Cu atât mai mult ne dăm seama că accentul în dezvoltarea lor trebuie pus pe antrenamentul abilităților și competențelor cu care ei să poată opera în mod flexibil și autonom. Mai mult însă, „perioada infantilă a vieții umane – atât de prelungită și având valoare de fază preparatoare a dezvoltării – își pune pecetea pe întreaga existență a individului” (Gabriel Liiceanu în Huizinga, 1970, p. 9). Același lucru este valabil și pentru viitorii actori, iar cheia devenirii lor stă în joc. Înțelegerea în profunzime a etapelor dezvoltării lor este esențială pentru generarea unui spațiu liber de experimentare, căci „experimentarea ne dă conștiința identității, [iar] exprimarea acestei identități este fundamentală pentru expresia teatrală.”⁵

4 cf. curs *Pedagogie Generală* susținut de prof. dr. Ion-Ovidiu Pănișoară în cadrul Masteratului de Pedagogie Teatrală, anul I

5 cf. Mihaela Bețiu

Referințe bibliografice:

1. BANU, George, TONITZA-IORDACHE, Mihaela (1975) *Arta Teatrului*, Editura Enciclopedică Română, București
2. BEȚIU, Mihaela (2018) *Elemente de analiză a procesului scenic*, UNATC Press, București
3. CHATEAU, Jean (1970) *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București
4. COJAR, Ion (1998) *O poetică a artei actorului*, ediția a III-a, Editura Paideia în colaborare cu Unitext, București
5. DARIE, Bogdana (2015) *Curs de arta actorului. Improvizația*, UNATC Press, București
6. GÂLEA, Marius (2017) *Primii pași în arta actorului*, UNATC Press, București
7. HIRN, Yrjö (1943) *Les jeux d'enfants*, Editura Stock
8. HUIZINGA, Johan (2018) *Homo ludens*, Editura Humanitas, București
9. O'CONNOR, Joseph, SEYMOUR, John (2019) *Introducere în NLP*, Editura Curtea Veche, București
10. SPOLIN, Viola (2008) *Improvizație pentru teatru*, trad. Mihaela Bețiu, UNATC Press, București
11. XXX, *Programa analitică a cursului de Arta Actorului*, Departamentul de Arta actorului, Facultatea de Teatru, UNATC

Referințe online:

1. <https://dexonline.ro/definitie/joc>, accesat la 4.11.2020
2. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cafres>, accesat la 29.10.2020

Andreea Hristu este actriță și performer de dans contemporan. A studiat Actoria la Facultatea de Teatru și Cinematografie din cadrul UBB, Cluj-Napoca, urmând ulterior Masteratul de Arta Actorului la UNATC, București. În 2013 participă cu o bursă Erasmus la cursurile prof. David Esrig la Athanor Akademie în Germania. Printre regizorii și coregrafii cu care a colaborat se numără Mihai Măniuțiu, Alexandru Dabija, Răzvan Mazilu, Catinca Drăgănescu, András Lóránt, Elena Anghel, Vava Ștefănescu, Arcadie Rusu. Din 2017 face parte din trupa Teatrului Excelsior din București, iar în prezent este studentă la Masterul de Pedagogie Teatrală din cadrul UNATC.

Andreea Hristu is an actress and a contemporary dance performer. She studied Acting at the Theatre and Film Faculty within UBB, Cluj-Napoca, later attending the Master in Acting at UNATC, Bucharest. In 2013, through an Erasmus scholarship, she took part in the acting classes of Prof. David Esrig at Athanor Akademie in Germany. Among the directors and choreographers with whom she has collaborated over the years are Mihai Măniuțiu, Alexandru Dabija, Răzvan Mazilu, Catinca Drăgănescu, András Lóránt, Elena Anghel, Vava Ștefănescu, Arcadie Rusu. Since 2017 she has been part of the team at Excelsior Theatre in Bucharest and is currently a student at the Master of Theatre Pedagogy at UNATC.