

Arta actorului și jocurile teatrale

Ana-Maria NICU

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

Abstract: *Many of the fundamental Performing Arts principles can be discovered while playing theater games. They are a key point in helping a first-year student enhance his natural abilities. Not only that, but theater games also lead to a higher individual and group performance. Both of these elements are of great importance when it comes to becoming a professional actor. The article points out key aspects such as „process, not success”, me in the given circumstances, the relationship with the scene partner, organicity and so forth. Several quotes from Viola Spolin and Ion Cojar are mentioned in order to support the analysis. At the very end there are 3 theater games (which are presented from the point of view of the facilitator) in order to exemplify the fundamental Performing Arts principles.*



Keywords: *theatre games, acting, abilities, development, Viola Spolin, Ion Cojar.*

„Teatrul și arta autentică a actorului sunt jocuri, la fel cum [...] toate profesiile și funcțiile onorabile sunt, de asemenea, jocuri, cu scopuri și reguli specifice.

Toate profesiile au la origine convenții care se obiectivizează prin subiecții «jucători» în măsura în care sunt îndeplinite condițiile, regulile și scopurile finale și reușesc performanțe specifice. Cel mai sobru magistrat, chirurg, înalt prelat sau dregător joacă un joc, pentru cunoașterea regulilor căruia se instruiește ani de zile și pe care îl joacă cu mai mult sau mai puțin talent și succes.” (Cojar, 1998, pp. 74-75).

Studentul trebuie să fie la fel de organic pe scenă cum este și în realitate; autenticitatea din viața de zi cu zi trebuie să transpară și în fața unui public. Un prim pas în această direcție îl reprezintă jocurile teatrale, o manieră de experimentare care, prin interacțiunea cu membrii colectivului, conduce la descoperirea

propriei persoane. În acest fel este pus în valoare potențialul individual și se formează noi deprinderi. Vorbim de un cadru în care, pentru a învăța, studentul trebuie să se implice nu numai intelectual și fizic, ci și intuitiv. Această implicare totală va da naștere inventivității, întrucât modul de a atinge scopul jocului este la alegerea lui (atâta vreme cât sunt respectate îngrădirile dictate de regulile jocului). Făcute în mod repetat și la un nivel de dificultate din ce în ce mai ridicat, jocurile teatrale aduc beneficii care devin sesizabile și greu de contestat după o perioadă mai lungă. Sporirea acuității simțurilor constituie o primă treaptă în vederea trecerii de la statutul de actor amator la cel de actor profesionist.

Exerciții precum *Palmă la comun* – în care toți membrii grupului trebuie să bată din palme simultan, sau cele cu sticle ori bețe – când, așezați în cerc și asigurându-se că au același ritm, studenții pasează obiectul colegului din stânga

și îl preiau pe cel al colegului din dreapta (și viceversa) – au în vedere îmbunătățirea gradului de sincronizare la nivelul grupului. Găsirea partenerului în sala de curs cu ochii închiși ajută la orientarea în spațiu și la reactivarea și dezvoltarea simțurilor. Abilitățile fizice sunt, la rândul lor, un aspect important, iar exerciții ca *Aye aye, captain!* și *Căluții*, în care participanții îndeplinesc comenzile date de cel care conduce, îi mențin într-o bună formă fizică și crește rapiditatea cu care îndeplinesc o sarcină. Așezarea scaunelor pe semicerc, la distanțe egale, fără a vorbi, fără a face zgomot și, totodată, cu o limită de timp, contribuie la dezvoltarea comunicării non-verbale.

Punctul de concentrare

„Punctul de concentrare eliberează puterea colectivă și geniul individual. [...] Punctul de concentrare al unui exercițiu face munca studentului. PDC este *mingea* cu care se joacă jocul.” (Spolin, 2008, p. 32). Punctul de concentrare este cel care generează control, întrucât studentul trebuie să-și concentreze atenția asupra unei singure probleme ce trebuie rezolvată. Este vorba de o implicare totală și mai ales de o concentrare care

Acceptate și respectate de toți membrii grupului, regulile jocului sunt cele care conturează cadrul de desfășurare. Ele sunt, de fapt, niște limitări care permit existența jocului într-o anumită formă și cu un anumit obiectiv, pentru a dezvolta o serie de abilități. Obiectivul, în sensul de scop pe care îl au de atins participanții pentru a câștiga, nu reprezintă punctul terminus, nu este ceea ce se urmărește în sine (din perspectiva facilitatorului). Obiectivul este doar elementul care favorizează evoluția indivizilor. Câștigarea jocului oferă, desigur, o miză; dar în cele din urmă procesul este cel care primează, potrivit principiului Violei Spolin – „procesul, nu succesul”.

nu-l îngrădește, ci îl eliberează, îl deschide, deoarece „PDC face posibilă percepția în dauna premeditării și funcționează ca o trambulină spre intuiție. PCD este focarul magic care ocupă și curăță 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.” (Spolin, 2008, pp. 33-34)

Scopul

Scopul creionează probleme a căror rezolvare duce automat și la rezolvarea altor aspecte; având un scop, individul va ști imediat cum trebuie să se raporteze la grup, cum să lucreze împreună cu ceilalți. Totodată, el devine capabil să se autoevalueze, întrucât are anumite repere și își poate da seama cum s-a descurcat. Astfel, procesul de învățare nu este alterat de nevoia de a primi la final aprobarea profesorului ori a celorlalți. „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 [...]” (Spolin, 2008, p. 31). A avea de fiecare dată un scop îți dă o miză și, prin analiza ulterioară a ce ți s-a întâmplat în timpul jocului, contribuie la o mai bună cunoaștere a propriei persoane. Important de precizat este că, având un scop, înveți să te adaptezi, să faci concesii și să cooperezi (pentru că nu poți impune forțat varianta ta celorlalți). „Climatul se realizează cu dificultate într-un grup de lucru. Nu se înțelege că teatrul este întotdeauna «NOI», niciodată «EU».” (Spolin, 2008, p. 58)

Relația cu partenerul

La fel ca în cazul interacțiunilor noastre de zi cu zi, studentul trebuie, și în jocul teatral, să se raporteze la partener, rolurile de emițător și receptor fiind interschimbabile. Am putea spune că cei doi sunt precum două talere ale unei balanțe; în funcție de ce pune unul în talerul său, poziția celuilalt taler se va modifica. Și viceversa. Până când celălalt nu face o schimbare, noi nu știm ce urmează, nu știm cum vom reacționa, nu știm ce vom

face. Depindem de partener și el depinde de noi; este vorba de o simbioză. Aceste mutări continue de o parte și de alta duc la conturarea relației cu partenerul. Cu alte cuvinte, cât timp participanții la joc sunt prezenți și conectați, lucrând fiecare cu ce îi oferă celălalt, aceștia pun, rând pe rând, cărămizi trainice și realizează împreună o construcție solidă care, în definitiv, nu reprezintă altceva decât relația lor în scenă.

Aici și acum în raport cu scopul

Dinamica unei relații este dată de scopurile individuale ale actanților (care pot să converge sau pot fi divergente). Când avem un scop, suntem activi; acționăm pentru a-l îndeplini (ca urmare, facem acțiuni care au logică, urmând o anumită direcție). Reacționăm la ce auzim și la ce vedem. Încasăm și reacționăm imediat, iar procesarea și optarea se produc atât de repede încât nici nu ne dăm seama că au avut loc. Dăm curs impulsurilor, ele fiind soluții ce apar într-o fracțiune de secundă pentru a ne ajuta să avansăm în joc, la fel cum în viața reală încercăm să conducem o situație într-un punct care să fie în beneficiul nostru. Faptul că știm

ce vrem să obținem, că avem un scop, ne face mintea să lucreze pentru a genera soluții.

În acest fel suntem autentici fără măcar să conștientizăm asta, pentru că acțiunile noastre nu sunt ghidate de cum am putea fi judecați din afară – „subiectul nu se poate observa pe sine în timp ce lucrează” (Tudor Vianu preluat de Cojar, 1998, p. 43). Aceeași idee este expusă de Viola Spolin (2008) în *Improvizație pentru teatru* – „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.” (p. 34)

Eu în situația dată

Înainte de începerea propriu-zisă a oricărui joc teatral are loc o scurtă pregătire ce constă într-o recapitulare succintă a regulilor ce trebuie urmate și a obiectivului ce trebuie atins pentru a câștiga. La fel ca în realitate (și cum ar trebui să transpară și pe scenă), când ne interesează ceva suntem deosebit de atenți – pentru a capta toată informația și a vedea cum putem să o utilizăm în folosul nostru. Există și cazuri în care luăm parte la un joc fără a-i ști regulile, scopul devenind chiar acesta – să descoperim mecanismul. Un exemplu în acest sens este exercițiul *Cruce-cruce, drept-drept*. Studenții sunt așezați în cerc pentru a avea vizibilitate. Un obiect este pasat aleatoriu de la unul la altul, iar cel care îl dă mai departe trebuie să spună, în funcție de cum sunt așezate picioarele lui și ale celuilalt, una din cele patru combinații posibile. De exemplu, dacă el le

ține drepte și celălalt le ține încrucișate, atunci răspunsul corect este drept-drept, cruce-cruce.

De fapt, descoperirea regulii este mai puțin importantă; semnificativ este ce se întâmplă cu fiecare pe parcurs, pentru că reacțiile sunt diverse. Unii pot chiar renunța să mai încerce, frustrați că ceilalți elucidează misterul și ei nu. Gestionarea situației este grăitoare pentru felul nostru de a fi. Toți avem aceeași reacție când descoperim regula: ne bucurăm. Dar drumurile pe care am ajuns la aceasta sunt pe atât de diverse pe cât de diferiți suntem și noi. „Problema, deci, nu este ce sau cum face actorul, ci **ce i se întâmplă în mod esențial** pe parcursul actului scenic” (Cojar, 1998, p. 44). Iar prin analiza a ceea ce am simțit în situația dată, jocul teatral nu rămâne la stadiul de joc, ci capătă valențe pedagogice.

Indicația pe parcurs

Indicația pe parcurs apare când profesorul consideră că studentul se abate de la drumul ce înlesnește atingerea scopului. Important de subliniat este că nu îi spune cum să facă (pentru că ar seta niște așteptări, iar studentul ar căuta aprobarea îndrumătorului), el trebuie să descopere *cum* de unul singur, să vadă pe cont propriu în ce fel atinge scopul. Pentru ca studentul să se reorganizeze imediat, profesorul trebuie să fie concis și să intervină în timpul jocului, nu să țină o prelegere pe urmă – când studentul nu mai poate schimba nimic,

poate doar să se gândească la ce ar fi putut face în timpul jocului. Indicația „îl ține în prezent, în momentul procesului” (Spolin, 2008, p. 39) și poate puncta aspecte variate, de la a-i atrage atenția asupra limitei de timp, până la a-i sugera asupra cărui element să se concentreze. În definitiv, indicația pe parcurs este un sprijin din afară, al unui ochi ce vede imaginea de ansamblu și nevoile grupului pentru ca jocul să avanseze – profesorul intervine pentru a facilita desfășurarea procesului de lucru.

Evaluarea sumativă

Evaluarea sumativă are loc la finalul exercițiului și are un raport semnificativ în înțelegerea experienței trăite și pentru evoluția individuală. Pentru ca ea să se desfășoare într-un cadru optim, trebuie avute în vedere unele aspecte. În primul rând, trebuie să ne debarasăm de prejudecățile pe care le avem, pentru o evaluare cât mai obiectivă cu putință. Totodată, nu trebuie să clasificăm o abordare în bună sau rea, pentru că această

etichetare tranșantă este restrictivă și nu ajută participanții la joc să-și dea seama cum s-ar fi putut descurca mai bine în rezolvarea problemei. Evaluarea ajută atât persoana evaluată, întrucât înțelege cum a fost perceput exercițiul său de ceilalți, cât și evaluatorul, în ideea că, dând feedback, studentul învață să-i ofere colegului informații constructive pe care acesta să le poată într-adevăr folosi pentru a face progrese.

Obiectivele modulului

Pentru a putea fi autentic și organic, studentul trebuie să aibă o problemă de rezolvat și să se străduiască cu adevărat să o soluționeze. El nu trebuie să anticipeze, ci trebuie să se raporteze la partener, să fie concentrat și prezent, să aibă un scop și să meargă pe drumul pavat de spontaneitate.

Descoperirea prin joc a principiilor de bază ale artei actorului, alături de recăpătarea componentei naturale și de dobândirea unui nivel de performanță individuală și a grupului sunt obiectivele principale ale primului modul. După cum a spus Ion Cojar, „Jocul este diferit ca grad, dar nu ca natură, de arta actorului”.

Exemple de jocuri

1. SAMURAI

Punct de concentrare: pe „mingea” invizibilă transmisă.

Promptitudinea reacției constituie scopul jocului, iar atenția la parteneri este abilitatea dezvoltată și modalitatea de a realiza scopul. Studenții sunt așezați în cerc. Cel desemnat să înceapă va „tăia” un coleg la alegere printr-o

mișcare verticală a palmelor, care sunt unite deasupra capului și care coboară rapid la nivelul bazinului, fixând „victima” cu privirea. „Ha” este sunetul care trebuie scos când se face mișcarea, dar jocul se poate juca și la nivel avansat prin folosirea unor combinații de sunete. Vecinii persoanei „tăiate” fac aceeași mișcare, dar în direcția celui deja „tăiat”, spunând „ha”. Cei doi trebuie să se sincronizeze,

altfel cel care a fost mai lent sau nu a spus „ha” este eliminat. Cel „tăiat” taie pe altcineva, la alegere.

Indicații pe parcurs: Nu încetiniți! Măriți ritmul! Schimbați „ha” cu „ha-he-hi-ho-hu-hă-hî”! Schimbați cu „bra-bre-bri-bro-bru-bră-brî”! Schimbați cu „ha-he-hi”! etc.

Evaluare: Ați reușit să coordonați mișcările cu sunetul? V-ați sincronizat cu celălalt coleg?

Obiective: Jocul *Samurai* face parte dintr-o serie de jocuri „de promptitudine”, prin urmare exersează și dezvoltă legătura între gând și acțiune, între comanda mentală și fizicalizarea ei, cere agilitate, ureche muzicală și capacitatea de a răspunde rapid la stimuli. Din **Lista de abilități** exersate prin intermediul jocurilor concepută de Mihaela Bețiu, i se potrivește dezvoltarea abilităților motrice: „manualitatea, mobilitatea fizică, precizia execuției unei mișcări, viteza de reacție, promptitudinea mișcărilor, abilitatea lor (ușurință și finețe), formarea de deprinderi motorii, plasticitatea, ținuta.” (Bețiu, 2019, p. 48)

2. „FACEȚI CE ZIC EU”

Punct de concentrare: pe realizarea comenzii.

Studentii sunt așezați în cerc și se țin de mâini. Profesorul le va spune să se miște toți odată, în funcție de cele trei comenzi. El le poate spune să facă și să spună ce zice el. (De exemplu, spune: „înainte, înainte”. Ei vor repeta și, în același timp, vor face două sărituri în față, micșorând cercul). A doua comandă este să facă ce spune el, dar să zică invers. (Dacă profesorul spune: „înapoi, înainte”, ei vor spune „înainte, înapoi” și, în același timp, vor face o săritură în spate și apoi una în față. A treia comandă este să spună ce zice el, dar să facă invers (Comanda ar putea fi, de exemplu, „stânga, dreapta, înapoi”. Ei spun „stânga, dreapta, înapoi”, dar fac „dreapta, stânga, înainte”). Orice combinație de direcții este posibilă. Cine greșeste este eliminat.

Indicații pe parcurs: Concentrați-vă la comenzi! Găsiți o metodă cât mai rapidă de a procesa informația și de a vă sincroniza cu grupul!

Evaluare: V-ați sincronizat? Ați descoperit o metodă eficientă pentru a fi prompti?

Obiective: Jocul *Faceți ce zic eu*, deși este de asemenea un joc ce vizează promptitudinea, poate fi bulversant la început, deoarece inversează practic conexiunea între comanda mentală și fizicalizarea ei... În fapt, în mintea jucătorului trebuie să apară foarte rapid comanda inversă (și abilitatea de a spune ceva și a face invers sau de a spune invers și a face la fel).

3. GEST-SUNET SAU MIȘCARE-SUNET

Punct de concentrare: atenția la mișcările colegului.

Sunt chemați în față doi voluntari. Profesorul desemnează cine începe mișcarea și cine scoate sunetele. Cel responsabil de sunete este condus de cel care se ocupă de mișcare, în sensul că rapiditatea și amplitudinea mișcărilor celui din urmă vor da direcția în care ar trebui să fie sunetele primului. Ambii trebuie să se desfășoare cât mai liber cu putință. Pe urmă vor face schimb de roluri.

Indicații pe parcurs: Fii atent la mișcările colegului! Sunetele trebuie să se potrivească cu ritmul în care se mișcă celălalt! Diversifică! Mișcă-te mai mult! Nu te lăsa condus în mișcare de sunetele lui, tu conduci!

Evaluare: Au fost sunetele în concordanță cu mișcările? Mișcările au fost libere, lipsite de constrângeri sau făcute cu teama de a nu fi judecat? Când a funcționat exercițiul și de ce?

Obiective: La un moment dat devine greu să-ți dai seama cine conduce pentru că cei doi încep să comunice la un nivel superior. Acesta este, de fapt, principalul obiectiv al jocului.

Referințe bibliografice:

1. BEȚIU, Mihaela (2019) *Autenticitatea artei actorului – rezultat al unei pedagogii teatrale de înalt nivel*, articol publicat în revista CONCEPT, nr 2/2018 și nr 1/2019, UNATC Press 2019, București
2. COJAR, Ion (1998) *O poetică a artei actorului*, Editura Paideia în colaborare cu Unitext, ediția a III-a, București
3. COSMOVICI, A. și IACOB, L. (2008) *Psihologie școlară*, Polirom, Iași
4. DARIE, Bogdana (2015) *Improvizația – curs de arta actorului*, UNATC PRESS, București
5. DUMITRESCU, Bogdan (2018) *Tehnici de dezvoltare și antrenare a creativității specifice artei actorului* (teză de doctorat, coordonator științific conf. univ. dr. Paul Chiribută)
6. GHEORGHIU, Mircea (2017) *Actorul și natura umană – curs de Arta actorului*, UNATC Press, București
7. LUCACI, Liviu (2017) *Nașterea actorului*, UNATC Press, București
8. PIAGET, Jean și Inhelder B. (1969), *Psihologia copilului*, Ed. Didactică și Pedagogică, București
9. POPA, Camelia (2013) *Introducere în psihologia educației*, Ed. Universității Naționale de Muzică București
10. SPOLIN, Viola (2008) *Improvizație pentru teatru*, trad. Mihaela Bețiu, UNATC Press, București
11. STANISLAVSKI, K. S. (2013) *Munca actorului cu sine însuși*, vol. 1, trad. Raluca Rădulescu, Editura Nemira, București

Ana-Maria Nicu este studentă în anul II la UNATC „I.L. Caragiale” București, Facultatea de Teatru. Ea studiază Arta actorului la clasa prof. univ. dr. Mircea Gheorghiu. În 2016 a absolvit Facultatea de Limbi și Literaturi Străine, în cadrul Universității din București.

Ana-Maria Nicu is a second-year student at UNATC „I. L. Caragiale” Bucharest, Faculty of Theatre. She is studying Performing Arts in the class of Professor Mircea Gheorghiu, PhD. In 2016 she graduated from the Faculty of Foreign Languages and Literatures, within the University of Bucharest.