

Improvizacija visiems

„Impro Kaunas“ improvizacijos žinynas

Turinys

1. Įžanga ir bendrinė informacija	5
1.1 Kodėl verta improvizuoti?	5
1.2 Kas yra teatrinė improvizacija?	6
1.3 Improvizuoti gali kiekvienas	7
1.4 Improvizacijos nauda	7
1.5 Kaip improvizuoti?	10
1.6 Skirtumas tarp improvizacijos ir dramos teatro	11
1.7 Improvizacija ir komiškas	12
1.8 Improvizatoriaus tobulėjimo procesas	12
1.9 Improvizacijos mokymosi procesas naudojant šią knygą	13
1.10 Pagrindiniai terminai	14
2. Užsiėmimų specifika	18
2.1 Užsiėmimų trukmė	18
2.2 Dalyvių kiekis užsiėmime	18
2.3 Užsiėmimo tikslas	19
2.4 Užsiėmimo temos sudarymas	19
2.5 Vedėjo rolė	20
2.6 Užsiėmimo struktūra	21
3. Improvizacija pradedantiesiems - improvizacijos žaidimai	22
3.1 Reikalingos žinios pradedantiesiems	22
3.2 Improvizacijos žaidimų scenografija	23
3.3 Pagrindinės temos pradedantiesiems	23
3.3.1 Drąsa (D)	23
3.3.2 Emocijos (E)	24
3.3.3 Fiziniai pratimai (F)	24
3.3.4 Klausymas (K)	24
3.3.5 Komandos formavimas (KF)	25
3.3.6 Menami daiktai (M)	25
3.3.7 Nusišnekėjimas (N)	26
3.3.8 Personažai (P)	27
3.3.9 Statusai (S)	27
3.3.10 Taip ir (T)	29
3.3.11 Vaizduotė (V)	30

3.4 Pratimai ir žaidimai	30
3.4.1 Apšilimo pratimai.....	31
3.4.2 Pratimai ugdymui ir žaidimui	53
3.4.3 Pratimai žaidimui ir pasilinksminimui	76
3.4.4 Dainavimo ir poezijos pratimai.....	84
4. Improvizacija įgudusiems - dviejų improvizatorių trumpi etiudai.....	88
4.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos	88
4.2 Skirtumas tarp geros ir blogos vaidybinės improvizacijos	89
4.3 Organinės pradžios ir pradžios su priešistore	90
4.4 Neskubėkite!.....	91
4.5 Bendros temos suvokimas atradimo būdu	92
4.6 Bendros temos suvokimas investavimo į pradžią būdu	97
4.7 Bendros temos vystymas ir aštrinimas.....	98
4.8 Mandagumo problema - kelias į beprotystę	99
4.9 Nesikeiskite, nekeiskite kitų ir nespęskite problemų	101
4.10 Būkite drąsūs.....	101
4.11 Jauskite emocijas ir nebūkite pikti.....	102
4.12 Personažų kūrimas.....	103
4.13 Visada galite būti tiesiog savimi	105
4.14 Menami daiktai	105
4.15 Lytiškumas, religija, politika, stereotipai ir gyvūnai	106
4.16 Manieros ir pagarba.....	107
4.17 Beprotystė improvizacijoje	108
4.18 Girtumas, apsvaigimas, neįgalumas ir „Šiurpo Slėnis“	109
4.19 Pop kultūra, istorinės žinios, kinas, politinės žinios	110
4.20 Istorija yra nesvarbi	111
4.21 Dviejų žmonių etiudų vaidinimų scenografija	111
4.22 Vaidybinės improvizacijos pratimų temos	112
4.22.1 Bendra tema ir keisti dalykai (B).....	112
4.22.2 Drąsa (D)	112
4.22.3 Emocijos (E).....	112
4.22.4 Fizinė laisvė (F).....	113
4.22.5 Klausymas (K).....	113
4.22.6 Menami daiktai (M).....	113
4.22.7 Personažai (P)	113
4.22.8 Taip ir (T)	113

4.22.9 Veiksmas, vieta, veikėjai - 3V (V)	114
4.23 Improvizuotos vaidybos pratimai.....	115
4.23.1 Apšilimo pratimai.....	115
4.23.2 Pratimai.....	128
4.23.3 Pratimai namų darbams	156
5. Improvizacija patyrusiems - grupiniai etiudai ir bendra sąmonė.....	158
5.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos	158
5.2 Improvizacijos užsiėmimų struktūra patyrusiems improvizatoriams.....	159
5.3 Grupiniai etiudai ir skirtumai nuo dviejų žmonių etiudų.....	159
5.4 Grupinių etiudų dinamika	160
5.5 Grupinių etiudų scenografija	162
5.6 Kada pabaigti etiudus?	164
5.7 Pratimai patyrusiems	166
5.7.1 Apšilimo pratimai.....	166
5.7.2 Pratimai.....	170
6. Improvizacija veteranams - ilgo formato vaidinimai	191
6.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos	191
6.2 Ilgo formato vaidinimai.....	192
6.3 Armando.....	192
6.3.1 Pratimai Armando struktūrai įsisavinti.....	195
6.4 Graži gėlė (angl. Spokane/Pretty Flower)	195
6.4.1 Pratimai gražios gėlės struktūrai įsisavinti	198
6.5 Haroldas (angl. Harold).....	199
6.5.1 Žodis	200
6.5.2 Idėjų generavimas.....	200
6.5.3 Pirmi etiudai (1a, 2a, 3a) - pasaulio statymas.....	203
6.5.4 Grupinis etiudas 1 ir 2 - linksmos pertraukėlės	203
6.5.5 Antri etiudai (1b, 2b, 3b) - pasaulio plėtimas.....	203
6.5.6 Treti etiudai (1c, 2c, 3c) - pasaulis plečiamas, etiudai susijungia - pabaiga	204
6.5.7 Haroldo mokymo procesas.....	205
6.5.8 Pratimai Haroldui įsisavinti	206
6.5.9 Haroldo variacijos.....	206
6.6 Monoscena - trijų ir daugiau žmonių (angl. Monoscene).....	207
6.7 Monoscena - dviejų žmonių	208
6.7.1 Dviejų siužetinių linijų kūrimas.....	209
6.7.2 Emocijos ir "prieskoniai"	211

6.8 Montažas	213
6.9 Pasaulinis vaidinimas	213
6.10 Tinginys (angl. slacker)	214
7. Patarimai ir papildoma informacija	215
7.1 Improvizacijos taisyklės ir patarimai	215
7.2 Improvizacijos istorija	226
7.3 Improvizacijos stiliai ir skirtingos mokyklos	227
7.4 Apie „Impro Kaunas“ teatrą ir autorių	229
7.5 Pabaigos žodis	230
7.6 Tolesniam skaitymui ir klausymui	230

1. Įžanga ir bendrinė informacija

Šios knygos tikslas supažindinti su teatine improvizacija ir mokyti jos principų, žaidimų ir vaidybos metodų. Šią knygą galite naudoti žaidimui su draugais, galite naudoti teatro užsiėmimuose, galite naudoti joje aprašytus pratimus apšilimui prieš socialines veiklas ar vesdami renginius, ja pasinaudodami galite įkurti savo improvizacijos teatrą ar būrelį. Pirmojoje knygos pusėje aprašyti baziniai metodai ir pratimai pradedantiesiems, kuriuos gali atlikti visi. Antroje pusėje aprašyti sudėtingesni metodai ir technikos norintiems nerti giliau į improvizacijos vandenį.

1.1 Kodėl verta improvizuoti?

Teatinė improvizacija yra linksma dramos teatro atšaka su ypatingai stipriu asmeninio tobulėjimo efektu. Nors žodis improvizacija yra gana gremėzdiškas ir skamba dalykiškai, bei sudėtingai, pats menas yra labai paprastas ir komiškas.

Improvizuoti, kurti iš anksto nepasiruošus, yra lengva ir kiekvienas sugeba tai daryti. Mes gyvename jau ilgą laiką ir esame ištarę nesuskaičiuojamą kiekį žodžių, esame buvę įvairiausiose situacijose, turime begalę patirties. Žengti į sceną improvizuoti ir sukurti kažką nuo nulio su tokiu duomenų paketui geba visi. Juk esame dažnai užkalbinami draugų ar bendradarbių ir tiems pokalbiams mes būname nepasiruošę, bet pokalbius išgyvename ir jie dažnai būna įdomūs bei turiningi. Improvizacija yra artima pokalbiams, joje reikalinga komunikacija tarp dviejų ar daugiau asmenų. Jokių įgimtų ar išmuktų įgūdžių tokių kaip aktorystė ar oratorystė pradedančiajam improvizatoriui nereikia. Pradžioje pakanka būti savimi.

Priežastys, kodėl žmonės pasirenka improvizaciją yra įvairios, tačiau dažnai jos tampa viena iš sekantių:

Pirma priežastis, kodėl žmonės improvizuoja yra ta, kad improvizuoti tiesiog smagu. Užsiėmimuose visi labai turiningai ir linksmi praleidžia laiką - visi žmonės yra laukiami ir priimami, kad ir kokie jie būtų. Labai gera praleisti keletą valandų per savaitę pozityvioje aplinkoje ir pajauti laisvę - žaisti, vaidinti, būti draugiškų žmonių kolektyve.

Antra priežastis improvizuoti yra saviugda. Nors iš pirmo žvilgsnio gali susidaryti įspūdis kad mes tiesiog žaidžiame, tačiau tai darydami mes laviname: drąsą būti nežinomybėje, komforto zonos plėtimą, bendravimo ir klausymosi įgūdžius, atidumą, gebėjimą dirbti komandoje, lyderystės ir derybinius įgūdžius, lankstumą socialinėse situacijose, gebėjimą konkrečiai ir aiškiai reikšti savo mintis, drąsą kalbėti viešai, pozityvumą, drąsą išbandyti naujus dalykus, ryžtą, sąmoningumą ir savo minčių kontrolę, spontaniškumą, kūrybinius įgūdžius, išradingumą, savo mąstymo ribų peržengimą, toleranciją, empatiją, pasitikėjimą kitais, ego mažinimą ar didinimą, drąsą rodyti savo emocijas, kūno laisvumą, savikontrolę ir savistabą, bei dar daugybę kitų savybių. Improvizacija yra tartum ekspreso traukinys į tapimą geresniu žmogumi. Net nėra būtina stengtis minėtų dalykų lavinti improvizuojant, po kurio laiko jūs tiesiog pajausite šalutinį improvizacijos poveikį - būsite įvairiapusiškai patobulėjęs, nebijosite užkalbinti nepažįstamų žmonių vakarėlyje ar nepažįstamo vaikino ar merginos viešose vietose, drąsiai bendrausite su viršininku ar klientais, lengviau dirbsite komandoje.

Dar viena priežastis improvizuoti yra ta, kad tapsite puikių žmonių bendruomenės dalimi. Improvizatoriai nestabdo ne tik scenoje. Jie mėgsta naujas veiklas, naujus išbandymus, už užsiėmimo ribų kartu dalyvauja įvairiausiose veiklose - šoka parašutais iš

lėktuvo, šoka nuo tilto su virve, kariauja dažasvydžio arenose, lipdo molinius puodus, stato milžiniškas smėlio pilis su kastuvais. Improvizuojantiems kvailų veiklų nėra, jie yra imlūs ir mėgsta viską išbandyti.

Kita priežastis yra noras būti pastebėtu ir juokingu, žengti į sceną ir prajuokinti kitus. Ši priežastis nėra prastesnė už kitas. Mes visi norime būti išgirsti, pastebėti, reikšmingi ir reikalingi. Kiekvienas gali tapti improvizatoriumi ir pasitreniravęs žengti ant scenos, tapti trupės dalimi. Tereikia to ne tik norėti, bet siekti, bei tobulėti.

Noras išbandyti teatrą ir pajausti vaidybos džiaugsmą yra taip pat viena iš priežasčių improvizuoti. Jei visada norėjote vaidinti, bet to nebandėte, pabandykite. Improvizatoriai turintys porą metų patirties šiame mene, puikiai adaptuojasi ir persikvalifikuoja į teatro ar kino aktorius.

Kad ir kokia jūsų priežastis užsiimti improvizacija, į užsiėmimus ar seminarus priimami yra visi be išimties. Galite improvizuoti vieni su draugais pasilinksminimui, galite prisijungti prie teatro ar būrelio, ar sukurti savo improvizacijos organizaciją.

1.2 Kas yra teatrinė improvizacija?

Teatro improvizacija yra vaidyba nepasiruošus, kai vienas, du ar daugiau improvizatorių žengia į sceną be scenarijaus ir atlieka vaidinimą arba užduotį pasikliaudami improvizacijos metodais ir technikomis.

Improvizacija turi labai daug atspalvių. Ji gali būti - gyvenimo būdu, meno sritimi, sąmoningumo ir saviugdos įrankiu, reabilitacijos priemone, žaidimų aikštele suaugusiems ir vaikams, mokymo ir dėstymo priemone.

Improvizacijos du kertiniai akmenys yra partnerių priėmimas ir klausymasis. Ant šių akmenų yra statoma visa likusi improvizacijos metodologija. Tai yra du dalykai apjungiantys visus improvizatorius, bendra kalba kuria susikalba improvizatoriai iš skirtingų mokyklų. Priėmimas yra gebėjimas sutikti su partnerio idėjomis ir jas kartu vystyti. Klausymasis improvizacijoje yra labai platus terminas, tai žodžių girdėjimas, kūno kalbos skaitymas, emocijų vertinimas, smulkių detalių ar manierų pastebėjimas.

Improvizacija yra kilusi iš teatro žaidimų - įrankio skirto lavinti aktoriams. Improvizacija kaip atskira teatro šaka atsirado atsirado 20 amžiaus viduryje. Pagrindiniais jos tėvais yra laikomi Viola Spolin, Keith Johnstone ir Del Close. Teatro improvizacija yra jaunas vaidybos žanras ir vis dar keičiasi. Nors kertiniai metodai yra nusistovėję, pats žanras aktyviai plečiasi, yra intensyviai kuriami nauji metodai ir technikos. Moderni teatrinė improvizacija, kurios daugybę metodų rasite šioje knygoje, koncentruojasi į ilgus vaidinimus, eksperimentuoja, ieško būdų kaip nustebinti žiūrovus ir pačius improvizatorius esančius scenoje.

Nors iš pirmo žvilgsnio gali atrodyti kitaip, tačiau dramos teatras ir improvizacijos teatras labai skirtingi ir nuo vienas kito nutolę. Geras improvizatorius ne visada yra geras aktorius ir atvirkščiai.

Improvizacija yra vienintelė sritis, kurioje du ar daugiau žmonių sukuria daugiau vertės per duotą laiko tarpą negu atskirai. Tai nutinka todėl, kad improvizuojant partneriai vienas kitam vis padeda peržengti vienas kito komforto ir vaizduotės ribas. Improvizacijoje kūrybinę vertę galėtume skaičiuoti taip: $100\% + 100\% + 100\% = 500\%$. Kasdienybėje ir darbo susirinkimuose didelė bendravimo energija nuteka į diskusijas ir ginčus, todėl rezultatas sukurtos vertės yra panašesnis į: $100\% + 100\% + 100\% = 150\%$

Susirinkę mažai pažįstami veganas, mokslininkas ir astrologė užtruks labai ilgai, kol sugalvos bendrą projektą, o improvizacijos aikštelėje jei žino metodus, jie per pora minučių draugiškai nusikels portalu į žuvų žvaigždyną sukurti žaliavalių oazę.

1.3 Improvizuoti gali kiekvienas

Kurti nepasiruošęs ir improvizuoti gali visi - vaikai, suaugę, senjorai.

Iš pirmo žvilgsnio pamačius patyrusį improvizatorių scenoje, gali kilti mintis kad jūs to atlikti negalėtumėte. Jūs klystate. Tas improvizatorius greičiausiai vis dar yra arba buvo - vadybininku, inžinieriumi, prekybos centro darbuotoju ar kitos su improvizacija nesusijusios profesijos atstovu. Pasipraktikavę, jūs tikrai galėtumėte būti jo vietoje.

Kuriant nepasiruošus, kaip resursą įkvėpimui ir kūrybai naudojame savo gyvenimo patirtis ir prisiminimus, kurių kiekvienas turime. Mes žinome daugybę žodžių, esame patyre daugybę emocijų, matę įvairių žmonių - improvizuodami šias patirtis naudojame.

Pradedant improvizuoti visi mes turime savo stiprybių - vaizduotę, išradingumą, loginį mąstymą, emocingumą, gebėjimą kurti personažus, drąsą socialinius įgūdžius, gebėjimą klausytis. Ar šios savybės yra išvystytos priklauso nuo gyvenimo patirčių, profesijos. Inžinieriai ir programuotojai turės stiprią logiką ir galės lengvai atrasti įvairius ryšius, bei atrasti linksmą ir įdomią vaidinimų kryptį. Vadybininkai ir pardavėjai turės gerus socialinius įgūdžius - jiems retai pritrūks žodžių. Psichologai gerai klausysis partnerio. Aktoriai kurs spalvingus personažus ir naudos stiprias emocijas. Nekilnojamo turto agentai bus drąsūs ir veržlūs, nebijos imtis iniciatyvos. Kompiuterinių žaidimų ir knygų mėgėjai - bus išradingi ir vystys aštrias temas. Kuklūs ir nedrąsūs žmonės atsineša gebėjimą gerbti partnerius ir puikiai klausosi, greitai mokinasi - juos improvizacija bene labiausiai domina nes ji yra raktas į laisvę ir aktyvų socialinį gyvenimą, kurio jie dažnai trokšta. Visi į improvizaciją ką nors atsinešą - ir pradžia to pilnai pakanka.

Su laiku, žinoma, visi tobulėja ir mokinasi, lavina trūkstamus mokytojo pagalba ar kopijuodami kolegas.

Netgi pirmą kartą dalyvaudamas užsiėmime, naujokas gali atlikti daugybę pratimų sėkmingai ir be didelio iššūkio. Esame kūrybingesni, drąsesni ir spontaniškesni nei dažniausiai įsivaizduojame ir improvizacija leidžia tai labai puikiai suvokti.

Improvizuoti galima ne tik užsiėmimuose su tikslu ką nors išmokyti, tai yra puiki priemonė pasilinksminti vakarėliuose. Didelę dalį žaidimų, ypač minių "Improvizacija pradedantiesiems" skyriuje, galima žaisti vakarėliuose, stovyklose ar tiesiog nuobodžiaujant su draugais. Tereikia pasakyti improvizacijos žaidimo taisykles ir jį žaisti gali kiekvienas.

1.4 Improvizacijos nauda

Improvizacijos nauda yra milžiniška. Ji atrakina žmonėse slypinčią gyvybę ir žaismingumą, sugriauna susikurtas sienas ir blokus. Ji yra vienas iš kelių į laimę ir laisvę. Improvizuodami keičiame savo mąstymą į teigiamą pusę ir mūsų požiūris į pasaulį keičiasi į teigiamą pusę. Jei esate atviras ir plataus mastymo, gali būti jus improvizacija paveiks silpniau. Jei esate uždaras ir dažnai nesuprantate kitų - stipriau.

Tarp to kokie mes esame gyvenime ir kaip mums sekasi improvizuoti yra gana glaudus ryšys. Jei mėgstate ginčytis, vos pradėję atlikti pratimus būsite ginčytuvais. Jei

esate labai emociingas gyvenime, būsite toks ir užsiėmimų metu. Jei jums rūpi ką apie jus galvoja kiti, tai taip pat pasimatys užsiėmimų metu - jūs rinksitės žodžius, būsite atsargesnis. Geras improvizatorius yra drąsus, empatiškas, nuoširdus, atviras, supratingas, neturintis gėdos jausmo, linksmas, išradingas, socialus, žaismingas, greitas, gebantis būti tiek lyderiu, tiek komandos dalimi. Šios savybės improvizuojant įauga į mus ir pakeičia mūsų gyvenimus.

Improvizacijoje tempas atliekant pratimus ir vaidinimus yra gana greitas, todėl mūsų blokai ir saugikliai smegenyse retai suspėja iš paskos. Improvizuodami krentame į diskomfortą, į neištirtas situacijas, į kažką naujo - mūsų smegenys visada vejasi, stengiasi pasivyti, mus apsaugoti, bando uždėti kaukes kurias naudojame kasdienybėje, bando padėti atrasti "saugius" žodžius" tačiau nespėja ir greitai pasiduoda. Kai jos nustoja mus saugoti, mes tampame tikruoju "aš" - tuo kas slypi po kaukėmis ir po paviršutiniškumu. Būti savimi yra džiaugsmingas jausmas. Skirtingai negu dauguma mano - būdami tikruoju "aš" visi esame nuostabūs ir improvizuodami tai galite pamatyti.

Užsiimdami improvizaciją lavinsite daugybę įgūdžių. Žemiau išvardinsime ir apibūdinsime keletą jų:

Klausymas - treniruositės klausytis 150%. Atliekant pratimus visas pasaulis už scenos ar klasės ribų pradingsta, liekate tik jūs ir jūsų partneriai. Improvizuodami klausomės visko - žodžių, balso tono, emocijų, kūno kalbos, nepraleidžiame nė smulkmenėlės. Kadangi siekiame kažką gana greitai sukurti nuo nulio, mums reikia panaudoti viską ką duoda partneriai, sugerti visą informaciją.

Pozityvumas - improvizuojant visuomet palaikome kolegas, sutinkame su jų idėjomis. Beveik visada pradedame vaidinti būdami neutralios nuotaikos arba pozityvūs. Kiekvienas ginčas, kuriant scenoje, yra laikas išleistas veltui. Kurdami, pasaulį statome greitai, viską ką gauname iš partnerio priimame su džiaugsmu, nes dėka jo dovanų mums reikia mažiau galvoti. Nesvarbu ar dovanos yra teigiamos, ar neigiamos, gražios ar baisios jos visos tinka ir patinka.

Savo minčių valdymas - improvizuodami įtikime į įvairiausius išgalvotus pasaulius, personažus, objektus ir paverčiame juos tikrais. Improvizuodami mes patys pasirenkame tai kas yra realybė scenoje, tai kas yra tiesa. Už improvizacijos teatro ribų, galia pasirinkti kuo tikėti išlieka. Improvizuojantis žmogus nėra svetimų pasaulių įkaitas, jis gali pasirinkti ir susikurti savo pasaulį.

Pasitikėjimas - vaidindami jūs tariate žodžius, kartais paprastus, kartus išradingus, jų dėka jūs sukuriate linksmas ir įdomias situacijas. Viskas ką jūs sakote yra tinkama, viskas panaudojama ir su laiku pradedate suprasti, kad viskas ką atliekate improvizacijos aikštelėje pavirsta įdomybėmis ir juokais. Nežinomybė jums tampa nebaisi, nes žinote kad į ją žengus rezultatas visada bus puikus. Gyvenime taip pat pradedate nebijoti nežinomybės, pasitikėti savimi, kad atlikus pirmą žingsnį jums viskas pavyks.

Bendravimo įgūdžiai - vaidindami ir žaisdami su kitais jūs bendraujate, esate atviri. Jūsų žodžiai paveikia kitus ir jus paveikia kiti. Improvizuojant vyksta daugybė bendravimo su skirtingais žmonėmis - išmokstate juos priimti, palaikyti ir suprasti.

Drąsa - visada startuojate nežinomybėje ir žengiate už savo komforto ribų, pasitikite partneriu ir tuo, kad ir kur jūs nukeliausite išgyvensite, iššūkius įveiksite. Žengti į sceną yra panašu į žengimą nuo tilto prisirišus virvę - pirmi žingsniai ganai baisūs, tačiau juos atlikus daugybę kartų tampate bebaimiais. Drąsą laviname įvairiais būdais - nusišnekėdami ramiau veidu, judėdami ir šokdami, dainuodami prieš daugybę žiūrovų, tapdami sau nepatogiais personažais, priimdami partnerio pasiūlymus, kurie mus nukreipia už komforto ribos į nežinią.

Lyderystė - improvizuojant raginama imtis iniciatyvos, kalbėti aiškiai, konkrečiai, priimti ryžtingus sprendimus, pasirūpinti savimi ir partneriu. Kai reikia, tenka priimti atsakomybę ir iniciatyvą - pabūti pagrindiniu veikėju vaidinime ar lyderiu žaidime koordinuojant komandą.

Komandinis darbas - visi vaidinimai ir žaidimai yra laikomi komandiniu darbu, jei kuris iš narių suklysta ar paslysta - kolegos puola gelbėti ir padėti. Jei vaidinimas nukrypsta netinkama linkme, visi kartu kryptį ištaiso. Improvizatoriai visuomet yra komandoje kovoje prieš nežinomą - visi elgiasi drąsiai, žengia per savo ribas, nes žino kad jei įžengs ten kur bus per sunku, komandos nariai jam padės. Visa komanda vaidinant stengiasi išlaikyti bendrą temą, sukurti bendrą vaidinimą - kartais tenka apsiimti šalutinius, trečiaplanius vaidmenis ir užleisti dėmesio centrą kitiems vardan aukštesnio tikslo, bendro kūrinio.

Sąmoningumas ir minčių kontrolė - treniruojamės išmesti standartines mintis iš galvos ir pasirinkti tas, kurios nuveda už komforto ribos, treniruojamės išlaikyti pozityvumą ir suvienodinti mintis su kolegomis, kad sukurtume bendrą sąmonę - vieną organizmą su bendru tikslu. Kai improvizuojant tempas didelis ir mes praleidžiame akimirką įstoti ar prisijungti, turime savo idėjas išmesti ir sugalvoti naujas. Vaidinant susitelkiame į tai kas vyksta ir pastebime partnerių žodžius, emocijas, judesius, suvokiame kaip mes elgiamės patys, kaip atliekami judesiai mus formuoja, kaip mūsų balsas ar gestai veikia partnerį. Tas pastabumas išlieka ir už improvizacijos klasės ribų.

Tolerancija - improvizuodami susiduriame su įvairiausiais žmonėmis, kurių idėjos skiriasi nuo mūsų gana drastiškai ir turime juos priimti kaip genijus, turime jų klausytis, juos suprasti. Improvizacijoje - visi intravertai ir ekstravertai, mėsėdžiai ir žaliavalgiai, taikūs ir agresyvūs tampa draugais ir kartu kuria gražias istorijas.

Išradingumas - jis pasiekiamas tiesiog klausantis, klausantis galima pastebėti įdomių detalių ir už jų užsikabinti. Pastebėjus ką nors įdomaus kolegos žodžiuose visada tai reikia paminėti ir papildyti, taip gimsta išradingiausios idėjos. Improvizuodami mokinamės kaip atrasiti ir išgalvoti dalykus kurių aplinkui mus nėra, matome menamus daiktus ir perteikiame juos žiūrovams, piešiame vaizdinius kuriuos mato visi stebintys. Įvairių metodų pagalba, išmokstame išgalvoti pačius beprotiškiausius dalykus.

Atvirumas - improvizuojant visada esame atviri, reaguojame į situacijas natūraliai, vengiame perkeltinių prasmų ir sakome ką galvojame. Mes dažnai apsinuoginame - pasakojame asmeninius monologus, pasidaliname savo patirtimi - tai yra vienas iš stipriausių ginklų kūrybai ir žiūrovų prikaustymui. Labiausiai intriguojančios istorijos yra tos, kurias išgyveno pats pasakotojas. Kuo daugiau natūralumo ir atvirumo vaidinime, tuo jis stipresnis, tuo labiau prikausto dėmesį. Gyvenime mes atsirenkame žodžius, retai sakome ką galvojame, o improvizacijoje elgiamės visiškai atvirkščiai.

Kūno laisvumas - pabūname ir gyvūnais ir keistais personažais. Kurdami personažus mokinamės naudoti savo kūną. Improvizacijos scenoje mes turime tik pora kėdžių ir daug kūnų. Jų laisvumas ir atsipalaidavimas sukuria dinamiką. Improvizuojant nuo susikaustymo išlaisviname ne tik protą, bet ir kūną, išmokstame juo pasitikėti, šokti, judėti, įkūnyti objektus ar personažus.

Emocijos - gyvenime žmonės yra linkę užspausti emocijas, jų nereikšti. Improvizuodami, mes jas stengiamės išlaisvinti ir paleisti į pasaulį. Mokinamės jausti ir nesigėdyti savo jausmų, juos parodyti. Improvizacijos scena - puiki erdvė išleisti savo emocijas, jas išbandyti ir patirti, bei suvokti. Treniruojamės stipriai džiaugtis, pykti, bijoti, didžiulotis savimi, valome emocinius kanalus.

Gebėjimas nugalėti stresą - stresas dažnai yra nežinomybės baimė. Kai suprantate kad nežinomybė yra nebaisi, streso lygiai stipriai sumažėja. Improvizacijoje streso patiriame

tik pirmaisiais savo žingsniais, paskui jį pamirštam ir lieka tik laisvė. Žinoma stresas sugrįžta kai reikia atlikti pasirodymą prieš daugybę žiūrovų, tačiau su laiku išmokstame jį taip pat nugalėti ir panaudoti kylantį jaudulį kaip jėgą duodančią energijos. Susipažinus su stresu iš arti improvizacijoje mes jį žymiai lengviau įveikiame kasdienybėje.

Yra daugiau lavinamų savybių, tokių kaip savo ego valdymas, empatija, ryžtas, viešo kalbėjimo lavinimas ir kitų. Dalis jų yra aukščiau išvardintų savybių atmainos.

Kiekvieno žmogaus tobulėjimo procesas per improvizaciją yra labai skirtingas - vieni tai daro greičiau, kiti lėčiau, treči jau turi daugybę šių savybių ir pokyčių net nejaučia, ketvurtiems gyvenimai apverčiami į gerą pusę. Dalis savybių, tokių kaip pasitikėjimas savimi, tolerancija ar gebėjimas klausytis išsivysto gana greitai - per 10-15 užsiėmimų. Kitoms savybėms išugdyti, gali prireikti pusmečio ar dvejų metų. Netgi pasikeitus, tobulėjimo procesas nenutrūksta, mes galime lavinti save penkis, dešimt metų, visą gyvenimą - erdvės tapti geresniu žmogum, visada atsiras.

1.5 Kaip improvizuoti?

Atsipalaidavus. Svarbu atsipalaiduoti ir daug negalvoti, nesisistengti ko nors atrasti, išrasti, neskubėti ir nesiversti per galvą. Svarbu būti ramiu, pasitikėti savimi ir kolegomis. Tikėti, kad jums pavyks, kad viskas bus gerai. Drąsiai rizikuokite ir klyskite - improvizuojantiems klaidas žiūrovai atleidžia. Drąsiai jauskite, būkite atviri, konkretūs, pasimėgaukite galimybe būti kuo tik norite, pasilinksminkite.

Yra daugybė taisyklių, patarimų ir metodų kurie padeda improvizuoti, tačiau jie kartu ir apsunkina. Visi metodai yra pagalbinės priemonės, o ne griežtos taisyklės - jų nėra privaloma laikytis. Pavyzdžiui, naujokus mokinama vengti pirkėjo - pardavėjo, mokytojo - mokinio santykių, nes jie neturi artimo ryšio, tačiau atsipalaidavus ir ką nors jaučiant, įsivaizduojant kad šie veikėjai yra pažįstami jau daugybę metų, galima šias situacijas drąsiai naudoti. Pateisinimas labai keistos situacijos įvardinant, kad tai sapnas ar kad vaidinantys personažai yra apsvaigę nuo narkotikų yra taip pat nerekomenduojamas, nes paverčia pasaką į kasdieninę problemą, tačiau įgavus patirties vaidinti apsvaigusius personažus tikrai galėsite, galėsite keliauti tarp sapnų ir realaus pasaulio pirmyn ir atgal.

Daugybė patarimų ir taisyklių yra parašytų šios knygos pabaigoje, prie "Improvizacijos taisyklės ir patarimai". Rekomenduojame jas skaityti tik įgijus daugiau patirties ir neskirti didelio prioriteto. Patyrusiems patarimų skyrius primins naudotus metodus, duos papildomos įžvalgos, o naujokams patarimų skyrius tėra nereikalinga informacija.

Atliekant improvizacijos pratimą, svarbu koncentruotis į jo taisyklės ar užduotį, neapsisunkinant savęs papildomomis mintimis ar tikslais. Jei pratimas skirtas lavinti personažus, venkite galvoti apie emocijas ar istoriją. Jei pratimas skirtas lavinti klausymui, nekankinkite savęs mintimis apie menamus daiktus. Pratimų tikslas yra lavinti atskiras improvizatoriaus savybes, kad kai jam bus duota laisvė, su išlavintais įgūdžiais jis galės laisvai sukurti vaidinimą, apie jas negalvodamas. Treniravimasis improvizacijoje artimas sportui, kur sportininkai kartoja savo judesius daugybę kartų, juos tobulina, paverčia intuityviais, kad jiems prireikus varžybose, galėtų apie savo judesius negalvoti, o tiesiog veikti.

Tereikia atsipalaiduoti, atlikti pratimus, lavinti improvizacijos raumenis, o juos išvysčius žengti į sceną ir juos naudoti, bei mažai galvoti. Kadangi scenoje kuriate

vienkartinius šedevrus, greičiausiai nepavyks sukurti Šekspyro pjesės, ar Spartako istorijos ir visi tai žino. Neieškokite improvizacijoje tobulybės, ieškokite laisvės, ramybės ir džiaugsmo.

Improvizuokite linksmi - galite sukurti ką tik norite, todėl pasimėgaukite. Jei yra galimybė išbandykite tai, ką svajojote išbandyti gyvenime, darykite tai kas jums patinka, tai ką norite daryti. Eksperimentuokite, tyrinėkite - tai ką sukursite riboja tik jūsų vaizduotė. Kam vaidinti apie buitines problemas ir darbus, kai gali vaidinti apie bet ką? Improvizuodami galite vairuoti naujausius automobilius, išbandyti naujausias technologijas, sužinoti kaip gyveno žmonės viduramžiuose, susitikti su įžymybėmis ir kovoti kartu su filmų herojais.

1.6 Skirtumas tarp improvizacijos ir dramos teatro

Dramos teatras ir teatrinė improvizacija yra artimi, tačiau tuo pačiu labai skirtingi dalykai. Ne visi aktoriai gerai improvizuoja ir ne visi improvizatoriai gerai atlieka vaidmenis pagal scenarijų. Dramos teatras paliečia improvizaciją savo moksluose ir ją labiau naudoja kaip įrankį lavinti aktorius, bei pagalbą formuoti, bei analizuoti jų personažus. Improvizacijos teatras naudoja dramos teatro įrankius pagalbai lavinti emocijas, bei fiziškumą.

Persikvalifikuoti iš vieno teatro tipo į kitą yra paprasčiau nei žengti į kurį nors iš jų nuo pat pradžių.

Aktoriai dirba su scenarijumi. Didžioji dalis to ką jie ištaria vaidinimų metu yra parašyta scenaristo. Choreografija ir scenografija būna sukurta režisieriaus. Kiekvieną kartą vaidindami scenoje jie per naują išgyvena vaidinimą, patiria jausmus, emocijas. Aktorystės meno svarbi dalis yra sugebėjimas pakartoti tą patį vaidinimą, kaskart atrodant natūraliai ir autentiškai, lyg viską išgyvenant pirmą kartą. Norint tapti aktoriumi, galima apsilankyti mėgėjų teatre, galima baigti mokslus ar šio meno išmokti privačiuose užsiėmimuose.

Norint tapti improvizatoriumi tereikia pradėti improvizuoti - galima tai pradėti daryti su draugais, galima aplankyti improvizacijos mokyklą.

Lyginant su aktoriais, Improvizatorių darbas yra dalinai lengvesnis, bet ir dalinai sunkesnis. Skirtingai negu aktoriams, jiems nereikia išmokti scenarijaus. Kadangi improvizuojant viskas įvyksta pirmą kartą, improvizatoriams pavyksta būti natūraliais, nustepti, pajusti to nesiruošiant daryti iš anksto. Jiems nereikia atsiminti choreografijos, ar scenografijos ypatumų. Sunkiau yra tai, kad improvizatorius yra visiškai nepasiruošęs iš anksto ir tam, kad sukurtų ką nors įdomaus jis atlieka visas roles vienu metu - aktoriaus, scenaristo ir režisieriaus. Tam kad išpildytų savo rolę ir sudomintų žiūrovus, jis turi žinoti įvairius susitarimus, bei metodus kaip elgtis scenoje ir be to būti laisvu, bei drąsiu. Geras improvizatorius dažnai bus labai daug kartų atlikęs vaidinimus pasinaudodamas įvairiausiais metodais ir prireikus iš savo įrankių krepšio išsitrauks tinkamą esamai situacijai, apie tai net nesusimąstęs. Geras improvizatorius labai stipriai pasitiki savimi ir sugeba į savo netikrą pasaulį taip įtikėti, kad jis tampa realiu ir pačiam žiūrovui.

Patyrę improvizatoriai, nors ir nesimoke aktorystės dažnai gali be didelių pastangų atlikti antraplanius vaidmenis teatruose ir filmuose, tačiau norint tapti pagrindiniais veikėjais jiems tektų įdėti papildomų pastangų ir skirti laiko aktorystės įgūdžių lavinimui. Patyre aktoriai lengvai gali atlikti improvizacinius pratimus, bei žaidimus, tačiau ilgesniuose vaidinimuose jiems iškils sunkumų, nes jiems pritrūks žinių apie naudojamąs technikas, bei vidinius susitarimus.

Abi šios sritys turi žavesio, savų bei privalumų, kartu panašios, tačiau kartu ir skirtingos.

1.7 Improvizacija ir komiškumas

Kai žiūri į scenoje improvizuojančius žmones dažnai šypsosi ir juokiasi. Improvizacija yra juokinga ir komiška.

Improvizatoriai kuria pasaulius labai greitai, nepasiruošę ir jų sukurti pasauliai būna visuomet netobuli su klaidomis ir juokingom smulkmenom. Tokie patys netobuli, su keistenybėmis ir juokingom detalėmis yra sukuriami personažai. Improvizatoriai vaidindami kartais taip įsijaučia į keistus personažus, kad pradeda sakyti kvailus žodžius labai rimtais veidais. Tas perdėtas rimtumas, nerimtose situacijose gali būti veiksnys dėl kurio žiūrovai ar net patys vaidinantys improvizatoriai prapliumpa juokais.

Improvizatoriai yra besarmačiai. Jie gali toli nueiti, gali pasakyti ką tik nori, nes viskas vyksta išgalvotuose pasauliuose. Jie scenoje gali leisti sau daugiau nei paprastas žmogus kasdienybėje. Už normalumo ribų slypi absurdas ir linksmybės.

Improvizacijoje matome iškreiptą realybę, artimą musiškai. Joje nepriimtinos normos ar nuomonės kurias žmonės nutyli savo gyvenimuose yra drąsiai sakomos ir jos mus nuveda į situacijas, kurias galėtume gyvendami patirti, tačiau dėl savo saugumo nepatiriame. Mes matome improvizatorius tariančius tai ko nedrįstame gyvenime ištarti, mes matome juos peržengiančius ribas, kurių gyvenime nedrįstame peržengti. Kai naikinami tabu ir viskas tampa atvira bei įmanoma, atsiranda laisvė juoktis. Tiesa yra kažkuo juokinga. Tai galima akivaizdžiai pastebėti "stand-up" komikų pasirodymuose, kuri jie visada sako tiesą, o auditorija labai stipriai kvatoja.

Pats pagrindinis principas "taip ir" yra linksmas. Daug kartų yra sakoma taip, kuriama kartu, pozityvumas dažnai tvyro ore. Jei dramos teatre reikalinga drama ar konfliktai, improvizacijoje pagrindinis variklis yra pozityvumas ir komandinis darbas.

Pradedantiesiems improvizatoriams po užsiėmimų ilgam laikui išlieka silpna euforija. Tai nutinka todėl, kad užsiėmimų metu išmušami drovumų kamščiai, griauamos išankstinių įsitikinimų sienos, plėtėja požiūris į gyvenimą. Labai laisva ir gera, bent kurį laiką sakyti tai ką galvoji, jausti kokias tik emocijas, žaisti, savęs nestabdyti, pasileisti plaukus.

1.8 Improvizatoriaus tobulėjimo procesas

Nuolatinis improvizatoriaus tobulėjimo procesas yra malonus ir išlaisvinantis. Pirmi žingsniai gali būti nepatogūs, bet visada bus kupini teigiamų emocijų. Daugybė žmonių improvizacijos karjeras pradeda neturėdami jokios išankstinės patirties mene, būdami vidutinio amžiaus. Improvizacijos mokytojai tai žino ir jų programos visuomet būna pritaikytos žmonėms be patirties. Žemiau yra išvardinami etapai, per kuriuos tobulėjant dauguma improvizatorių praeina.

Pirmojo etapo metu - žengiant pirmuosius žingsnius yra mokomasi klausytis ir priimti partnerius. Išmokstama atsiriboti nuo aplinkos ir susitelkti į tai kas vyksta čia ir dabar. Sumažinamas minčių triukšmas, stiprinama koncentracija. Didelė dalis dėmesio yra skiriama susitelkti į klausymą, todėl tik mažą dėmesio dalį galima sutelkti į personažų kūrimą, emocijų vystymą ir kitus prieskonius. Improvizatoriai klausosi vienas kito žodiniame, loginiame lygmenyje - to pilnai pakanka kurti istorijoms, atlikti bazinius pratimus. Gali būti pirmieji žingsniai bus vieniems sunkesni, kitiems lengvesni, tačiau to nereikia sureikšminti. Tie kurie lėčiau įsivažiuoja pradžioje, vėliau nusidažo pačiomis spalvingiausiomis spalvomis ir demonstruoja įspūdingą vaizduotę ir išradingumą.

Sekantis tobulėjimo etapas prasideda pripratus kolegų klausytis ir juos palaikyti. Kai girdite žodžius ir juos negalvodami “susiurbiate” atsiranda erdvės susipažinti su kitais ingredientais. Jūs pradate kurti personažus, naudoti emocijas, menamus daiktus, tampate scenoje fiziškai aktyvesniais. Pradedate ne tik girdėti partnerį, bet klausytis jo balso intonacijos, kūno kalbos, galite pajusti jo emocijas. Išmokstate paveikti kitus ir būti paveikiami patys.

Trečiajame etape jūs išmokstate dirbti komandoje, treniruojatės sekti ir klausytis grupės žmonių. Pradedate suvokti grupės dinamiką. Prireikus galite tapti pagrindiniu veikėju, prireikus trečiaplanio personažu. Kuriate personažus, naudojate emocijas ir menamus daiktus apie tai net nesusimastydami. Jums jau nebepakanka tiesiog stovėti ir kalbėti, norisi dinamikos. Kartu su komanda siekiate “grupinio proto”. Pamiřstate savo ego ir lieka komandinis darbas. Vaidindami patenkate į “flow” būseną - vaidinant prabėga laikas greičiau nei įprastai, po vaidinimo ar pasirodymo lieka spragų atmintyje

Ketvirtajame etape suvokiate ir matote ryšius kurie glūdi po vaidinimais. Sugebate vienu metu improvizuoti dvejais lygmenimis - pirmasis yra vaidyba kurią mato žiūrovai, antrasis tai ryšiai ir logika bei struktūra kuri slepiasi po vaidinimu - tampate ir aktoriumi ir režisieriumi. Komanda sąmoningai suvokia vykstančio vaidinimo kryptį ir ją režisuoja be žodžių. Visi metodai ir technikos tampa įaugę, norisi eksperimentuoti, atrasti ką nors naujo, mesti sau iššūkius, bandyti laužyti taisykles ir žiūrėti kas bus. Svarbu atsiminti kad visada esate komandos dalis ir komandos tikslai yra aukščiau jūsų. Vaidinant būtinai pasilinksminkite, tik stenkitės kad jūsų linksmybės neapsunkintų kolegų darbo. Pasitaiko, kad labai patyrę improvizatoriai pradeda blokuoti partnerius (neigti jų kuriamą realybę) vien tam kad paeksperimentuotų. Improvizatoriui šis susitarimų laužymas galbūt ir sukelia virpuliukų, tačiau komandai tai yra tiesiog papildomas apsunkinimas.

Paskutiniame, penktajame etape jums tiesiog norisi daugiau. Jūs suprantate kad improvizacijos skonių yra daug ir jų ieškote. Pradedate domėtis kitais improvizacijos stiliais ir metodais. Lankotėse mokyklose kurios improvizuoja kitaip nei jūsų, bandot jų metodus ir nuolat tobulinate save. Suvokiate kad tobulybei improvizacijoje ribų nėra. Jūs sugebate ramiai improvizuoti su bet kuo - ar tai būtų naujokas, ar kito stiliaus atstovas.

Improvizacijos tobulėjimo procesas yra nenutrūkstamas - improvizatoriai nuolat patys mokinasi pas kitus, nuolat dalyvauja pasirodymuose. Tikri improvizacijos meistrai nuolat mokinasi, moko ir patys pasirodo pasirodymuose, vaidina. Šiame mene yra labai daug praktikos, niekada neištrūkstama iš mokinio-mokytojo-mokinio grandinės.

1.9 Improvizacijos mokymosi procesas naudojant šią knygą

Ši knyga yra tinkama tiek pradedantiesiems, tiek improvizacijos veteranams. Tolimesniuose skyriuose rasite pratimų sąrašus skirtus pradedantiesiems, įgudusiems, patyrusiems ir veteranams. Rekomenduojame įvertinus dalyvių patirtį vedant užsiėmimą naudoti pratimus tinkančius jų patirties lygiui. Nors pratimus patyrusiems gali įveikti ir pradedantieji, nederėtų skubėti, nes atlikimo kokybė bus prastesnė, nebus lavinami reikiami įgūdžiai - pirma reikėtų išmokti klausytis vieno partnerio o tik paskui šokti į grupinius vaidinimus ir treniruotis klausytis keturių ar daugiau žmonių. Patyrusiems ir veteranams retkarčiais atlikti pradedančiųjų pratimus yra vertinga, net rekomenduojama, tam kad prisiminti pagrindus.

Užsiėmimų vedėjams vieną skyrį, pvz. “Improvizacija įgudusiems” - galima laikyti vienu kursu iš kurio galima parinkti pratimus lavinti didelę patirtį turinčius improvizatorius.

Tolimesniuose kursuose dažnai prisiminama tai kas buvo išmokta ankstesniuose, pakartojami ankstesni pratimai. Todėl pratimų kiekis išsidėstęs piramide - daugiausiai pratimų turi pradedančiųjų skyrius, o mažiausiai - veteranų. Patyrusiems improvizatoriams visada verta prisiminti ir pratimus iš ankstesnių skyrių, kuo paprastesni pratimai, tuo stipriau ir tikslingiau jie lavina kertines improvizacijai reikalingas savybes.

Visi pratimai ir žaidimai lavina tam tikras improvizatoriaus savybes. Tuo tikslu prie kiekvieno pratimo pavadinimo yra priedas simbolių (raidžių) kurios apibūdina tai, ką pratimas lavina. **Pavyzdžiui: Skulptūros (F)(KF)(P)(V) lavina:**

(F) - fiziškumą, fizinę laisvę

(KF) - komandos formavimą

(P) - personažų kūrimą

(V) - vaizduotę

Improvizacijos užsiėmimo kokybei padeda koncentruotas tikslas. Tas tikslas dažnai būna kokio tai konkretaus įgūdžio lavinimas - klausymo, emocijų reiškimo, pozityvumą ar kitų. Todėl patogu sugalvojus vesti užsiėmimą emocijų tema, parinkti daugybę pratimų su (E) simboliu. Vaizduotės lavinimo tema su (V) simboliu ir taip toliau. Galima vieno užsiėmimo metu analizuoti ir keleta temų, tačiau neverta stipriai išsiplėsti - užsiėmimas praras edukacinę reikšmę. Improvizacijos džemuose (*angl. Improv Jam*) galima parinkti įvairiausių pratimus neatsižvelgiant į temas - šiuose susibūrimuose tikslas yra pasilinksinti ir prastestuoti improvizacijos įgūdžius.

Prie pratimų taip pat yra parašytos jų variacijos ir pratimui skirtos pastabos. Pastabos padeda įvykdyti pratimus sėkmingai, pateikia įžvalgas. Pratimų variacijos pateikia galimybes pratimus pajvairinti ar pasunkinti.

Pasiruošimo užsiėmimui procesas būtų toks - išsirenkate skyrių pagal mokinių lygį ir pasirenkate pratimus iš pasirinkto ar ankstesnių skyrių kurie atitinka jūsų užsiėmimo temą. Taip pat jei pats vedėjas turi daug patirties, besiruošdamas užsiėmimui gali paskaityti "patarimų ir taisyklių" skyrių, tai jam padės prisiminti patarimus ar įžvalgas, kurias gali duoti improvizatoriams patekus į bėdą.

Rekomenduojame mokant ir mokantis neskubėti žengti į kitą skyrių. Labai svarbu įsisavinti pagrindus ir tik tada platinti, bei gilinti žinias. Pradedančiųjų skyriuje visi pratimai turi aiškiai aprašytas taisykles, todėl improvizatoriams reikia mažai galvoti ir tiesiog vykdyti užduotis. Tolimesniuose skyriuose taisyklių mažėja ir vaidinantiems tenka vis daugiau susimąstyti apie tam tikrus metodus. Galvojant apie kokį metodą - pvz kartas nuo karto panaudoti menamą daiktą, nebelieka laiko koncentruotis į klausymą ar partnerio palaikymą, todėl svarbu, kad šį sudėtingesnį menamų daiktų pratimą, improvizatorius atliktų gebėdamas klausytis be pastangų, lyg tai būtų įprotis.

1.10 Pagrindiniai terminai

Šiame skyriuje pateikiami pagrindiniai improvizacijos terminai. Naudojami šioje knygoje ir užsiėmimų metu, jie padeda improvizatoriams geriau suprasti vienas kitą, bei taikliai įvardinti specifines situacijas. Dauguma iš jų yra naudojami plačiai, keletas gali būti skirtingose organizacijose įvardinti kitu terminu. Skliausteliuose pateikiamas žodžių vertimas į anglų kalbą - improvizacijos terminai anglų kalboje ne visada sutampa su tikslu vertimu į lietuvių.

Blokavimas (*blocking*) - partnerio idėjų stabdymas, nesutikimas su jo kuriamu pasauliu iš esmės. Blokavimo priežastys gali būti įvairios - nenoras prarasti kontrolės, vidinis negatyvumas, nežinojimas, baimė patekti į keistas situacijas.

Bendra tema (*game, finding a game*) - vaidinančių improvizatorių bendra vizija ir etiudo vystomos krypties suvokimas.

Buldozeris (*bulldozer*) - žmogus kuris mažai klauso kitų, visada nori vesti etiudą vienas užuot dirbdamas komandiškai, nori būti scenos žvaigždė. Dažnai tai gali būti nepiktybinis elgesys, būdingas žmonėms kurie už improvizacijos klasės ribų užima lyderio poziciją.

Dovana (*angl. gift*) - informacija kuria vienas aktorius scenoje perduoda kitam. Tai gali būti žodžiai, charakterio savybės, menami daiktai. Geras improvizatorius dauguma dovanų priima.

Emocinis pagrindimas (*emotional justification*) - pagrindimas personažų elgesio emociškai užuot pasinaudojant logika. Pinigai ir ligos yra blogi personažų elgesio pateisinimai. Tai kad keistas elgesys suteikia personažui jam norimas emocijas yra geras elgesio pateisinimas - emocinis pagrindimas.

Etiudas (*scene*) - 1-5 minučių trukmės improvizatorių vaidinimas scenoje turintis pradžią ir pabaigą.

Giberiš (*gibberish*) - išgalvota, netikra kalba. Kiekviena karta ji yra improvizuota ir visada skirtinga.

Ginčas (*argument*) - silpna blokavimo forma, pokalbis apie nieką.

Ilgio formato vaidinimai (*long form improv*) - ilgi, improvizuoti vaidinimai, dažniausiai trunkantys 10 - 40 minučių. Šie vaidinimai stiprių apribojimų neturi - jie gali vadovautis schema, arba būti visiškai laisvo stiliaus.

Įžemintas (*grounded*) - emocija, faktas ar idėja atitinkanti kuriamo pasaulio realybę. Paprastam pasaulyje įžeminimas yra glaudžiai susijęs su kasdienybe ir įprastu žmonių elgesiu. Fantastiniame pasaulyje įžeminimas yra susijęs su to pasaulio kasdienybe ir išgalvotų veikėjų elgesiu (pvz. *burtininkų pasaulyje vyrauja magija ir magiški objektai*).

Keistas dalykas (*shiny object; strange thing*) - išskirtinė detalė kuri spindi sukurtame kontekste. Vaidindami mes ieškome keistų dalykų ir stengiamės juos pastebėti, o pastebėję pasinaudojame jais bendros temos vystymui.

Keistas personažas (*fool/absurd character*) - personažas turintis nepaprastai stiprų įsitikinimą. Įsitikinimas gali būti keistas, gali būti ir paprastas. Kadangi personažas savo įsitikinimą naudoja kaip prizmę per kurią žiūri į pasaulį - jis dažnai elgiasi neįprastai, neracionaliai. Pats keistasis personažas mano kad jis elgiasi visiškai normaliai.

Keitimas (*tag-out*) - vieno vaidinančio aktoriaus pakeitimas kitu, vaidinimo eigoje su tikslu perkelti personažus į kitą situaciją ar paaštrinti esamą situaciją.

Konfliktas (*conflict*) - personažų nesutarimo rūšis, kuriame jie yra vienas kitam atviri ir nuoširdūs, kalba apie tai ką jaučia ir galvoja vienas apie kitą. Skirtingai negu ginčas, konfliktas gali būti naudingas etiuduose.

Kontekstas (*context*) - sukurta arba įvardinta aplinka kurioje vyksta etiudas - vieta, personažai ir jų priešistorė, veikla kuria jie užsiima, jų emocijos ir santykiai. Kontekstas yra platesnė savoka nei VVV.

Kopijavimas (*mirroring*) - kolegos kuriamo personažo savybių, manierų, elgesio, požiūrio į pasaulį kopijavimas. Kopijuojant vienas kitą galima labai lengvai kartu vystyti bendrą temą, susikurti artimus, panašius personažus. Kopijavimo metu visi tiesiog kopijuoja kolegas, aštrina matoma elgesį ir nesistengia sugalvoti kažko naujo.

Nusišnekėjimas (*nonsense*) - beprasmių, kvailų žodžių vartojimas dažniausiai atliekamas ramiu veidu, vaizduojant jog nesamonės yra visiškai normalūs dalykai.

Menami daiktai (*object work; imaginary objects*) - nematomi, fiziniais improvizatorių judesiais sukurti ir nupiešti daiktai arba erdvė, įsivaizduojami objektai.

Normalus personažas (*voice of reason*) - tai personažas, artimas kasdienybėje sutinkamiems žmonėms. Jis yra mūsų atspindys scenoje, reaguojantis į neįprastus, keistus dalykus. Tai personažas atstovaujantis žiūrovų požiūrį.

Organiškas (*organic*) - *organiškas vaidinimas* - natūralus, žmogiškas vaidinimas, nesistengiant perdėti būti juokingu ar keistu.

Paaštrinimas (*heightening*) - vystomos temos sustiprinimas, sutirštinimas, kraštutinumų ieškojimas.

Pasiūlymas (*gift*) - dovana, dažnai nepatogi, vedanti į nepatogias situacijas. Šią dovaną kolega gali pasirinkti priimti arba atmesti.

Personažas (*character*) - veikėjas sukurtas scenoje, kurio asmenybė ir fizinės savybės nesutampa su vaidinančio improvizatoriaus asmenybe ir savybėmis.

Priskyrimas (*endowment*) - tai yra dovanos variantas, kai kolegai nesuteikiama galimybė pasirinkti ir dovaną yra įbrukama. Tai yra kolegai vaidinimo metu priskiriama tam tikra savybė ar emocija ją konkrečiai įvardijant.

Priešistorė (*premise*) - prieš vaidinimą sugeneruoti faktai ar idėjos, kurie yra naudojami ilgo formato vaidinimų metu. Improvizuoti etiudai įkvėpti asmeninių monologų yra vienas iš priešistorės naudojimo pavyzdžių

Statusai (*status*) - personažo savivertė. Aukšto statuso personažas yra orus, drąsus, žemo statuso personažo savivertė yra maža, jis yra bailus, kaltina kitus dėl jam atsitinkančių nelaimių, burba. Daugiau informacijos apie statusus rasite skyriuje "Pagrindinės temos pradedantiems -> Statusai".

Suteneriavimas (*pimping*) - negraži improvizatoriaus savybė vaidinant priskirti kolegai nepatogias personažo savybes, mesti kolegas į nepatogias situacijas be jokios rimtos priežasties.

Taip ir (*yes and*) - pagrindinis improvizacijos metodas kurį naudodami mes sutinkame su partnerių idėjomis ir jas papildome.

Trumpo formato improvizacija (*short-form improv*) - tai improvizacijos tipas kurioje atliekami trumpi pratimai užsiėmimo ar pasirodymo metu. Dažnai pratimai turi iš anksto nustatytas taisykles kurios žiūrovams yra paaiškinamos.

Užėjimas (*walk on*) - kolegos aktorių žengimas į sceną kai joje jau vaidina du aktoriai. Dažnai atliekamas su tikslu papildyti etiudą, jį paspalvinti.

VVV arba 3V (*who, what, where*) - veiksmas, vieta ir veikėjai - pagrindiniai dalykai reikalingi konteksto sukūrimui. Vieta tai erdvė kurioje vyksta etiudas. Veikėjai tai personažai ir jų santykis. Veiksmas - tai veikla, kuria abu personažai užsiima įprastai nupiešiama menamais daiktais (stovėjimas ir kalbėjimas nėra veikla).

2. Užsiėmimų specifika

Improvizacijos užsiėmimai skiriasi nuo įprastinių pamokų ar paskaitų tuo, kad yra labai interaktyvūs, įtraukia visus dalyvius. Užsiėmimų vedėjui yra svarbu suvokti kaip prisitaikyti prie skirtingos dalyvių grupės, paruošti programą atsižvelgiant į užsiėmimo tikslą, dalyvių kiekį, jų patirtį. Šiame skyriuje aprašyta improvizacijos užsiėmimų specifika - pastabos ir patarimai padėsiantys vedėjui pasiruošti improvizacijos pamokai ar renginiui.

2.1 Užsiėmimų trukmė

Rekomenduojama improvizacijos užsiėmimo trukmė yra nuo dviejų iki trijų valandų.

Dviejų valandų trukmė yra labai tinkama naujokams ar moksleiviams. Trumpi užsiėmimai neišvargina, leidžia nepratusiems sutelkti dėmesio jį išlaikyti. Taip pat vedėjui yra lengviau dvi valandas išlaikyti aukštą energijos lygį ir sukurti smagią aplinką improvizacijai. Trumpų užsiėmimų metu, rekomenduojama naudoti įvairius trumpus, aiškius pratimus, kurie turi konkrečias taisykles ir tikslus.

Trijų valandų trukmės užsiėmimai rekomenduojami patyrusiems improvizatoriams. Taip pat užsiėmimo metu rekomenduojama daryti trumpą pertrauką, o po pertraukos lengvą apšilimą, kuris sutelktų visų studentų dėmesį. Ilgame užsiėmime galima drąsiai atlikinėti ilgos trukmės pratimus, skirti daugiau laiko diskusijoms ir analizei. Vedėjui derėtų sekti komandos jėgas ir energijos lygį ir matant kad visi pavargę, užsiėmimą sustabdyti anksčiau arba įterpti dinamiškų pratimų, kurie visus išjudintų ir atgaivintų. Grupėje atsiradus nuovargiui ir jo neįveikus vaidinimai ir atliekami pratimai pasidarys nuobodesni, silpnesni, juose atsiras daugiau neigiamų emocijų. Nenustebkite jei ilgo užsiėmimo pabaigoje, dalyviams darosi sunkiau atlikti pratimus ar susikoncentruoti. Tai yra normalu.

2.2 Dalyvių kiekis užsiėmime

Improvizacijos užsiėmimai yra ypatingi tuo, kad visi dalyviai yra įtraukiami - dalyvauja, žaidžia, vaidina. Vedėjas visiems turi skirti vienodai laiko ir dėmesio. Esant per dideliame dalyvių skaičiui jie gali nespėti visi išbandyti atlikti pratimų - ypač jei juos atlikinės du ar trys aktoriai, o tuo metu kiti atliks žiūrovų funkcijas. Esant per mažam dalyvių skaičiui, užsiėmimas bus labai intensyvus, visi įgaus žinių, tačiau jei vedėjas ves užsiėmimą tik trimis ar keturiems žmonėms bus neefektyviai išnaudojamas jo laikas ir dalyviai greičiau pavargs. Maksimalus rekomenduojamas kiekis žmonių viename žaidimų užsiėmime yra dvidešimt, o minimalus trys. Pats optimaliausias žmonių kiekis žaidimų užsiėmime yra dešimt - dvylika. Kai dalyvauja dešimt - dvylika žmonių, jie visi gali intensyviai atlikti pratimus, gauna dėmesio ir nenuobodžiauja, taip pat tiek vedėjas yra efektyviai išnaudojamas.

Jei žmonių kiekis yra didesnis negu dvylika - vedėjas turėtų parinkti pratimus kuriuos visi galėtų atlikti porose, o jei pratimai atliekami scenoje, jie turėtų įtraukti kuo daugiau dalyvių. Svarbu yra sekti, kad improvizuotojai "neatsaltų", jei jie ilgą laiką užims žiūrovo funkciją, jie gali aptingti ir vangiai dalyvauti pratimuose kuomet kviečiami savanoriai. Vedėjas neturėtų skirti labai daug laiko diskusijoms, nes tai dar labiau sutrumpina laiką kurį dalyviai galėtų išnaudoti improvizacijai.

Vaidinimų užsiėmimo dalyvių rekomenduojamas kiekis yra 8-12 žmonių. Vaidinimo etiudai įprastai atliekami scenoje ir atliekami ilgiau. Kei žiūrovų bus daug jie tiesiog didžiąją dalį užsiėmimo praleis sėdėdami ir žiūrėdami kolegų vaidinimus.

Pasitaiko atvejų kad dalyvių kiekio neina iš anksto numatyti - pavyzdžiui vykstant į seminarą ar festivalį, kur nėra dalyvių registracijos. Ten galite sulaukti keturių, galite sulaukti trisdešimties svečių. Todėl kartais verta pasiruošti programą su daugiau pratimų, kad prireikus galėtumėte prisitaikyti.

2.3 Užsiėmimo tikslas

Galimi improvizacijos užsiėmimo tikslai yra - edukacija, pasilinksminimas, komandos formavimas, susipažinimas (ledlaužis). Žinant užsiėmimo tikslą yra lengviau jam pasiruošti.

Jei tikslas yra edukacija - vedėjas koncentruosis į vieną ar dvi temas paruoštas pagal dalyvių patirties lygį. Edukacinius užsiėmimus galima vesti ne tik klasėse, bet ir festivaliuose, seminaruose. Prieš šiuos užsiėmimus verta prisiminti teorijos - aptarimams, pokalbiams apie ryšį tarp improvizacijos ir kasdienybės, pasiruošti klausimų, kurie įtrauktų dalyvius, padėtų jiems susimąstyti apie atliekamus pratimus, suvokti vystomą temą.

Jei tikslas yra pasilinksminimas šventėje - gimtadienyje, vestuvėse ar įmonės vakarėlyje, parinkti pratimai gali būti iš įvairiausių temų. Jie turėtų būti linksmi, greitai, įtraukti visus svečius, leisti jiems dalintis istorijomis, būti atviriems. Čia diskusijos nėra reikalingos. Derėtų pasiruošti išlaikyti greitą tempą ir gerą nuotaiką.

Komandos formavimo ir susipažinimo tikslais labai tinka parinkti pratimus iš klausymosi ir "taip ir", atvirumo temų. Vedėjas turėtų stengtis sukurti saugią, atvirą atmosferą, parinkti pratimus atliekamus rate ir porose. Pradedant nuo paprastų pratimų ir juos truputėlį sunkinant reikėtų siekti, kad užsiėmimo pabaigoje dalyviai galėtų atlikti grupinius pratimus - kartu sukurti istoriją, erdvę ar trumpą vaidinimą.

2.4 Užsiėmimo temos sudarymas

Vedėjas turėtų pasirinkti vieną ar dvi temas improvizacijos užsiėmimui. Tema gali būti ir konkreti, tokia kaip nusišnekėjimas, taip ir, personažų kūrimas, gali būti ir abstrakti, tokia kaip - vaidyba, komandinis darbas, drąsa. Tikslus temos įsivardinimas padės vedėjui pasiruošti programą, pasirinkti pratimus.

Jei pratimai bus labai skirtingi ir iš įvairių temų, bus sunku diskutuoti, sunku aiškinti studentams improvizacijos technikas. Pradedantieji ir netgi patyrusiems pačios svarbiausios temos yra klausymas, bei "taip ir". Jos yra aiškos ir paprastos, todėl lengvai perprantamos naujokų, tinkamos komandos formavimo užsiėmimams.

Jei užsiėmimo metu studentams nepavyksta taisyklingai atlikti pratimų, dažniausiai tai nebus pačių dalyvių kaltė, o vedėjo. Galbūt jis per anksti pateikė per sudėtingus pratimus, galbūt grupė dar nebuvo įsisavinusi reikalingų pagrindų, galbūt gerai nepaaiškino užduoties. Tai visada pastebima naujokams leidžiant suvaidinti etiudus per anksti (neišmokus klausytis ir priimti partnerių) - jie vienas kito silpnai klausysis, ginčysis, stovės kaip dvi statulos. Kokybiškam vaidinimui reikia visų improvizacijos pagrindų - klausymosi, pozityvumo,

menamų daiktų, personažų kūrimo, drąsos ir kitų. Ne visada spalvingas ir gražus pratimas bus efektyvus, bei įkandamas kiekvienam dalyviui.

2.5 Vedėjo rolė

Vedėjas improvizacijos užsiėmime užima labiau gido rolę, negu mokytojo. Jis pataria, padeda, parodo pavyzdį, o už klaidas nevertina ir neteisina. Jo tikslas yra stengtis sukurti saugią, linksmą erdvę, kurioje žmonės galėtų būti atviri, jaustųsi patogiai, bei galėtų smagiai leisti laiką. Vedėjas turėtų sekti žmonių nuovargį ir motyvaciją, prireikus pakoreguoti programą, kad visi užsiėmimo metu praleistų laiką turiningai. Jis taip pat neturėtų per daug kritikuoti, duoti neigiamų pastabų.

Neigiamos pastabos atsiranda dėl dalyviams trūkstamos kompetencijos, o trūkstama dalyvių kompetencija dažnai atsiranda dėl vedėjo ankstesniame užsiėmime netinkamai išaiškintos temos. Vedėjui nederėtų sakyti kritikos jei pratimo užduotis buvo viena, tačiau dalyvis nepanaudojo kokio tai metodo iš ankstesnių užsiėmimų; pavyzdžiui užduotis yra sukurti personažą, tačiau aktoriai vaidindami prastai vienas kito klausėsi - nes buvo labai susikoncentravę į personažo kūrimą; čia nederėtų vertinti klausymo, o susitelkti į tai kaip gerai sekėsi sukurti personažus. Visuomet galima grįžti prie pagrindų ir atlikti keletą bazinių pratimų netgi pažengusiųjų užsiėmimų metu.

Ką vedėjui derėtų daryti - tai pagirti, bei priminti kad improvizacijoje galima klysti (dažnai tai yra pamirštama vedant užsiėmimus patyrusiems improvizatoriams, kurie jie nori viską atlikti per daug tobulai). Įvardinti gerąsias, stipriąsias dalyvių savybes ir neminint jų klaidų yra naudinga, nes tuomet improvizuotojai gali koncentruotis į tai ką atlieka tinkamai. Kuo daugiau stipriųjų improvizacijos savybių improvizatoriai turės, bei juos naudos, tuo mažiau jie darys klaidų ir taip išsivalys nuo blogų įpročių.

Taip pat, pastabos ir komentarai visada turėtų būti nukreipti konkrečiai tam asmeniui, kuriam jie skirti, o ne visai grupei.

Tam, kad dalyviai jaustųsi patogiau, vedėjas gali įvesti "stop" taisyklę, kurią naudojant, bet kuris improvizatorius gali pasakyti "stop!" ir sustoti atlikti pratimą. Taip pat jis gali įvesti konfidencialumo taisyklę, kuria vadovaujantis improvizatoriai sutinka nesidalinti tuo, kas nutiko kolegoms užsiėmimo metu, jų neapkalbėti už užsiėmimo ribų. Vedėjas gali prašyti cenzūros tam tikromis jautriomis temomis, gali sustabdyti ar nutraukti atliekamą pratimą jei improvizatoriai nuklysta į situacijas nepatogias patiems ar žiūrovams. Jis gali sugalvoti papildomų taisyklių ar susitarimų, kurie leistų dalyvaujantiems, užsiėmimo metu jaustis saugiai ir patogiai.

Vienas iš užsienio teatrų sugalvojo kad jei dalyvis nori panaudoti "stop" taisyklę, jis bet kuriuo vaidinimo tiesiog ištars frazę "einu pasiimti plaktuko" ir paliks sceną. Jūs taip pat galite taisyklės padaryti žaismingesnėm, jas paspalvindami, sugalvodami išskirtines frazes..

Vedėjas taip pat gali elgtis skirtingai dirbdamas su skirtingą patirtį turinčiais improvizatoriais. Su pradedančiais ir įgudusiais verta būti linksmu, žaismingu, dalintis savo gyvenimo istorijomis. Su patyrusiais ir veteranais, verta būti profesionaliu, ramiu, konkrečiu, kartais pajuokauti, duoti komplimentų ir mažai, tačiau labai koncentruotos kritikos.

Vedėjas turėtų pasirodyti užsiėmimo patalpoje prieš visiems dalyviams ateinant ir palikti patalpą tik visiems išsiskirsčius. Prieš užsiėmimą dalyviai bendraudami su vedėju pasijaus laukiami ir priimami, o po užsiėmimo keletas dalyvių gali užsilikti ir užduoti papildomus klausimus į kuriuos vedėjas turėtų atsakyti.

2.6 Užsiėmimo struktūra

Įprastinė improvizacijos užsiėmimo forma yra: įžanga į temą - apšilimas - improvizacijos pratimai - užsiėmimo aptarimas.

Įžangos į temą tikslas yra pasikalbėti, aptarti tai kas bus atliekama užsiėmimo metu ir paklausti ką suvokė iš ankstesnių susitikimų. Įžanga dalyvius ir vedėjus sutelkia užsiėmimui. Jos trukmė turėtų būt tarp penkių ir penkiolikos minučių.

Apšilimo tikslas yra sutelkti dalyvius improvizacijai - juos išjudinti, leisti pamiršti darbus ar kasdienes problemas, bei paaštrinti jų koncentraciją. Dažnai verta įterpti bent po vieną atvirumo (komandos formavimui), vieną fizinį (atsipalaidavimui ir užsimiršimui), bei vieną klausymo pratimą (koncentracijai). Galima apšilimus paruošti pagal tą dieną vystomą temą, tačiau galima ir padaryti linksmus, įdomius apšilimo pratimus kurie yra visiškai su tema nesusiję (jei tema labai rimta, geriau pradžioje tiesiog pažaisti). Jei grupė yra labai stipri ir sugeba improvizuoti be apšilimo, galima apšilimą ir panaikinti, tačiau improvizuoti kokybiškai be apšilimo sugeba dažniausiai tik improvizatoriai su penkių ar daugiau metų patirtimi. Apšilimo trukmė įprastai trunka nuo dešimties minučių iki pusvalandžio.

Improvizacijos pratimai yra užsiėmimo pagrindas, kurio metu yra analizuojama pagrindinė tema, lavinami studentų įgūdžiai. Įprasta pratimų dalies trukmė yra tarp pusantros ir dviejų su puse valandos. Šios dalies metu vedėjui derėtų pavarijuoti pratimus, kad jie būtų retkarčiais atliekami porose, retkarčiais grupelėse, retkarčiais improvizatoriai vaidintų prieš kolegas atliekančius žiūrovų vaidmenį. Jei visą laiką pratimai bus atliekami atsistojus ar grupėse, tai gali nuvarginti dalyvius. Jei visą laiką pratimus atlikinės pora improvizatorių, kol kiti tik žiūrės, žiūrovai aptings. Dinamika improvizacijos užsiėmimo metu pakelia energiją, suteikia žaismingumo. Užsiėmimuose veteranams dinamika nėra tokia svarbi kaip pradedantiesiems.

Užsiėmimo aptarimas - yra paskutinė užsiėmimo dalis, dažnai atliekama susėdus, ar stovint rate. Tai yra diskusija apie tai, kaip studentams sekėsi atlikti pratimus, jų nuomonės išklausymas, pagyrimai sau ir kitiems. Apibendrinimo metu vedėjas gali papildomai pagirti studentus, papasakoti apie temos svarbą, bei jos apraiškas gyvenime, užduoti namų darbų. Gera praktika yra kartas nuo karto dalyvių paprašyti pasakyti sau ar kolegoms komplimentų - taip visi jaus komandiškumą, pastebės bendrą augimo progresą.

Jei pabaigoje dalyviai dalinasi labai asmeniškais potyriais, ar kalba jautiriomis temom, vedėjui derėtų vengti skubėti daryti išvadas ar patarti, taip pat neturėtų patarti ar komentuoti kiti dalyviai. Vedėjas gali tokiu atveju atsakyti per savo prizmę - jei jis pats yra turėjęs panašių potyrių, papasakoti kaip jis jautėsi tuo metu, ar kokius veiksmus jis atliko ir kokį rezultatą jam davė.

3. Improvizacija pradedantiesiems - improvizacijos žaidimai

Improvizacijos žaidimai yra tinkama priemonė lavinti tiek pradedančiuosius, tiek patyrusius improvizatorius. Jie labai aiškiai įvaizdina improvizacijos esminius principus. Prieš atliekant kiekvieną žaidimą vedėjas pasako jo taisykles atlikėjams, o pasirodymo metu ir žiūrovams. Įprastai kiekvienas atliekamas improvizacijos žaidimas turi dvi-tris taisykles ar apsunkinimus, kurių atlikėjams reikia laikytis. Apribojimai ir taisyklės yra ne apsunkinimas, o pagalba - jie padeda suvokti pratimo kryptį, sukuria saugius rėmus. Didžiąją daugumą pratimų įvardintų šiame skyriuje, gali atlikti žmonės be improvizacijos patirties - jie yra tinkami vakarėliams, komandos formavimui.

Improvizacijos žaidimus galima naudoti kaip pirmą žingsnį į improvizaciją, galima prie jų pasilikti ir netęsiant savo kelionės į ilgesnius vaidinimus. Jei jūsų grupė nori lavinti save žaidimuose ir tik juos naudoti savo pasirodymuose - išmokę jų taisykles ir metodus papildykite juos emocijomis, personažais, menamais daiktais - taip jų atlikimas taps spalvingesnis ir profesionalesnis.

Tik pradedantys užsiimti improvizacija dažnai atsineša kamščių ir blokų. Improvizuojant šie blokai ir kamščiai po truputį silpsta, retkarčiais pasinaikina visiškai. Todėl yra visiškai normalu jei pradedantieji ištaria necenzūrinius žodžius, pratimų metu atlieka ką nors baisaus ar nepatogaus. Tiesiog svarbu kad iš po kamščių ir blokų išlindusios baisybės nemestų kitų improvizatorių į nepatogias situacijas. Besivystančias nepatogias ir neskalias situacijas vedėjas visada gali sustabdyti. Įprastai nepatogūs dalykai panaudoti vieną ar du kartus improvizatoriams išgaruoja, tačiau jei jie užsilieka, reikėtų treniruoti juos vengti nepatogių temų - paaiškinti improvizatoriui kad jis turi tam tikrą negražią tendenciją ir turėtų jos vengti, padėti jam savo blogą įprotį pastebėti įvardinant jį pratimų atlikimo metu. Padėti galima duodant gražią priešistorę vaidinimui, duodant sąlygą būti pozityviu atliekant pratimą.

Jei pasitaikytų taip, kad improvizatoriai kristų į nepatogias ar neskalias situacijas gana dažnai, galima jiems priminti kad ateiname improvizuoti tam, kad smagiai praleistume laiką, užsiimtume saviugda, o nepatogios situacijos tiesiog nėra smagios, jos visai grupei gali sugadinti nuotaiką, tai kam jas kurti? Net patyre improvizatoriai retkarčiais įkrenta į neskalias situacijas, sukuria nepatogius vaidinimus, svarbu kad tai būtų labiau išimtis, o ne taisyklė.

Atliekant pratimus kartu reikėtų kuo dažniau ploti - ploti suklydusiems už tai kad jie buvo drąsūs, ploti atlikusiems improvizacijos užduotį, ploti kai tam tik yra proga. Taip sukurama draugiška atmosfera kurioje galima klysti, nebijoti būti savimi.

3.1 Reikalingos žinios pradedantiesiems

Visiškai jokių žinių nereikia. Visiškai jokios patirties nereikia. Išsirinkite pratimą iš pradedančiųjų skyriaus ir jį tiesiog atlikite. Šiuos pratimus įveikti gali visi - tiek jūsų draugai, tiek jūsų kaimynas, tiek jūsų močiutė.

3.2 Improvizacijos žaidimų scenografija

Jei žaidimai atliekami porose, grupelėse ar bendrame rate scenografija jiems nėra reikalinga. Apie ją reikia žinoti atliekant žaidimus ar mini vaidinimus scenoje užsiėmimų, pasirodymų ar švenčių metu.

Pratimai kurių metu yra kuriamos istorijos, atliekami pasakojimai improvizatoriai turėtų stovėti pilnai atsisukę į žiūrovus. Taip jie bus geriau girdimi bei matomi. Nesvarbu ar pasakotojas vienas, du ar keturi, jie turėtų žvelgti į žiūrovus stovėdami pačioje patogiausioje, geriausiai visiems matomoje scenos vietoje. Pasakojimų metu visi improvizatoriai stovi, o kėdės įprastai nėra naudojamos.

Pratimai kurių metu yra judama ir vaidinama tereikia stengtis neatsukti žiūrovams nugaros. Improvizuojant reikėtų kuo mažiau galvoti. Natūralumas yra svarbesnis už teatrališkumą. Jei natūraliai vaidinant yra pasirinkimas - atsisukti į žiūrovus daugiau ar mažiau, pasirinkite atsisukti daugiau, pieškite menamus daiktus tarp savęs ir žiūrovų.

Vaidinimų metu galima naudoti kėdes, duris, lovą, kitus scenos baldus, įvairias pakylas, scenos platformas. Juos galite naudoti originaliai ir ne pagal paskirtį - pavyzdžiui iš poros kėdžių sukurti automobilį ar iš lovos valtį.

Improvizuojant visada naudojame menamus tušinukus, telefonus, knygas ir visus kitus objektus. Jei naudosite tikrus objektus jūsų naudojamų objektų pasirinkimas bus labai ribotas. Improvizacijoje nežinia kada gali prireikti kaktuso, rašiklio, dviračio ar akvariumo, tačiau naudodami savo gestus ir vaizduotę galime juos nupiešti erdvėje. Maišymas menamų ir tikrų objektų sukuria painiavą - žiūrovui tampa neaišku kurie objektai vaidinime yra tikri. Jei naudosite menamus daiktus jų pasirinkimas bus begalinis ir jie visi taps tikri.

3.3 Pagrindinės temos pradedantiesiems

Improvizacijos pradedantiesiems skyriuje yra vystomos ir analizuojamos žemiau išvardintos temos. Šių temų simbolius galite rasti prie pratimų pavadinimų. Šalia visų pratimų pavadinimų yra prirašyti simboliai nurodantys kurių temų vystymui jie yra tinkami.

3.3.1 Drąsa (D)

Visi improvizacijos pratimai lavina drąsą, tačiau pažymėti (D) požymiu turi tikslą improvizatorius pastatyti į nepatogias situacijas. Drąsa improvizacijoje reikalinga įvairi - žengimo į sceną, gebėjimo iš savęs pasidaryti kvailį, žengimo į nežinomybę, patekimo į nepatogias situacijas savo noru.

Būti drąsiu pasidaro lengva suvokus, kad mes viską atliekame įsivaizduojamoje smėlio dėžėje - joje nėra susižeisti, galima suklysti, eksperimentuoti. Geriausias būdas tapti drąsiu yra tiesiog atlikti pratimus daug kartų - šokti į vandenį ir plaukti. Improvizacijoje vis tobulėdami siekiame tapti drąsiu begėdžiu.

Improvizatoriai yra lyg vaikščiotojai lynu - kai žiūri į žmogų einantį lynu dideliame aukštyje ir matai kad jis nedrąsus, bijo, pasijauti neskaniai ir pradedi dėl jo bijoti. Jei pamatai improvizatorių bijantį būtų scenoje pasirodymo metu - pasijauti taip pat blogai. Svarbu improvizuojant būti drąsiu ir jaustis patogiai kiekvienoje situacijoje ne tik dėl savęs, bet ir dėl žiūrovų.

3.3.2 Emocijos (E)

Emocijų pratimai yra skirti emocijų spektrui lavinti. Kasdienybėje kartais mes užsidedame kaukes ir emocijas užspaudžiame, jų neparodome. Improvizuodami mes turime jas išleisti. Tai kas vyksta scenoje mums turi rūpėti, turime reaguoti į viską kas pasakoma kolegų. Emocijoms lavinti skirti pratimai leidžia mums pajauti džiaugsmą, susijaudinimą, nuostabą, liūdesį, pyktį, pasibjaurėjimą, nepasitenkinimą, baimę, gėdą, kaltę ir visas kitas emocijas.

Improvizuojant komiškumas atsiranda kai mes sureikšminame smulkius, neįprastus dalykus, išpučiame dramos burbulą dėl tokių menkniekių kaip vėluojantis maistas restorane, sutraiškyltas vabalas, smulkus komplimentas ar obuolio skiltelė. Vaidinant visuomet patartina naudoti pozityvumą ir teigiamas emocijas, tačiau nereikia vengti ir neigiamų. Stipriai išreikštas liūdesys sutraiškyltus vabalą ar pametus žirkles tampa lengvu ir juokingu absurdu. Naudojant emocijas svarbu jas sustiprinti, pakeisti, varijuoti intensyvumu. Galbūt kasdienybėje mums smulkmenos nerūpi, tačiau vaidinant smulkmenos turi mus erzinti arba džiuginti - būti apatišku ar neutraliu joms įvykus vaidinimo metu yra saugus, nuobodus ir paprastas kelias.

Pradedančiųjų tikslas atliekant emocijų pratimus yra tiesiog jausti emocijas, eksperimentuoti, tyrinėti save. Galite pasitikrinti, kaip stipriai mokate džiaugtis ar pykti.

3.3.3 Fiziniai pratimai (F)

Šiems pratimams atlikti reikalingas fiziškumas, judesiai. Fiziškumas svarbus vaidinant - mes turime judėti, būti gyvais, vengti tapti tik kalbančiomis galvomis. Judėjimas pratimuose ir etuduose yra ne ką mažiau svarbus nei kalba ar žodžiai.

Rekomenduojame fizinius pratimus kuriems reikalingas labai artimas kontaktas atlikti kai grupė susitinka jau nebe pirmą kartą - vienas kitą pažįsta, pasitiki, žino vienas kito ribas.

Fiziniai improvizacijos pratimai puikiai tinka apšilimui prieš užsiėmimą - jie padeda visiems pailsėti po įtemptos dienos ofise, pamiršti kasdienes problemas atvykus į improvizacijos užsiėmimą.

Atliekant fizinius pratimus, vedėjui svarbu atsižvelgti į grupės gebėjimus. Jei yra žmonių su tam tikrai fizine negalia, gali būti jog kaip kurių pratimų derėtų vengti. Šiame skyriuje aprašytus pratimus tereikia vykdyti ir stengtis jaustis laisvu savo kūne, būti laisvu prieš žiūrovus.

3.3.4 Klausymas (K)

Pratimai su priedu (K) lavina gebėjimo klausytis įgūdžius. Pradedantieji atlikdami klausymo pratimus gebės atsiriboti nuo išorės ir susikoncentruoti. Pradžioje svarbu yra gebėti suprasti partnerį loginiame lygmenyje, girdėti kiekvieną žodį. Gebėjimas klausytis yra kertinis improvizatoriaus įgūdis. Šią temą rekomenduojame pasirinkti vedant užsiėmimus naujokams, taip pat vienkartinį užsiėmimą metu. Dauguma žmonių klausymo pratimus gali atlikti be didelių sunkumų ir diskomforto..

Vienas kito improvizuojant klausytis yra svarbu, kadangi kuriame viską nuo nulio ir viskas kas yra ištariama, tampa neginčijama tiesa. Jei ištariate, kad šiuo metu važiuojate - vadinasi jūs esate automobilyje. Jei ištariate kad šiandien karšta vasaros diena - tai reiškia, kad vaidinimas vyksta karštą vasaros dieną. Kuriant kartu yra svarbu išgirsti visus partnerio žodžius, tam kad išlaikyti vientisą kontekstą, tikrovišką vaidinimą. Visą išgirsti ir suvokti yra gana paprasta - tereikia atsipalaiduoti ir klausytis. Dažniausiai negirdime vienas kito, kai bijome, kai galvojame jog žinome kas yra ar greitai įvyks scenoje, kai norime žūt būt pasakyti kažką juokingo, kai pasiduodame išoriniams trukdžiams. Jei atsipalaiduosite, pasitikėsite savimi ir kolega, nesistengsite būti išradingais, o tiesiog klausysitės - klausymo pratimus atliksite tobulai.

3.3.5 Komandos formavimas (KF)

Komandos formavimo pratimuose dalyviai lavinami būti atvirais, dalintis asmeninėmis istorijomis. Svarbu kad visi dalyviai jaustųsi grupėje patogiai, drąsiai, nebijotų atvirauti, parodyti save. Vedėjas gali sukurti draugišką atmosferą, visus supažindindamas komandos formavimo pratimų pagalba. Kai nariai pasitiki vienas kitu jie tampa drąsesniais, tuomet pagreitėja visas grupės tobulėjimo procesas. Pradedantieji improvizatoriai nebijo apsikvailinti, žengti į nežinomą ir klysti, kai žiūrovai (kiti grupės nariai) yra jų draugai, komanda.

Atvirumas yra dalis improvizatoriaus saviugdų proceso. Improvizuodami naudojame save, savo patirtis, apsinuoginame. Pradedantieji svarbu suvokti, kad jų istorijos, pasidalinimai ir savybės yra idealios kūrybai. Dažnai menka asmeninė istorija yra žymiai stipresnė negu daugybė išgalvotų žodžių. Įdėdami dalelę savęs į personažus scenoje, paversite juos realesniais, tikroviškesniais ir žmogiškesniais. Atlikdami komandos formavimo pratimus, drąsiai būkite savimi.

Šie pratimai taip pat labai tinkami vienkartinuose susitikimuose, ledlaužiuose, komandos formavimo seminaruose, juos galima naudoti vakarėliuose ir renginiuose apšilimui, susipažinimui.

3.3.6 Menami daiktai (M)

Menamų daiktų kūrimas yra dažnai nuvertinta, tačiau be galo svarbi improvizacijos dalis. Juos naudojant personažai tampa gyvesni, spalvingesni. Menamų daiktų dėka nupiešiamas įsivaizduojamas pasaulis, kuris yra ne mažiau realus nei tikras. Improvizacijoje nėra dekoracijų, todėl labai svarbu pasitelkti fantaziją ir darbą su menamais daiktais. Nederėtų persistengti ir naudoti mimo technikų - hiperbolizuotų, ypatingai ryškių judesių. Improvizuotojų sukurti objektai turėtų būti realistiški, primenantys matomus kasdienybėje.

Nederėtų naudoti tikrų, fizinių, smulkių daiktų - tušinukų, telefonų, popieriaus lapų, nederėtų nusiaudinėti savo batų (nusiauti menamus). Kai kuriame pasaulį iš menamų daiktų ir į jį atnešame kažką materialus, mes sugriauname sukurtą įsivaizduojamą realybę. Žiūrovui pasidaro painu suvokti, kuris pasaulis yra tikras - ar tas su tikrais daiktais ar su menamais. Kadangi menami daiktai suteikia daugiau galimybių, mes naudojame juos.

Ką galima naudoti iš fizinių objektų ir yra labai rekomenduotina, tai scenos baldai - kėdės, durys, lova, paaukštintas scenos kraštas. Iš keturių kėdžių galima padaryti automobilį, iš lovos valtį. Šiuos materialius objektus naudokite įvairiausiomis paskirtimis - sukurkite barikadas, palapines, langus, ar kitus objektus..

Gana dažnai vaidinant galime padaryti linksmy klaidų, jei apie jas išanksto nežinome: Pagal tai, kaip laikome telefoną, galima kartais suprasti kuriame laikmetyje esame - kai mums paskambina galime pakelti "ragelį", galime pakelti seną nešiojamą telefoną, galime pakelti išmanųjį telefoną.

Ginklai ir žirklys yra laikomi taip pat natūraliai, taip kaip laikytume juose kasdienybėje - nekarpo pirštais, nekuriame ginklo vamzdžio su smiliumi Daiktai neturėtų prapulti, jei juos padedame ant žemės turėtume juos prisiminti. Jei tarp personažų yra stalas, užėjęs kolega neturėtų praeiti stalą kiaurai. Jei mename kambaryje yra sukuriamas įėjimas, visiems ateinantiems ir išeinantiems personažams reikėtų jį naudoti.

Dažnu atveju, menami daiktai yra silpnoji improvizatorių pusė. Jie tiesiog būna pamiršti, nes improvizacija sunkus darbas - reikia daug klausytis ir būti atidžiu. Tačiau skirtingai negu dauguma mano, menami daiktai palengvina improvizavimą - jie suteikia gyvumo, įkvepia minčių, gali suteikti trumpą pertrauką apmąstymams. O jei veiksmas nevyksta ir etiudas nuobodokas, visada galime panaudoti menamus daiktus, kad ir paprasčiausiai nuo sienos nusikabinti menamą laikrodį ir pakeisti jo elementus. Tai įneš gyvumo ir suteiks jums įkvėpimo.

Menamų daiktų pratimai reikalauja specifinio dėmesio, todėl jų atlikimo metu gali nukentėti klausymas, personažų kūrimas, kolegų priėmimas ir tai yra visiškai normalu.

3.3.7 Nusišnekėjimas (N)

Šioje pratimų grupėje yra tiek nusikalbėjimo, tiek gibberish kalbos pratimai.

Improvizuojant reikia pasilinksinti ir pakvailioti, todėl reikia treniruotis būti mažiau rimtu. Šie pratimai padės tapti nerimtu, atsipalaiduoti, tapti keistuoliu ar kvailėliu, pasijuokti iš savęs. Improvizuojant svarbu kad negalvotumėte ką apie jus mąsto kiti, kolegos, žiūrovai, atsipalaiduotumėte, galėtumėte tapti bet koku personažu tam prireikus negalvojant ką apie jus mano kiti. Atliekant pratimus kurie iš jūsų padaro kvailį leidžia suvokti tai, kad improvizacijos aikštelėje galite tapti bet kuo ir tai jūsų nesumenkina, o kaip tik paverčia didvyriu.

Nusišnekėjimo gimtąja kalba pratimai griaua mūsų standartinį mąstymo modelį, minčių algoritmus, lengvai "trumpina" smegenis, platina mąstymą, lavina vaizduotę. Standartinėse situacijose įprastai elgiamės ir mąstome standartiškai, galvojame taip kaip esame įpratę galvoti. Šie pratimai lavina gebėjimą į standartines situacijas pažiūrėti mąstant nestandartiškai - iš taško už mūsų standartinio mąstymo ribų platesniu vaizdu.

. Atliekant šiuos pratimus dažnai mintimis tenka šokinėti per erdves, kontekstus, todėl išsitreniruojame gebėjimą į tam tikrą kontekstą atkelti dalykus kurie su juo visiškai nesusiję, sukurti nestandartines situacijas (pvz. du gydytojai atostogauja Tailande, du seneliai imtynininkai). Išsilavinę nusišnekėjimą ir sugriovę savo standartinį mąstymo modelį, susidūre su problemomis kasdienybėje, galite semtis idėjų iš išorės, pažiūrėti į jas kitu kampu.

Gibberish pratimai ugdo gebėjimą pasitikėti savimi, bei partneriais, leidžia suvokti, kad žodžiai tėra menka dalis bendravimo ir jų kartais net nereikia, padeda suvokti emocijų ir judesių galią. Tai, kiek judesių atliekame per gibberish pratimus, apie mus pasako ar mes mėgstame kontrolę. Jei pratimų metu improvizatorius atlieka daug, aiškių ir ryškių fizinių

judesių - jis mėgsta kontrolę, nori būti suprastas, nori vesti vaidinimą pirmyn. Jei pratimų metu improvizatorius judesius atlieka labai jis pasitiki partneriu, galbūt lengvai vengia atsakomybės. Pradedantiesiems atliekant gibberish pratimus - judesius ar garsų kiekis visiškai nesvarbus - svarbu būti keistuoliu ir nerimtuoliu.

3.3.8 Personažai (P)

Personažų kūrimas yra vienas iš improvizacijos prieskonių. Jų dėka, galima būti kuo nors kitu, patekti į kito kailį. Pradedantiesiems atliekant šiuos pratimus, derėtų tiesiog žaisti, eksperimentuoti - pajusti jų poveikį savo elgsenai, pajusti savo fizinius ir emocinius pokyčius.

Personažų kūrimas improvizacijoje yra labai svarbus tam, kad visada būtume skirtingi ir galėtume nustebinti save, kolegas, bei žiūrovus. Tapdami personažais mes galime pajusti ir patirti tai ką patiria kiti žmonės. Galime būti dar kartą vaikais, galime būti olimpiados čempionais, prezidentais - bet kuo, kuo tik norime ir išdrįstame tapti. Yra labai daug būdų suformuoti personažą žengiant į sceną ir pasiduodant pradiniam pokyčiui: žengiant į sceną su pakeista kūno laikysena, pakeista veido mimika, balso intonacija, įsivaizduojant kad turime kokio nors gyvūno charakteristikas. Galime susigalvoti įsitikinimą kurį mūsų personažas turės. Galime kopijuoti scenoje esančius kolegas. Galime susigalvoti emociją kurią vaidindami stiprinsime kad ir kas benutiktų. Pakanka vieno pradinio dalyko, kuris leistų mums startuoti vaidinant kitokiais negu esame gyvenime, paskui vaidinant palaipsniui prilipdysime kitas savybes ir sukursime spalvingą, įdomų personažą.

Improvizacijos personažai yra dinamiški ir leidžiasi būti vienas kito paveikiami. Todėl labai svarbu susikurti veikėją lėtai, vaidinant ir nežengti į sceną nusipiešus savo viso personažo galvoje - jis gali nepritapti prie to kas vyksta scenoje, nepriimti kolegos teikiamų dovanų, ko pasekoje galima nejučiomis pradėti blokuoti arba sulėtinti vaidinimo tempą.

Kuriant personažus derėtų prisiminti, kad gyvenime nėra standartinių gydytojų, standartinių teisininkų, standartinių politikų ar nuobodžių žmonių. Visų profesijų ar amžiaus grupių žmonės turi pačių keisčiausių ir įdomiausių pomėgių. Gydytojas gali būti puošėiva. Teisininkas gali mėgti pertraukų metu ilsėtis tualete, nes ten labai rami vieta. Politikas laisvalaikį gali mėgti skalbti rankomis savo rūbus. Visi žmonės gyvenime yra keisti ir neįprasti, tiesiog apie savo keistąsias puses jie dažnai nekalba. Improvizacijoje mes stengiamės atskleisti pačias neįprasčiausias savo personažų veiklas, bei jų keistą požiūrį į pasaulį.

Reikėtų atkreipti dėmesį, kad nors personažų ir emocijų pratimai gali atrodyti artimi, jie (s) yra labai skirtingi. Tas pats personažas gali būti liūdnas, linksmas, suirzęs, bijantis. Personažas tai yra požiūris-filtrai per kurį improvizatorius žvelgia į įvykius vaidinime, tai yra stabilus ir beveik nekintantis dalykas. Emocijos yra kintamos, dinamiškos.

3.3.9 Statusai (S)

Statusai yra klasikinės improvizacijos tema. Tai yra vienintelė tema, kuri turi labai praktišką pritaikymą asmeniniame gyvenime, tačiau menką pritaikymą improvizuojant. Statusus verta žinoti, tačiau nebūtina stipriai prisirišti. Įprastai statusas yra viena iš

personažo savybių. Šiuolaikinėje improvizacijoje labiau koncentruojamasi į personažų dinamiką, o ne jų statusus.

Statusų pratimai akcentuoja personažų savivertę. Jų metu mes laviname savo įgūdžius panaudoti statusą duotoje situacijoje - tapti aukštos arba žemos savivertės personažu. Labai svarbu savivertės nemaišyti su žmonių ekonomine ar organizacine situacija - elgeta gali būti žymiai aukštesnės savivertės nei biurokratas įmonės direktorius. Dvasingi žmonės dažnai turi aukštesnį statusą ir savivertę negu turtingi ir materialius objektus mėgstantys asmenys. Statusai, kaip ir emocijos yra dinamiški - kinta etiudo ar pratimo metu. Žmonių ir personažų statusas gali keistis ir priklausomai nuo jų aplinkos - namie jie gali būti žemo statuso, darbe aukšto, sporto klube vidutiniško ir t.t.

Aukšto statuso asmens arba personažo savybės :

- Daug nekalba, maža judai
- Kalba ramiai, aiškiai bet panorėjęs gali sušukti ar šnibždėti
- Stovi tiesiai, atsipalaidavęs
- Kvėpuoja ramiai ir reguliariai
- Nebijo liesti kitų
- Neliečia savęs
- Žiūri tiesiai į akis, drąsiai.
- Žino ką pasakyti, kaip elgtis, yra užtikrintas
- Problemų neturi, gali būti bet kur, nes visada žino ką daryti
- Ramus, nesinervina, pripažįsta savo klaidas ir dėl jų neatsiprašinėja

Žemo statuso asmens arba personažo savybės:

- Neramus, nervuotas, įsitempęs
- Tylus, murma, greitai šneka
- Stovi susukūpinęs, arba įsitempęs
- Kvėpuoja greitai, nerimsta, panikuoja, kartais sulaiko kvėpavimą
- Jam nepatinka kai jį liečia kiti. Pats kitų taip pat neliečia
- Liečia save, suka savo plaukus, glosto save, ramina fiziškai
- Akys laksto į šonus, vengia akių kontakto
- Visą laiką klysta, stresuoja, kalbėdamas pertraukia kitus, burbuliuoja
- Visur mato problemas, net didžiausiose smulkmenose.
- Greitai susinervina, lengvai išprovokuojamas, kai prisidirba dažnai prašo pasigailėjimo, atgailauja

Gana patogu statusus įsivaizduoti kaip skalę nuo 1 iki 10, kur 1 yra žemos savivertės asmuo, o 10 - aukštos. Įprastai didžioji dauguma kasdienybėje dažnai svyruojame tarp 3 ir 8 balų. Improvizuojant mes padedam vienas kitam ieškoti savo ribų ir patekti į 1 arba 10 ribas. Padaryti tai be išorinės pagalbos yra labai sunku, nes mes nematome savo kūno kalbos, ne visi sugebame girdėti savo balsą, balso tempą. Jei kasdienybėje mūsų ribos yra 5-8, tuomet nusileisti be išorinės pagalbos iki 2 ar 1 yra tikrai sunku.

Didžiausia statusų nauda pasireiškia suvokus, kad kalba ir dialogas idealiausiai vyksta tarp vienodo statuso žmonių. Aukšto statuso žmonės baugina ir erzina žemojo statuso žmones, o žemo statuso asmenys nemėgsta aukšto statuso, nes tie atrodo pasipūtę

ir beširdžiai. Kuo didesnis skirtumas, tuo sunkiau vyksta dialogas. Kai skirtumas yra milžiniškas pokalbiai ir etiudai vyksta viena kryptimi - vienas vadovauja o kitas su viskuo sutinka. Tai yra blogai, nes nevyksta bendradarbiavimas. Pasitaiko atvejų, kad nesusikalbėjimas tarp dviejų žmonių vyksta dėl per didelio statusų skirtumo, tačiau jei esame sąmoningi ir suvokiame statusų principą, bendraudami mes galime pakoreguoti savo kalbą ir manieras, kad pasiekti geresnį bendradarbiavimą.

Geras pavyzdys kasdienybėje statusų panaudojimo yra pokalbis dėl algos pakėlimo. Jei nueisite pas vadovą ir šnekėsite kaip lygus su lygiu - tuo metu pasiaukštinsite (o galbūt pasižeminsite) statusą yra didesnė tikimybė, kad jums pavyks savo tikslą pasiekti.

Naudojant statusus yra du pagrindiniai spastai į kuriuos dažnai patenka naujokai ir iš kurių vedėjas turėtų juos ištraukti:

1. Aukšto statuso personažas tampa egoistu ignoruojančiu kolegas, jis nepaveikiamas kitų, savimyla ir savigarba. To reikia būtinai vengti - nors ir "kietas" jis turi būti paveikiamas išorės, jam turi rūpėti kolega ir tai kas vyksta scenoje.
2. Žemo statuso personažas sukuriama liūdnas, nepatenkintas, su depresija, toks į kurį žiūrint norisi verksti. To išvengiama kuriant personažą fiziškai aktyvų, irzlų, energingą, perdėtai entuziastingą.

Į spastus dažnai patenkama todėl, kad personažai bando vienas kitą paveikti, pakeisti, primesti savo požiūrį į pasaulį. To daryti visiškai nereikia. Aukšto statuso žmogus gali būti pats sau fainas ir rūpintis kitais, bei aplinka ir nežeminti kitų, būti jiems pagarbus. Žemo statuso žmogus gali būti tiesiog nepatenkintas pasauliu, bet savo požiūrio negrūsti kolegoms - gali tiesiog burbėti, lakstyti už galvos susiėmęs, panikuoti dėl smulkmenų ir tiek.

Improvizacijoje vaidinant etiudus be apribojimų, kuriant personažus visada yra gera mintis susikurti juos artimo statuso. Tačiau jei tai nepavyksta ir skirtumas yra didelis, aukšto statuso personažo rolė yra būti geraširdžiu ir pozityviu. Niekas nėra baisiau, negu aukšto statuso personažas plūkiantis vargšą kolegą.

Žengus iš pradedančiųjų lygio, statuso pratimus galima beveik pamiršti, jie šiuolaikinėje improvizacijoje didelės įtakos neturi. Etiuduose ir ilguose vaidinimuose statusai akcentuojami tik retkarčiais apibūdinant personažo savybes.

3.3.10 Taip ir (T)

"Taip ir" yra antras kertinis improvizacijos principas toks pats svarbus kaip ir klausymas. Jis yra naudojamas bendros realybės kūrimui. Pradedant kurti nuo tuščio lapo - tenka priimti ir sutikti su viskuo kas yra ištariama atliekamo pratimo metu, nesvarbu iš kieno lūpų. Taip pat, kadangi norime sukurti įdomų vaidybos kūrinį per trumpą laiką, negalime skirti laiko ginčams ar nesutarimams - jie yra dideli trukdžiai nekuriantys jokios vertės. Turime būti priimančios ir padėti vienas kitam judėti į priekį. Šis įgūdis yra ypatingai svarbus lietuvių tautybės improvizatoriams - jie turi labai stipriai išlavintą loginį mąstymą ir lakią vaizduotę, tačiau dažnai yra linkę pasiginčyti ar ieškoti konfliktų, kas improvizacijoje yra visiškai nereikalinga ir sukelia daugybę problemų.

Natūrali improvizatorių būseną pradedant vaidinimą ar pratimą, turėtų būti neutrali arba pozityvi. Jei improvizatorius nesąmoningai pradeda savo vaidinimus ginčiais, jam reikėtų koncentruotis į "taip ir" metodą kas kartą žengiant vaidinti ir sąmoningai startuoti su pozityvia, priimančia nuotaika bei požiūriu.

Išskaidžus į dalis abiejų žodžių prasmė būtų tokia:

Taip - sutikimas su kolegomis ir jų idėjomis.

Ir - papildymas, pridėjimas savo idėjos prie jau sukurto pasaulio.

Atliekant "taip ir" pratimus reikia koncentruotis į tai, kad dalyviai kuo daugiau sakytų "taip" ir kuo daugiau "ir" - tai padeda įsisavinti principą. Atliekant šiuos pratimus galima paaugoti personažų kūrimą, emocijas, istoriją. Priėmimo pratimai, bei klausymas yra labai glaudžiai susiję, todėl koncentruodamiesi į "taip ir" jūs visada klausysitės.

Atliekant kitus pratimus ar vaidinamus, auksinis sutikimo su kitais "taip" ir papildymo "ir" santykis yra 9 prie 1. Labai naudinga yra neskubėti ir apsisistoti prie jau sugalvotų dalykų, apkalbėti tai ką mes atradome, o tik tada truputėlį pridėti. Jei santykis būtų 1 prie 1, mes nuskubėtume į priekį, ristumėmės per galvas ir nesustotume, nesuvoktume nei kas per personažai buvome, nei kokie buvo mūsų motyvai, neatrastume gilesnės prasmės kuriamoje istorijoje - tai labai gerai iliustruoja pratimas "Taip ir - pasakojimas" - kur dažnai personažai pradeda savo istoriją labai paprastai, o pabaigoje tampa kuo nors išymiu, užkariauja ar išgelbėja pasaulį.

"Taip ir" suteikia mums galios senoje - ką mes pasakome tai tampa tiesa, tačiau nederėtų šia galia pasinaudoti blogiems tikslams, žeminti partnerį ar primesti jam nepatogių savybių. Scenoje reiktų pasirūpinti vienas kitu, elgtis su kolega ne prasčiau negu nori, kad jis elgtųsi su tavimi. Procesas, kai galia naudojamės kad sumenkinti kitus ar apsunkinti jų vaidinimą yra vadinamas suteneriavimu.

Šios temos pratimai yra labai tinkami naujokams, bei komandos formavimui - jie yra pozityvūs, kupini bendradarbiavimo, bei lengvai atliekami.

3.3.11 Vaizduotė (V)

Mes visi turime vaizduotę be išimties, tačiau pas vienus ji būna užspausta ir neišmankštinta, pas kitus išlavinta ir stipri. Jos dėka galime vaidindami pastebėti, bei sugalvoti įdomybes, mesti save į išgalvotas, įdomias situacijas. Kuo geresnę vaizduotę vaidindami turėsime tuo didesnį spektrą spalvų ir veiksmo galėsime sukurti, tuo lengviau mums pavyks žengti už savo mąstymo ribų.

Atliekant fantazijos lavinimo pratimus labai svarbu yra įsijausti į tai ką mes darome, pamiršti aplinką ir pasiduoti tėkmei. Mūsų smegenys nejaučia skirtumo tarp sugalvotų ir išgalvotų dalykų, todėl tikrai visi galime nerti į įvairias išgalvotas situacijas.

3.4 Pratimai ir žaidimai

Šiame skyriuje aprašomi žaidimai ir pratimai tinka tiek pradedantiesiems tiek veteranams. Jų taisyklės aprašytos konkrečiai, yra mažai vietos interpretacijoms. Juos atliekant tereikia susikoncentruoti į įvardintas taisykles ir jų laikytis, pradedantiesiems neverta prisigalvoti papildomų apsunkinimų ar užduočių (pvz. Istorijoje po vieną žodį neverta galvoti apie emocijas). Tiesiog atsipalaiduokite, ženkite į sceną ir atlikite šiuos pratimus

tikėdami, kad viskas bus gerai ir taip bus. Improvizuojant daug plokite - plokite kai baigiate atlikti pratimus, plokite kai suklyskite, paplokite sau kai įveikiate komandines užduotis. Improvizacija reikalauja drąsos ir pastangų, už jas reikia visada paploti.

3.4.1 Apšilimo pratimai

Apšilimo pratimų paskirtis yra išvalyti mintis, susikaupti, įsižeminti ir pramankštinti improvizacijos raumenis, bei pralinksinti ir pakelti grupės energiją. Dauguma jų įtraukia visą grupę, tempas yra greitas, todėl visi dalyviai turi galimybę dalyvauti.

Jei užsiėmimas ilgas ir turi pertrauką, rekomenduojame po pertraukos padaryti bent vieną apšilimo pratimą. Taip pat vedėjui pastebėjus, kad nukrito grupės energija, galima paprašyti visų atsistoti ir kartu atlikti apšilimo pratimą - tai visus atgaivins. Apšilimo pratimai neprivalo būti susiję su užsiėmimo metu vystoma tema.

Pirmų grupės užsiėmimų metu, nepriklausomai nuo improvizatoriaus lygio patartina atlikti vardų žaidimus - jie padės įsiminti vardus.

Antraštės (D)(K)(N)

Dalyviai pratimą atlieka sovėdami rate. Pirmasis ištaria sugalvota laikraščio straipsnio antraštę. Sekantis dalyvis pasinaudoja paskutiniu kolegos antraštės žodžiu kaip savo naujai kuriamos antraštės pradžia. Antraštės tinka įvairiausios, nesistenkite jų padaryti per daug logiškų. Svarbiau tiesiog pratimą atlikti greitai. Siūlome tarti pirmą žodį nesugalvojus antraštės iš anksto ir tiesiog žiūrėti kas bus, pasitikėti kad jums pavyks antraštę jos dar visos nežinant.

Pavyzdžiui:

- A - Arbatos kainos Europoje brangsta.*
- B - Brangsta laikas praleistas su šeimomis.*
- C - Šeimomis viengungiai nepasitiki.*
- D - Nepasitiki naujais tapetais? Dažyk sienas.*

Apgaulingi plojimai (E)(F)(K)

Šio pratimo sklandžiam atlikimui reikalinga sąlyga - dalyviai turėtų žinoti vienas kito vardus. Vis pratimo metu dalyviai išsidėstę ratu.

Pirmas etapas - dalyvis siunčia plojimą žiūrėdami intensyviai į žmogų ir ištaria jo vardą. Jei jūs gavote plojimą, siųskite jį kitam dalyviui ir tarkite jam jo vardą. Siuntimą atlikite intensyviai, įdėkite energijos.

Antras etapas - dalyvis siunčia plojimą žiūrėdamas intensyviai į žmogų ir ištaria kito asmens esančio rate vardą. Kai išgirstate savo vardą, jūsų užduotis yra siųsti intensyvų plojimą kitam, tačiau ištarti vardą kito žmogaus nei į kurį žiūrite.

Pasibandžius ir palaužius galvą, galite atlikti antrą etapą su iškritimais - bet kuriam dalyviui suklydus, jis pašalinamas..

Asociacijos po vieną žodį (K)(T)

Dalyviai stovi rate. Pirmasis ištaria bet kokį žodį, sekantis pasako žodį kuris asocijuojasi su prieš tai buvusiu žodžiu. Trečiasis asmuo pasako asociaciją susijusią su antrojo žodžiui. Asociacijas sakome greitu tempu ir stengiamės nesugalvoti žodžių kol neatėjo mūsų eilė, o jei kažką sugalvojome - išmetame iš galvos ir sugalvojame asociaciją prieš tai buvusiam žodžiui. Galima naudoti visas kalbos dalis, tačiau natūraliai dauguma ištartų žodžių pratimo metu yra daiktavardžiai ir būdvardžiai. Asociacijos yra asmeninės, todėl skirtingi žodžiai skirtingai rezonuos skirtingiems žmonėms ir jų ištartos asociacijos gali būti netikėtos, tai yra normalu.

Pavyzdys:

*A - Namas
B - Lova
C - Čiužinys
D - Vanduo
E - Vasara
A - Smėlis
B - Cementas*

Asociacijų grandinė (D)(V)

Dalyviai stovi rate arba porose. Pirmasis dalyvis pasako antrajam du žodžius. Pirmasis žodis yra grandinės pradžia, antrasis žodis - pabaiga. Antrasis dalyvis turi sujungti žodžius tardamas pirmąjį žodį, asociaciją su pirmuoju žodžiu ir toliau asociacijas susijusias su prieš tai ištartais žodžiais. Paskutinis žodis šioje grandinėje turi būti kolegos duotas antrasis žodis. Asociacijų grandinė yra lyg kelionė nuo pirmojo žodžio iki paskutinio per asociacijų stoteles. Reikia stengtis nesugalvoti visos grandinės iš anksto, o tiesiog pradėti ir vardinti žodžius vieną po kito ir rasti būdą nukeliauti iki paskutiniojo žodžio, pasitikėti savimi, kad kai pradėsite vardinti žodžius, jūs pasieksite finišą. Antrasis dalyvis sujungęs žodžius sugalvoja du visiškai skirtingus ir logiškai nesusijusius žodžius trečiajam, šis juos sujungia ir duoda pora nesusijusių žodžių sekančiam improvizatoriui ir taip toliau. Grandinės ilgis apribojimo neturi, kartais ji gali susidaryti iš trijų žodžių, kartais iš dešimties ar daugiau.

Pavyzdys:

*Lėktuvas ir Lašas: Lėktuvas - sparnai - paukštis - ežeras - vanduo - lašas.
Ruduo ir trikampis: Ruduo - mokslo metai - pamokos - geometrija - trikampis.*

Asociacijos iki sakinio ilgio (K)(T)

Dalyviai stovi rate. Pirmasis ištaria žodžių frazę - keletą žodžių arba sakinį. Antrasis ištaria frazę, kuris jam asocijuojasi su pirmojo. Trečiasis ištaria frazę kuri asocijuojasi su antrojo ir taip toliau. Reikėtų nesistengti kurti istorijos, o tiesiog sakyti pirmą mintį kuri ateina į galvą išgirdus kolegos žodžius. Asociacijos gali būti labai įvairios ir netikėtos, kadangi visi esame labai skirtingi. Visos ištartos asociacijos yra tinkamos.

Pavyzdys:

*A - Mėgstu valgyti mandarinus
B - Kalėdos su šeima prie stalo.
C - Vasara pas gimines sodyboje*

*D - Vakarėlis su draugais sodyboje
A - Į pirtį eiti madinga
B - Karštis geriau nei šaltis*

Asociacijos vaikščiojant (F)(K)(D)

Visi stovi rate. Vienas iš dalyvių pradeda lėtu žingsniu eiti link kito sakydamas tris asociacijas ir vėliau užima kolegos vietą. Žmogus į kurį buvo einama išgirdęs trečią asociaciją ją ištaria ir papildo dviem asociacijom žingsniuodamas link kito išsirinkto kolegos ir vėliau užima jo vietą. Trečiasis taria antrojo paskutinį žodį ir dar dvi asociacijas. Taip visi vaikšto ir užiminėja kitų vietas. Palaipsniui pratimo tempas didinamas.

Išgirdus trečią kolegos žodį, jei jis jums buvo skirtas svarbu yra negalvoti asociacijų, o tiesiog žengti pirmyn ir pakeliui sugalvoti žodžius.

Pavyzdys:

A žingsniuoja pas D sakydamas: robotas - mirkoschema - kompiuteris

D vos išgirdęs "kompiuteris" žingsniuoja link B sakydamas: kompiuteris - žaidimas - kvadratas

B išgirdęs "kvadratas" žingsniuoja link G sakydamas: kvadratas - trikampis - pitagoras

G išgirdęs "pitagoras" žingsniuoja link A sakydamas: pitagoras - graikija - riešutai

Bendra kompozicija (F)(K)(T)

Dalyviai sėdi arba stovi atlaisvinę sceną. Bet kuris improvizatorius sugalvojęs objektą žengia į sceną ir įkūnija tą objektą įvardindamas kas jis yra. Tuomet antrasis improvizatorius žengia į sceną ir papildo kompoziciją. Pratimas tęsiamas kol visi improvizatoriai ateina į sceną ir įkūnija skirtingus objektus. Sukūrus kompoziciją vedėjas jiems paploja, tuomet visi grįžta į savo vietas ir vėl bet kuris iš dalyvių gali žengti į sceną ir pradėti sukurti naują kompoziciją.

Einant į sceną dalyviams reikėtų stengtis kurti objektus į gylį, o ne į plotį - naudoti tai ką pirmieji sukūrė kaip kontekstą. Vietoje to kad atsiradus medžiui sukurti -> laukus, upę, mišką, karvę; naudingiau yra sukurti -> šaką, lapą, kirminą, obuolį, genį.

Bunny bunny (F)(K)(N)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmame etape dalyviai suploja rankomis ir suploja sau per šlaunis, suploja rankomis ir suploja per šlaunis, tardami žodžius umba-umba-umba-umba kurie pataiko į plojimų ritmą. Viso pratimo metu dalyviai neatliekantys kitų judesių ploja ir taria umba-umba žodžius.

Įpratus prie ritmo, vienas iš aktorių pataikydamas į ritmą ištisia savo abiejų rankų similių ir didįjį pirštus V forma, juos iškelia sau priešais veidą ir lenkdamas į akis du kartus taria "bunny-bunny", tuomet savo pirštus nukreipia į kitą aktorių rate ir juos lankstydamas vėl taria "bunny-bunny", kitas aktorius priima šį judesį, pataikydamas į ritmą sakydamas "bunny-bunny" ir nukreipdamas juos su žodžiais į kitą asmenį. Bunny bunny žodžiai ir judesiai keliauja nuo vieno prie kito. Dalyviai šalia žmogaus tariančio žodžius "bunny-bunny" turi

atsisukti į tariantį, ištiesti rankas į šonus ir jomis plėvesuodami aukštyn žemyn (lengvai lyg jos būtų svarstyklės) sakyti “ticky-toky ticky-toky” (taip pat pataikydami į ritmą). Ritmas yra greitinamas kartu su judesiais tol kol grupė suklysta.

Reikėtų pradžioje neskubėti - pasitreniruoti ritmą, tuomet ritmą su “buny-buny” judesiu ir tuomet atlikti pilną variantą - plojimai su bunny-bunny ir ticky-toky komponentais.

Būdvardžių grandinė (K)(M)

Pratimas atliekamas grupelėse tryse arba keturiose. Pratimo metu reikalingi du atlikėjai ir bent vienas stebėtojas. Stebėtojas duoda pratimą atliekančiai porai objektą ir šie pakaitomis prie objekto lipdo po vieną būdvardį ar apibudinimo detalę, kas kartą pakartodami visą būdvardžių grandinę. Pratimas stabdomas kai stebėtojas, ar patys žaidėjai pastebi jog vienas iš jų pamiršo kokią tai savybę.

Stebėtojas: Namas

A: Senas namas

B: Senas močiutės namas

A: Senas močiutės namas be durų

B: Senas sugriuvęs močiutės namas be durų

A: Senas sugriuvęs močiutės namas be durų ir be langų

Pratimas tęsiamas kol atliekama klaida

Asociacijų įsiminimas (K)(V)

Visi improvizatoriai stovi rate. Pirmasis ištaria žodį, antrasis mintyse sugalvoja asociaciją kuri yra labai asmeniška (praleidžia ją per asmeninį prisiminimų filtrą) ir ją ištaria. Įvykdomas asociacijos šuolis, greičiausiai suvokiamas tik antrajam improvizatoriui, kaip tas šuolis įvyko jis neturi įvardinti. Antrajam ištarus asociaciją, trečiasis taip pat sugalvoja asmeninę asociaciją, nebūtinai labai logišką išorėje, bet labai logišką sau ir ją ištaria trečiajam. Improvizatoriams galima duoti laiko pagalvoti keletą sekundžių, kadangi žodžiams susieti su prisiminimais reikia laiko. Apkeliavus keletą ratų, visi turi asociacijas pakartoti atbuline tvarka. Paskutinis improvizatorius taria “Aš sakiau <jo ištarta asociacija>, nes <kolegos vardas prieš jį> sakė <kolegos ištarta asociacija>.” Ši žodžių tvarka yra svarbi, kadangi ji stipriai padeda prisiminti ištartus žodžius. Pavyzdys:

Asociacijos juda į priekį:

A - namas

B - (B namuose vis kovoja su balandžiais savo balkone) - balandžiai

C - (C balandžiai asocijuojasi su balandėliais, mamos gaminamu maistu) - mama

D - (D visada aplanko mamą per Kalėdas) - Kalėdos

Asociacijos juda atbuline tvarka:

D - aš sakiau Kalėdos, nes C sakė mama

C - aš sakiau mama, nes B sakė balandžiai

B - aš sakiau balandžiai, nes A sakė namas

Pastabos

Pratimas labai gerai iliustruoja tai, kad informacija susijusi su asmeniškumais įsiminama geriau. Improvizuojant svarbu įdėti asmeniškumų - galima personažus vadinti pažįstamų žmonių vardais, galima vaidinant naudoti menamus daiktus kurie jums yra gerai pažįstami, galima naudoti detales iš savo asmeninio gyvenimo, tai padės viską geriau atsiminti, įdėti stipresnių emocijų ir asmeniškumų į vaidinimą.

Asociacijų sušaudymas (K)(T)

Vienas improvizatorius stovi prieš kolegas. Bet kuris kolega, gali pasakyti bet kokią žodį, kuriam vienišius turi greitai sugalvoti asociaciją ir ją ištarti. Vos tik jam ištarus asociaciją, sekantis kolega jam duoda kitą žodį. Tokių būdu atakuojamas improvizatorius turi labai greitai atsakinėti. Žodžiais bombarduojantys kolegos gali žodžius būti sugalvoję iš anksto, tam kad būtų galima palaikyti didelį pratimo atlikimo tempą.

Ateiviai, karvės ir tigrai (F)(T)(N)

Pratimą atlieka visi dalyviai išsidėstę ratu. Vedėjui suplojus visi įkūnija vieną iš šių personažų judesiais aprašytais žemiau. Vedėjui suplojus sekantį kartą dalyviai gali pakeisti savo judesius ir tapti kitu personažu. Pratimo tikslas yra dalyviams gebėti paleisti savo ego ir tiesiog prisitaikyti prie daugumos. Improvizuojant labai svarbus komandinis darbas ir savo įsitikinimų paleidimas vardant bendro tikslo. Personažų judesiai:

Ateivis - laiko vieną pirštą virš savo galvos ir sako "pyp pyp pyp"

Karvė - laiko iškėlęs rankas prie galvos, rodomaisiais pirštais prigludęs prie smilkinių ir rodomuosius pirštus nukreipęs į viršų, sako "mūūūūū mūūūūū".

Tigras - pirštus surietęs į letenas stovi lyg tigras and dviejų kojų ir sako "rarrrr rarrrr".

Dalijimasis ir klausymas (K)(KF)

Pratimas atliekamas porose. Pirmasis dalyvis pasakoja apie savo pomėgį arba hobių vieną minutę, o antrasis klausosi. Praėjus minutei antrasis dalyvis gauna minutę pasakyti kolegai ką išgirdo ir įsiminė. Tuomet partneriai apsikeičia rolėmis.

Galima prašyti porose kalbėti nebūtinai apie hobių, bet apie darbus, svajones ar tikslus. Pratimas gerai iliustruoja tai, siekiamybę to, kaip stipriai turime klausytis vienas kito improvizuodami.

Dienos įvykio pasidalinimas su mankšta (F)(K)(KF)

Grupė stovi išsidėsčiusi ratu. Vienas iš dalyvių pasakoja įsimintiniausią savo dienos ar savaitės įvykį (tinka ir paprasti įvykiai - galima tiesiog papasakoti ką valgė pusryčiams, ar kokią straipsnį perskaitė). Kai dalyvis pasakoja savo įvykį, jis atlieka fizinį mankštos pratimą, kuris su pasakojimu yra visiškai nesusijęs (pvz. - daro įtupstus, suka riešus, suka dubenį ar pan.). Visa grupė atkartoja fizinius judesius ir tiesiog klausosi kolegos dienos įvykio. Dalyviui pasidalinus savo istorija, sekantis dalyvis pasakoja savo dienos įvykį ir atlieka fizinį pratimą

kurį atkartoja kiti. Visi grupės nariai papasakoja po vieną istoriją ir parodo po vieną apšilimo pratimą. Pratimo atlikimo metu verta vengti diskusijų, galima lengvai pajuokauti, kartais užduoti vieną papildomą klausimą pasakotojui.

Atliekant pratimus reikėtų atsižvelgti į grupės fizines galimybes - jei yra dalyvių su fiziniais apribojimais ar negalia, atlikti pratimus tokius, kuriuos gali atlikti visi - sukti riešus užuot darant atsispaudimus.

Dovanos (N)(T)(V)

Dalyviai stovi rate arba porose. Pirmasis asmuo sugalvoja dovaną ir perduoda antrajam ją įvardindamas. Antrojo užduotis yra apsidžiaugti gavus dovaną (kad ir kokia ji bebūtų) ir pateisinti savo džiaugsmą, trumpai papasakoti kaip puikiai ją panaudos. Tuomet antrasis sugalvoja savo dovaną ir perduoda ją trečiajam (jei pratimas atliekamas porose, improvizatoriai dovanas įteikinėja pasikeisdami po kiekvieno įteikimo). Dovanas dovanojame tol kol visi dalyviai vieną ar du kartus pabūna dovanotojo ir dovanos priėmėjo rolėse. Pradedantieji kolegoms turėtų teikti neturalias dovanas (telefono pakrovėjas, ananasas, oro balionas ir t.t.), vėliau šiek tiek įgudus dovanas galima vienas kitam įteikti ir nepatogias dovanas (pvz. Savo portretą, pelių sugrauztą lovos užtiesalą, nuvytusią gėlę ir t.t.). Gavus dovaną derėtų stengtis džiaugtis kuo stipriau ir apsimesti, kad nesvarbu kokią dovaną gavote, kolega pataikė į dešimtuką ir jūs tikrai žinote kur šią dovaną panduosite, jos jums labai reikėjo. Pavyzdys:

A dovanoja B, rankose laikydamas menamą apvalų objektą savo rankose it taria - "Albinai, dovanoju tau šį ananasą"

B perima menamą apvalų objektą į savo rankas - "ačiū, be galo mėgstu ananasus, nekantrauju jį susipjaustyti", B padeda menamą ananasą į šoną ir iš oro ištraukia menamą smulkų objektą į kurį pripučia oro ir užriša mazgą. B perduoda naują objektą C ir taria "Ieva, dovanoju tau šį oro balioną"

C paima menamą oro balioną ir atsako "ačiū, labai norėjau oro baliono, man labai trūko kažko spalvingo ir žaismingo". C padeda oro balioną į šoną ir sukuria naują objektą, kurį dovanoja D.

Pratimo variacija

Galima atlikti ir šio pratimo variantą, kai kolega jums duoda dovaną jis jos neįvardina. Šis variantas yra saugesnis, tinkamesnis jautriems žmonėms. Čia kolega jums gestais įteikia menamą dovaną, ir jūs patys įvardinate ką gavote, kas tai per dovana. Tuomet kolega turi pateisinti priežastį dėl kurios jis jums įteikė dovaną. Dažnai priežasties įvardinimas skamba taip: "Žinojau, kad tu labai mėgsti..." arba "Tau labai patinka...todėl pamaniau kad tau patiks...". Pavyzdys:

A parodo B savo plačiai laikomus delnus. B taria - "Aivarai, dėkoju tau už šį kilimėlį."

A - "Nėr už ką, Albinai, žinojau kaip mėgsti daryti jogą, ir buvau pastebėjęs, kad tavo jogos kilimėlis įplyšęs. "

B paima dovaną, padeda ją į šalį, atsisuka į C ir suglaudžia savo rodomus delnus į saują. C sako - "Albinai, dėkoju tau už šias agurkų sėklas". B- "Nėr už ką, aš žinojau kaip tau patinka agurkai, galėsi jų savo sodyboje prisodinti į valias."

C perima sėklas ir sukuria naują objektą, kurį parodo D

Pastabos

Improvizacijoje visa informacija gaunama iš partnerio yra kaip dovana - nesvarbu ar ji patogi, ar nepatogi. Tai, kad kolega ką nors sugalvojo ir mums davė, palengvina mūsų darbą - mums patiems reikia mažiau galvoti. Dovanos improvizuojant (skirtingai nei šio pratimo atlikimo metu) turėtų būti pozityvios ar neutralios, retkarčiais gali būti nepatogios. Jei dovanos improvizuojant yra labai nepatogios, galima jų atsisakyti. Geras improvizatorius kolegų dovanas dažniausiai priima

Dramblys, mikseris, Džeimsas Bondas ir kiti (F)(K)(KF)(V)

Dalyviai stovi rate, vienas iš dalyvių stovi centre. Jis pasako figūros pavadinimą nukreipdamas savo ranką į bet kurį asmenį. Tas, į kurį nukreipta ranka, turi greitai suformuoti figūrą kartu su savo kaimynais (iš kairės ir dešinės). Kai figūra suformuojama, dalyvis centre rodo vėl į bet kurį iš esančių rate ir pasako kitą figūrą.

Pasipraktikavus atlikti figūras, galima įvesti klaidų taisyklę - jei dalyvis į kurį parodoma ranka, arba jo kaimynas stipriai vėluoja, arba suformuoja klaidingą figūrą, suklydęs žmogus keliauja į rato centrą ir tampa pratimo vedėju.

Pasipraktikavus su standartinėm figūrom, galima pradėti vardinti įvairiausius objektus, asmenis, gyvūnus arba fenomenus kurie neturi žemiau aprašytos formos (namas, dantų pasta, meška, Kleopatra, Tamsa, Meilė) - dalyviai turės patys išrasti naujas figūras. Jei išrastoje figūroje, žmogui centre bent kas nepatinka, jis turi tai įvardinti, ir suklydęs žmogus keliauja į centrą ir ten išgalvoja naujus figūrų pavadinimus. Bazinių figūrų pavadinimai ir formos:

Dramblys - žmogus viduryje ištisia vieną ranką į priekį, o kitą ranką apvynioja iš apačios apie ištiestą, susiimdamas pirštais sau už nosies. Jo kaimynai suformuoja ausis - rankos išskėstos plačiai, puslankiu, nukreiptos į žmogų centre.

Mikseris - žmogus viduryje pakelia rankas į viršų ir nukreipia delnus žemyn. Šalia jo stovintys sukasi ratu aplink savo ašį. Po delnais.

Džeimsas Bondas - vidurinis dalyvis pasisuka šonu ir laiko sulenktose rankose menamą pistoletą, kurio vamzdis nukreiptas į viršų. Gretimi dalyviai jį glosto per atstumą, apsimesdami merginomis, ir koketiškai sako "O, Džeimsai..."

Merlin Monro - vidurinis dalyvis laiko menamą sijoną, kad jis nepakiltų į viršų. Gretimi dalyviai pritupia ir kelia vėją rankomis iš apačios į viršų.

Daugiavaikė šeima - vidurinis asmuo supa rankose menamą vaiką, gretimi dalyviai jį lengvai trūkčioja paeme už pečių bliudami, "Mama, mama..."

Tosteris - centrinis dalyvis pasitempia ir šokinėja, gretimi ištisia rankas ir susikabina, apglėbdami centrinį.

Skalbimo mašina - šoniniai žmonės sujungia rankas - viena ranka viršuje, kita apačioje ir sukuria langą, pro kurį "žiūri" centrinis dalyvis. Centrinis dalyvis pasilenkia ir sukasi ratu nuo juosmens.

Yra šimtai figūrų, kurias galima rasti internete paieškojus improvizacijos pratimo "Bippety Bop." Tačiau jos nėra labai reikalingos, nes vedėjas besiruošdamas užsiėmimui ar dalyviai užsiėmimo metu visada gali sugalvoti naujų figūrų.

Emocijos į sieną (E)

Dalyviai išsirikiuoja vorele ir vienas kito eina prie sienos su ja emociškai pabendrauti. Vedėjas duoda įvairias užduotis - pasisveikinti su siena, pasididžiuoti siena, nusivilti siena, keikti sieną, ant jos pykti, su ja susitaikyti, pasakyti sienai kad ją myli ir t.t.

Evoliucija (F)(N)(P)

Šis žaidimas yra ypatingai nerimtas. Pratimo metu visi dalyviai stengiasi iš kiaušinių evoliucionuoti į super žmones. Jei dalyvis laimi žirklių, popieriaus ir šulinio kovą - jis pakyla evoliucijos laipteliu aukštyn, jei pralaimi, nukrenta laipteliu žemyn.

Visi juda po erdvę, pritūpę ant žemės lyg kiaušiniai su kojomis. Susitikę kitą kiaušinį, abu dalyviai žaidžia žirkles, popierių ir šulinį. Nugalėtojas tampa viščiuku, kuris judėdamas straksi. Toliau, viščiukai gali žaisti žirkles, popierių ir šulinį tik su kitais viščiukais, o kiaušiniai su kiaušiniais. Viščiukai laimėję tampa dinozaurais, kurie vaikšto sulenkę rankas priešais save ir riaumoja, pralaimėję viščiukai tampa kiaušiniais. Dinozaurai laimėję kovą tampa beždžionėmis, kurios strakalioja kaip beždžionės, o pralaimėję tampa viščiukais. Beždžionės laimėjusios tampa žmonėmis - žmonės vaikšto po erdvę lyg žmonės, pralaimėjusios tampa dinozaurais. Laimėję žmonės tampa super žmonėmis, kurie ištisia rankas ir skraido po erdvę, o pralaimėję atvirsta į beždžiones. Po kurio laiko vedėjas sustabdo žaidimą ir super žmonės tampa nugulėtojais. Priklausomai nuo dalyvių skaičiaus, galima grandis pamažinti, kad visi turėtų kolegų su kuriais galėtų žaisti.

Figūros iš trijų žmonių (F)(KF)(T)(V)

Visi dalyviai stovi rate. Į centrą žengia vienas dalyvis ir įvardina kas per objektas jis yra ir sukuria įvardinto objekto formą savo kūnu. Du kolegos pirmi pajutę įkvėpimą žengia į priekį vienas po kito ir suformuoja objektus kūnais įvardindami jų pavadinimus. Visi trys objektai turėtų sukurti bendrą kompoziciją - būti susiję. Pirmasis atsiradęs centre (iš trijų), pasako kuris iš kolegų lieka (įvardindamas jo objektą) ir pasišalina iš centro kartu su kitu kolega. Centre likęs asmuo sugalvoja kas jis yra ir suformuoja naują objektą. Bet kurie du dalyviai žengia į vidurį ir papildo kompoziciją. Iš trijų pats pirmas centre buvęs dalyvis pasako, kuris iš papildžiusiųjų lieka. Du dalyviai pasišalina ir lieka vienas ir t.t. Pavyzdys:

A - (žengia į centrą) Aš esu stalas (suformuoja stalą)

B - (žengia į centrą) Aš esu kėdė (suformuoja kėdę)

C - (žengia į centrą) Aš esu staltiesė (suformuoja staltiesę)

A - lieka kėdė (A ir C pasišalina iš centro)

B - aš esu Medis (suformuoja medį)

E - aš esu Obuolys (suformuoja obuolį)

H - aš esu Lietus (imituoja lietaus lašus)

B - lieka Lietus (B ir E pasišalina)

H - aš esu nepriklausomybė (plėvesuoja laisvai rankomis)

Ir t.t.

Pratimą pradėti yra smagu paprastais fiziniais objektais, o vėliau skatinti dalyvius įtraukti abstrakcijas ar fenomenus, sudėtingesnius terminus.

Gamtos stichijos (E)(F)

Pratimas atliekamas tyloje arba grojant ramiai šokių muzikai. Visi dalyviai juda erdvėje. Vedėjas paprašo kad visi judėtų erdvėje kaip ugnis - aistringai, energingai, lyg degtų. Po kurio laiko vedėjas paprašo kad visi judėtų kaip žemė - sunkiai, lėtai. Tuomet paprašo judėti kaip oras - laisvai, lengvai. Tuomet, kaip vanduo - tekėtų, minkštai, kartais lėtai, kartais su energija. Vėliau vedėjas apjungia keletą stichijų - pvz. Kairė koja tampa ugnimi. Po kurio laiko pasako kad kairė koja vis dar dega, tačiau kairė ranka tampa oru. Po kurio laiko gali išjungti stichijas ir skirtingom galūnėms priskirti skirtingas - patartina vienu metu naudoti ne daugiau kaip dvi stichijas, tačiau galite paeksperimentuoti ir su daugiau. Šis pratimas lavina kūno laisvę, gebėjimą atsipalaiduoti.

Gandai (K)(T)(V)

Dalyviai stovi rate. Šis pratimas vyksta taip ir principu - mes sutinkame vienas su kitu ir papildome. Pirmasis ištaria išgalvotą gandą "Ar girdėjai, kad...". Tuomet sekantis kolega patvirtina, kad gandą girdėjo tardamas "taip" arba "girdėjau" ir papildo istoriją savo gandu, kuris yra susijęs su prieš tai buvusiu. Bendras kontekstas išryškėja po dviejų - trijų pasisakymų. Derėtų visiems, komandiškai sukurti bendrą gandų seką, patenkančią į vieną temą. Bendra tema išlaikoma vieną ratą. Apėjus ratui, kitas dalyvis pradeda naują gandą ir sukuriamą naują gandų seką pataikanti į vieną bendrą temą.

Pavyzdys:

A - Ar girdėjot, kad šiomet bus šalčiausias ruduo iš visų?

B - Taip, o ar girdėjot, kad sinoptikai numato krušą kas antrą dieną?

C - Žinau, baisu. Ar girdėjot, kad statybininkai jau pradėjo stiprinti stogus, kad atlaikytų?

D - Taip, taip, ir parduotuvėse mačiau pakietintus skėčius nuo krušos apsaugoti.

E - Taip, ir lentas pardavinėja, mačiau jau kaimynas automobilio stogą lentom apkalė.

Garso ir judesio apsikeitimas (F)(K)(N)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis sugalvoja garsą ir judesį kuriuos parodo antrajam. Antrasis atkartoja pirmojo judesį su garsu, tuomet sugalvoja naują judesį ir naują garsą, pasisuka į trečiąjį ir jam parodo. Trečiasis atkartoja antrojo judesį su garsu, sugalvoja savo garsą ir judesį ir perduoda ketvirtajam ir t.t.

Garso ir judesio perdavimas ratu (F)(K)(N)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis sugalvoja judesį ir garsą ir perduoda juos antrajam. Antrasis atkartoja ir perduoda trečiajam. Judesys su garsu keliauja ratu vieną ar du kartus ir visi gali pastebėti kaip jis mutuoja, keičiasi. Prasukus judesį keletą ratų, galima sugalvoti kitam dalyviui naują judesį su garsu ir jį paleisti keliauti ratu. Atkartojant vienas kito judesius,

reikėtų šaržuoti linksmas judesių detales, jas stiprinti - taip judesių kaita bus greitesnė ir linksmesnė.

Gaudynės - objektų kūrimas (F)(K)(M)(V)

Dalyviai suskirstomi poromis. Porose vienas gaudo kitą. Tas kuris bėga pirmas sukuria įsivaizduojamas kliūtis - jas apeina, per jas perbrenda, po jomis pasilenkia ir t.t. Gaudantysis stengiasi išvengti visų sukurtų kliūčių. Reikėtų nesistengti pagauti vienas kito, o tiesiog kartu įsivaizduoti menamas kliūtis. Po kurio laiko improvizatoriai apsieičia rolėmis. Visa grupė šį pratimą atlieka vienu metu - visos poros juda skirtinguose, įsivaizduojamuose pasauliuose.

Jei grupė maža, gali būti vienas vedantysis - piešti kliūtis, o visi kiti sekti iš paskos.

Hip Hap Hop (F)(K)

Grupė stovi išsidėsčius ratu. Vienas iš dalyvių iškelia rankas į viršų lyg kardą ir sušunka "Hip". Jo kaimynai, imituodami kad jų rankos yra kardai smogia į pilvo kryptį nepriliedami kolegos ir sušunka "Hap". Dalyvis kuris laiko iškėlęs rankas jas leidžia žemyn, nukreipdamas į bet ką stovintį rate sušukdamas "Hop". Tas, kuriam buvo siūstas judesys, iškelia rankas į viršų ir sušunka "Hip". Jo kaimynai imituoja judesį į pilvą šaukdami "Hap". Iškėlęs žmogus kerta link kolegos kuriam perduoda judesį ir sušunka "Hop". Jei kažkuris iš dalyvių nespėja atlikti judesio, ar sumaišo žodžius, jis iškrenta. Iškritę gali vaikščioti už nugaros kitiems ir jiems trukdyti garsais, neliesdami esančių rate. Žaidimas tęsiamas, kol lieka du dalyviai.

Pasipraktikuoti derėtų lėtu tempu, be iškritimų, o įvedus iškritimus, tempą greitinti. Nebijokite rizikuoti ir nukreipti Hop judesį į kaimyną, taip įvesite painiavos.

Hobiai su menamais daiktais (F)(KF)(M)

Visi dalyviai stovi rate. Kiekvienas žengia pakaitomis, pasako savo vardą ir gestais parodo savo hobį. Visiems parodžius hobius, bet kuris asmuo gali žengi į vidurį ir parodyti kito kolegos hobį judesiais. Žmogus kurio hobis atvaizduotas, eina į centrą, ir gestais parodo kito kolegos hobį. Ir taip toliau.

Karštas šūdas (D)(F)(N)

Pratimo atlikimui reikalingas minkštas daiktas, kurį būtų galima mėtyti - tai gali būti suvyniotas skuduras, popierius ar maišelis. Visi dalyviai juda erdvėje. Vienas iš jų turi yra gaudytojas, jis turi "šūdą" - minkštą, mėtomą daiktą. Turintis mėtomą objektą visada, kol gaudo privalo garsiai rėkti "karštas šūdas!". Gaudytojas stengiasi mesti objektą ir juo paliesti kitus dalyvius. Jei objektas paliečia kitą žaidėją, kitas žaidėjas gaudo ir rėkia gaudydamas "karštas šūdas!"

Dalyviai bėgdami nuo gaudytojo gali išsigelbėti. Jiems reikia rasti porą ir prie jos prisiliesti. Poroje stovintys žmonės gauna imunitetą ir negali būti paversti gaudytojais. Susilietus poroje galima būti tik trumpą laiką, 2-3 sekundes.

Komandinis sustingimas (F)(KF)(K)(T)

Dalyviai vaikšto erdvėje, stengdamiesi išsibarstyti ir nesibūriuoti. Po kurio laiko vedėjui suplojus rankomis visi sustingsta. Kai vedėjas suploja rankom sekantį kartą, visi pradeda judėti. Šis procesas kartojamas keletą kartų. Vėliau, vedėjas duoda instrukciją visiems sustoti be plojimo ir pradėti judėti be plojimo. Vėliau galima paprašyti visų pritūpti, atsigulti, arba pašokti į orą vienu metu be plojimo. Pratimą atlikti padeda periferinis matymas, vaikščiodami erdvėje stenkitės matyti bent vieną žmogų savo akies kraštelio.

Mazgas (F)(KF)

Visi dalyviai sustoja glaudžiai ratu (kad liestųsi pečiais). Jie užsimerkia ir ištiesia rankas. Visi susikabina rankomis su kitais dalyviais (kiekvienas susikabina su dviem partneriais) ir atsimerkia. Tuomet vienas iš dalyvių spusteli kolegos ranka, kolega spusteli kitą savo ranką - taip per rankų grandinę perkeliauja impulsas ir patikrina ar nėra susidariusių dviejų grandinių. Jei bent keli žmonės nejaučia impulso (taip pasitaiko didelėse grupėse), tai reiškia kad yra susidariusios dvi ar daugiau grandinių ir derėtų per naują užsimerkus susikabinti rankomis ir vėl paleisti impulsą. Jei impulsą pajaučia visi ir jis grįžta pas pirmąjį dalyvį, tai reiškia, kad grandinė yra vientisa ir pratimą galima atlikti.

Pratimo tikslas yra išnarplioti mazgą, nepaleidžiant vienas kito rankos, pasinaudojant komandiniu darbu ir pratimo pabaigoje sustoti į ratą. Reikia lipti vieniems per kitų rankas, lysti pro kitų rankas. Jei grupė yra didelė, vertėtų neskubėti ir retkarčiais pagalvoti kaip išnarplioti vieną ar kitą mazgą. Kartais mazgas būna toks painus, kad galima sustoti ir iki galo jo neišnarplojus.

Medūza (F)(N)(D)

Grupė stovi rate. Visi uždėję kaimynams rankas ant pečių, jų galvos nukreiptos į žemę. Vedėjui suskaičiavus nuo vieno iki trijų, visi pakelia galvas ir pažvelgia į bet kurį kolegą. Jei žvilgsniai dviejų žmonių sutampa, jie sušunka iš nuostabos arba suklykia ir iškrenta iš žaidimo. Likę dalyviai nuleidžia galvas ir vedėjui suskaičiavus iki trijų, vėl jas pakelia. Žaidimas tęsiamas kol lieka vienas arba du dalyviai.

Mums patinka (KF)(T)

Visi dalyviai stovi rate ir pakaitomis kiekvienas taria po sakinį: "Man patinka... <dalykas arba pomėgis kuris jam tikrai patinka" Jam ištarus savo pomėgį, visi sušunka linksmai ir pozityviai "Man taip pat!" Kad ir koks pomėgis, veikla ar patiekalas tai būtų svarbu sušunkant pasistengti visiems pajusti, kad tas pomėgis tikrai patinka.

Nelogiškas sakiny (N)

Šis pratimas yra tinkama įžanga į nusišnekėjimo temą. Visi dalyviai stovi ratu ir vienas po kito pasako po sakinį kuris neturi prasmės, ir yra visiškai nelogiškas, tik išlaiko gramatinę struktūrą. Reikėtų sakinio būti nesugalvojus iš anksto o tiesiog tarti vieną po kito. Gali būti, kad ištartas sakiny bus labai logiškas, nieko tokio - nusišnekėti išmokstama. Pavyzdys:

- A - *Trikampis Jonas žvaigždę žiovauja.*
 B - *Pernai gyvatės radiatorius piešė danguje.*
 C - *Rokiškis kirmija kojine ir Einšteino atsuktuvais.*

Nusišnekėjimas (N)

Pratimą galima atlikti rate arba porose. Pratimo tikslas yra kalbėti nusišnekant kuo stipriau - berti nelogiškus, nesusijusius žodžius išlaikant sakinių gramatinę struktūrą. Stebintis kolega arba kolegos, pastebėję, kad kalba darosi per daug logiška, pradeda pypsėti balsu, sakydami "Pyp, pyp, pyp..." Jei toliau kalbėtojas tęsia savo istoriją rišliai, jis yra sustabdomas, o už pastangas jam visi paploja. Tuomet nusišnekėti gauna sekantis kolega. Jei pratimas atliekamas poroje - improvizatoriai nusišneka pakaitomis. Nusišnekėjimo pavyzdys:

Važiavo rūgštynė žaliais trikampaiais. Prielipa išsileido ir vandenį žadino, o kai profesorius riterio žuvėdrą dainavo, jo skylės linksmiai piramidę sausino ir t.t.

Pastabos

Pora metodų, kurie padeda šį pratimą atlikti:

Kalbėdami įsivaizduokite skirtingas erdves iš savo fantazijos, matytų filmų ir paėmę objektą iš vienos erdvės nusikelkite į kitą erdvę ir paimkite kitą objektą kalbėdami savo vaizduotėje keliaukite per erdves ir maišykite iš jų traukiamas idėjas bei vaizdinius.

Kalbėdami įsivaizduokite skirtingus vadovėlius ir iš jų imkite terminus bei frazes - maišykite terminus iš skirtingų disciplinų - istorijos, astronomijos, literatūros, finansų, medicinos ir kitų.

Pasimėtymas daiktais (F)(K)(M)

Grupė išsidėsčiusi rate. Pratimo metu, bet kuris dalyvis bet kuriam permesti pagautą menamą daiktą. Pradžioje mėtomas vienas daiktas. Vėliau, vedėjas įveda papildomų daiktų. Vienu metu rate gali cirkuliuoti penki ar daugiau objektų. Pratimo eigoje labai svarbu yra tai, kad dalyvio metamą ar perduodamą daiktą kolega priimtų, pastebėtų - prieš metimą užmegztų akių kontaktą (taip daiktai neprapuls). Vedėjui pastebėjus kad mėtomas objektas prapuolė, jis gali jį sukurti iš naujo. Menamų daiktų tipai (galima sugalvoti ir kitų):

Peilis - metam lyg cirko artistas į taikinį, pagauname rankų suplojimu.

Šimto kilogramų akmuo - laikom labai sunkiai, metam labai sunkiai, paganam vos nenuvirsdami.

Pasiutusi katė - laikome atsargiai, metam atsargiai ir pagauname su išgasčiu.

Kūdikis - metam labai atsargiai, pagaunam atsargiai.

Teniso kamuoliukas - mušame rakete, pagauname ranka.

Durys - laikome išlaikydami didelį atstumą tarp rankų, metame sunkiai, su užsimojimu.

Pagaunam išlaikydami didelį atstumą tarp rankų.

Pasisveikinimas - emocingas (E)(F)(P)(V)

Dalyviai vaikšto užsiėmimo patalpoje, stengdamiesi ją visą užimti, nesusiburti vienoje vietoje. Vedėjas nurodo visiems susitikusiems pasisveikinti ir pasakyti savo vardą. Po kurio laiko, jis paprašo, kad visi sveikintųsi su šypsena, po kurio laiko pasako, kad sveikintųsi liūdnai, kad atliktų tai lyg būtų geriausi draugai nesimatę metus ir t.t. Vedėjas gali sugalvoti visokiausių situacijų, pvz. Kad visi sveikintųsi lyg: būtų seni priešai, lyg šalių prezidentai, lyg ofiso darbuotojai eilinę darbo dieną ir t.t. Priklausomai nuo konteksto keičiasi pasisveikinimai - vienais atvejais fizinis kontaktas gali būti reikalingas, kitais ne.

Pasisveikinimas - vardų apsikeitimas (F)(KF)

Kiekvienas dalyvis susigalvoja sau netikrą vardą - tai gali būti daiktas, gyvūno pavadinimas, būdvardis, bet kas. Dalyviams susitikus ir pasisveikinus jie apsikeičia savo netikrais vardais. Visi vaikšto po erdvę, sveikinas ir apsikeitinėja vardais. Vedėjas pratimą sustabdo po dviejų, trijų minučių. Greičiausiai rezultatas bus toks, kad pabaigoje keli asmenys turės tuos pačius vardus.

Perdavimas žodžio su emocija ratu (E)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis sugalvoja emociją ir žodį (jie turėtų būti visiškai nesusiję (pavyzdžiui - *“šiltnamio” tariamas su pozityvumu ir šypsena, ar “nosinė” tariama su pykčiu*) ir perduoda antrajam. Antrasis perduoda tą pačią emociją ir žodį trečiajam ir t.t. Kiekvienam reikėtų kopijuoti tik paskutinio kolegės ištartą žodį ir emociją, kuri gali būti pasikeitusi bekeliaudama dėl sugedusio telefono efekto. Žodžiui ir emocijai prakeliavus pora ar daugiau ratų, kitą žodžius su kita emocija sugalvoja kitas dalyvis ir ją siunčia gretimam kolegai.

Perkrova (F)(K)

Dalyviai suskirstomi į grupes iš keturių žmonių, prireikus pratimą galima atlikti tryse. Grupėse vienas narys stovi centre, vienas žiūri į centrinį asmenį, kiti du stovi centriniam asmeniui iš šonų, sukuriama T forma. Grupės narys stovintis priešais centrinį partnerį rodo įvairius judesius, kuriuos šis turi atkartoti. Pakaitomis kolega kairėje uždavinėja paprastus aritmetinius klausimus, o kolega dešinėje uždavinėja paprastus klausimus apie kasdienybę, politiką, biologiją, kitas temas. Centre stovinčiam dalyviui reikia vienu metu atkartoti rodomus judesius ir atsakinėti į užduodamus klausimus. Jei jis uždelsia atlikti kažkurią iš veiklų, jo kolega atsakingas už tą veiklą pradeda leisti garsą “pyp,pyp,pyp...” ir tęsia jį tol, kol centrinis grupės narys nepradeda reaguoti ir neatlieka užduoties. Rekomenduojama klausinėtojams sugalvoti klausimus iš anksto, kad būtų galima palaikyti greitą klausimų - atsakymų tempą. Po poros minučių, grupės nariai sukasi ratu ir atsistoja į kitas pozicijas. Pratimas tęsiamas tol, kol visi pabūna keturiose skirtingose rolėse.

Pratimą atliekant tryse viename žmogui tenka abi klausinėtojų rolės.

Pastabos

Šis pratimas yra gana stipri varginantis centrinį dalyvį, todėl vedėjui yra svarbu sekti laiką, kad improvizatoriai centrinėje pozicijoje neužsibūtų per ilgai. Pratimas yra labai stipriai ištrina nereikalingas mintis, leidžia pamiršti darbo dieną, kasdieninį stresą

Pirštų lenkimas - man patinka (D)(KF)

Visi improvizatoriai stovi rate ir rodo savo ištiestus pirštus. Vienas iš dalyvių pasako faktą apie save: savo pomėgį, mėgstamą patiekalą, ar savo charakterio savybę. Jei kolegoms paminėtas pomėgis irgi patinka, ar jie elgiasi taip pat kaip pasisakęs dalyvis tuomet nieko nedaro. Jei kolegoms tokio pomėgio ar savybės neturi, užlenkia vieną iš pirštų. Toliau visi vienas po kito sako po faktą apie save. Jei vienas iš žaidėjų užlenkia visus savo pirštus, jis pasišalina iš rato. Žaidimas tęsiasi kol lieka vienas - trys dalyviai (jei jie yra labai plataus mąstymo ar panašūs, pratimas gali užsitęsti, todėl verta sustabdyti anksčiau).

Šis pratimas yra geras komandos formavimo įrankis ir lavina mūsų gebėjimą susimauti, bei pralaimėti, kuris improvizacijoje yra labai svarbus. Atliekant šį pratimą, kaip ir kitus improvizacijos pratimus nugalėtojas nieko negauna, todėl yra gera proga pabūti pralaimėtoju.

Pykšt pokšt (F)(K)

Dalyviai išsidėstę rate. Centre esantis vedėjas ar vienas iš dalyvių laiko rankoje menamą pistoletą. Jis nukreipia savo ginklą į bet kurį iš žaidėjų ir sušunka "pykšt." Tas į kurį ginklas buvo nukreiptas turi atsitūpti, o jo kaimynai nukreipti menamus pistoletus į vienas kitą ir sušukti "pokšt." Centre esantis asmuo šauna į kitą, kuris vėlgi turi atsitūpti, o jo kaimynai šauti į vienas kitą, tardami "pokšt". Jei kažkas nespėjo atlikti užduoties jis keliauja į vidurį ir tampa pratimo vedėju - šaudo į kolegas vieną po kito.

Galima pratimą atlikti su iškritimais. Centrinis, šaudantis į kitus žaidėjas, šioje variacijoje visad išlieka tas pats. Jei kas nespėjo pritūpti ar pavėluoja šauti į kolegą stovintį už pritūpusio dalyvio - iškrenta. Žaidimas tęsiasi, kol lieka šaudytojas ir du dalyviai. Pratimo atlikimo metu centre esantis asmuo turėtų būti griežtokas ir juos šalinti už menkiausius vėlavimus, nes įgudę žaidėjai vėluos atlikti judesius tik sekundės dalimis. Iškritę žaidėjai gali vaikščioti už nugaros ir garsais maišyti likusiems rate.

Plojimo perdavimas ratu (F)(KF)

Dalyviai stovi rate. Pirammet etape pirmasis dalyvis su kaimynu, atsisukę vienas į kitą vienu tempu suploja rankomis. Tuomet kaimynas pasisuka į savo kitą kaimyną ir jie kartu vienodu tempu suploja rankomis. Plojimai keliauja ratu. Svarbu išlaikyti sinchronizaciją ir vienodą tempą. Tempą galima palaipsniui greitinti.

Antrame etape dalyviai suploja rankomis pašokdami į orą. Pirmiausia jie šoka kartu į orą ir suploja sinchroniškai su vienu kaimynu, tuomet nusileidę pasisuka ir suploja pašokę į orą su kitu kaimynu.

Trečiame etape dalyviai turi priimti ir perduoti plojimą vienu pašokimu (pašokus suploti į vieną pusę, apsisukti ore labai greitai ir suplojant į kitą pusę). Trečiame etape labai svarbu yra laukti plojimo iš kolegoms, kad eitų išlaikyti sklandų ir greitą plojimo perdavimą. Jei dalyvių yra daug, trečio etapo metu galima paleisti du plojimus.

Rankos į kairę, dešinę, viršų, UH (F)(K)

Pratimas atliekamas porose. Partneriai atsisukę vienas į kitą. Pratimo metu abu dalyviai vienu metu gali savo abi rankas nukreipti į dešinę, į kairę arba į viršų, o tarp judesių turi suploti sau per šlaunis. Svarbu, kad poroje esantys dalyviai palaikytų tą patį judėjimo tempą, tą patį ritmą.

Atliekant pratimą, kiekvienas daro tris judesius kaip tik nori ir nesistengia kolegos kopijuoti. Jei judesiai sutampa, abu dalyviai suploja sau per šlaunis (taip pat kaip ir tarp įprastų judesių), suformuoja plaštakas į kumščius, sulenkia alkūnes ir pritraukę jas prie šonkaulių trukteli atgal ir sušunka UH, po sušukimo tęsia judesius rankomis. Judesys atliekamas su "UH" vizualiai yra artimas atsispyrimui abiem rankom slidinėjant, tik čia plaštakos nukreiptos į viršų ir sugniaužtos. Pratimą derėtų pradėti atlikti lengvu, lėtu tempu ir palaipsniui tempą greitinoti, o padarius klaidą pradėti nuo pradžių lėtu tempu.

Svarbu kad judesiai būtų aiškūs - rodant rankomis į šoną, abi rankos atsidurtų vienoje linijoje.

Galima į pratimą atlikti ir tryse ar keturiose, tačiau tuomet ženkliai sumažėja galimybė atlikti vienodus judesius.

Septyni žodžiai iš vienos kategorijos (V)

Pratimą galima atlikti visiems kartu rate arba porose. Pirmasis dalyvis suteikia antrajam kategoriją ir šis turi pasakyti septynis žodžius priklausančius tai kategorijai. Atsakęs, antrasis pasako kategoriją trečiajam ir t.t. Kategorijos gali būti visiškai paprastos, gali būti nerimtos, ar nestandartinės pvz: *Spalvos, gyvūnai, drabužiai, ūkinio muilo rūšys*. Jei kategorija sunkesnė atsakymai būna orginalesni. Šio pratimo metu galima vardinti tiek tikroviškus, tiek išgalvotus objektus ar savybes - tinka visi atsakymai.

Atliekant pratimą porose, vienam vardinant septynis dalykus, kitas turėtų entuziastingai ir pozityviai skaičiuoti, palaikyti partnerį. Jei skaičiuojama rate, visi palaiko žodžius vardinantį kolegą. Po kiekvieno ištarto žodžio, reikėtų skaičiuoti kuo entuziastingiau nuo 1 iki 7, o išgirdus visus išvardintus žodžius sušukti, "tai buvo septyni <vardinta kategorija> Pavyzdys:

A - išvardink man septynis skirtingus namus

B - daugiabutis

A - vienas (entuziastingai)

B - parduotuvė

A - du (entuziastingiau ir garsiau)

B - sugriuvęs namas

A - trys (dar entuziastingiau ir garsiau)

...

B - šimto aukštų namas

A - septyni ! (entuziastingiausiai ir garsiausiai). Tai buvo septyni namai!

Skaičiavimas nuo 1 iki 10 (arba daugiau) (K)

Visa grupė stovi rate ir skaičiuoja pradedami nuo vieno pakaitomis. Bet kuriuo metu, bet kuris žaidėjas gali ištarti sekantį skaičių. Žaidimo tikslas yra suskaičiuoti iki 10 arba

didesnio sugalvoto skaičiaus. Jei du ar daugiau dalyvių pasako tą patį skaičių vienu metu, skaičiavimas pradedamas nuo pradžių. Galima skaičiuoti iki dvidešimt ir atgal. Galima skaičiuoti iki tol, kol susimausite ir siekti rekordo.

Pratimo įveikimo paslaptis yra lėtas tempas - kuo didesnis intervalas tarp skaičiavimo, tuo mažesnė tikimybė, kad du žmonės prabils vienu metu.

Skulptūros (F)(KF)(P)(V)

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes. Čia yra labai svarbus lyginis dalyvių skaičius. Jei skaičius yra nelyginis, vedėjas turėtų prisijungti. Pirmoji grupė sustoja į vidinį ratą, nukreipdami savo žvilgsnius į išorę. Antroji grupė išsidėsto išoriniame rate ir žvelgia į vidų. Visi stovi porose. Grupė esanti vidiniame rate yra skulptūros, o grupė išoriniame - skulptoriai. Skulptoriai atlieka vieną veiksmą su savo skulptūra - pakreipia skulptūros ranką ar koją į tam tikrą poziciją, pasuka veidą, ar palenkia kūną. Tuomet išorinis ratas sukasi vienu žingsniu. Visi atlieka dar vieną korekciją prieš juos stovinčiai skulptūrai. Pratimas tęsiamas tol kol visi išorinės grupės nariai atlieka po vieną veiksmą su skulptūromis. Apsukus vieną ratą visi atsistoja prie savo pirminių skulptūrų. Skulptoriai įvardina meno kūrinio esančio prieš juos pavadinimą. Skulptūros yra išmanios ir gali ištarti vieną frazę, arba sakinį kuris būtų susijęs su jų forma ir paminėtu pavadinimu. Visi skulptoriai vienas po kito įvardina savo skulptūras, o šios pasako po frazę. Tuomet grupės apsikeičia vietomis ir statulos tampa skulptoriais ir atvirkščiai.

Atliekant pratimą reikėtų atsižvelgti į kolegų fizinius pajėgumus, amžių, bei nedaryti jiems to, ko nedarytumėte sau. Pokyčius statulose galite atlikinėti minimalus, galite stipresnius.

Stebuklingi rūbai (F)(M)(P)

Visi dalyviai juda erdvėje. Groja rami šokių muziką. Pratimo metu dalyviai tampa apsėsti, valdomi savo menamų rūbų. Vedėjo paminėtas rūbas tampa svorio centru ir įgyja protą - elgiasi lyg šokėjas jo nekontroliuotų. Rūbas šoka ir iš paskos veda ir verčia judėti likusias kūno dalis. Stebuklingų rūbų komplektas susideda iš: batelių, pirštinių, skrybėlės, trumpikių, akinių, antkelių, marškinų, ir visų kitų rūbų kuriuos sugalvos vedėjas.

Surask rato lyderį (F)(K)

Visi stovi rate. Vienas iš dalyvių, išeina iš auditorijos arba pasitraukia pakankamai toli, kad negirdėtų ir nematytų kolegų. Jam išėjus likę dalyviai išsirenka lyderį. Išsirinkus lyderį, išėjęs dalyvis pakviečiamas sugrįžti ir atsistoja į rato centrą. Lyderis pradeda judėti ir atlieka vieną judesį, po kurio laiko judesį pakeičia kitu, vėliau dar kitu - gali pradėti šokti, atlikti mankštos pratimus. Visi esantys rate, kopijuoja lyderio judesius, patys nieko nepridėdami. Žmogaus centre tikslas yra išsiaiškinti, kuris iš rate esančių žmonių yra grupės lyderis. Atliekant pratimą jei esate lyderis būkite drąsus - keiskite judesius net jei spėliotojas į jus žiūri, blefuokite. Kai dalyvis centre atspėja kas yra lyderis, sekantis dalyvis pasišalina ir išrenkamas naujas lyderis.

Šokiai (E)(F)((D)

Šokiai pagal vedėjo parinktą muziką. Visi turėtų judėti drąsiai, atsipalaiduoti ir tiesiog pašokti kaip moka. Vedėjas gali parinkti įvairios muzikos - metalo, pop, klasikinės. Kiekvienam improvizatoriui derėtų tiesiog susikonscentruoti į save ir pasitreniruoti atsipalaiduoti, pajusti kaip juda kūnas, pajusti muzikos suteikiamas emocijas.

Dalyviams šokant galima duoti šias užduotis ar sugalvoti kitų:

Šokant kopijuoti vieną iš dalyvių - visa grupė kopijuoja vieną kolegą. Praėjus fiksuotam laiko tarpui, visa grupė kopijuoja kitą šokėją. Kopijuojamas dalyvis vis keičiamas kol visi pabūna šokio vedėjo rolėje.

Šokti kaip personažams - paprašyti dalyvių trumpą laiką šokti įkūnijant vedėjo paminėtą personažai. Personažai gali būti įvairiausi - vaikai, kasininkai, prezidentai, gangsteriai ir t.t.

Šokiai su “Keisk” (F)(N)(V)(D)

Vedėjas įjungia muziką - gali būti bet kokio žanro. Kurį laiką visi šoka pagal muziką kaip tik nori, juda po visą erdvę. Vedėjui sušukus “Keičiam!” visi pakeičia savo judesius ir šoka taip, kaip nešoko iki tol (muzika išlieka tokia pati). Vedėjas gal sušukti “Keičiam!” daug kartų, o intervalai tarp sušukimų gali būti labai įvairūs. Kai improvizatoriams pasibaigs standartiniai judesiai, jie išras ir sugalvos naujų.

Šokis su grupe (F)(T)(D)

Visi improvizatoriai sustoja į piramidę - pirmoje eilėje pirmas žmogus, antroje du, trečioje trys ir t.t. Pirmasis žmogus šoka pagal muziką, o visi sekantys atkartoja jo judesius. Po kurio laiko, dalyviai keičiasi pozicijomis. Vienam pašokus visi gali tiesiog pasislinkti per vieną poziciją - kad galėtų pabūti tiek vedančiuoju, tiek pirmoje, tiek paskutinėje eilėje.

Tiesa ar melas? (K)(KF)

Pratimą galima atlikti rate arba mažose grupelėse po keturis penkis žmones. Kiekvieno dalyvio užduotis yra papasakoti po tris asmenines istorijas iš kurių dvi yra tikros, o viena išgalvota. Papasakojus istoriją, kolegos bando atspėti, kuri iš istorijų buvo melas. Pasakotojas po spėjimu įvardina kuri iš istorijų buvo melaginga. Nederėtų kurti istorijų kuriose tiesa maišosi su melu. Melaginga istorija turėtų būti visiškai išgalvota. Vienos istorijos trukmę nurodo vedėjas - gali būti nuo poros sakinių iki vienos minutės. Vedėjas gali paprašyti vietoje istorijų pasakojimo tiesiog ištarti po vieną faktą apie save.

Turkiškas armijos pratimas (F)(K)

Pratimą galima atlikti tyloje arba grojant muzikai kurios ritmas gali būti pastovus arba greitintamas - tam įprastai reikalingas muzikantas. Pratimą galima atlikti rate arba vedėjui stovint prieš dalyvius. Visi dalyviai pratimo metu atkartoja vedėjo atliekamus judesius. Kiekvienas judesys atitinka skaičių:

Vienas - paliesti kaktą rankomis
Du - paliesti pečius rankomis
Trys - paliesti klubus rankomis
Keturi - paliesti vieną pėdą viena ranka (pakelti koją)

Žaidimas vyksta visus judesius atliekant žemiau nurodyta tvarka greitėjančiu ritmu. Ritmą greitinti iš lėto. Pirma pasipraktikuokite judesius ritmo negreitindami. Žaidimo progresas yra toks:

- Išstarti vienas-du-trys-keturi; du kartus
- Atlikti pirmą judesį, išstarti du-trys-keturi; du kartus
- Atlikti pirmą ir antrą judesį, išstarti trys-keturi; du kartus
- Atlikti pirmą, antrą ir trečią judesį, išstarti keturi; du kartus
- Atlikti visus judesius; du kartus.

Atlikus šią grandinę judesių, galima žaidimą kartoti iš pradžių greitesniu tempu, arba grįžti iš paskutinio žingsnio iki pirmo atbuline tvarka ir tuomet vėl atlikti pirmine tvarka su greitesniu tempu.

Valdymo pultas (F)(N)

Pratimas atliekamas porose. Vienas iš poros narių leidžia įvairius pasikartojančius garsus, kitas įkūnija robotą ir atlieka judesius įkvėptus skleidžiamų garsų. Garsai tinka visi. *Pavyzdžiui. pyp pyp pyp pyp, trekšt, trekšt, piau, piau, piau, piau, oink, oink ir t.t..* Robotas gali interpretuoti garsus kaip tik nori. Jei robotui pavyksta įsiminti kokie judesiai atitinka įvairius garsus, jis gali atkartoti savo judesį išgirdęs tą patį garsą ateityje, tačiau tai nėra privaloma. Leidžiant garsus galima greitinti arba lėtinti jų tarimo tempą - taip galėsite valdyti kontroliuoti partnerio judėjimo tempą. Atlikus pratimą porą minučių, partneriai apsikeičia rolėmis.

Vardink ką matai (V)

Pratimo tikslas yra išvardinti kuo greičiau, kuo daugiau kambaryje matomų objektų. Galima daryti prose, kai vienas vardina, o kitas skaičiuoja, paskui pasikeičiant, arba galima tiesiog daryti visiems vienu metu neskaičiuojant. Jei skaičiuojate porose, tai geriau neskelbti rezultatų visiems - čia skaičiavimas reikalingas labiau žmogui vardinusiam objektus, kad ateityje atlikdamas tą patį pratimą galėtų pastebėti kokį progresą jo vaizduotė atliko. Atliekant pratimą galima vaikščioti, galima žiūrėti per langą, o vardinti galima visiškai visus matomus objektus.

Vardink kitaip negu matai (V)(N)

Pratimas yra panašus į "vardink ką matai", tik čia mes rodydami pirštais į objektus turime įvardinti juos tuo kas jie nėra. Rodant į duris galima pavadinti jas katinu ar virykle, rodant į lubas, pavadinti jas palme arba akmeniu. Visi pavadinimai tinka, tik svarbu kad jie nesutaptų su tikruoju daikto pavadinimu. Pratimas atliekamas porose arba visiems vienu metu. Jei atliekate porose - vienas gali vardinti, o kitas skaičiuoti. Skaičiavimas yra skirtas ne

pasidalinimui su kitais, o vardinančiajam, tam kad šis galėtų ateityje pasitikrinti savo vaizduotės progresą. Pratimo atlikimo metu reikėtų vaikščioti po erdvę.

Vardų žaidimas - gaudynės (F)(KF)

Visi dalyviai pasako garsiai savo vardus. Vienas iš dalyvių pradeda gaudyti kitus. Paliesti žmonės iškrenta. Būdas apsisaugoti nuo iškritimo ir nuo gaudytojo, yra aukai prieš paliečiamai ištarti kolegos, vis dar esančio žaidime vardą. Žmogus kurio vardas ištariamas pradeda gaudyti. Žaidimas tęsiamas, kol lieka du dalyviai.

Vardų žaidimas - patinka/nepatinka iš vardo raidės (KF)(V)

Susipažinimo pratimas. Visi stovi rate ir vienas po kito pasako savo vardą, bei dalykus kurie prasideda pirma vardo raide ir jiems patinka, arba nepatinka. Dalykai kuriuos dalyviai įvardina turėtų būti tiesa, tačiau nesugalvojus galima pasakyti kažką išgalvoto. Pavyzdys:

Mano vardas Jurgis. Man patinka jonvabaliai, man nepatinka javai.

Mano vardas Inga. Man patinka Islandija, man nepatinka irklai.

Vardų žaidimas - tinklinis (F)(KF)

Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas (žaidėjų kiekis neribotas). Visi mušinėja menamą kamuolį mename tinklinio lauke. Žaidėjai gali priimti kamuolį, permušti jį į kitą tinklo pusę arba perduoti komandos nariui. Komanda savo pusėje gali atlikti iki trijų perdavimų. Kad perduoti kamuolį kolegai, arba permušti į kitą tinklo pusę, reikia ištarti vardą žmogaus, kuriam kamuolys yra skiriamas.

Vardų žaidimas su prisilietimais (F)(KF)

Visi stovėdami ratu vienas po kito ištaria savo vardą. Tuomet visi ištiesia rankas į šonus, kad galėtų ranka paliesti gretima stovinčių kolegų nugarą. Pirmasis dalyvis paliečia kolegą kairėje arba dešinėje. Paliestas žmogus pasako kito asmens esančio rate vardą. Žmogus kurio vardas paminėtas, paliečia vieną iš gretima stovinčių kolegų. Paliestas žmogus pasako kažkieno esančio rate vardą ir taip toliau. Šis pratimas nustebina tuo, kad nors turi labai paprastas taisykles, jo atlikimo metu įvyksta daug klaidų.

Vardų žaidimas su skiemenimis (F)(KF)

Visi dalyviai rate vienas po kito ištaria savo vardus du kartus. Sakydamas savo vardą asmuo kiekvienam vardo skiemeniui turi priskirti skirtingą fizinį judesį (pvz. Romualdas taria savo vardo skiemenis ir atlieka judesius - Ro (iškelia rankas į viršų) - mu (sutrypia kojomis) - al (suploja rankomis) - das (pasuka galvą ratu). Aistė taria- Ai (uždeda rankas ant pečių) - stė (apsisuka ratu)).

Visiems parodžius judesius, vienas iš dalyvių tarią kito žmogaus vardą skiemenimis pridėdamas fizinius judesius kuriuos kolega tardamas savo vardą parodė. Žmogus kurio vardas buvo ištartas ir pavaizduotas, atvaizduoja savo vardo skiemenis juos ištardamas,

tuomet taria kito žmogaus skiemenis atlikdamas prie jų derančius judesius ir taip toliau. Svarbu yra nebijoti suklysti. Pamiršus kieno nors judesius, galima paprašyti priminti. Palaipsniui didinamas tempas, kol pasidaro neįmanoma nesuklysti. Suklydusiems paplojam, nusišypsom ir tęsiame pratimą toliau.

Pavyzdys:

Viktoras pradeda: Ro-mu-al-das (tariant atliekami keturi judesiai, anksčiau pavaizduoti Romualdo).

Romualdas: Ro-mu-al-das (tardamas atlieka savo keturis judesius), Ai-stė (parodo Aistės du judesius)

Aistė: Ai-stė (tardama atlieka savo du judesius), Jo-nas (tardama atlieka Jono du judesius. Ir t.t.

Vardų žaidimas - vardai ir būdvardžiai (F)(K)(KF)

Pratimo pradžioje visi dalyviai sugalvoja būdvardį kuris prasideda iš vardo raidės. Vienas po kito jie sušunka savo būdvardžio ir vardo kombinaciją, bei iliustruoja ją judesiais su emocijomis. Pavyzdžiui:

Piktasis Petras - atsistoja kaip lokys ant dviejų kojų ir susiraukia.

Nematoma Nijolė - meta ninzės bombą į žemę, pritupia ir uždengia akis rankomis.

Teisingas Tomas - parodo intensyviai pirštu į priekį ir susiaurina akis.

Pirmas etapas Visiem parodžius judesius ir ištarus vardus keletą kartų, vienas iš dalyvių parodo savo žodžių ir judesių kombinaciją ir atlieka bet kuriuo iš dalyvių žodžių ir judesių kombinaciją. Dalyvis išgirdęs savo pavadinimą su judesiais jį pakartoja ir tuomet pademonstruoja kito žmogaus esančio rate žodžius ir judesius. Pratimas tęsiamas ir tempas greitinamas.

Antras etapas Dalyvis rodo savo judesį su žodžiais ir žiūri į vieną iš kolegų rate. Kolega į kurį nukreiptas žvilgsnis turi sinchroniškai su atlikėju ištartį žodžius ir atlikti judesius. Kolega tuomet rodo savo judesius ir žodžius žiūrėdamas į trečiąjį dalyvį. Trečiasis atlieka su antruoju sinchroniškai antrojo žodžius ir judesius. Pasitikėkite, kad dalyvis į kurį žiūrite atsimins jūsų kūrinį ir įsilies į jūsų atliekamus judesius ir žodžius.

Veidrodis (F)(K)(T)

Visi dalyviai suskirstomi poromis. Jų tikslas yra pasidalinant iniciatyva atkartoti vienas kito judesius. Judesius derėtų atlikti tokiu tempu ir fizinėmis galimybėmis, kurios būtų patogios ir partneriui. Judant galima didinti, bei mažinti atstumą. Atliekant pratimą kils jausmas, kad veda tai vienas žmogus, tai kitas, tačiau siektina būsena ta, kai abu juda vienu metu ir nei vienas iš dalyvių neveda.

Pastabos

Pratimo atlikimo metu galima paprašyti dalyvių pajauti - ar jiems patinka vesti, ar būti vedamiems. Tai pasako apie jų - ar jie mėgsta kontrolę, ar mėgsta kai juos kontroliuoja. Tai yra tik pastebėjimui - ir tas, ir tas jausmas yra tinkamas šio pratimo metu.

Viskio maišytuvas (F)(N)

Visi dalyviai stovi rate. Vienas kitam jie perduoda impulsą pamodami nuleistomis rankomis. Perdavimo kryptį galima bet kada pakeisti. Judesys kairėn perduodamas tariant žodžius “Whiskey Mixer” (viskio maišytuvas). Dešinėn perduodamas tariant “Misty Vistas” (rūku padengtas kraštovaizdis). Taip pat yra ir trečiasis judesys - gavęs impulsą dalyvis gali nukreipti ranką į bet kurį kolegą ir atlikti perdavimą tardamas “Mister Whisker” (ponas Viskeris). Yra viena labai svarbi žaidimo taisyklė - jei kas susijuokia pratimo atlikimo metu, jis turi žengti atgal, apibėgti ratą ir vėl atsistoti į savo vietą. Žaidimo tempas greitinamas tol kol žmonės pradeda daryti klaidas, nesugeba aiškiai ištarti žodžių, ko pasekoje atsiranda juokas. Tariant žodžius klaidų nėra, visi jie tinka, net jei žaidėjas juos tardamas daro klaidas - nesvarbu specialiai, ar ne.

Vietoje minėtų anglišų žodžių, vedėjas gali sugalvoti įvairius, lietuviškus, sunkiai ištariamus, net ir išgalvotus žodžius, kurie tariant galėtų painiotis (pvz. Žalios Girios, Gražus Žilas, Žigulyš).

Zip Zap Zop (F)(K)

Dalyviai stovi rate. Vienas iš jų sako Zip ir nukreipia ranką į bet kurį iš kolegų. Dalyvis į kurį parodė, garsu ir rankos gestu perduoda žodį Zap kitam asmeniui. Trečiasis perduoda Zop, sekantis Zip, kitas Zap, kitas Zop, dar kitas Zip ir t.t. Palaipsniui pratimo atlikimo tempas greitinamas. Suklydus pratimas atliekamas nuo pradžių.

Galimas pratimo atlikimas su iškritimais. Rekomenduojame iškritimus daryti su labiau patyrusiais improvizatoriais, kurie yra pripratę susimauti ir suklysti. Žaidžiant su iškritimais pratimo tempas yra labai didelis. Galite atlikti perdavimus tam pačiam žmogui su tikslu jį išmesti. Įveskite sumaišties gražindami perdavimą žmogui iš kurio jį gavote. Likus dviems dalyviams, jie žaidžia tol kol vienas iš jų suklysta ir išlieka tik vienas nugalėtojas. Iškritusiems dalyviams galite leisti maišyti žaidžiantiems, arba duoti jiems žaisti kitą žaidimą.

Žodžiai iš 1 raidės (D)(V)

Visi stovi rate, vedėjas stovi centre. Jis nukreipia ranką į bet kurį iš dalyvių ir pasako bet kokią abėcėlės raidę. Dalyvis į kurį ranka nukreipta pradeda berti žodžius kurie prasideda minėta raide. Kai žmogus pakartoja tą patį žodį du kartus, pritrūksta žodžių ar vardina juos su labai ilgom pauzėm, vedėjas ranką nukreipia į kitą asmenį ir duoda kitą raidę. Pratimas tęsiamas kol visi dalyviai pakartoja užduotį po vieną ar daugiau kartų. Šį pratimą taip pat galima atlikti porose - vienas duoda kitam skirtingas raides, o po poros minučių apsikeičiama rolėmis. Pavyzdys:

M - mama, mašina, Malta, moliūgas, mirkti, moteris, margas, meškinas, mielės, motociklas ir t.t.

C - citrina, cinamonas, celofanas, ceferblatas, cinkas, cerkvė, coliukė ir t.t.

Pastabos

Labai svarbus metodas šį pratimą atliekant yra tarti raidę, paskui prijungti kitą raidę, arba skiemenį ir išartikuluoti žodį, *pvz V...ar...g...as, Vo...kietija, var...ž...tas*. Mes žinome galybes žodžių ir pradėjus juos formuoti, mūsų smegenys juos atsimins ir mums padės juos suformuoti ir pabaigti.

Šis pratimas yra labai svarbus, nes lavina pasitikėjimą savimi. Pradėti tarti žodį jo dar nežinant yra tas pats kaip žengti į sceną improvizuoti nežinant kas laukia. Pratimas mokina pasitikėti savimi, pasitikėti kad viskas bus gerai, kad mūsų smegenys susidoros su užduotimi. Rekomenduojama šį pratimą atlikti su pradedančiaisiais reguliariai, kol jie išmoks pasitikėti savimi ir tars žodžius jų nesugalvodami, o tiesiog artikuliuodami raidėmis ir skiemenimis.

Šio pratimo atlikimo metu, dalyviai gali ištarti necenzūrinių, nepatogių. Tai yra visiškai normalu ir nereikėtų nustepti.

Žodžių kombinacijos iš 2 arba 3 raidžių (D)(N)(V)

Visi stovi rate, vedėjas stovi centre. Jis nukreipia ranką į bet kurį iš dalyvių ir pasako dviejų arba trijų raidžių kombinaciją. Dalyvis į kurį ranka nukreipta, pasako žodžių derinį, kuris prasideda duotomis raidėmis. Šį pratimą taip pat galima atlikti porose. Reikėtų išlaikyti gramatiką, tačiau logikos išlaikyti yra visiškai nebūtina.

Pvz: L, V - Lėtai važiuoja; R, B - Rudas barsukas; C, G, T - celofanas geria terasą.

Pastabos

Visai kaip "žodžiai iš vienos raidės" pratime, čia reikėtų tiesiog tarti pirmo žodžio pirmą raidę ir pastikėti, kad pirmą žodį ir visus sekančius žodžius sugalvosite.

Žodžių kombinacija - Kas? Kur? Ką pirko? (D)(N)(V)

Visi stovi rate, vedėjas stovi rate centre. Jis nukreipia savo ranką į vieną iš dalyvių ir pasako abėcėlės raidę. Žmogus į kurį ranka nukreipta turi pasakyti keturių žodžių sakinį, kuriame pirmi trys žodžiai prasideda paminėta raide ir įvardina - kas, kur, ką pirko. Atsakymas gali būti ir nelogiškas, svarbu tik kad žodžiai būtų iš tos pačios raidės.

Pvz: J - Jonas Jurbarke Jurginus pirko; L - Latvės, ledyne laringitą pirko; R - Ryžiai Rietave Rėmą pirko.

Pastabos

Kaip ir kituose žodžių tarimo iš duotos raidės pratimuose, reikėtų tiesiog tarti pirmo žodžio pirmą raidę ir pastikėti, kad pirmą žodį ir visus sekančius žodžius sugalvosite.

Žodžių tenisas (F)(V)

Visi dalyviai stovi išsirikiavę eilėje lyg prie kasos parduotuvėje, išskyrus vieną. Tas vienas, stovi priešais pirmąjį dalyvį eilės priekyje dešinėje. Jie žiūri vienas į kitą, rankose laikydami menamas stalo teniso raketas. Antrasis žmogus eilėje, pasako jiems bet kokią abėcėlės raidę. Pirmasis žmogus eilėje taria žodį iš duotos raidės menamai mostelėdamas raketę ir perduodamas kamuoliuką prieš jį esančiam partneriui. Partneris atmuša kamuoliuką tardamas kitą žodį iš tos pačios raidės. Jie mušinėjasi raketėmis tardami žodžius tol kol vienas iš jų pritrūksta žodžių, pakartoja tą patį žodį arba kol vieno iš jų tempas stipriai sulėtėja lyginant su kitu. Pralaimėjęs keliauja į eilės galą. Nugalėtojas užima čempiono vietą (stovi priešais pirmąjį eilėje). Antrasis žmogus eilėje tampa pirmuoju, jam už nugaros esantis

žmogus (dabar jau antrasis) pasako raidę. Pirmasis eilėje esantis žmogus žaidžia menamą žodžių stalo tenisą su prieš tai laimėjusiu, kol vienas iš jų iškrenta. Iškritęs keliauja į eilės galą. Tai kartojama, kol visi gauna pažaisti stalo tenisą po 2-5 kartus.

Pastabos

Šį pratimą verta atlikti, kai visi dalyviai jau pažįsta vienas kitą, kad kova būtų draugiška. Taip pat vedėjui derėtų visad priminti kad improvizacijos aikštelėje pralaimėti yra smagu.

Skirtingai nei kituose žodžių vardinimo pratimuose, čia žodžius reikėtų sugalvoti iš anksto - tuo metu kai partneris taria savo žodį. Tuomet pratimo atlikimo tempas būna labai greitas.

3.4.2 Pratimai ugdymui ir žaidimui

Šio skyriaus pratimai turi labai daug naudos dalyvių tobulėjimui tiek improvizacijoje tiek asmeniniame gyvenime. Juos galima naudoti ugdymui, žaidimams, renginiams, pasirodymams. Šis skyrius skiriasi nuo "Pratimų žaidimui ir pasilinksminimui" tuo, kad sekančiame skyriuje pratimai yra tiesiog komiški, tačiau mažiau koncentruojasi į improvizatoriaus kertinių savybių ugdymą. Į šį skyrių galima žiūrėti kaip į edukacinį, o į sekantį, kaip pasilinksminimo ar prasiblašymo.

Atspėk kas esi (D)(K)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius. Pratimo pradžioje jis palieka auditoriją. Vedėjas su žiūrovais sugalvoja kas per žvaigždė, politikas ar istorinė asmenybė jis yra. Grįžusiam improvizatoriui, žiūrovai užduoda klausimus. Jei pratimas atliekamas pasirodymo metu, klausimus gali užduoti pora kolegų (vaidinančių korespondentus). Klausimai turi padėti spėliojančiam. Improvizatorius, kuris bando atspėti savo tapatybę, turėtų apsimesti kad žino kas yra ir į klausimus atsakinėti drąsiai. Pratimas baigiasi, kai improvizatorius atspėja kas jis yra.

Atsakinėti į klausimus, galima dviem būdais. Pirmasis yra subtilus atsakinėjimas abstrakčiais atsakymais, bandant mintyse išsiaiškinti, kas esi - tai yra realistiškesnis būdas sukuriantis situaciją artimesnę mūsų kasdienybei. Atliekant pratimą šiuo variantu, improvizatorius turėtų atspėti kas jis yra iš dviejų ar trijų kartų jaučiant kad pratimas artėja į pabaigą (po 3-5 minučių).

Pavyzdžiui į klausimą, "Ką jūs manote apie savo keturiasdešimties metų karjerą, ar galvojate apie pasitraukimą?" Improvizatorius atsakytų: "Turėjau minčių apie tai, bet manau pasiliksiu tol kol būsiu reikalingas."

Į klausimą, "Pernai metais gavote oskarą už geriausią filmą. Kaip manote seksis šiemet?" Jis atsakytų "Šiemet stengiausi, įdėjau daug pastangų, viskas priklausys nuo komandos."

Antrasis būdas yra spėliojančiam improvizatoriui atsakant į kiekvieną klausimą bandyti pradžioje klausimo spėti savo tapatybę. Šiuo atveju, improvizatorius atrodys kaip drąsus beprotis, daugiau rizikuos. Pratimo metu realistiškumą tuomet paaukojate dėl komiško.

Pavyzdžiui į klausimą, "Ką jūs manote apie savo keturiasdešimties metų karjerą, ar galvojate apie pasitraukimą?" jis atsakytų "Aš esu Madona, mano karjera buvo šauni ir aš dainuosiu kol galą gausiu."

Į klausimą, "Pernai metais gavote oskarą už geriausią filmą. Kaip manote seksis šiemet?" Atsakymas būtų "Manote aš, Bradas Pitas negaliu nenusipelniau dviejų oskarų iš eilės? Žinoma kad laimėsiu."

Šiame variante spėlioti galite kiek norite. Pratimo metu būtinai padėkite vienas kitam ir nevedžiokite kolegos nežinoje už nosies. Jei kolega yra nežinomybėje, neveskite jo kažkur į šonus ir nepainiokite - tai naudos neatneš, o ir juokingiau nuo to tikrai nebus. Improvizuodami visada padėkite kolegai esančiam nepatogiose situacijose.

Pastabos

Neperverkinte improvizatorių spėliojimo galimybių. Tai kas jums ar žiūrovui gali būti akivaizdu ir paprasta, improvizatoriui scenoje gali būti visiškai nežinoma. Ne visi domisi politika, pop žvaigždžių gyvenimas ar žiūri filmus. Pajautus, kad kolega nežino atsakymo padėkite jam su kuo konkretesnėmis detalėmis, prireikus galite netgi ištarti frazes, kurios turi atsakymo šaknį, ar žodžio dalį.

Atspėk kas lankosi tavo vakarėlyje (D)(K)(M)

Pratimą atlieka 4-5 dalyviai. Vienas iš dalyvių išeina iš patalpos. Likusiems dalyviams yra sugalvojami ir priskiriami skirtingi personažai - tam tikros profesijos atstovas, gyvūnas, daiktas ar įžymus žmogus. Sugrįžus vakarėlio šeimininkui vedėjas su žiūrovais papildomai gali nuspręsti kokio tipo ar tematikos tai vakarėlis. Šeimininkas žengia į sceną ir ten keleta sekundžių pasiruošia vakarėliui pagal įvardintą temą. Tuomet į sceną žengia pirmasis svečias ir beldžiasi į menamas duris. Atidarius duris, svečias bendrauja su šeimininku lyg jie jau būtų pažįstami. Svečias pasako keleta detalių apie save ir žengia į vakarėlį. Tuomet atvyksta antrasis svečias, pabendrauja su šeimininku ir keliauja į vakarėlį. Prisijungia ir ketvirtasis. Visiems svečiams susirinkus, šeimininkas gali kalbinti svečius. Svečiai gali bendrauti tarpusavyje. Svarbu kad kai bendrauja vieni veikėjai, kiti nustotų kalbėti, nekiltų šurmilio ar triukšmo.

Visų svečių tikslas yra subtiliai arba jei nepavyksta subtiliai, akivaizdžiai padėti šeimininkui suprasti kas per personažai jie yra. Šeimininkas retkarčiais gali bandyti įvardinti personažus (juos spėti). Jei personažas atspėjamas, jis turi sugalvoti priežastį dėl kurios pasišalina iš patalpos ir išeiti iš vakarėlio. Žaidimas tęsiamas, kol atspėjami visi personažai.

Pastabos

Šio vaidinimo metu pagrindinis veikėjas yra vakarėlio šeimininkas. Kiti personažai neturėtų jo užgožti. Pratimo metu derėtų koncentruotis ne tik į spėliojimą ir informacijos perteikimą apie save šeimininkui, bet ir į komandinį darbą - vieniems bendraujant kitiems patylėti ir tiesiog klausytis. O jei nuobodu klausytis visuomet vakarėlyje galite naudoti menamus daiktus - gurkšnoti gėrimą, valgyti.

Atspėk kodėl... (vėluoji į darbą/grąžini daiktą/pakenksi žmonijai) (D)(K)(T)(V)

Pratimą atlieka du dalyviai. Spėjikas palieka auditoriją. Jam išėjus žiūrovai su vedėju sugalvoja priežastį, kodėl spėjantysis vėluoja į darbą. Improvizatoriui sugrįžus, jį pasitinka partneris - darbdavys. Darbdavys užduoda klausimus, kurie turėtų padėti atspėti kolegai, kodėl šis vėluoja. Kolegai išsiaiškinus vėlavimo priežastį, pratimas baigiasi. Spėlioti galima subtiliai, arba drąsiai, karts nuo karto pasakant priežastį - kodėl vėluoji, jei neatspėjai, tiesiog tęsi pratimą toliau. Pavyzdyje su drąsiuoju spėliojimo būdu *personažas vėluoja, nes užtruko šerdamas balandžius*:

A - *Pranai, vėl vėluoji.*

B - *Atleiskite, viršininke, vėl buvo spūstis keliuose.*

A - *Ane? Mažiau gyvūnus mylėtum, gal spėtum į ankstesnį autobusą.*

B - *Katė šiandien ir vėl prastai jautėsi, tai užtrukau su ja, sunkiai valgo. Todėl ir vėluoju*

A - *Nereikėjo jai pulti balandžių, būtų buvusi sveika. Pamokinau ją, kad nekvailiotų?*

B - *Vėluoju, nes vaikiau tuos visus balandžius, iš balkono, pastačiau baidyklę, kad nepriskristų.*

A - *Ką čia skiedi, visas trupiniais aplipęs esi.*

B - *Na, teisybė, negalėjau praeiti, pakeliui į darbą tuos išvytus balandžius turėjau pamainti, gaila jų pasidarė tai ir pavėlavau.*

Subtilusis spėliojimo būdas tai tiesiog vaidinimas keletu sluoksnių - bendraujama paprastai, tačiau darbdavys vis prideda subtilių užuominų į savo žodžius, kurie padėtų kolegai atspėti. Pavyzdžiui: *Pamini kad valgė ryte duonos ir paliko daug trupinių lėkštėje. Po kurio laiko ištaria kad norėtų būti laisvas kaip paukštis. Dar vėliau įterpia savo mėgstamą patiekalą - balandėlius*. Partneriui derėtų atidžiai klausytis ir ieškoti užuominų darbdavio žodiuose.

Atliekant pratimą padėkit partneriui nežinioje ir jokiais būdais jo nepainiokit.

Pratimo variantai

Atspėk kodėl parduotuvėn grąžini sugedusį daiktą - šiame variante vienas iš improvizatorių yra pardavėjas - kuris žino atsakymą, vienas yra pirkėjas grąžinantis sugedusį daiktą ir turintis išsiaiškinti daikto pavadinimą ir priežastį dėl ko jį grąžina. Daikto sugedimo priežastis turėtų būti absurdiška (pvz. *grąžina pianiną kuris groja vien tik azijietišką muziką*).

Atspėk kaip pakenksi žmonėms - šiame variante vienas iš improvizatorių yra slaptasis agentas (sėdi surištas kėdėje, jis žino atsakymą), kitas improvizatorius yra blogiukas (visai kaip iš Džeimso Bondo filmų), kuris herojui giriasi, ir bando įvardinti kaip pakenks žmonijai. Pakenkimo būdas turėtų būti absurdiškas (pvz. *prigamins kėdžių su silpnom kojom ir jomis užplūs parduotuves*).

Daugiagalvis drakonas (K)(T)

Pratimą atlieka 6-8 dalyviai. Visi jie sustoja glausdamiesi petimis ir apsikabina vienas kitą - suformuoja drakoną su daug galvų. Vedėjas drakoną kalbina, uždavinėja klausimus, o jį suformave improvizatoriai kalba lėtai, vienu balsu, stengdamiesi kartu ištarti žodžius. Svarbu, kad nei vienas iš dalyvių nesistengtų vesti. Kartais, kažkam teks ištarti pirmą garsą,

ar garsą viduryje žodžio, kad komanda pajudėtų į priekį, tačiau nereiktų niekam susigalvoti žodžio ir bandyti jį primesti kitiems. Atsakant į klausimus galima naudoti vedėjo klausimo žodžius, kaip atsakymo pradžia. Pavyzdžiui:

Vedėjas - Ką šiandien valgei drakone?

Drakonas - Šiandien valgiau kr...iau...k...les.

Vedėjas - kokios firmos kriauklės tau yra skaniausios?

Drakonas - skaniausios kriauklės yra F..li...n...t...o firmos.

Atsakymai dažnai gausis keisti ir nerišlūs - tai normalu. Vedėjas visada gali pakartoti klausimą, kad drakonas atsakymą patikslintų. Drakonui būna paprasčiau kai pradžioje jam užduodami uždari klausimai, o tik vėliau pereinama prie atvirų.

Diriguota istorija (K)(T)(V)

Pratimą atlieka 4-6 dalyviai išsirikiavę prieš vedėją ir žiūrovus arba kolegas. Vedėjas priklaupęs, rankų gestais kontroliuoja pratimo eigą. Kai vedėjas nukreipia savo ranką į vieną iš dalyvių, šis pradeda pasakoti istoriją. Kai vedėjas ranką atitraukia, ir nukreipia į kitą asmenį, prieš tai kalbėjęs žmogus nutyla ir pradeda pasakoti žmogus į kurį ranka nukreipta. Visa grupė turi papasakoti sklandžią ir nuoseklią istoriją. Jei vedėjas pertraukia vieną improvizatorių viduryje žodžio, kolega turi jo žodį pabaigti. Atliekantys pratimą dalyviai turi paleisti savo istorijas ir priimti kitų kuriamas.

Šis pratimas gali būti atliekamas tiek dažnais, tiek retais keitimais. Kiekvienas iš jų turi privalumų. Greiti keitimai dalyviams padeda nesugalvoti savo istorijos ir sustiprina jų koncentraciją. Lėti keitimai kelia dalyviams mažiau streso ir sukuria ramesnę atmosferą.

Pastabos

Atliekant pratimą, labai yra svarbu kuo daugiau klausytis, ir kuo mažiau kurti savo istoriją mintyse, nes ji visvien greičiausiai netiks tame momente kai ateis jūsų eilė pasakoti. Pratimas labai gerai lavina savo minčių paleidimą ir kolegų priėmimą.

Filmų scenos ir anonsai pagal muziką (E)(F)(K)(T)(V)

Pratimui reikalinga garso sistema per kurią vedėjas galėtų paleisti muziką. Vedėjas turėtų būti pasiruošęs kuo daugiau įvairiausių filmų garso takelių. Du dalyviai žengia į sceną. Vedėjas įjungia muziką. Improvizatoriai sukuria iki vienos minutės trukmės vaidinimą įkvėpti muzikos. Jų pradžios veiksmus ar žodžius įkvepia muzika. Svarbu tiesiog kurti kartu vieną trumpą bendrą istoriją ir daug negalvoti.

Vaidinimo metu, vedėjas turėtų reguliuoti garsą, kad jis neužgožtų vaidinančiųjų, bet ir nebūtų labai tylus. Vaidinimai yra labai trumpi, todėl visi dalyviai gali atlikti po du, tris skirtingus etiudus.

Jei pratimas atliekamas ne pirmą kartą, galima paprašyti improvizatorių vengti situacijų pateisinimo šoku - tai yra labai lengvas ir neoriginalus elgesio pateisinimas grojant muzikai.

Emocingas automobilis (autobusiukas) (E)(K)(T)

Scenoje susstatomos keturios kėdės kvadrato formoje, jos nukreiptos į žiūrovus ir imituoja kėdžių išsidėstymą lengvajame automobilyje. Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Jiems galima priskirti emocijas iš anksto, arba galima leisti patiems susigalvoti sau emocijas.

Į vaidinimą improvizatoriai prisijungia po vieną, su 20-30 sekundžių intervalais. Priekinėje kėdėje atsisėda vairuotojas. Jis vairuoja, kalba monologu išreikšdamas savo emociją pasinaudodamas menama jį supančia aplinka. Kurį laiką pavažiavus, į sceną žengia antrasis improvizatorius ir stabdo automobilį kaip tranzuotojas. Automobilis sustoja. Antrasis improvizatorius paprašo kad vairuotojas jį pavežtų. Vairuotojas sutinka. Įsėdęs antrasis improvizatorius bendraudamas išreiškia savo emociją, kuri skiriasi nuo vairuotojo. Vairuotojas perima keleivio emociją ir jie kurį laiką šnekučiuojasi. Vėliau automobilį sustabdo trečiasis keleivis. Jam įsėdus kiti du aktoriai perima trečiojo emociją ir visi išlieka tos emocijos. Po kiek laiko automobilį sustabdo ketvirtasis ir atsineša ketvirtąją emociją ir ją užkrečia kitus.

Įsėdęs į automobilį keleivis visada tampa pagrindiniu veikėju, jam leidžiama bendrauti daugiau, visi kiti klausosi, bendrauja nesistengdami perimti dėmesio. Po kurio laiko ketvirtas keleivis išlipa. Tuomet į automobilį sugrįžta trečiojo keleivio emocija. Išlipus trečiajam, lieka antrojo emocija, o išlipus antrajam vairuotojas pabendrauja su aplinka monologu pirmąją emociją ir vaidinimas baigiamas.

Variantas - emocingas autobusiukas

Šiame variante išdėstoma daugiau kėdžių. Keleivių autobusiuke telpa 6-8. Skirtingai nei standartinėje versijoje pratimo atlikimo metu keleiviai atsisėdę neišlipa. Jie prisijungia vienas po kito ir tiesiog užkrečia visus emocijomis.

Vaidinimas baigiasi atsisėdus paskutiniam keleiviui ir kurį laiką parodymus savo emociją. Šiame variante vaidina daug improvizatorių, todėl labai svarbu nesukurti šurmulio ir chaoso. Anksčiau įsėdę keleiviai turi būti mažiau kalbūs, perduoti dėmesį į autobusiuką sėdantiems kolegoms. Jei pratimas atliekamas pasirodymo metu, gera mintis yra kad paskutinis keleivis atsineštų labai pozityvią emociją - taip galima pratimą pabaigti linksmai, teigiama gaida.

Giberiš ekspertas (D)(K)(N)(T)

Pratimą atlieka du asmenys. Vienas iš jų yra ekspertas - kalbantis giberiš kalba. Antrasis - vertėjas, verčia eksperto kalbą į lietuvių. Ekspertui priskiriama profesija. Jis kalba emociškai, naudoja gestus. Vertėjas verčia ramiau, profesionaliu balsu, išlaikydamas panašų sakinių ilgį - kokios trukmės buvo giberiš kalba, tokios trukmės ir lietuviškas vertimas. Abu atlikėjai dirba komandiškai - vertėjas stengiasi kaip galima tiksliau suprasti ką jo kolega kalba. Ekspertas taip pat atkreipia dėmesį į tai ką jo kolega sako ir pasakoja su vertimu susijusius dalykus, rodo gestus kurie turi ryšį su kolegos žodžiais. Pakalbėjus dvi-tris minutes, auditorija gali ekspertui užduoti klausimus. Tuomet vertėjo užduotimi tampa verstti klausimus į giberiš kalbą, o paskui atsakymus išversti auditorijai į lietuvių kalbą. Ekspertas turėtų stengtis naudoti kuo daugiau su juo dialektu susijusių žodžių, skirtingų garsų, atlikti kalbos variacijas. Pratimas atliekamas komandiškai, vienas kitam padedant, bei kuriant kartu.

Pastabos

Jei pratimo metu improvizatorius kalbantis giberiš kalba atlieka daugybę judesių - jam dažnai rūpi, kad kolega jį suprastų, jis mėgsta kontrolę. Jei pratimo metu ekspertas atlieka

labai mažai judesių, naudoja mažai emocijų - jis dalinai atsisako atsakomybės. Šis pratimas neturi "teisingo" atlikimo būdo. Siūlome atliekant pratimą nebe pirmąjį kartą dalyviams paeksperimentuoti - pažaisti su savo judesių ir emocijų skale - kartais pabūti ramiau, kartais labai aktyviu ir išraiškingu, o kartais atrasti vidurį tarp kraštutinių.

Giberiš filmas su vertimu (D)(K)(N)(T)

Pratimą atlieka keturi dalyviai. Du iš jų stovi scenoje ir vaidina. Kiti du yra jų partneriai-įgarsintojai ir stovi arba sėdi įstrižai savo kolegoms. Įgarsintojai turi matyti savo kolegų judesius ir veidus.

Vaidinančiam ištarus giberiš žodžius, jį įgarsinantis partneris turi išversti tekstą į lietuvių kalbą. Vaidinimas vyksta dvi-tris minutes. Jo metu improvizatoriai scenoje kalba giberiš kalba, o vertėjai verčia.

Vaidinimo metu yra svarbus komandinis darbas. Visi keturi improvizatoriai turi dirbti artu kad sukurtų ką nors įdomaus ar komiško. Vertimas ir tai kas yra matoma etiude turi būti susiję.

Giberiš pasakojimas (normali kalba - giberiš - normali kalba) (N)(V)

Pratimas atliekamas porose arba dviem improvizatoriams prieš žiūrovus. Vienas improvizatorius pasakoja istoriją žmonių kalba, kitam suplojus aktorius tęsia istoriją giberiš kalba, po sekančio suplojimo - vėl kalba žmonių kalba ir t.t. Nesvarbu kuria kalba pasakotojas kalba, istorija pasakojama nuosekliai - visai kaip filmas, kurio kalbą bet kuriuo metu galėtume pakeisti. Atliekant pratimą porose atlikus pratimą apsikeiskite rolėmis ir duokite partneriui kurti naują istoriją.

Giberiš pokalbis porose (E)(K)(N)(V)

Pratimas atliekamas porose. Abu dalyviai bendrauja giberiš kalba. Vedėjas gali paprašyti, kad dalyviai bendraudų paprastai, pyktūsi taip stipriai kaip tik gali, arba elgtųsi vienas su kitu lyg būtų patys geriausi draugai. Po pokalbio, galima aptarti ar pavyko ką nors bendrai suprasti (tai nėra pratimo tikslas), pasitaiko, kad partneriai visiškai nieko nesupranta ką kolega sakė. Kartais mes pervertiname žodžius ir pamirštame gestus ar emocijas - retkarčiais šių dalykų pakanka kad suprastume vienas kitą. Pratimo tikslas yra improvizatoriams pabūti nežinomybėje, neaiškia kalba kalbančiu personažu.

Karalius (Karalienė) (K)(S)(V)

Kėdėje sėdi karalius (dalyvis su aukštu statusu). Prie karaliaus pakaitomis ateina po vieną improvizatorių - tarną, kurio tikslas yra pateikti karaliui pasiūlymą su kuriuo šis sutiktų. Jei karaliui ar karalienei nepatinka bent kokia tarno ar svečio savybė, etiketo nesilaikymas, ar kita smulkmena, jis pasako "mirk". Tuomet tarnas "numiršta" ir turi palikti sceną. Prieš išeidamas jis turi teisę paklausti, kodėl jį nužudė. Improvizatorius įkūnijantis karalių, turi duoti nuoširdų atsakymą. Tarnas padėkoja išsardamas "Ačiū". Į sceną žengia kitas tarnas su nauju pasiūlymu. Jei tarnui pavyksta karalių įkalbinti priimti jo pasiūlymą, tarnas tampa karaliumi. Tuomet kiti žengia į sceną su naujais pasiūlymais. Šis pratimas lavina aukšto ir žemo

statuso suvokimą ir leidžia mums pasipraktikuoti susimauti, bei pralaimėti. Jei kuris improvizatorius būtų labai piktas ar įskabintų sosto, vedėjas gali jam pasiūlyti tapti sukalbamesniu, ar prašyti palikti sostą.

Mirusiųjų istorijos (K)(P)(T)(V)

Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Jiems priskiriami skirtingi veikėjai - gyvūnas, profesijos atstovas, įžymus žmogus, daiktas arba fenomenas. Svarbu, kad jie būtų labai skirtingi ir vienas su kitu nesusiję. Gavę savo personažus, improvizatoriai atsuka nugaras žiūrovams. Pratimo pradžioje, vienas iš dalyvių į žiūrovus atsisuka ir pradeda pasakoti savo istoriją. Bet kuriuo metu, bet kuris kolega gali atsisukti į žiūrovus ir pradėti pasakoti savo istoriją. Jam atsisukus, prieš tai pasakojęs istoriją improvizatorius, turi užsisukti. Taip vienu metu pakaitomis, pasakojama keturių personažų istorija. Pratimo tikslas iš lėto supinti visas istorijas. Pabaigoje, visi personažai turi numirti toje pačioje vietoje, dėl tos pačios priežasties. Pasakojant savo istoriją galima įtraukti kolegų personažus. Pasakojant laikas juda tik viena kryptimi, jei kolegų jūsų personažą panaudoja savo istorijose - ten vykstantys dalykai tampa faktu ir jūs tesiate savo istoriją nuo ten kur ji baigėsi partnerių istorijoje.

Personažams pradžioje yra svarbu apibūdinti save, savo priešistorę, pomėgius ar veiklas. Tuomet ieškoma būdų susitikti, o vėliau būdo kartu numirti, vienas kitą nužudyti ar sužeisti. Pasakojant naudokite daug detalių ir konkretumo, jos padės visai komandai rasti bendrų ryšių, būdų sujungti istoriją į vieną.

Pratimo trukmė yra apie 5-8 minutes.

Pastabos

Tuo metu kai esate užsisukę klausykitės kolegų užuot bandydami sugalvoti ką pasakysite toliau.

Pabaigoje mirkite greitai ir su mažai romantikos - atsisukimų, užsisukimų ir pasakojimo tempas tampa greitesnis.

Pasakojant savo istoriją naudokite emocijas, įkūnykite personažą balsu ir kūno kalba.

Istorija po vieną žodį (K)(T)

Pagrindinis šio pratimo variantas atliekamas porose. Vienas iš dalyvių ištaria vieną žodį, tuomet kitas dalyvis prideda žodį kuris dera prie kolegų pasakyto žodžio. Kalbama pakaitomis po žodį ir kuriama istorija. Istorija visada būna stipresnė, kai pasakojama pirmuoju asmeniu - iš vieno, bendrai kuriamo personažo perspektyvos. Svarbu žodžius sakyti kuo greičiau, su kuo trumpesnėmis pauzėmis - tai padeda geriau klausytis, sukurti rišlią istoriją. Jei istorija bepasakojant pradės darytis nlogiška ar nerišli - neišsigąskite, atsipalaiduokite ir pabandykite ją grąžinti į vėžes - tai tikrai pavyks padaryti.

Standartinė pratimo atlikimo struktūra (galima jos ir nesilaikyti, sugalvoti savo) yra tokia - pradžioje papasakojama herojaus rutina, kasdienybė, veikla, pomėgiai, kažkas įvyksta ir herojus iškeliauja iš savo įprastos aplinkos, patiria nuotykius. Tuomet jis sutinka antagonistą, arba susiduria su problema. Herojus nugali, pralaimi, arba susitaiko su priešiniu ar problema. Pasakoma išvada. Sutartinis ženklas, kad istorija pasibaigė ir laikas pasakyti išvada yra žodžiai "taigi, jeigu". Vienas improvizatorius ištaria "taigi", kitas sutinka

kad laikas sakyti išvadą pridėdamas "jeigu" ir jie kartu pakaitomis, po žodį sukuria išvadą ar istorijos moralą.

Yra be galo daug šito pratimų variacijų. Prieš atliekant grupinis istorijos po vieną žodį variantus pasitreniruokite ir apšilkite pratimais poroje. Keletas istorijos po vieną žodį variacijų:

- Istorija po 1 žodį ratu (dalyvių kiekis neribotas).
- Dvigalvis ekspertas - du dalyviai kalba tardami po žodį pakaitomis, lyg kokios tai specializacijos ekspertas ir vėliau jiems auditorija užduoda klausimus.
- Susirašinėjimas laiškais arba žinutėmis (4 dalyviai). Dvi poros siunčia viena kitai laiškus ar trumpąsias žinutes. Vienoje poroje esantys improvizatoriai "rašo" laišką tardami žodžius pakaitomis, tuomet kita pora parašo laišką tardami žodžius pakaitomis ir taip apsieičiama keletu laiškų. Laiškai rašomi ilgi, o žinutės būna trumpos, iki poros sakinių ilgio.
- Stovint visiems improvizatoriams ratu sukurti bendrą patarlę (dažnai skamba labai panašiai į standartinio varianto išvadą), o pasakius kartu visiems glostant išvaizduojamas barzdas pakartoti "mmm.... protinga." Patarlės ilgis gali būti labai įvairus. Patarlė baigiama, kai bet kuris iš dalyvių pradeda glostyti savo įsivaizduojamą barzdą ir pradeda leisti garsą mmmm... Tuomet visi kartu taria "mmm...protinga".
- Pasakyti juokelį, o pasakius visiems garsiai pasijuokti (dirbtinai arba nuoširdžiai). Juokelis yra ilgesnis už patarlę - anekdotai gali būti arba labai trumpi arba labai ilgi. Nebijokite rizikuoti ir kartu su komanda sukurkite ilgą anekdotą. Anekdotas baigiamas, kai vienas iš dalyvių pradeda demonstratyviai juoktis, o kiti prisijungia.

Pastabos

Šis pratimas lavina klausymo įgūdžius ir koncentraciją. Jei dalyviai sugalvos atskiras istorijas ir kiekvienas bandys vesti savąją, ignoruodami partnerį, pratimas nepavyks. Reikia treniruotis paleisti savo istoriją ir prisitaikyti prie kolegos. Taip pat šio pratimo metu nesistenkite būti išradingi - tarkite paprastus, pirmus į galvą atkeliavusius žodžius - taip išlaikysite greitą pasakojimo tempą ir neišmušite partnerio iš vėžių.

Atlikdami sakykite kuo mažiau jungtukų ir žodžių kurie neturi prasmės, kuo daugiau daiktavardžių, būdvardžių ir veiksmažodžių. Jungtukų ir beprasmių žodžių naudojimas parodo kad improvizatorius vengia atsakomybės - gali būti kad bijo imtis iniciatyvos, gali būti kad yra bereikalingai dosnus ir dovanoja galimybę rinktis kolegai.

Šis pratimas nors ir paprastas, turi labai daug sluoksnių. Pradžioje pakanka kurti bendrą logišką istoriją. Kai įgusite pratimą atlikti, galite kurti ne tik bendrą istoriją, bet ir kopijuoti vienas kito emocijas, energiją, gestus.

Atliekant šį pratimą pasirodymo metu žodžius galite tarti garsiai ir aiškiai, stipresnis garsas jums duos daugiau energijos.

Įgarsintas filmas (K)(T)

Vedėjas pasako improvizatoriams etiudo kontekstą, priskiria jiems personažus ir pasako vietą, kur vyksta veiksmas. Du improvizatoriai vaidina nebyliai, du kolegos juos įgarsina. Patartina išdėstyti taip, kad įgarsintojas galėtų matyti įgarsinamojo veidą ir lūpas (stovėti įstrižai). Šio pratimo metu susidaro dvi poros susidedančios iš vaidinančiojo ir

įgarsinančiojo. Poroje reikėtų dirbti komandiškai. Jei įgarsintojas pradeda kalbėti - vaidinantis turėtų žiopčioti ir vaidinti pagal dialogą. Jei vaidinantis pradeda žiopčioti, įgarsintojas turi jį įgarsinti. Pratimo pradžioje neskubėkite, pajauskite bendrą ritmą - jei viena komanda kalba, kita gali būti sustingus ir tiesiog klausytis. Dirbkite kartu ir nesistenkite kolegų painioti, paaukokite savo individualizmą vardant bendro kūrinio.

Pastabos

Derėtų nepamiršti taisyklės - elkis su kitu taip, kaip norėtum kad kiti elgtųsi su tavimi. Įgarsintojai neturėtų piknaudžiauti galia ir įmesti savo kolegas į labai vulgarias ar šlykščias situacijas, tačiau į keistas ir lengvai nepatogias situacijas įmesti tikrai galime.

Kaip prasideda? Kas toliau? Kaip baigiasi? (E)(K)(M)(T)

Pratimas atliekamas porose. Pirmą pratimą atlieka vienas improvizatorius, o jam pabaigus partneriai apsieičia rolėmis. Apsikeitus rolėmis kuriama visiškai nauja situacija nesusijusi su prieš tai buvusia. A dalyvis pradeda klausdamas "Kaip prasideda?". Tuomet B dalyvis taria veiksmą, kurį jo partneris atlieka. A dalyvis įkūnija partnerio įvardintą veiksmą ir jį atlikdamas paklausia, "Kas toliau?". B ištaria kitą veiksmą kuris seka partnerio istorijoje. Tuomet A atlieka sekantį veiksmą ir praėjus keletui sekundžių paklausia vėl, "Kas toliau?" Taip grandinė yra tęsiama, kol atliekami 4-5 veiksmai. Tuomet paskutinis A dalyvio klausimas mini vaidinime būna "Kaip baigiasi?" B įvardina paskutinį A veiksmą ir šiam jį atlikus, istorija baigiama. Viso pratimo metu A nenaudoja žodžių, naudoja tik veido mimikas ir menamus daiktus. Pavyzdys:

A - Kaip prasideda?

B - Tu vaikštai parke ir maitini balandžius.

A - Imituoja, kad vaikšto parke ir maitina balandžius. Tuomet jis paklausia "Kas toliau?"

B - Balandžiai lesa trupinius, o tu tuo metu bandai juos pagauti.

A - Imituoja kad gaudo balandžius. Vėliau paklausia "Kas toliau?"

B - Tu sučiumpi balandį ir jis tau kerta snapu į ranką.

A - Imituoja kad paima balandį į rankas, jį sužeidžia ir jis išmeta balandį. "Kas toliau?"

B - Tu pagrūmoji balandžiams ir pradedi atiminėti iš jų ant žemės gulinčius trupinius.

A - Pagrūmoja balandžiams ir pritūpęs renka trupinius. "Kaip baigiasi?"

B - Susidedi trupinius į kišenes ir keliauji namo.

A - Susideda trupinius ir apsimeta kad nueina.

Pratimas atliktas. Partneriai apsieičia rolėmis ir kuriama visiškai nauja istorija.

Keisk! (D)(V)

Galima atlikti vienam dalyviui prieš auditoriją su partnerio arba vedėjo pagalba. Galima atlikti porose, vėliau apsieičiant rolėmis. Pasakotojas pasakoja improvizuotą istoriją, o jo pagalbininkas bet kada gali sušukti "keisk". Išgirdus "keisk", pasakotojui reikia pakeisti savo paskutinį pasirinkimą kitu ir tęsti istoriją. Galima panaudoti "keisk" keletą kartų iš eilės, su tikslu kad partneris pakeistų savo žodžius kardinaliai, tačiau nereikia persistengti

ir įvairyti partneriui nereikalingo streso. Paskutinį pasirinkimą keisti reikėtų kardinaliai, vengiant sinonimų ar antonimų. Pavyzdžiui:

A - Šiandien buvo graži diena, apsilankiau kirpykloje pas savo mėgstamiausią kirpėją.

Pagalvojau kad reiktų pasitrinti šonus.

B - Keisk

A - Pagalvojau, kad reiktų apsikirpti antakius

B - Keisk

A - Pagalvojau paprašysiu kad paskolintų skutimosi mašinėlę. Šuo name neskustas laksto.

Kirpėja išnuomavo man skutimosi mašinėlę net neklaususi kam reikės.

B - Keisk

A - Kirpėja davusi mašinėlę paslapčia pasekė mane iki namų. Kai aš skutau savo šunį, ji žiūrėjo per langą ir valgė kebabą. Paklausiau kodėl taip darai? Ji sakė jai labai patinka kirpimas, ji tiesiog mėgsta žiūrėti kai kiti tai daro. Nuskutau aš savo šunį lyg avį.

B - Keisk

A - Nuskutau savo šunį kaip žolę, lygiai, trečiu numeriu. Kirpėja suvalgius kebabą...

Ir t.t.

Keisk! Vaidinimas (D)(V)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Vedėjas bet kuriuo metu gali sušukti "keisk". Jam sušukus, improvizatorius kuris prabilo paskutinis, turi pakeisti savo paskutinį pasirinkimą ir tęsti vaidinimą. Pasirinkimas turėtų būti kuo labiau skirtis nuo prieš tai ištartų žodžių. Vedėjas gali pakartoti "keisk" keletą kartų. Svarbu abiems improvizatoriams vienas kitą palaikyti, vienas kitam padėti - jie kartu turi įveikti apsunkinimą. Vedėjui "keisti" nereikėtų dažnai, kad dalyviai spėtų pateisinti savo žodžius ir galėtų pagyventi sukurtoje situacijoje. Pavyzdys:

A - Jonai, kaip šiandien šilta lauke

Vedėjas - Keisk.

A - Jonai, kaip šiandien smirda lauke.

Vedėjas - Keisk

A - Jonai, kiek šiandien šunų daug lauke.

B - Taip, vienas va įkando.

A - O velnias, ar neskauda, gal reiktų kad daktaras apžiūrėtų?

B - Nereikia daktarų.

Vedėjas - Keisk

B - Tu apžiūrėk

A - na gerai, pasistengsiu ką nors bežiūrėdamas suprasti. (Pasilenkia apžiūrėti)

Ir t.t.

Pastabos

Jei improvizatoriams puikiai sekasi, galima įvesti papildomą sąlygą - pakeistas pasirinkimas privalo rimuotis su pirmuoju pasirinkimu. Pavyzdžiui:

B - Nereikia daktarų

Vedėjas - Keisk

B - Aš noriu Molėtų.

A - Ką?

B - Ten geriausi daktarai, Molėtuose.

A - na bandom važiuot tada.

B - ok, lekiu su tavo Audi

Vedėjas - Keisk

B - ok, lekiu su mano Skibidi. Daina ta nauja, kur man labai patinka. Būtinai turėsi užleisti.

Knygos arba filmo pervaidinimas (K)(KF)(V)

Dalyviai antroje dalyje skirstomi į 3-5 žmonių grupes. Pirmoje dalyje vedėjas tiesiog paklausia dalyvių, kurie iš jų matė filmą ar perskaitė knygą jo sugalvota tema. Pakėlusieji rankas tampa grupelių kapitonais ir jiems priskiriami 2-4 dalyviai. Visom komandom duodamos 5 minutės susitarti kaip pervaidins kapitono išrinktą knygą ar filmą. Praėjus laikui komandos atlieka 5 minučių trukmės vaidinimus, kurie papasakoja knygos ar filmo istoriją, atvaizduoja pagrindines, svarbiausias jų akimirkas.

Vaidinimai taisyklių ar struktūros neturi, kaip komanda susitaria, taip jie vaidina - galima atvaizduoti kertines scenas, galima atvaizduoti visą filmą ar knygą nuosekliai ir greitai, gali sugalvoti savo vaidinimo būdą.

Lėlės (D)(F)(K)(T)

Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Du iš jų gali bendrauti, kalbėti bet negali judėti. Jų kiti du kolegos judina kalbančiųjų kūnus, kaip lėles. Kalbantiesiems reikia atsipalaiduoti ir pasitikėti partneriais, nesipriešinti lėlininkams.

Patartina nejudinti lėlių per daug, dirbti komandoje - kūno judesiai ir kalba turi būti susiję. Valdantys lėles turėtų būti tolerantiški ir nepastatyti kolegų į nepadorias pozicijas. Jei pratimą atlieka visiškai vienas kito nepažystantys žmonės, vedėjas turėtų paklausti dalyvių fizinio kontakto ribas. Yra žmonių, kurie nemėgsta net svetimio prisilietimo. Pratimas neturėtų kelti dalyviams diskomforto. Tai yra vienas iš pratimų kurio metu galima prisiminti "Stop!" taisyklę ir tiesiog sustoti atlikti pratimą jei atlikėjams situacija taptų nepatogi.

Istorija poroje su apsikeitimais (K)

Pratimas atliekamas porose. Kiekvienas iš poros narių pasakoja to pačio personažo istoriją pasikeisdami - pirmu asmeniu. Istoriją pradeda pasakoti vienas dalyvis. Vedėjui sušukus "Keičiam!" (arba suplojus), pasakotojo rolę perima antrasis asmuo ir tęsia istoriją nuo ten, kur ji pasibaigė. Vedėjui sušukus "Keičiam!" istoriją tęsia pirmasis dalyvis. Vedėjo užduotis yra palaipsniui trumpinti keitimo intervalus pradedant nuo maždaug 30-40 sekundžių ir sumažinant iki 5-10 sekundžių. Vėliau keitimo intervalus galima varijuoti.

Pastabos

Šis pratimas kartais gali sukelti dviejų protų susijungimo jausmą. Jis yra labai tinkamas koncentracijai lavinti, leisti dalyviams pajauti "čia ir dabar" būseną kurios mes ieškome improvizuodami.

Menamo objekto apibūdinimas (M)(V)

Visi dalyviai pasiskirstę poromis. Dalyvis A sugalvoja menamą daiktą, jį rankų gestais pakelia nuo žemės ar nuo stalo ir parodo kolegai įvardindamas objekto pavadinimą. Dalyvio B užduotis kuo smulkmeniškiau - užtrunkant 2-3 minutes apibūdinti daiktą ir jo savybes. A pratimo metu nekalba, laiko objektą ir klausosi kolegos, linksi galva, nuoširdžiai sutikdamas su viskuo kas pasakojama, gali padėti - užduoti trumpus paprastus klausimus, kurie leistų partneriui tęsti pasakojimą. Atlikus pratimą partneriai apsikeičia rolėmis.

Monologai su pasikeitimais (K)(KF)(D)

Šis pratimas yra labai tinkamas komandos formavimui. Visi dalyviai sustoja ratu. Vienas iš jų žengia į rato vidurį ir pradeda pasakoti asmeninę istoriją. Kai bet kuris iš kolegų pajaučia jog kokia tai detalė ar mintis yra jam artima, jis paliečia asmenį stovintį viduryje už peties ir jį pakeičia, o pakeitęs pasakoja savo istoriją kuri visiškai skiriasi nuo kolegos, turi tik mažą loginį ryšį, asociaciją. Pratimas atliekamas apie dešimt minučių. Pavyzdys (pratimo metu dalyviams reikėtų leisti pakalbėti ilgiau prieš juos nutraukiant:

A - Man patinka Kalėdos, jų metu susirenka ... kartą gavau laišką iš Kalėdų Senelio.

B (pakeičia A) - Kalėdų seneliu visada tikėjau ... kai gavau puzlę.

C (pakeičia B) - Mėgstu galvosūkius spręsti, ypač...

Ir t.t.

Pastabos

Šis pratimas turi praktinį pritaikymą gyvenime ir rodo kaip įmanoma manipuluoti pokalbiais, bei leidžia tai praktikuoti. Jei esate draugų rate ir visi kalba nuobodžia tema, jūs galite užsikabinti už išgirstos detalės ir pokalbį pakreipti įdomesne, jums artimesne tema. Jei pradėtumėte kalbėti tema kuri jums įdomi, tačiau visiškai yra nesusijusi su esama, visi pastebėtų kad jums neįdomu apie ką visi kalba, galbūt net įsižeistų, o užsikabinus už detalės ir prijungus asmeninę istoriją, galėsite diplomatiškai nukreipti pokalbį norima linkme.

Nykštys aukštyn, žemyn (D)(V)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius su pagalbininku - galima atlikti scenoje prieš visus, galima atlikti ir poroje. Pagalbininkas priešais kolegą laiko ištiesęs ranką su ištiesiu nykščiu, pasakos eigoje jis gali nykštį nukreipti aukštyn, žemyn, arba išlaikyti neutralią poziciją (tiesų delną). Improvizatorius pasakoja istoriją ir jei mato kad nykštys nukreiptas žemyn, jis turi pasukti savo istoriją į neigiamą pusę, prisigalvoti nesėkmių, naudoti neigiamas emocijas. Jei pagalbininko rankos pozicija neutrali, jis pasakoja istoriją ramiai, neutraliai. Jei pagalbininko nykštys rodo į viršų, jis pasakoja istoriją pozityviai, jį aplanko sėkmė, viskas vystosi tik gerai. Pasakojant svarbu naudoti emocijas ir jas paspausti - būti ypač liūdnu, ar perdėtai linksmu. Pasakoti istoriją reikia pirmu asmeniu. Neutralią rankos poziciją naudokit retai - ji skirta sukurti improvizatoriui lengvą pertraukėlę.

Nuotraukų prezentacija (D)(F)(KF)(V)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius ir 4-5 pagalbininkai. Improvizatorius stovi tarp žiūrovų ir pagalbininkų. Jo užduotis yra atlikti nuotraukų prezentaciją, papasakoti istoriją apie savo išvyką arba komandiruotę. Pagalbininkai už nugaros, kol improvizatorius kalba

atsisukęs į žiūrovus suformuoja nuotrauką - jie gali įvaizdinti personažus, objektus, arba įvairiausias abstrakcijas. Pasakotojas davęs laiko suformuoti figūrai, atsisuka į kolegas ir pamatęs nuotrauką, papasakoja tai, kas nuotraukoje vyksta. Papasakojęs, jis vėl atsisuka į žiūrovus, kalba ir duoda laiko naujos nuotraukos formavimui. Pratimas tęsiasi, kol aptariamos 5-7 nuotraukos. Pagalbininkai turėtų stengtis sukurti bendras kompozicijas, kuriose turi ryšį ar kontaktą - neišsibarstyti kas sau, o dirbti komandoje.

Pastabos

Atlikus pratimą keletą kartų jį galima pridėti papildomą sąlygą - pagrindinis improvizatorius turi įvardinti save nuotraukoje (gali kiekvieną kartą priskirti save skirtingo pagalbininko figūrai). Pasakotojas gali apsisunkinti sau užduotį pasakydamas žiūrovams labai konkrečiai ir detalai, koks įvykis užfiksuotas nuotraukoje, prieš atsisukdamas ir ją papildydamas - žiūrovai pajaus improvizatoriaus riziką ir drąsą, labiau įsitrauks į vaidinimą.

Optimistas, pesimistas, realistas (E)(K)(V)

Pratimą atlieka trys dalyviai. Pratimo trukmė 3-5 minutės. Visi dalyviai atstovauja vieną personažą, tačiau yra vidiniai jo balsai, kurie kalba jo mintyse. Personažui priskiriamas tikslas, kurį jis turės pasiekti. Tikslas turėtų būti sudėtingas, reikalaujantis pastangų, toks kaip: tapti Europos futbolo čempionu, ar pastatyti aukščiausią pastatą pasaulyje. Derėtų vaidinant įsivaizduoti, kad personažas yra jaunas ir jis galvoja apie ateitį, apie tai kaip pasieks savo tikslą. Pratimą pradėti gali bet kuris iš vidinių balsų tiesiog prabildamas ir pasakodamas pirmus žingsnius ar problemas su kuriomis susidurs siekdamas savo tikslo. Be kuriuo metu pasakotoją gali pertraukti kitas kolega ir pratęsti istoriją nuo ten, kur nutrauktas partneris sustojo. Tryse vidiniai balsai pasakoja istoriją pasikeisdami - pertraukdami vienas kitą bet kuriuo metu.

Pesimistas yra perdėtai pesimistiškas. Optimistas perdėtai optimistiškas, viską matantis vaivorykštės spalvomis. Realistas kalba faktais - jis gali lengvai padėti vienam iš kolegų, jei mato, kad jam prastai sekasi. Pavyzdyje tikslas yra *išskristi į mėnulį*. Čia *P* - pesimistas, *O* - optimistas, *R* - realistas:

P - mokykloje mokinuosi dvejetainis, niekam tikęs, kvailas esu.

O - užtat mano fiziniai duomenys yra tobuli, esu sportiškas, atletiškas, kosmonautu tikrai tapsiu.

R - Rytoj paduosiu paraišką į Nasa, užpildysiu tvarkingai, paprašysiu pagalbos iš anglakalbių draugų.

O - Jonas puikiai kalba angliškai, jis man padės.

P - Niekas neskaitytų laiškų, angliškai nesuprantu, kaip mane paims jei nesugebėsiu perskaityti ką raketos mygtukai reiškia?

R - Reikės nusipirkti žodyną ir atidžiai mokintis. Galiu susirasti laikiną darbą ir pinigus skirti anglų kalbos pamokoms.

O - O taip, įsidarbinsiu atrakcijonų parke, kur galėsiu paslapčia pratintis prie apkrovų. Ir t.t.

Pastabos

Pratimo metu visuomet klausykitės partnerių, kabinkitės už paskutinių ištartų minčių. Taip vaidinimas išlaikys vientisumą ir bus logiškas.

O, žiūrėk ateina... (K)(P)(T)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai. Du iš jų pradeda vaidinti scenoje, trečiasis užkuliuisiuose. Jis prisijungia vėliau. Vedėjas duoda dviems improvizatoriams aplinkybes, kuriose jie būtų pažįstami ir pažintų trečiąjį kolegą. Porelė improvizatorių vaidina, bendrauja vienas su kitu ir apkalba trečiąjį personažą (kurio nėra scenoje) priskirdami jam 3-4 savybes - fizinės, charakterio, balso, nuotaikos arba kitas. Priskyrus savybės vienas iš dviejų dalyvių sušunka: "O žiūrėk, <trečio personažo vardas> ateina". Tuomet į sceną įžengia trečiasis improvizatorius. Jis įkūnija personažą turintį prieš tai įvardintas savybes. Trys improvizatoriai tuomet vaidinimą pratęsia ir po minutės ar daugiau, vedėjas vaidinimą sustabdo.

Svarbu, kad dalyviai priskyrinėtų neutralias, pozityvias savybes ir nepersistengtų su negatyviosiomis. Dviems improvizatoriams suteikiama galia sukurti trečiąjį ir jie galią turėtų naudoti atsakingai, elgtis su juo taip kaip nori kad su jais elgtųsi - nešykštėti gražių savybių ir įdėti mažai nepatogių savybių.

Pasaka vaikams (D)(V)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius. Jis stovi prieš žiūrovus ir pasakoja pasaką arba istoriją. Jis imituoja seną žmogų, kurio atmintis šlubuoja. Jis įsivaizduoja, kad pasaką kartoja jau ne pirmą kartą - auditoriją ją jau žino mintinai. Pasakodamas jis kartais paprašo žiūrovų, kad šie padėtų jam prisiminti tai, kas įvyko istorijoje. Gavęs iš žiūrovų pasiūlymą, kad ir koks jis bebūtų sušunka "taip" sutinka su tuo kad žiūrovo žodis yra teisingas ir tęsia savo istoriją pateisindamas gautus žodžius. Istorija struktūros neturi, o baigiama pasakotojui pajautus kad praėjo pakankamai laiko ir istorijai laikas baigtis. Istorija įprastai trunka 4-6 minutes. Pavyzdžiui:

Gyveno miške zuikis ir turėjo geriausią draugą... (pažvelgia į žiūrovus) kokį draugą turėjo vaikučiai? (žiūrovai sušunka: žirafą) Taip, žirafą! Kartu jie leisdavo vakarus slėnyje. Žirafa turėjo ilgą kaklą ir zuikis jos visada prašydavo papasakoti ką jina mato. Dažniausiai ji pasakodavo apie laukus, tačiau vieną kartą ji pasakė pamačius... (pažvelgia į žiūrovus) ką žirafa pamatė vaikučiai? (žiūrovai sušunka: parduotuvę) Tikrai taip, parduotuvę! Slėnyje įsikūrė nauja parduotuvė...

Pasakojimas ekstremaliai (D)(V)

Pratimas panašus į pasakojimą su lapeliais. Pasakotojas sėdėdamas kėdėje žvelgia į žiūrovus. Du kolegos arba žiūrovai stovi jam iš šonų. Pasakotojas pasakoja istoriją. Bet kuriuo metu, bet kuris iš kolegų gali pasakyti bet kokį žodį. Išgirdęs žodį pasakotojas turi jį iš karto įterpti į savo istoriją ir nuo jo tęsti pasakojimą. Pasakodamas jis stengiasi apjungti visus žodžius, sukurti vientisą istoriją. Jei kolegos atidžiai klausysis pasakotojo, tuomet jų žodžiai bus artimi istorijai, tačiau jie gali istorijos visiškai neklausyti ir sugalvoti žodžius kurie yra iš visiškai kito konteksto - taip jie gali apsunkinti pasakotojo rolę, o tai yra naudinga - istorija taps spalvingesnė. Kolegoms mėtantiems žodžius reikėtų daryti pertraukėles, leisti pasakotojui atsikvėpti, duoti laiko pateisinti žodžius. Pavyzdys:

Važiavau namo iš Vilniaus, buvo graži saulėta diena, galvoju (kolega sušunka: Banginis) banginis kaip mano gyvena, senai be lankiau zoologijos sode, o gi jis mano

mėgstamiausias gyvūnas. (kolega sušunka: Trigonometrija) Trigonometrijos namų darbus jau padaręs, egzaminui pasiruošęs, galiu leisti sau aplankyti banginį. Spaudžiu greičio pedalą kad spėčiau kol zoologijos sodas (kolega sušunka: Vokietė) Vokietė iššoko ant kelio su tranzo ženklu "to Berlin"....

Pasakojimas su lapeliais (D)(V)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius. Prieš atliekant pratimą, vedėjas paprašo žiūrovų, kad jie ant lapelių surašytų sugalvotus žodžius. Lapelius galima išbarstyti ant žemės, galima paduoti improvizatoriui į rankas, arba vedėjas gali pasakotojui juos karts nuo karto paduoti. Improvizatorius pasakodamas turi panaudoti pakeltam, arba gautam lapelyje perskaitytą žodį iš karto vos tik jį perskaitęs - jis gali pakeisti daiktavardžio linksnį ar veiksmažodžio laiką pagal poreikį. Ištaręs žodį jis turi jį įtraukti į istoriją ir pateisinti. Rekomenduojama tarti žodį nieko nelaukiant. Pradedantiesiems kartais patogiau ištrauktą žodį įvesti po 2-3 kitų savo sugalvotų žodžių, ar sakinio, kas nėra draudžiama.

Abiejų variantų pavyzdžiai - lengvesnio, su uždelstu panaudojimu ir sunkesnio, su žodžio panaudojimu iš karto (lapelius rekomenduojame traukti rečiau negu pavyzdyje taip galėsite sukurti sklandesnę istoriją, bus mažiau painiavos):

Lengvesnis variantas: Prisimenu atostogas Aliaskoje, su slidėmis lėčiau (ištraukia žodį "robotas") nuo kalno, žiūriu robotas apačioje mojuoja. Privažiuoju, pristabdu. Jis manęs klausia:

-Gal paveši?

Aš (ištraukia žodį "batonas") sakau baigęs man namie batonas pavešiu jei į parduotuvę pakeliui...

Sunkesnis variantas: Prisimenu atostogas Aliaskoje, su slidėmis lėčiau (ištraukia žodį "robotas). Robotas iššoko ant kelio, pakišo man koją ir persirita kulversčiais. Robotas pribėgęs ramiu veidu sako:

-Pavežk.

Aš (ištraukia žodį "batonas") batoną iš kuprinės išsitraukiu ir metu į jį vietoj akmenų...

Pasimatymai (D)(K)(P)(V)

Pratimą atlieka keturi dalyviai. Vienas iš jų palieka auditoriją. Išėjęs dalyvis yra mergina ar vaikinai, kuris televizijos aklo pasimatymo laidoje turės išsirinkti savo antrąją pusę. Likusiems trims dalyviams sugalvojami trys skirtingi personažai, tokie kaip - gyvūnas, įžymybė, istorinė asmenybė, daiktas, ar profesijos atstovas. Jie įsitaiko kėdėse ir judesiais ir manieromis įkūnija personažus. Grįžęs į patalpas dalyvis nežiūrėdamas į personažus ir atsisėda kėdėje, kuri yra šiek tiek panešta į priekį (jis negali matyti kitų personažų). Grįžusio dalyvio tikslas yra išsiaiškinti trijų veikėjų dalyvaujančių laidoje tapatybes. Jis užduoda tris klausimus (kiekvienas klausimas skirtas visiems dalyviams). Į kiekvieną klausimą personažai atsako pakaitomis. Jei klausimas gali būti atsakytas vienu ar dviem žodžiais, atsakinėjantys improvizatoriai visada gali išsiplėsti, papasakoti daugiau nei prašoma - taip padės spėliojančiam kolegai. Taip pat retkarčiais trys personažai gali vienas kitam ištarti replikas, kurios padėtų juos atspėti, trumpai pabendrauti.

Kai spėliojantis aktorius išsiaiškina vieno iš kolegų personažą, jis turėtų sakyti „Aš nesirenku <personažo pavadinimas> nes <pateisinimas>.“ Pavyzdžiui: „Aš *nesirenku arbatinuko*, nes *jis negali gyventi be elektros*.“ Atmetus du kolegas ir išsiaiškinus paskutinį jam derėtų tarti „Aš renkuosi <personažo pavadinimas>, nes <pateisinimas>“.

Jei visgi iš pirmo karto spėliotojas personažo neatspėja, neatspėtas personažas gali „įsižeisti“ kad buvo sumaišytas, išburbėti trumpą monologą ir pateikti dar daugiau detalių apie save. Tokiu atveju spėliotojas gali spėti antrą kartą.

Na o jei spėliotojas vis tiek neatspėja vieno ar daugiau personažų, tai nieko baisaus - būna pasitaiko. Reikia susitaikyti su tuo. Vedėjui nederėtų užtempti pratimo, nes jei kuriam personažui nepavyko išsiduoti, vargu per tris atsakymus, vargu ar jam pavyks išsiduoti per keturis ar penkis.

Pastabos

Šis pratimas yra gana subtilus tuo, kad trys personažai turėtų neskubėti savęs atskleisti atsakydami į pirmą klausimą, tačiau neturėtų ir savęs slėpti atsakinėdami į sekančius klausimus, o atsakant į trečiąjį klausimą stipriai išsiduoti. Suvokiant, kad spėliojantis kolega nenutuokia kas jūs esate, geriau jau būti perdėtai atviru ir konkrečiu, negu slaptu ir abstrakčiu. Turėkite galvoje, kad tai kas jums yra akivaizdu, spėliojančiajam greičiausiai yra nesuvokiama. Šio pratimo įveikimo paslaptis - komandinis darbas, nesistenkite vienas kitam pratimo apsunkinti, o padėkite jį įveikti.

Pasakojimo eiliškumas (KL)

Pratimą atlieka 6-8 improvizatoriai išsirikiavę priešais žiūrovus arba vedėją. Jų tikslas yra kartu, kiekvienam panaudojant tik po vieną sakinį papasakoti trumpą istoriją. Kai vienas iš dalyvių sugalvoja sakinį jis žengia pirmyn ir atsistoja į poziciją numatydamas kelintą istorijos sakinį jis ištars. Jei atsistoja į tolimiausią poziciją kairėje (žiūrint nuo žiūrovų pusės) tuomet jo sakiny bus istorijos pradžia. Jei atsistoja į tolimiausią poziciją dešinėje, jo sakiny bus istorijos pabaiga. Jis gali taip pat atsistoti ir į bet kurią iš tarpinių pozicijų. Jei stovi išsirikiavę 8 improvizatoriai, tuomet reikėtų įsivaizduoti jog tiesiai prieš juos yra 8 vietos kurias bet kuris iš jų gali užimti. Žengus antram dalyviui pirmyn (jis gali užimti bet kurią iš laisvų vietų - pradžios, pabaigos arba vidurio), abu improvizatoriai pakartoja savo sakinius eilės tvarka. Išgirdęs sakinius, trečiasis dalyvis užima laisvą poziciją ir taip tęsiama, kol susidėlioja eilė improvizatorių ir jie visi nuo pradžios iki pabaigos papasakoja trumpą istoriją.

Pastabos

Atliekant pratimą pirmieji du dalyviai gali truputėlį pasilinksminti ištardami sakinius, kurie nėra logiškai susiję - tuomet likusios komandos užduotis bus juos įtraukti į bendrą istoriją.

Šio pratimo atlikimo metu nedrąsiausiems tenka sunkiausia užduotis - įprastai paskutiniam dalyviui atitenka rolė užpildyti pačią sudėtingiausią istorijos dalį.

Reikėtų stengtis pratimą atlikti komandiškai (kaip ir visus kitus improvizacijos pratimus) - pirmiesiems stipriai nesilinksmant, o kolegoms padedant viską sujungti taip, kad paskutiniajam užduotis užpildyti istoriją būtų paprasta.

Pono kančia (K)(P)(S)(V)

Pratimas atliekamas porose arba dviese scenoje. Vienas iš dalyvių yra ponas, o kitas jo tarnas. Šeimininkas - aukšto statuso personažas turintis įvairiausių norų. Tarnas - žemo statuso personažas, kuris labai nori patenkinti pono norą, tačiau jam tai niekaip nepavyksta. Ponas vis prašo tarno, kad šis atneštų kokį daiktą, išpildytų kokį tai norą, o tarnas negali įvykdyti nei vienos pono užgaidos, nes atsiranda nenumatytų trukdžių. Improvizatorius įkūnijantis tarną turi visuomet rasti pasiteisinimą dėl ko negali įvykdyti paskirtos užduoties. Atlikus pratimą porose, partneriai apsieičia rolėmis. Galima vėliau paprašyti įvairių keistų dalykų, kuriuos pateisinti būtų tikras iššūkis, tokių kaip - padainuok man, pasek pasaką, nusišypsok, ir panašiai. Pavyzdžiui:

P - Paduok man mano šlepetes.

T - Oi, labai norėčiau, bet negaliu, šuo jas kažkur išsitempė.

P - Tuomet atnešk man kojines.

T - Žinokit su malonumu, bet žiurkės mačiau jas visas sukramtė.

P - Tuomet duok man savo kojines

T - Pone, turėčiau tai duočiau, matot aš nusidažau savo kojas, kad atrodytų lyg nešioju kojines.

P - Tuomet nudažyk man pėdas, aš nenoriu atrodyti basas

Ir t.t.

Pastabos

Atliekant pratimą pasirodymo metu ar prieš žiūrovus, galima paprašyti pono palikti patalpas, o tarnui pasakyti kas namie nutiko - namą apsėmė, buvo tarnų vakarėlis, bute apsigyveno gyvūnai. Tarnas vis negalės išpildyti noro, nes katastrofa paveikė visą aplinką ir jo pasiteisinimai bus susiję su katastrofa. Pono užduotis yra atspėti koks įvykis ar katastrofa nutiko. Kai jis atspėja, pratimas baigiasi.

Probleminės rankos (K)(T)

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Pirmasis stovi priešais žiūrovus pirštus priglaudęs prie savo juosmens už nugaros, alkūnes išmetęs į šonus. Antrasis stovi atsirėmęs į pirmojo nugarą krūtine, jo rankos prakištos pro kolegą rankomis suformuotas skylės šonuose. Jie sukuria vieną asmenį - pirmasis yra kalbėtojas, o antrasis yra kalbėtojo rankos. Šiam kombinuotam personažui yra priskiriama specialybė apie kurią jis turi papasakoti žiūrovams. Po pasakojimo, žiūrovai gali specialistui uždavinėti klausimus. Atliekant pratimą abiem atlikėjams svarbu atrasti ryšį, kalba turi atitikti atliekamus judesius. Improvizatorius valdantis rankas gali leisti sau lengvai nukrypti nuo kalbos ir rodyti neįprastus judesius, kuriuos kalbėtojas turi pateisinti. Svarbu abiem dalyviams kartu žaisti, būti drąsiais ir nepamiršti bendradarbiauti.

Statusai - antraščių skaitymas (S)

Pratimas atliekamas porose. Vedėjas paberia ant stalo ar laisvos kėdės iš laikraščių iškarpytų arba atspausdintų antraščių. Visi dalyviai ištraukia po vieną antraštę ir sustoja į

poras. Pirmasis poros narys skaito antraštę vedėjo nurodytu (aukštu arba žemu) statusu daug kartų, o antrasis tiesiog klausos ir retkarčiais padeda padeda kelti arba žeminti kolegos statusą retkarčiais įvardindamas ką jis galėtų pridėti, kad sustiprėtų ar susilpnėtų statusas. Po kurio laiko dalyviai apsieičia rolėmis.

Statusai - aukštas statusas prieš stebėtojus (D)(S)

Pratimą atlieka visi improvizatoriai po vieną. Pirmasis žengia į sceną ir joje nesakydamas nei žodžio vieną minutę stovi ir žiūri į kolegas. Jis stengiasi išlaikyti orumą ir aukštą statusą, būti rimtas. Po minutės, jį pakeičia antrasis kolega ir taip visi dalyviai pabūna scenoje, kiek nepatogioje situacijoje. Esant vienam scenoje reikia pasitikėti savimi, išlikti ramiu, mažai judėti.

Statusai - straipsnių skaitymas (S)

Visai kaip antraščių skaitymas, tačiau čia naudojamas ilgesnis tekstas - straipsnių iškarpos iš laikraščių, arba atspausdinti straipsniai. Dalyviai porose skaito straipsnius keletą kartų pagal vedėjo instrukcijas ir paskui apsieičia rolėmis. Partneriai gali duoti vienas kitam patarimų, kaip būtų galima statusą paaukštinti ar pažeminti. Aukšto ir žemo statuso savybės aprašytos skyriuje "3.3.9 Statusai".

Statusai su kortomis (vaidinimas) (K)(P)(S)

Vaidina 6-8 improvizatoriai. Pratimą galima atlikti ir be žiūrovų. Vedėjas visiems improvizatoriams prie kaktų prikabina atsitiktinai ištrauktas kortas - patartina naudoti gumytes kurios neveržtų kaktos. Improvizatoriai juda, vaikšto erdvėje, bendrauja vienas su kitu, vienas kitam neįvardindami kokią kortą kolegos turi ant kaktos. Jei kolega turi žemą kortą tokią kaip du ar trys, partneriai turėtų elgtis su juo lyg jis būtų žemo statuso asmuo, o jei turi karalių arba tūzą, elgtis su juo lyg jis būtų aukšto statuso. Dalyviai gali pabendrauti su vienu, su kitu kolega, susiburti į grupes, elgtis lyg būtų vakarėlyje. Po 5-7 minučių vaidinimas yra stabdomas. Visi improvizatoriai turi išsirikiuoti eilėje pagal statusą nuo mažiausio iki didžiausio. Dalyviai sudaro eilę po vieną - jeigu nujaučia savo kortos dydį žengia pirmyn ir atsistoja į poziciją (kairėje esantys aktoriai žiūrint nuo žiūrovų ir vedėjo pusės turės žemiausias kortas, dešinėje - aukščiausias).

Statusų apsieitimai (S)(K)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Vienas vaidinimą pradeda sėdėdamas ant kėdės, kitas stovėdamas. Sėdintysis yra žemo statuso personažas, stovintysis aukšto. Pratimo tikslas yra vaidinant vedėjo įvardintą situaciją apsieisti statusais. Situacijas verta naudoti kasdienines, tas kurias žinome, esame matę televizijoje, pavyzdžiui mokinytis ir mokytojas, mama ir dukra, policininkas ir įtariamasis. Apseiktimas, gali įvykti labai staigiai, gali ir labai lėtai. Pratimo pabaigoje aukšto statuso veikėjas turi tapti žemo statuso ir atsisėsti į kėdę, o žemo statuso veikėjas tapti aukšto ir pabaigti pratimą stovėdamas.

Reikėtų nepamiršti, kad abu aktoriai dirba komandoje ir apseiktimų priežasčių ieško kartu, padeda vienas kitam. Du įkūnyjami personažai gali nesutarti, bet improvizatoriai

valdantys personažus kartu turi siekti bendro tikslo. Apsikeitimui labai padeda personažų atviravimas, emocijų reiškimas ir stiprinimas.

Statusų kova (S)(K)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Vaidinimai gali būti trumpi, trukti 30-40 sekundžių, gali būti ir ilgesni iki 3 minučių. Nors tai vadinasi kova, improvizatoriai neturėtų norėti perdėtai "laimėti". Kaip tik jie turėtų susikonscentruoti vienas į kitą ir elgtis taip, kaip personažai greičiau elgtųsi realiaame gyvenime - būtų paveikiami vienas kito. Galima rungtis dėl, to kuris personažas pasieks aukštesnį statusą, arba kuris pasieks žemesnį. Žemesnio statuso rungtynės dažniausiai būna komiškesnės nei aukšto. Vykstant aukštesnio statuso kovai, svarbu priminti, kad improvizatoriai neblokuotų ir neignoruotų vienas kito, būtų paveikiami. Praėjus laikui žiūrovai balsuoja, kuris iš improvizatorių kovą laimėjo.

"Kovos" metu galima manipuliuoti tiek savo statusu, tiek partnerio - priskirti sau savybes, arba priskirti jas partneriui. Kadangi improvizacijoje viskas ką pasakome vaidinimo tampa tiesa, pasinaudokite tuo.

Pastabos

Yra tekę matyti kaip aukšto statuso kovoje vienas improvizatorius kitam išmušė menamą telefoną iš rankų, o tas lyg niekur nieko išsitraukė kitą telefoną iš kišenės. Ši situacija gerai iliustruoja aukšto statuso pinkles, klaidą būti nepaveikiamu. Šio pratimo metu būkite paveikiami, nesistenkite laimėti bet kokia kaina. Laimėtojas improvizacijos žaidimuose prizų negauna.

Stop! Keitimas panaudojant paskutinį sakinį (D)(F)(K)(T)(V)

Vaidina du improvizatoriai. Bet kuriuo metu, bet kuris iš stebinčių kolegų gali sušukti "Stop!". Vaidinantys išgirdę "stop" nutyla ir sustingsta savo pozicijose. Sustabdęs vaidinimą improvizatorius pakeičia kolegą, kuris kalbėjo paskutinis. Jis pasinaudoja paskutiniu pakeisto kolegos ištartu sakiniu, kaip naujo vaidinimo startu - su kitais personažais, kitoje vietoje. Istaręs kolegą sakinį jis prideda gabalėlį informacijos (papildomą sakinį ar naujų judesių), kuri nupiešia pasikeitusius erdvę, santykius ar veiksmą. Kurį laiką pavaidinus kitas kolega stebintis vaidinimą sušunka "Stop!" ir keičia vieną iš vaidinančiųjų.

Keitimus derėtų atlikti greitai, kas penkias - trisdešimt sekundžių. Vystyti etudų nereikia, pakanka juos tik pradėti.

Pastabos

Nežaiskite saugiai, nelaukite įdomių žodžių, kad atliktumėte keitimą. Tiesiog eikite ir pasinaudokite tuo ką išgirdote. Dažnai improvizacijoje pradžioje neturime žibančių ar įdomių dalykų startui, bet reikia pasitikėti, kad sukursite kažką įdomaus su paprastais ir tai pavyksta.

Stop! Sustingusio improvizatoriaus pakeitimas (D)(F)(M)(T)(V)

Vaidina du improvizatoriai. Bet kuriuo metu, bet kas iš stebinčių kolegų gali sušukti "Stop!" ir žengti į sceną. Vaidinantys išgirdę "stop" nustoja kalbėti ir sustingsta savo pozicijose. Žengęs į sceną improvizatorius pasako, kurį iš dalyvių keičia (gali keičiamą įvardinti tikru vardu, o jei pratimas atliekamas pasirodymo metu tiesiog patapšnoti keičiamą

kolegą per petį - atrodys profesionaliau). Improvizatorius užima keičiamojo kolegos fizinę poziciją (lygiai tokią kokia buvo, be pakeitimų) ir pradeda naują vaidinimą - keičiasi viskas - personažai, tema, vieta. Keitimą atlikęs improvizatorius inicijuoja naują etiudą - taria žodžius, kurie labai aiškiai kolegai leidžia suprasti pasikeitusią vietą, santykį ar veiksmą. Partneris priima įvykdytą pakeitimą ir jie kartu vaidina iki sekančio pakeitimo. Kurį laiką pavaidinus, kas nors iš kolegų vėl sušunka "Stop!" ir keičia vieną iš improvizatorių, startuodamas naują etiudą, pateisindamas kūno pozicijas. Keitimai turėtų vykti greitai penkių - trisdešimties sekundžių tarpais. Vystyti etiudų nereikia, pakanka juos tik pradėti.

Pastabos

Pradėti šokti ar užsiimti sportu iš sustingusios pozicijos yra paprasčiausias pateisinimo būdas, kurio reikėtų vengti.

Pradžioje galima neskubėti pradėti judėti, skirti keleta sekundžių suvokimui kas esate ir ką veikiate. Jei pakeitęs žmogus neturi idėjų, kaip etiudą pradėti, jam gali padėti kolega (tačiau pirmenybė kūrimo procese teikiama tam, kuris atlieka keitimą).

Sakykite "Stop!" nesugalvoję situacijos iš anksto.

Atliekant pratimą naudokite daug veiksmo, būkite aktyvūs. Kuo daugiau skirtingų kūno pozicijų bus vaidininime tuo turėsite daugiau keitimų ir dinamikos.

Taip ir - pasakojimas (K)(T)(V)

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Galima šį pratimą atlikti porose, tiesiog žiūrint vienas į kitą. Galima jį atlikti ir scenoje - priešais kolegas, stovint vienas šalia kito atsisukus į žiūrovus. Atlikėjai kalba pakaitomis sakinio arba dviejų sakinių ilgio pasisakymais. Pirmieji jų ištarti žodžiai visuomet yra "Taip ir" - privalomai tariaimi, net jei ir neskamba logiškai. Jie nusako tai, kad su partneriu sutinkame (taip), ir jį papildome (ir). Reikėtų vengti tokių žodžių kaip, bet, tačiau - jie parodo kad mes tik dalinai sutinkame, o turime sutikti šimtu procentų. Pratimo pradžioje yra pasakoma vieta, iš kurios improvizatoriai grįžo. Istorijos pirmi žodžiai dažnai būna: "*Taip ir mes nusileidome lėktuvu...*", ar "*Taip ir mes atvykome į...*". Įprastai istorija yra pasakojama pirmu asmeniu "mes".

Pastabos

Šio pratimo veiksmingumą, o taip pat ir priėmimo reikšmę improvizacijoje galima lengvai iliustruoti prieš tai atliekant šio pratimo variantus vienas po kito:

- Abu improvizatoriai pradeda savo sakinius "Ne..." ir visada pateikia savo pasiūlymus paneigdami partnerio - tuo atveju pastebėsime kad istorija nesusikuria ir viskas stovi vietoje.
- Vienas improvizatorius pradeda savo sakinius "Ne...", o kolega visada pradeda "Taip ir...". Po kurio laiko apsieičiama rolėmis. Šiuo atveju istorija judės labai lėtai į priekį.
- Atliekant pratimo originalią versiją, kai visada sakome "Taip ir..." istorija augs ir plėsis labai sklandžiai.

Tobulėjant galima sutikti su partneriu ir jį palaikyti ne tik loginiame lygmenyje, bet ir emociniame, bei fiziniame - naudoti panašius gestus, manieras ir emocijas.

Taip ir - figūros (F)(K)(KF)(M)(T)(V)

Pratimą atlieka 3-8 dalyviai. Vedėjas įvardina įvairius daiktus ir pasako žmonių kiekį, kurio reikia daikto, figūros arba erdvės suformavimui. Vedėjui įvardinus daiktą, fenomeną ar erdvę, dalyviai po vieną žengia į sceną ir užima pozicijas, taip suformuodami įvardintą objektą. Pavyzdžiui: "Automobilis iš šešių žmonių" ar "Zoologijos sodas iš aštuonių žmonių".

Vedėjui derėtų įterpti ir objektus, kuriuos atvaizduodami visi improvizatoriai turi užimti panašias arba identiškias pozicijas, kad iliustruoti tai jog improvizacijoje originalumas ne visada svarbus, kartais pakanka kopijuoti kolegas. Daiktų kur improvizatoriai visi užima panašias pozicijas yra "Stiklinė iš aštuonių žmonių" "Palmė iš keturių žmonių" ir kiti. Figūrų pavyzdžiai:

- Kėdė iš dviejų žmonių
- Silkė iš dviejų žmonių
- Dviratis iš trijų žmonių
- Vazonas su gėle iš trijų žmonių
- Virdulys iš keturių žmonių
- Palmė iš keturių žmonių
- Skalbimo mašina iš penkių žmonių
- Skaičius tūkstantis iš penkių žmonių
- Laivas iš šešių žmonių
- Stiklinė iš aštuonių žmonių

Vedėjas prieš užsiėmimą gali prigalvoti įvairių originalių figūrų.

Taip ir - fiziškai (F)(K)(KF)(M)(T)(V)

Pratimą atlieka šeši ar daugiau dalyvių. Jie juda erdvėje. Bet kada, bet kuris dalyvis gali sušukti ir pasiūlyti atlikti kokią nors veiklą. Visi turi sutikti atlikti pasiūlytą veiklą garsiai pakartodami kolegos žodžius. Tuomet pasinaudodami gestais, bei menamais daiktais visi kartu veiklą iliustruoja. Po maždaug dvidešimties sekundžių, kitas improvizatorius gali pasiūlyti kitą veiklą. Su ja vėlgi visi sutinka garsiai ir ją atlieka pasinaudodami gestais ar menamais daiktais. Jei pavyks, derėtų išlaikyti istorijos vientisumą, veiklų sąsajas, kad viena veikla logiškai sektų kitą. Pavyzdžiui:

A - Varom valgyti ledų!

Visi - Varom valgyti ledų!

Visi imituoja, kad valgo ledus.

C - Einam į paplūdimį pasideginti!

Visi - Visi imituoja kad deginasi.

Keletas dalyvių deginasi atsigulę, keletas atistoję. Vienas skaito knygą, vienas stato smėlio pilį.

G - Einam pasimaudyti!

Visi - Einam pasimaudyti!

Keletas dalyvių šokinėja per bangas, keltas dalyvių plaukioja.

Pastabos

Galima ir šio pratimo variacija. Visi stovi išsirikiavę eilėje (lygiuojasi pečių linijomis) vienas šalia kito, priekiu žvelgia į žiūrovus. Vienas improvizatorius žengia pirmyn ir ištaria teiginį, o visi kiti prisijungia po vieną ir palaiko ištardami po sakinį arba atlikdami gestus.

Atlikus vieną kartą pratimą, visi vėl sustoja į eilę ir žengia kitas aktorius pirmyn su nauju teiginiu, vėlgi kolegos prisijungia ir palaiko jo mintį žodžiais arba gestais. Prisijungti reikėtų po vieną, pasidalinant dėmesį. Pavyzdžiui:

C žengia pirmyn ir taria: "Šiandien labai karšta". Nusišluosto kaktą.

A - Žengia pirmyn "O varge kaip kepina". Vėdina save ranka

B - Žengia pirmyn ir atsisuka į A su C. Laiko rankoje menamą buteliuką ir gurkšnoja "Mums jau baiginėjasi vanduo."

D - Žengia toliau nuo kitų ir mojuoja menamą rankšluostį atitolines nuo saves ir vėdinasi, nieko nesako.

Ir t.t.

Ši variacija panaši į "gandų" pratimą - laviną gebėjimą prisitaikyti prie bendro, grupės kuriamo konteksto.

Taip ir - reklama! (K)(KF)(N)(T)(V)

Pratimą atlieka 5-7 dalyviai. Jie visi išsirikiavę priešais žiūrovus. Vedėjas vedą pratimą užduodamas klausimus. Į klausimus gali atsakyti bet kuris iš improvizatorių trumpu sakiniu. Kai vienas iš dalyvių pasako atsakymą, visi jo kolegos ir jis pats kartu garsiai sušunka "Taip!" Šį pratimą atliekant, klaidingų atsakymų nėra - kuo kvailesnis, ir absurdiškesnis atsakymas, tuo geriau. Šis pratimas padeda žmonėms išmokyti nusišnekėti ir drąsiai kvailioti, nes čia visi atsakymai yra tinkami. Vedėjas gavęs pasiūlymą iš auditorijos vedą reklamą užduodamas klausimus dalyviams:

Kodėl jūsų produktas yra pats nuostabiausias pasaulyje? - 20-30 atsakymų, kuriuose vardinamos įvairiausios produkto savybės, charakteristikos, panaudojimo galimybės ir t.t. Dalyviai atsakinėja pakaitomis. Vedėjui derėtų sekti, kad visi pasakytų - pristabdyti hyper aktyvius ir pakalbinti ir pamotyvuoti tylesnius.

Koks yra jūsų produkto pavadinimas? - vienas atsakymas. Atsako bet kuris dalyvis.

Koks yra jūsų reklaminis šūkis? - vienas atsakymas. Atsako bet kuris dalyvis.

Jūs turite begales pinigų. Kokias žvaigždes kviečiate, kad suvaidintų jūsų reklamoje? Galite kviesti mirusius, galite kviesti personažus iš pasakų ar animacinius veikėjus. - 2-3 atsakymai.

Kas vyksta jūsų reklamoje, ką žvaigždės joje veikia? 5-8 atsakymai kurie sukuria reklamos siužetą.

Nepamirškite po kiekvieno atsakymo visi kartu sušukti "Taip!". Vedėjas ir žiūrovai gali pašūkauti kartu. Šis pratimas yra stipri geros nuotaikos bomba.

Tikslų išsiaiškinimas (K)(T)(V)

Du improvizatoriai vaidina scenoje. Prieš pradėdant etiudą, kiekvienam iš jų priskiriamas tikslas, kurio kitas nežino (tam jie pakaitomis turi palikti auditoriją). Tikslai gali būti niekniai, gali būti ir labai rimti. Vaidinimo metu kiekvienas improvizatorius turi savo tikslą įgyvendinti jo tiesiogiai neįvardindamas. Jei vaidindami dalyviai suvokia kito tikslą, jie turėtų padėti partneriui jį įgyvendinti (suvokus labai anksti, galima lengvai paerzinti, tačiau vėliau vistiek padėti)

Pastabos

Pratimas lavina pagalbą vienas kitam. Kartais dalyvis susigalvoja, kad jei jis įvykdys savo tikslą ir užblokuos partnerio tikslą, jis "laimės". Tačiau nei atliekant šį pratimą, nei kur kitur improvizacijoje nugalėtojų ir pralaimėtojų nėra.

Užleisk suoliuką (K)(T)(V)

Pratimą atlieka visi dalyviai. Sugalvojama kurioje išgalvotoje vietoje ar erdvėje stovi suoliukas. Suoliuko funkciją atlieka paprasčiausia kėdė. Vienas improvizatorius sėdi ant suoliuko (kėdės). Kolega žengia į sceną kaip personažas su problema ar pasiūlymu. Jo tikslas sukurti priežastį dėl kurios kolega turėtų pakilti nuo suoliuko (*pvz. suoliukas katik nudažytas; antrasis improvizatorius yra vaikas kurio tėvai pasimetė ir prašo antrojo pagalbos juos rasti; antrasis improvizatorius yra senjoras ir prašo užleisti, prisėsti*). Jei improvizatorius pakyla nuo suoliuko į jo vietą atsisėda jį pakėlęs kolega. Jei pakelti sėdinčio nuo suoliuko nepavyksta, savo sėkmę bando kitas dalyvis.

Dalyvis sėdintis kėdėje turėtų reaguoti į problemą kaip normalus žmogus - jei priežastis pakankamai svarbi, pakilti, jei priežastis menka, likti sėdėti. Jei atėjęs improvizatorius mato, kad jam kolegos pakelti nuo suoliuko nepavyksta, jis turėtų pasiūlyti ir vėliau gali grįžti apsimesdamas kitu personažu ir sugalvojęs naują priežastį. Svarbu kad sėdintis dalyvis neblokėtų kolegų idėjų ir nesipriešintų suoliuko palikti - pratimo tikslas yra išmokti pralaimėti, reaguoti į tai kas vyksta scenoje, sureikšminti tai ką duoda partneriai. Pratimo metu žengti į sceną galima ne iš eilės, o tiesiog pajutus įkvėpimą.

Vaidinimas be raidės (D)(N)

Pratimą atlieka visi dalyviai. Du improvizatoriai pradeda vaidinimą scenoje. Jie negali naudoti kolegų arba žiūrovų sugalvotos raidės, įprastai tai yra priebalsė, nes balsių nenaudojimas per stipriai suvaržo kalbą. Jie bendrauja, vaidina ir jei kuris iš jų ištaria draudžiamą raidę, jis iškrenta yra pakeičiamas kitu dalyviu (patogu laikytis susėdimo eilės tvarkos taip visi gaus pabūti nepatogiajame vaidinime be išimčių). Pratimas atliekamas kol visi bent po kartą įžengia į sceną ir iškrenta. Pratimą atliekant ilgiau, galima pakeisti etiudo aplinkybes arba raidę.

Pastabos

Šis pratimas nugalėtojų neturi. Jei stengsiesi nevertoti raidės, kalba bus labai nerišli, atrodysi keistai ir net kvailiai, o jei pavartos raidę - iškrisi. Pratimas lavina gebėjimą susimauti, pralaimėti, nebijoti rizikuoti.

Vaidinimas pagal abėcėlę (V)

Vaidina du improvizatoriai, du pagalbininkai stovi taip, kad vaidinantys juos visada matytų. Vaidinantys improvizatoriai turi pradėti savo pirmą sakinį iš raidžių, kurias parodo pagalbininkai. Pagalbininkai rankose laiko didelius popieriaus lapus arba sąsiuvinius, kuriuose surašytos abėcėlės raidės. Standartiniame variante vienas pagalbininkas laiko

raides - A-C-E-G..., o kitas B-D-F-H... Galima išrikiuoti raides atbuline tvarka, galima tiesiog sumaišyti, kad vaidinantiems improvizatoriams naujos raidės būtų staigmena.

Vaidindami improvizatoriai turėtų bendrauti ištardami po vieną ar du sakinius - per daug neišsiplėsti. Rekomenduojama ištarus sakinį neskubėti žiūrėti kokią naują raidę pagalbininkas jums parodys o išklausti partnerį - taip lengviau bus klausytis, mažiau galvosit apie tai ką reikės pasakyti. Vaidinimo metu nebijokite tylos pauzių, naudokite menamus daiktus.

Vaidinimas su pagalba iš salės (D)(V)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Vedėjas bet kada gali vaidinimą sustabdyti ir paklausti žiūrovų, kas toliau vaidinime nutiks. Išsirinkęs žiūrovų pasiūlymą jis jį pakartoja improvizatoriams. Improvizatoriai atlieka veiksmą ar ištaria žiūrovų duotus žodžius, pateisina juos ir tęsia vaidinimą. Vedėjas turėtų pajusti kuri vieta yra tinkama stabdymui ir kur pasiūlymai būtų naudingi. Atlikėjams vaidinant derėtų dirbti kartu, padėti vienas kitam ir vengti ginčų bei konfliktų. Pavyzdžiui:

A - Jaučiuosi pasiruošęs maratonui.

B - Tuoi patikrinsi.

Vedėjas klausia žiūrovų: kaip B patikrina ar A pasiruošęs maratonui?

Pasiūlymas iš žiūrovų: duos paragauti keisto birzgalo iš šaldytuvo.

Vedėjas: B duok jam paragauti keisto birzgalo iš šaldytuvo.

B - Tuoj, turiu čia skystį pasidaręs kad įsitikinti galėtume ar tikrai nubėgsi tuos keturiasdešimt kilometrų. Šis birzgalas apkrauna organizmą taip pat, kaip 42 kilometrai. (ištraukia skystį menamą iš šaldytuvo)

A - Žinai, skamba labai rimtai. Bet ar bėgikui verta žaloti organizmą tokiais gėrimais?

B - Pasitikėk manimi, aš juk chemijos aukštąjį turiu.

A - Na, na, gerai, duok (paima buteliuką į ranką).

Vedėjas klausia žiūrovų, ką A daro su buteliuku?

Pasiūlymas iš žiūrovų: atsikemša ir apsilaisto.

Vedėjas: A apsilaisto skysčiu.

A - (Apsilaisto skysčiu)

B - eį, čia gert reikėjo

A - a rimtai, na aš bėgikas o ne koks vyrukas su aukštuuju, duok tada dar vieną man Petrai, išgersiu.

Ir t.t.

3.4.3 Pratimai žaidimui ir pasilinksminimui

Šio skyriaus pratimai yra skirti prasiblaškymui, pasilinksminimui, naudojimui pasirodymuose. Juos atliekant derėtų tiesiog naudoti sukauptas žinias, per daug nesureikšminant rezultatų. Jie duoda naudos, ugdo improvizatoriaus savybes, tačiau tai atlieka šiek tiek silpniau nei pratimai aprašyti ankstesniame skyriuje.

2D etiudas (D)(F)(N)

Atlikdami šį pratimą, improvizatoriai greičiausiai išsipurvins rūbus - todėl patariama užsidėti tokius kurių negaila. Rūbai taip pat turėtų būti patogūs. Du improvizatoriai vaidina etiudą, tačiau scenoje - grindys tampa lubomis, o siena grindimis (jei jie personažai stovi - jie atsigulę ant žemės, o kojos nukreiptos į sieną, jei personažai guli - jie atsiremia į sieną).

3min - 1min - 10s (F)(T)

Vaidinimą pradžioje atlieka du improvizatoriai. Laikui einant į vaidinimą gali prisijungti ir kolegos. Jie prisijungia trumpam, ką nors atlieka ir randa priežastį pasišalinti. Kolegų tikslas yra į vaidinimą įnešti veiksmo ir įvairovės. Atlikus vaidinimą, reikia jį pakartoti per vieną minutę, sutrumpinant dialogus ar išmetant mažiau reikalingus veiksmus iš vaidinimo. Atlikus pratimą per vieną minutę, jį reikia atlikti per dešimt sekundžių.

Kuo daugiau veiksmo ir nuotykių bus pirmajame trijų minučių vaidinime, tuo linksmesnis ir spalvingesnis jis bus. Todėl labai svarbu kad kolegos įsiterptų drąsiai ir vaidinimą paspalvintų. Veiksmo daug sukurkite ne tik vardan veiksmo, bet stenkitės visi pataikyti į bendrą temą, etuide kylančią problemą stiprinti.

Emocijų kvadratai (E)(F)

Scena padalinama į keturias dalis vizualiai, linijomis (galite naudoti tam lipnią juostą ar ryškius siūlus). Kiekvienai daliai priskiriama emocija (galima nupiešti ant lapo veidą atitinkantį emociją ir padėti ant žemės). Vaidinantys improvizatoriai įžengę į kvadratą su specifine emocija, turi ją naudoti. Improvizatoriai turėtų nebijoti judėti ir išbandyti visas keturias emocijas keletą kartų. Patekus į naują kvadratą ir pasikeitus emocijai, pasikeitimą derėtų pateisinti.

Filmas su keičiamais žanrais (D)(F)(V)

Etiudą vaidina pora improvizatorių. Jiems vaidinant vedėjas keičia žanrą. Pasikeitus žanrams improvizatoriai turėtų stengtis išlaikyti siužetą vientisą. Vedėjui ištarus kitą žanrą, dalyviai turi nieko nelaukdami keisti save, savo emocijas ir prisitaikyti prie naujo žanro. Keletas žanrų rūšių pagalbai: Veiksmo filmas, Drama, Meksikietiška Drama, Detektyvas, Dokumentika, Istorinis filmas, Bolivudo kinas, Animacija, Katastrofų filmas ir t.t.

Filmas su pervaidinamais žanrais (E)(V)

Du improvizatoriai vaidina trumpą etiudą - apie minutės trukmės. Pabaigę vaidinimą jie turi pakartoti vaidinimą pakeistu žanru išlaikant sukurtus personažus, kartinę siužeto liniją. Vaidinant kitu žanru galima minimaliai pakeisti lengvus siužeto vingius, emocijas.

Gerasis dvynys, blogasis dvynys (F)(K)(T)(V)

Pratimą atlieka keturi improvizatoriai, du iš jų (gerieji) vaidina scenoje. Kiekvienas iš vaidinančių turi po antrininką stovinį greta jų antrajame plane - blogąjį dvynį, kuris gali bet kuriuo metu trumpam pakeisti kolegą ir jam pridaryti problemų, iškrėsti kvailystę - atlikti veiksmą ar nusikeikti. Atlikęs veiksmą blogasis žengia atgal į užkulisius ir gerajam tenka pateisinti atliktą veiksmą kuo pozityviau. Blogieji antrininkai turėtų nedominuoti ir duoti laiko

geriesiems pateisinti jų atliktas blogybes. Šiame pratime gerieji yra komandoje prieš bloguosius. Labai svarbu kad gerieji dirbtų komandoje ir padėtų vienas kitam teisinti kenkėjų padarytas šunyles! Jei bent vienas iš gerųjų pasiduos blogojo įtakai, tuomet viskas nukryps blogyn - trys kovos prieš vieną ir viskas greit pasibaigs baisybėmis, bei šlykštumais. Pavyzdyje A ir B - gerieji dvyniai, o AA ir BB - blogieji jų antrininkai:

A - Džiaugiuosi, kad atvykome savaitgaliui būtent čia.

B - Aš irgi. Palanga - vasaros miestas, nekantrauju šokti į jūrą.

BB - prieina ir suplėšo menamus A marškinėlius.

B - Gerai atrodai, neturėtum slėpti savęs.

A - Ačiū. Jaučiuosi gaiviau. O, ir merginų žvilgsnių susilaukiau. Va, matai, žiūri į mane.

AA - Aš bent dešimt kartų gražesnis už tave, tešliau.

A - Oj tu mielasis tešliuk didele širdimi. Nekantrauju nukabinti panų, kad galėčiau jas supažindinti su tavimi. Tu nuostabus ir mes ją planuojam šį savaitgalį parodyt visoms, ane?

B - Tikrai taip, panos, laikykitės.

Ir t.t.

Igoris - piktasis policininkas (F)(M)

Scenoje du improvizatoriai vaidina etiudą. Veiksmas vyksta tardymo kambaryje. Vienas iš atlikėjų yra įtariamasis, antrasis yra policininkas kuris klausinėja įtariamąjį. Bet kuriuo metu, policininkas gali pakviesti savo draugą Igorį. Igoris yra menamas personažas - didžiulis, stambus policininkas kuris nekalba, o reikalus tvarko fizine jėga ir skausmu. Kai iškviečiamas įsivaizduojamas Igoris, tardomas improvizatorius vaizduoja, kad yra kankinamas ir skriaudžiamas menamo Igorio. Tardomasis gali būti kietas, rimtas, kol nėra Igorio patalpoje, tačiau kai tas atsiranda, tardomasis jo stipriai išsigasta ir suminkštėja.

Šį pratimą atliekant galima sugalvoti kokį tai absurdišką nusikaltimą, kurio tardomasis nežino (improvizatorius palieka patalpą, kol kiti sugalvoja nusikaltimą). Kankinamas tardomasis tuomet turi išsiaiškinti savo nusikaltimą pasinaudodamas kolegos (policininko) duodomomis užuominomis. Pratimas, pridėjus spėliojimo sąlygą, pasidaro panašus į pratimus "Atspėk, kas esi".

Ką medžioji? (F)(T)(N)

Pratimą atlieka visa grupė pakeisdami vienas kitą. Du improvizatoriai vaidina scenoje. Vienas iš jų - medžiotojas vaikšto stebėdamas įsivaizduojamą aplinką, ignoruodamas partnerį. Partneris jo klausia "Ką medžioji?", aplinką stebintis medžiotojas atsako bet kokio gyvūno ar reiškinių pavadinimą. Tuomet kolega, kuris uždavė klausimą tampa įvardintu gyvūnu arba reiškiniu ir pradeda sėlinti, judėti, ir netikėtai užpuola medžiotoją. Medžiotojas pralaimi, būna nugalėtas. Tuomet medžiotoją vaidinęs improvizatorius išeina. Vietoje jo ateina kitas dalyvis. Tas kuris buvo grobuonimi, dabar tampa medžiotoju ir ieško grobio. Atėjęs improvizatorius paklausia "Ką medžioji?" Pratimas tęsiamas, kol visi bent kartą pabūna abiejose rolėse.

Kasdienybės čempionas (F)(K)(T)

Partimą atlieka trys improvizatoriai. Pirmasis yra laidos vedėjas, komentatorius. Antrasis - buitinio, niekinio, neegzistuojančio kasdienybėje sporto atletas (tokio kaip bulvių skutimo, drabužių lyginimo, grindų plovimo ar panašiai). Trečiasis - atleto treneris. Laidos vedėjas ir treneris bendrauja, diskutuoja apie atletą lyg žiūrėdami įrašytą vaizdo įrašą, o sportininkas tuo metu stovi atokiau, prieš juos ir vykdo savo sportinę veiklą. Treneris pasakoja apie tai ką sportininkas atlieka, kokia prasmė yra jo judesiuose. Laidos vedėjas su giliu susidomėjimu klausinėja trenerio apie tai, kas vyksta vaizdo įrašė. Atletas nekalba, atlieka įvairiausius judesius kurie būtų naudojami išgalvotoje sporto šakoje. Panorėję laidos vedėjas su treneriu gali pagreitinti, sulėtinti, prasukti vaizdo įrašą. Pratimo atlikimo metu yra svarbus komandinis darbas - tarp sportininko atliekamų veiksmų ir komentavimo turėtų būti stiprus ryšys.

Ką sakei? (V)

Tai yra vienas iš "keisk" tipo pratimų. Vaidina du improvizatoriai. Vaidinant, bet kuris iš jų, gali kolegai pasakyti "Ką sakei?". Jam pasakius, kolega turėtų greitai pakartoti savo paskutinio sakinio pabaigą arba visą sakinį (jei šis buvo trumpas) jį pakeisdamas. Vienintelis keičiamų žodžių reikalavimas yra tas, kad jie turi rimuotis. Rimuojant žodį dažnai improvizatoriai išplurps visišką kvailystę (kas bus juokinga) ir tuomet turės ją pateisinti. Nereikėtų piknaudžiauti su "Ką sakei?" kiekviename sakinyje, nes pasakojimas bus nerišlus. Galima "Ką sakei?" paklausti ir pora kartų. Vaidinimas primena dviejų blogai girdinčių žmonių situaciją. Pavyzdžiui:

A - Geras anūkėlis, močiutei braškių atvežei.

B - Ką sakei?

A - Geras anūkėlis, močiutei diržą suveržiai.

B - Man negaila, močiute tik tu sakyk

A - Močiutė jau nebejauna, vis pagalbos reikia daugiau.

B - Tai tam esu aš, reiks ir padėsiu.

A - Ką sakei?

B - Vieną dieną aš išgarsėsiu.

Ir t.t.

Kompleksinė istorija (K)(T)(V)

Pratimą atlieka visi dalyviai, kalbėdami vienas po kito ratu. Vienas improvizatorius turi vieną pasisakymą rato metu, kurio trukmė yra vienas - du sakiniai. Visi sukuria istoriją pereidami šiuos etapus. Kiekvienas etapas trunka vieną, du ar daugiau ratų:

- Erdvė nupasakojama žodžiais. Visi dalyviai piešia bendrą erdvę, detalčiai apibūdina joje esančius objektus (1-2 ratai)
- Apibūdinami erdvėje esantys veikėjai (lyg būtų sustinge nuotraukoje). Kiekvienas dalyvis nupiešia po vieną veikėją. (1-2 ratai)
- Vystomas veiksmas. Kiekvienas dalyvis gali pasakoti, ką veikia jo sukurtas veikėjas. (3-5 ratai) Veikėjai turėtų vienas su kitu bendrauti, dalyvauti veiksmė.

Svarbu atidžiai vienas kito klausytis ir pratimą vykdyti komandiškai, stengtis viską apjungti. Susikurs labai spalvinga erdvę su įdomiais veikėjais. Sukurti istorijos čia nebūtina, pakanka kartu viską įsivaizduoti.

Mažėjančio aktorių kiekio etiudas (D)(F)(K)(P)

Vaidinimą atlieka 5 dalyviai. Etiudą pradeda du improvizatoriai, vėliau kiti prisijungia. Vaidinimo trukmė 2-3 minutės. Visi atlikėjai - pagrindiniai ir prisijungiantys, gali likti vaidinime, gali iš jo pasišalinti. Dėl didesnio efektingumo rekomenduojame visiems į vaidinimą prisijungti po vieną, o paskui pasišalinti po vieną, kol liks du improvizatoriai. Atlikus vaidinimą - žiūrovai išbalsuoja vieną iš dalyvių. Personažo rolė, kurią jis atliko priskiriama vienam iš likusių kolegų - kuris turės įkūnyti du personažus (savo ir pašalinto improvizatoriaus), judėti erdvėje ir užimti abiejų personažų vietas. Po vaidinimo išbalsuojamas antras improvizatorius, jo rolė priskiriama vienam iš likusių trijų dalyvių. Pratimas tęsiamas, kol vaidinime lieka tik vienas dalyvis. Jis įkūnija visus 5 personažus vienas.

Labai svarbus yra pirmasis vaidinimas - su penkiais improvizatoriais. Jo metu svarbu sukurti ryškius, skirtingus personažus ir stipriai klausytis kolegų, nekelti chaoso. Dažnai bus taip, kad dalyviai pamirš detales ir vaidinimo smulkmenas. Pakartojant kolegų rolę svarbu yra neišsiduoti jei ką pamiršote, stengtis blefuoti, kad viską atsimenate.

Paliesk kad kalbėtum (D)(F)

Pratimą atlieka du arba trys dalyviai. Jie vaidina, tačiau gali kalbėti tik tuomet kai liečia kitą. Reikėtų stengtis liesti partnerį skirtingose vietose ir prisilietimus pateisinti.

Pasakė jis, pasakė ji (K)(T)

Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Du iš jų vaidina scenoje, kiti du stovi antrame plane. Esančiųjų antrame plane kolegų tikslas yra įnešti veiksmo, paspalvinti vaidinančiųjų etiudą. Pratimo eiga yra tokia - pirmasis improvizatorius scenoje ištaria savo žodžius, tuomet jo partneris antrame plane taria "Pasakė jis ir <veiksmas>". Pirmasis improvizatorius atlieka kolegų įvardintą veiksmą. Tuomet antrasis improvizatorius scenoje pasako savo dialogo eilutę ir jo antrininkas iš antro plano taria "Pasakė jis ir <veiksmas>". Antrasis atlieka įvardintą veiksmą. Tada seka pirmojo aktoriaus dialogo eilutė ir jo kolega įvardina naują veiksmą. Vaidinimas yra tęsiamas visiems išlaikant tokią pačią veiksmų tvarką. Pavyzdžiui:

A - Grįžau iš parduotuvės (imituodamas kad rankose laiko maišus)

A2 - Pasakė jis ir paleido iš rankų sunkius maišus.

A - (paleidžia maišus ir rankų)

B - Puiku, reiškias galėsi man padėti paruošti vakarienę.

B2 - Pasakė ji ir pradėjo trankyti šaukštą į keptuvę dainuodama.

B - (Tranko šaukštą į keptuvę ir pradeda dainuoti improvizuotą dainą)

A - Pagal garsą sprendžiu kad šiandien mūsų laukia nuostabiau kotletai.

A2 - Pasakė jis ir pastvėręs aliejaus butelį nuo žemės žengė į virtuvę.

Ir t.t.

Pratimo variacija - dviems atlikėjams

Šis variantas panašus į prieš tai paminėtą pratimą keturiose, tačiau visas roles atlieka tik du atlikėjai. Pratimo atlikimo eilės tvarka yra tokia: Pirmasis - pasako žodžius. Antrasis taria "Pasakė jis ir <veiksmas>". Pirmasis atlieka paminėtą veiksmą. Tuomet antrasis pasako savo dialogo eilutę. Pirmasis taria "Pasakė jis ir <veiksmas>". Antrasis atlieka paminėtą veiksmą. Pirmasis taria savo dialogo eilutę ir t.t. Šis variantas yra painesnis perprasti, todėl jį pradėdant nereikėtų skubėti ir įsisavinti struktūrą. Pavyzdžiui:

A - O dieve, kaip aš mėgstu greitį.

B - Pasakė ji ir paspaudė greičio pedalą.

A - Paspaudžia greičio pedalą.

B - O dieve, brangioji, kaip mes greitai lekiam, kur taip skubi?

A - Pasakė jis ir pradėjo verkti.

B - Pradeda kūkčioti.

A - Aš nusiteikusi šiandien nusifotografuoti, ties nauju greičio matuokliu. Atrodau puikiai.

B - Pasakė ji ir išsišiepė

Ir t.t.

Piktoji kramtoma guma (K)(T)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Trečiasis atlikėjas stovi netoli vieno iš personažų ir atlieka piktosios kramtomos gumos rolę. Vienas iš vaidinančių kramto kramtoma gumą, kuri retkarčiais kalba už šeimininką, įžeidinėją kitą, sako neįprastus dalykus, nusišneka, perima valdžią ir pridaro šeimininkui problemų. Tas kuris kramto gumą, turi būti pozityviu, pateisinti visas įmestas blogybes gerumu. Vaidnantysis kolega, turėtų būti neutraliu, nesivelti į ginčus. Vaidinimo metu vyksta kova tarp dviejų improvizatorių ir piktojo kolegos. Improvizatorius įgarsinantis gumą, neturėtų į vaidinimą kištis labai dažnai. Turėtų leisti kolegoms pateisinti ištartus žodžius. Pavyzdyje A turi piktoją kramtomą gumą:

A- Pranai, man patinka tavo batai.

Kramtoma guma - nors ir velniškai smirda. Tu visas smirdi.

A - Na žinai, kvapas atkreipia dėmesį į tave, manau svarbu turėti išskirtinį kvapą.

B - Na taip, karšta vasara velniškai, žliaugiu kasdien. Sakai nėr šlykštus kvapas?

A - Tikrai nėra. Gal norėtum atsigaivinti? (iš kuprinės išsitraukia menamą buteliuką ir atsuka kamštį).

Kramtoma guma - pernai metų pienas, imk, atsigaivink.

B - o, ačiū, juk žinai kaip mėgstu visus rūgalus. Paima buteliuką ir lėtai pasimėgaudamas išgeria.

Ir t.t.

Rašytojo istorija (K)(P)(T)

Pratimą atlieka 4-8 improvizatoriai. Vienas iš jų yra rašytojas. Jis imituoja kad rašo, o rašydamas pasakoja ką rašo, pasakoja istoriją. Jis sėdi antrame plane. Jam papasakojus dalį istorijos ir įvardinus personažus, kolegos žengia į sceną ir vaidina istorijos epizodą, įkūnija personažus. Rašytojui prabilus, improvizatoriai pasišalina iš scenos ir jis tęsia savo

pasakojimą. Papasakojus dalį istorijos, į sceną žengia kolegos ir vaidina pasakojimo pratimą. Vaidinimas trunka apie dešimt - penkioliką minučių ir jo metu papasakojima trumpa istorija

Kiekvienas dalyvis žengęs į sceną ir susikūręs personažą vaidinimo eigoje jį išlaiko. Jei jo rolė reikalinga epizode - jis jame vaidina. Pratimą derėtų atlikti komandiškai, padėti vienas kitam kartu sukurti paprastą, logišką istoriją. Vaidinimo metu tiek vaidinantys veikėjai įsikvėpia iš rašytojo, tiek rašytojas įsikvėpia iš personažų atliktų veiksmų.

Režisuota istorija su aktorių atranka (P)

Vienas iš improvizatorių yra režisierius. Jis kviečia į atranka kitus keturis - penkis improvizatorius. Visus personažus dažnai būna iš anksto išvardinę, pasiūlę žiūrovai (arba juos gali sugalvoti pats režisierius vaidinimo metu). Režisierius po vieną kviečia kolegas, kad jie pademonstruotų kaip pasiruošę savo rolei, prašo jų kad pajudėtų, pasakytų monologą, įdėtų aistros ar pakeistų savo personažo elgesį ar balso tembrą. Išbandęs visus improvizatorius režisierius kuria vaidinimą jį režisuodamas, prašydamas kolegų vaidinti pagal scenarijų (scenarijaus žinoma nėra ir viskas yra improvizuojama), retkarčiais juos sustabdo, primena "scenarijaus" detales, paprašo pakoreguoti emociją ar judesius. Visiems kartu reikėtų stengtis sukurti bendrą, paprastą ir aiškią istoriją.

Pastabos

Režisierius turi daug kontrolės ir aukštą statusą, tačiau jam nederėtų persistengti vadovaujant ir muštruojant kolegas, derėtų jiems duoti laisvės. Jo pastabos turėtų būti komiškos, o ne profesionalios. Šį vaidinimą taip pat galima atlikti kaip miuziklą.

Stovintis, sėdintis, pasilenkęs (F)(K)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai. Vaidinimo metu, vienas iš jų visada turi stovėti, vienas būti pasilenkęs ir vienas sėdėti. Jei kuris nors iš improvizatorių vaidinimo metu pakeičia savo poziciją, kitas ją turi greitai užimti. Labai svarbu vienas kitą stebėti ir stengtis pateisinti pozicijų pakeitimus.

Šis pratimas yra komandinis. Jei atliekate pratimą pirmą kartą, padėkite vienas kitam. Perpratus pratimą galite ir lengvai pasilinksinti - retkarčiais pakeisti poziciją netikėtai, kad kolegas nustebintumėte.

Super herojai (N)(P)

Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Pirmasis scenoje vaidinimą pradedantis dalyvis yra paprastas žmogus su paprasta buitine problema, kurią nurodo žiūrovai (*pvz. nepavyksta užsirišti batų, neužsitema ant duonos sviestas ar panašiai*). Visi sekantys personažai prisijungiantys į sceną yra super herojai. Pirmasis dalyvis (paprastasis žmogus) vaidina su menamais objektais, pabendrauja su savimi. Susidūręs su problema ir jos negalėdamas išspręsti sušunka kažką panašaus į: "Aš žinau kas man galėtų padėti. Žinau super herojų. Atkeliauk man į pagalbą <herojaus pavadinimas>". Herojaus pavadinimas yra išgalvotas ir absurdiškas. Jam sušukus, į sceną žengia antrasis improvizatorius įkūnydamas įvardintą herojų. Jis pabendrauja su žmogumi ir pasistengia problemą išspręsti, tačiau jam nepavyksta. Jis tuomet sušunka, "Aš negaliu šios problemos išspręsti, bet žinau kas gali,

atkeliauk į pagalbą <herojaus pavadinimas>. Pasirodo antrasis super-herojus, kuris problemos neišsprendžia. Tuomet jis pasikviečia trečiąjį, kuris problemą įveikia ir vis ir kartu atsipučia, bei apsidžiaugia.

Grupiniuose vaidinimuose svarbu stengtis daugiau klausytis ir mažiau pasakyti. Taip nekils šurmulys ir geriau vienas kitą suprasite.

Sporto transliacija (T)(V)

Du improvizatoriai sėdi kėdėse ir komentuoja įsivaizduojamas sporto varžybas. Komentuojant svarbu būti kuo specifiškesniu, kuo detalesniu. Abu improvizatoriai gali būti komentatoriai, arba vienas iš jų profesionalus komentatorius, o kitas - sporto šakos atstovas, ekspertas. Pratimo metu yra svarbu sukurti bendrą realybę ir sutikti su kolegų idėjomis.

Tamsiausias vaidinimas (D)(E)(K)

Auditorijoje ar salėje išjungama šviesa, arba vaidinantiems improvizatoriams užrišamos akys. Jie vaidina atsisėdę ir apsimeta lyg vaidintų stovintys šviesoje, bendrauja lyg vienas kitą matytų. Pratimo atlikimo metu naudokite stiprias emocijas, garsus.

TV zap (K)(P)

Pratimą atlieka keturi dalyviai. Kiekvienam iš jų priskiriama skirtinga televizijos laida - įvairių žanrų. Visi improvizatoriai atsuka nugaras į žiūrovus. Pirmasis atsisuka ir pradeda vaidinti, tampa jam priskirtos laidos vedėju. Improvizatoriui vaidinant, jo kolegų gali ir turėtų atsisukti ir žengti į sceną, atlikti papildomus vaidmenis, būti korespondentais, laidos svečiais. Praėjus kuriam laikui, laidos vedėjas sušunka "Zap" ir perjungia kanalą. Visi dalyviai vėl užsisuka į sieną, o į žiūrovus atsisuka antrasis improvizatorius ir veda savo laidą, kurioje vėlgi, kolegų gali atlikti pagalbinius vaidmenis. Atlikus keturias laidas, pirmasis aktorius vėl tampa pirmosios laidos vedėju ir tęsia savo laidą, kuri yra atlikus šuolį laike į priekį - vieta, laidos dalyviai ir kitos detalės bus pasikeitę. Pratimas atliekamas kol visos laidos įjungiamos po du-tris kartus. Sekantys epizodai įprastai yra trumpesni už tai buvusius. Improvizatoriams kurie nevaidina, derėtų klausytis kolegų laidų, ir nesistengti per daug mąstyti, ką patiems teks suvaidinti ir tik galimybei atsiradus prisijungti į kolegų laidą ir įkūnyti reikalingus personažus.

Pastabos

Prieš atliekant pratimą, žiūrovų taip pat galima paprašyti pasiūlyti kokį tai daiktą, objektą, ar reiškinį, kuris retkarčiais figūruoja visose laidose. Tuomet kiekvieno laidos vedėjo užduotimi tenka, bent kartą, trumpam įterpti duotą objektą į savo laidą - tai sujungia laidas maža logine grandimi.

Vaidinimas pradedant savo žodžius iš vienos raidės (D)

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Jie scenoje gali bendrauti pradėdami savo žodžius tik iš žiūrovų sugalvotų raidžių. Kiekvienam improvizatoriui priskiriama po vieną skirtingą raidę. Jei vieno iš jų raidė būtų R, jis bendrautų maždaug taip: *Riešutus renku rankom. Reiks Romui rodyti.* Svarbu nebijoti šnekėti, pradėjus tarti raidę, žodžiai patys byrės iš lūpų. Kuo

greičiau kalbėsime tuo daugiau naujų žodžių atrasime, tuo bus gyvesnis vaidinimas. Vaidinant galite retkarčiais padėti vienas kitam užbaigti sakinius ar pratęsti mintis.

Žodžių kiekio apribojimas vaidinime (D)(K)(T)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai. Kiekvienam iš jų priskiriamas fiksuotas žodžių kiekis kurį kalbėdami jie galės panaudoti (nuo 1 iki 12). Vaidindami jie gali bendrauti tik dialogo eilutėmis sudarytomis iš priskirto žodžių kiekio. Vienam pakalbėjus, jis turi sulaukti atsakymo iš kolegų ir tik tada gali tarti kitus žodžius.

Atliekant pratimą galima lenkti pirštus sakant žodžius, taip nepamesite skaičiaus ir žiūrovai matys kad nesukčiąjate. Vaidindami nebijokite tylos pauzių, naudokite menamus daiktus.

3.4.4 Dainavimo ir poezijos pratimai

Muzikiniai pratimai ir žaidimai yra susiję su dainavimu. Muzikinė improvizacija - kurioje kuriami miuziklai ir dainos yra specifinė teatro improvizacijos šaka, kuri nėra detalai aptariama šioje knygoje. Šiame skyriuje aprašyti paprasti dainavimo pratimai kuriuos galima atlikti su muzikantu ar tiesiog paleidus muziką be žodžių per garso sistemą. Žmonės kurie gyvenime nėra gyvenime dainavę, šie pratimai gali gąsdinti. Improvizuotas dainavimas - tai puiki proga išeiti iš komforto zonos.

Atlikdami šiuos pratimus dalyviai tiesiog dainuoja taip kaip moka, tiek kiek pastangų jie idės, tiek pakaks. Jei gero balso ir dainavimo įgūdžių dalyviai neturi, trūkumą jiems visada padės kompensuoti drąsa, ramus veidas, ir tikėjimas kad yra dainavimo super žvaigždės.

Bardai (D)(E)(N)(V)

Vienas arba du improvizatoriai sėdi kėdėse scenoje. Jiems pasakoma opi, kvaila problema ir jie turi eiliuotai papasakoti apie problemą, jos sprendimą, jos reikšmę jų ir visų aplinkinių gyvenime. Bardai gali sakyti eiles arba dainuoti. Kad ir kokia niekinė, nerimta problema būtų, labai svarbu įsijausti ir ją sureikšminti.

Imdami pasiūlymus iš žiūrovų temai, venkite politikos ar kontroversiškų temų.

Beždžionėlių diskoteka (F)(M)(N)

Vedėjas įjungia dainą su žodžiais, o improvizatorius ar visa grupė šoka, judina lūpas, imituoja kad dainuoja, groja menamais instrumentais.

Bliuzas (D)(E)(N)(V)

Dainą atlieka 4-5 improvizatoriai. Jie visi stovi atsisukę į žiūrovus. Žiūrovai sugalvoja dainos pavadinimą. Muzikantas pradeda groti arba paleidžiama muzika bliuzo ritmu. Pirmasis atlikėjas žengia į priekį ir ištaria žodžių frazę, vieną žodį arba atlieka garsą, kurį visi kolegos įsimena. Tuomet pirmasis improvizatorius dainuoja sakinio ar dviejų sakinių trukumė eiles. Ištarus trumpas eiles, visi trys daininkai atkartoja pirmojo improvizatoriaus ištartą pirmąją frazę. Pirmasis improvizatorius dainuoja sekančias eiles. Vėl visi trys kolegos

atkaroja pirmąją frazę. Pirmasis improvizatorius dainuoja 4-5 kartus (pagal susitarimą) tarp jo žodžių pritariantieji vis pakartoja pirmąją frazę. Tuomet pirmasis aktorius pasitraukia atgal ir antrasis žengia pirmyn. Antrojo aktoriaus pirmuosius žodžius ar garsą visi kiti įsimena. Jis taip pat dainuoja 4-5 kartus, po kiekvieno karto užnugaryje stovintys kolegos pakartoja antrojo dainininko pirmąją ištartą frazę. Visi improvizatoriai vienas po kito žengia pirmyn ir padainavę pasitraukia iš pirmo plano. Po pirmojo rato į pirmą planą vėl žengia pirmasis aktorius ir šį kartą tarią naują pirmą frazę, bei kitas eiles. Visi padainuoja priekyje 2-3 kartus, stengdamiesi išlaikyti bendrą motyvą. Rekomenduojama dainos pavadinimą panaudoti artėjant dainai į pabaigą, taip nustebinsite ir nudžiuginsite žiūrovus.

Dada poezija ratu (D)(N)(V)

Dada poezija yra baltos eilės neturinčios prasmės. Visi dalyviai stovi ratu ir vienas po kito drąsiai, oriai nusišneka pasakydami po stulpelį ar du eilių, kurios skamba sudėtingai ir vaizdžiai, bet neturi jokios loginės prasmės. Kartais loginis ryšys tarp eilių gali išlikti, tačiau galima atlikti ir loginius šuolius į temas mažai susijusias su praėjusiomis. Nusišnekėkit kuo drąsiau ir kuo stipriau. Išlaisvinkite vidinį poetą.

Dada poezija su pasikeitimais centre (D)(E)(N)(V)

Visi dalyviai stovi rate, vienas iš jų žengia į vidurį ir pradeda eiliuotai, oriai nusišnekėti, deklamuoti įvairiausias kvailystes, lyg jos būtų didžiausios tiesos. Bet kuriuo metu, bet kuris kolega pajautęs įkvėpimą iš išgirstų partnerio žodžių, gali pakeisti centre esantį dalyvį patapšnodamas jam per petį ir žengti į jo vietą. Visi keičiasi, nusišneka stipriai ir drąsiai.

Daina (D)(E)(V)

Dainą atlikti gali vienas arba du improvizatoriai. Nesvarbu ar improvizatorius turi muzikinį išsilavinimą ar ne, kiekvienas gali dainuoti. Svarbu tai atlikti drąsiai. Idealu jei muziką kuria improvizuojantis muzikantas, jei jo nėra, vedėjas gali užleisti melodiją per garso sistemą.

Kad kolegos nenuobodžiautų, galima paprašyti kad keletas improvizatorių prisijungtų ir pabūtų pritariantisiais daininkais, arba šokėjais.

Dainuojant labai padeda sugalvotas priedainis. Visada galite prie jo sugrįžti. Priedainis yra geras grįžimo ir atspirties taškas.

Eiliavimas ratu (D)(V)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis pasako eilutę poezijos. Antrasis rimuoja savo pirmą eilutę su pirmojo ir sugalvoja naują eilutę, kuri nesirimuoja su prieš tai buvusią. Trečiasis rimuoja savo pirmąją eilutę su antrojo ir sugalvoja naują eilutę. Vienas po kito kuria bendras eiles.

Eilėraščiai (D)(E)(N)(V)

Galima juos atlikti improvizatoriams žengiant į sceną po vieną, arba sustojus į ratą deklamuoti eiles vienas po kito. Vedėjas turėtų pasakyti iš kelių stulpelių ar kokios trukmės eilėraščiai turi būti. Tariant eiles reikėtų stengtis būti drąsiam, oriam, lyg eiles žinotum. Sakant eiles galima daryti klaidas, pasakyti ką nors stipriai nelogiško. Svarbu tik išlaikyti ramų, rimtą veidą jas tariant - sukurti įspūdį kad tai yra tikro poeto deklamuojamos eilės.

Miuziklas (D)(K)(P)(V)

Vaidina du ar daugiau improvizatorių. Scenoje jie įkūnija personažus, kuria etiudą. Kai užgroja muzika - improvizatoriai esantys scenoje pradeda dainuoti. Kai muzika nustoja groti - visi tęsia vaidinimą kalbėdami. Galite vaidinimui susigalvoti struktūrą, galite tiesiog improvizuoti lengvu stiliumi.

Poeto interviu (D)(K)(N)(V)

Scenoje etiudą pradeda du improvizatoriai, vėliau vienas po kito trumpam prisijungia 3-4 kolegos. Vienas iš pirmųjų dalyvių yra radijo arba televizijos laidos vedėjas, o kitas poetas. Jie bendrauja apie poeto poeziją, eiles ir gyvenimą, pristatinėja naują poeto rinkinį (kurio pavadinimą sugalvoja žiūrovai). Po kurio laiko, laidos vedėjas arba poetas paprašo, kad kolega (vienas iš kitų improvizatorių) paskaitytų poeto eilėraščių ir įvardina eilėraščio pavadinimą. Trečiasis dalyvis žengia į sceną ir padeklamuoja eilėraščių, kuris gali būti rimtas, komiškas arba visiškai neturintis prasmės, svarbu kad bent minimaliai sietųsi su eilėraščio pavadinimu. Padeklamavęs eilėraščių, improvizatorius pasišalina iš scenos. Pasibaigus eilėraščiui, laidos vedėjas užduoda klausimus poetui ir aptaria eilėraščių, kurio jie ką tik klausėsi. Po kurio laiko į sceną iškviečiamas ketvirtas kolega. Ketvirtasis padeklamuoja kitą eilėraščių, kuris būna aptariamas. Laidoje padeklamuojami ir aptariami 3-4 eilėraščiai.

Nors eilėraščiai bus absurdiški, poetas ir laidos vedėjas turėtų išlaikyti rimtus veidus, kalbėti apie juos kaip apie aukščiausio meistriškumo poeziją. Pabaigoje laidos vedėjas padėkoja svečiui už apsilankymą ir vaidinimas baigiamas.

Repo kova (E)(K)(P)

Pratimą atlieka du improvizatoriai arba dvi improvizatorių grupės. Visiems yra priskiriami personažai arba ideologija, ar įsitikinimas kurį improvizatoriai gali palaikyti arba jam prieštarauti. Paleidžiama repo muzika ir visi pakaitomis repuoja kaip tik moka.

Visada smagui kovoti už kontrastingas spalvingas ideologijas. Pavyzdžiui dviratininkai kovoja prieš bėgikus, ar valkatos prieš milijonierius.

Galima daryti pozityvumo kovas - pasakyti kolegom kuo daugiau komplimentų.

Pastabos

Pratimo metu reikėtų vengti asmeniškumų ir nepulti vienas kito dėl išvaizdos ar rūbų detalių ir tiesiog koncentruotis linksmajį kovos aspektą, vienas kitą matyti kaip personažą.

Repas yra gana niūri, konfliktinio tipo muzika, todėl verta prieš repuojant pakelti visų pozityvumą, bendradarbiavimą, atlikti keletą "taip ir" pratimų apšilimui. Jie nuteiks pozityvesnėms ir linksmesnėms kovoms.

Serenada (D)(K)(V)

Į kėdę scenoje atsisėsti pakviečiama žiūrovė. Du improvizatoriai jai atlieka serenadą. Prieš serenados atlikimą, vedėjas paklausia žiūrovės asmeninių klausimų, tokių kaip - Ar laikote naminį gyvūną, koks jo vardas? Kur norėtumėte nukeliauti? Kokie vyrai jus labiausiai žavi? Ir t.t. Serenados atlikėjai dainuoja pasikeisdami, stengdamiesi panaudoti kuo daugiau iš žiūrovės išgirstos informacijos. Jie kovoja sąžiningai, duodami partneriui laisvės pasireikšti. Atliekant serenadą galima ne tik moterį girti, bet ir vienas kitą pašiepti.

Pastabos

Galima į sceną kviesiti ir vyrą, tačiau serenadą tuomet turėtų atlikti moterys.

Taip pat galima serenados pabaigoje paklausti, kuris iš daininkų nugalėjo ir "laimėjo moters širdį" ir paveikti nugalėtoją.

4. Improvizacija įgudusiems - dviejų improvizatorių trumpi etiudai

Šiame skyriuje pradėsime pažinti su improvizuota vaidyba ir jos įvairiais metodais. Įsisavinę šiame ir sekančiuose skyriuose esančius metodus, galėsite sukurti improvizuotą spektaklį kurio trukmė siekia nuo dvidešimties minučių iki valandos be pertraukų. Prieš neriant į sudėtingesnes vaidinimų struktūras verta susitelkti į improvizatorių įgūdžių ir instinktų lavinimą. Tam tobuli terpė yra dviejų improvizatorių trumpi etiudai, kuriuose improvizatoriai gali koncentruotis į specifinius įgūdžius ir juos lavinti. Kuo mažiau improvizatorių scenoje, tuo vaidinimas tampa paprastesnis, tuo mažiau mes turime klausytis, tuo mažiau turime įsiminti įvairių nuomonių ir personažų, tuo labiau galime koncentruotis į savo įgūdžių lavinimą. Dviejų improvizatorių trumpi etiudai yra tobulas būdas treniruoti tiek įgudusius tiek veteranus, ruošti juos ilgiems vaidinimams.

Improvizuotoje vaidyboje mes neskelbiame žiūrovams ir improvizatoriams žaidimo taisyklių. Tai suteikia laisvės, mistikos, magijos ir papildomų sunkumų. Kaip improvizatoriams žinoti ką daryti, jei jiems nėra pasakyta kaip tai daryti? Nuo ko jiems pradėti? Kaip rasti bendrą temą? Ko ieškoti vaidinant? Kaip vaidinimą pabaigti?

Atsakymai į šiuos klausimus yra paprastesni nei nutuokiate ir į juos atsakysime šiame, bei sekančiuose skyriuose. Kaip ir žaidybinė improvizacija, taip ir ilgo formato improvizacija yra paremta tais pačiais kertiniais akmenimis - klausymu ir partnerių palaikymu bei priėmimu. Tik vaidinant reikia priimti kitus šiek tiek stipriau ir jų klausytis šiek tiek stipriau, bei būti truputėlį drąsesniu.

Pratimai ir etiudų scenarijai aprašyti šiame skyriuje padės jums lavinti improvizacijos raumenis, šlifuos jūsų improvizacijos perdavimus, metimus ir apsisukimus, kad ateityje kai pateksite į ilgus vaidinimus, galėtumėte net nesusimąstę atlikti virtuoziškesnius veiksmus ir tiesiog mėgautis gyvenimu jūsų komandos sukurtame pasaulyje.

Dauguma aprašytų pratimų bus skirti lavinti vienam specifiniam improvizatoriaus įgūdžiui, todėl rekomenduojame neapsisunkinti ir neprisigalvoti papildomų taisyklių. Jei pratimo tikslas bus būti pozityviam, negalvokite apie personažų kūrimą. Jei pratimo tikslas bus reikšti emocijas, nesikoncentruokite į bendrą temos vystymą.

Vaidinimų tempas yra lėtesnis nei žaidimų. Vaidinimuose neskubėkite, atsipalaiduokite ir tiesiog klausykitės vienas kito, padėkit vienas kitam. Nesistenkite išrasti ką nors naujo, o tiesiog atraskite naujoves tame ką jau sukūrėte. Viskas ką pasakėte ar atlikote pradžioje vaidinimo yra genialu ir to pakanka, nereikia skubėti, lėkti, ieškoti kažko naujo, kažko juokingo.

Nors šiame ir sekančiuose skyriuose nebėra komandos formavimo pratimų. Juos vedėjui reikėtų atlikti. Improvizatoriai dirba kartu žymiai geriau kai vienas kitą pažįsta ir vienas kitu pasitiki.

4.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos

Prieš pradedant atlikti pratimus aprašytus šiame skyriuje reikia būti susipažinus su improvizacijos pagrindais, žinoti pagrindinius ingredientus: gebėti koncentruotai klausytis, priimti kitus, turėti bazinį suvokimą apie emocijas, personažus, menamus daiktus, statusus,

turėti fizinės laisvės. Jei esate dalyvavęs bent dešimtyje improvizacijos užsiėmimų pradedantiesiems, tuomet jūs greičiausiai jau esate pasiruošęs pratimams šiame skyriuje.

Kartais improvizatoriai nori paskubomis nerti į vaidybą nesigilinant į žaidimus. Tai galima daryti, tačiau prarasite daugybę įdomių patirčių. Vaidyboje mes neanalizuojame statusų, nesikiame laiko nusišnekėjimui ir pabuvimui visiškais bepročiais ir nebegrįžtame prie įdomių ir linksmų pratimų kurie sukuria įdomias, kartais akis atveriančias patirtis. Improvizuotoje vaidyboje mes koncentruojamės į kažką naujo, gal net įdomesnį už tai ką galima patirti žaidimuose, tačiau rekomenduojame nieko nepraleisti, neskubėti ir viską patirti ką improvizacija gali jums suteikti.

Jei aktoriai turintys patirties žaidybiniame improvizacijoje, savo improvizacijos kelionę nori pradėti nuo šio skyriaus jie tai gali daryti, tačiau turėtų koncentruotis į pozityvumą ir paprastumą, dramos ir konflikto vengimą. Aktoriai dažnai būna dramatiškesni už improvizatorius ir mėgsta tempti vaidinimus link konflikto. Drama ir konfliktai improvizacijoje yra visiškai nereikalingi.

4.2 Skirtumas tarp geros ir blogos vaidybinės improvizacijos

Kad suvoktumėte ko reikia siekti improvizuotoje vaidyboje pateiksime trumpus palyginimus tarp stiprios, geros improvizacijos ir silpnos, blogos improvizacijos. Tai nėra taisyklės, tai tiesiog dalykai į kuriuos galite pastebėti tiek savo, tiek kolegų improvizacijoje - jei vaidinimas turės daug geros improvizacijos savybių jis bus labai įdomus ir įtraukiantis, jei turės daugiau blogos improvizacijos savybių jis bus nuobodokas. Dažnai pradedant improvizuoti mes tai darome blogai ar vidutiniškai ir dėl to nereikia nusiminti, treniruojantis mūsų gebėjimas improvizuoti stiprėja ir su laiku įgyjame vien tik "gerosios" improvizacijos savybes. Vienas etiudas vidutiniškai trunka 15-17 dialogo eilučių arba 1.5 - 3 minutes. Kuo efektyviau išnaudosime savo laiką vaidinime, tuo stipresnė ir komiškesnė improvizacija bus.

Gera improvizacija	Bloga improvizacija
Improvizatoriai padeda vienas kitam, dirba kaip komandą	Improvizatoriai visada pakišinėja vienas kitam kojas, stato vienas kitą į nepatogias situacijas.
Tarp personažų visada yra santykis, ryšys. Improvizatorius paveikia partnerio žodžiai.	Personažai tiesiog kalba ir vienas kito nesiklauso. Kalba apie daiktus, personažus kurių vaidinime nėra.
Improvizatoriai kalba aiškiai ir konkrečiai, vaidinime jų sukurti personažai viską žino.	Improvizatoriai vaidina pasimetę, jų personažai užduoda daug klausimų.
Scenoje matomi gyvi personažai, jie juda, galime įsivaizduoti juos menamoje erdvėje, matome jų naudojamus objektus vaizdutyje	Scenos viduryje du improvizatoriai tiesiog stovi ir kalbasi.
Personažai yra pozityvūs, palaiko vienas kitą. O jei jų nuomonės nesutampa, jie tiesiog priima vienas kito skirtumus.	Personažai ginčijasi ir įrodinėja savo tiesas. Jei nuomonės nesutampa, bando keisti kito požiūrį.

Žiūrovams ir kolegoms stebintiems vaidinimą viskas aišku.	Neaišku kas vyksta nei patiems improvizatoriams nei stebėtojams.
Personažai turi keistų savybių, tačiau mes juos suprantame, suvokiame jų motyvaciją.	Personažai daro beprotiškus dalykus be jokios rimtos priežasties.
Improvizatoriai vaidina ramiai, pasitikinčiai, nebijo tylos paūzių.	Improvizatoriai skuba, daug kalba ir savo kalboje bando surasti ką nors įdomaus.
Improvizatoriai neskuba, apsistoja ties keletu dalykų, kuriuos išsiaiškino ar atrado pradžioje vaidinimo.	Improvizatoriai vis pildo ir pildo vaidinimą įdomybėmis bei naujais dalykais, ko pasekoje kyla chaosas.
Pagrindinė tema aiški ir yra nuosekliai vystoma, aštrinama.	Nėra aišku apie ką čia tas vaidinimas, ką personažai veikia
Scenoje improvizatoriai viską atranda ir išranda kartu.	Improvizatoriai bando prastumti savo idėjas kaip linksmąsias ir vertąsias dėmesio to pasekoje neišgirsta to, ką prideda kolegos.
Improvizatoriai ieško protingų ir linksmų minčių pas kolegą.	Improvizatoriai bando patys ką nors išrasti, sugalvoti ką nors juokingo.
Improvizatoriai supranta ir išgirsta tai, kas išeina iš jų pačių lūpų	Improvizatoriai pasako žodžius ir net pamiršta ką patys sakė.
Improvizatoriai linksmiasi ir mėgaujasi visomis akimirkomis scenoje	Improvizatoriai dirba scenoje, laukia kol darbas baigsis ir galės pailsėti

4.3 Organinės pradžios ir pradžios su priešistore

Šiame skyriuje aprašytuose pratimuose dažniausiai bus naudojamos organinės pradžios, sekančiose dalyse kur analizuojami grupiniai vaidinimai taip pat bus naudojamos ir pradžios su priešistore. Visos pradžios yra atliekamos mandagiai su pagalba vienas kitam - jei pirmasis improvizatorius pradėjo vaidinimą su tam tikra specifine mintimi ar fraze, antrasis padeda jam mintį išvystyti, padeda pirmajam sukonkretinti pirminę idėją. Jei abu improvizatoriai pradeda lėtai, suvokia kad abu yra nežinioje, jie kartu lygiaverčiai kuria vaidinimą pasikeisdami iniciatyva.

Organinė pradžia - tai vaidinimo pradžia kai du improvizatoriai vaidinimo pradžioje turi tik žiūrovų duotą pasiūlymą, greičiausiai vieną žodį ar frazę. Pradžioje jie įprastai išsiaiškina kas per personažai yra, kur jie yra ir ką veikia, o tuomet ieško neįprasto dalyko kuris juos nuveda į bendrą temą ir kartu jie temą vysto. Kadangi tokio tipo vaidinime improvizatoriai nuo pat pradžių neturi informacijos jie turi vienas kitam labai stipriai padėti, statyti viską po vieną plytą, retkarčiais priimti ryžtingus sprendimus. Improvizatoriai stengiasi dirbti komandoje ir lygiaverčiai kurti. Jei jie pastebi kad kolega turi įdomią mintį, padeda jam mintį išvystyti. Organinė pradžia yra universalesnė nei pradžia su priešistore. Jei pradžioje su priešistore improvizatoriai nesugebės startuoti konkrečiai ir aiškiai, vaidinimas pavirs į organinės pradžios etiudą. Organinės pradžios taip pat yra labai naudingos improvizatoriams priprasti prie buvimo nežinomybėje, padeda jiems išmokti pasitikėti savimi, todėl rekomenduojame improvizuotos vaidybos pradėti mokintis su organiniu startu.

Pradžia su priešistore - tai vaidinimo pradžia kai pasinaujame prieš vaidinimą sukurta informacija. Vaidinimo įkvėpimas dažnai yra monologas ar bet koks informaciją generuojantis žaidimas. Monologas ar informaciją generuojantis žaidimas yra atliekamas pasinaudojus vienu žiūrovų žodžiu kaip įkvėpimu. Monologai, kai juos pasakoja improvizatoriai įprastai būna aiškūs ir konkretūs, turi daug detalių, o informacijos žaidimai sugeneruoja tris ar keturias mini istorijas, ar epizodus su konkrečiomis idėjomis. Tuomet improvizatoriams vaidinant tereikia pradžioje vienas kitam aiškiai išreikšti mintį paimtą iš prieš tai atlikto idėjų generavimo. Pirmasis improvizatorius žengęs į sceną vaidinti įprastai jau turi mintį kaip pradės etiudą, kokį fragmentą iš sugeneruotos informacijos panaudos. Antrojo improvizatoriaus rolė yra jam padėti mintį išvystyti ir išgryninti. Prieš vaidinimą monologo ar žaidimo metu yra atliekamas darbas, sukuriami pamatai vaidinimui. Etiuduose reikia tiesiog pasinaudoti tai kas buvo sukurta. Pradžia su priešistore įprastai yra saugesnė už organinę pradžią, nes nereikia ieškoti kažko įdomaus, nuo pat pradžios turime kažką sultingo ir tereikia vaidinimo metu tas sultis spausti.

4.4 Neskubėkite!

Vos tik pradėję vaidinti etiudą, neskubėkite. Visos įdomybės yra pradžioje, pirmuose žodžiuose. Vaidinkite apie tai ką pasakėte pirmais žodžiais, nesistenkite bėgti, ieškoti kažko kito surasti kažką juokingo. Viskas juokinga ir svarbu būna ištariama pradžioje. Kai suvoksite kas įdomaus yra pradžioje, paimkite šį dalyką ir neškitės bei naudokite viso vaidinimo metu. Jo neišduokite ir auginkite.

Jei žaidybiniame improvizacijoje mes leidžiam fejerverkus, skubam lekiame, paaukojam turinį dėl spalvų ir vaizdingumo, vaidybiniame improvizacijoje mes paaukojame fejerverkus ir skubėjimą vardant turinio. Jei vaidinsite pusvalandžio trukmės vaidinimą, jums nepavyks tokį laiko tarpą skubėti, lėkti, verstis per galvą ir išlaikyti žiūrovų dėmesio. Žiūrovų dėmesį išlaikysite natūralumu, vidine ramybe ir emocijomis. Koncentruokitės į kokybę vietoje kiekybės.

Vaidinimo pradžioje kuriami personažai, atsiranda bendra tema, emocijos, piešiama erdvė, todėl kiekviena detalė yra svarbi. Nepraleiskite nieko. Kai partneris prabyla pradžioje vaidinimo, jo žodžiai turi didelę prasmę. Kai jūs atsakote, jūsų žodžiai turi taip pat didelę prasmę. Stenkitės elgs kaip žymūs aktoriai dramatiškoje scenoje - išnaudokite kiekvieną detalę kurti prasmei.

Tiesiog atsipalaiduokite ir klausykitės, stebėkite, mėgaukitės akimirka bei neskubėkite. Jums nereikia sukurti nieko naujo, jums tereikia atrasti tai kas aplink jus visada buvo. Juokas ir linksmybės ateis, kartais net po pirmo ar antro sakinio.

Visuomet stenkitės papildyti ir išnagrinėti tai kas jau nutiko. Jei įmesite kažką naujo, kažką išgalvoto ir nederančio prie vaidinimo, tai atrodys svetima ir bus dar vienas naujas dalykas kurį tiek jūs, tiek jūsų partneris turės įsivaizduoti. Jei naudosite tai ką jau turite ir tai tik pildysite - visiems bus aišku kas vyksta, tiek kolegoms, tiek žiūrovams.

Sunku net apsaityti, kiek daug įdomių dalykų ir potencialo pradedantys improvizatoriai praleidžia savo vaidinimuose dėl jaudulio, dėl skubėjimo, dėl noro būti linksmas ar juokingas. Pasistenkite pamiršti visą įtampą, atsipalaiduokite ir klausykitės - viskas ką išgirstate yra labai svarbu.

Vis gi jei paskubėjote pradžioje ir norite sulėtėti, nebijokite stabtelti ir tiesiog kartu su partneriu įvardinti tai, ką išsiaiškinote nuo vaidinimo pradžios neišeidami iš savo rolių. Tai

padės jums, padės žiūrovams susivokti kas nutiko, ir turėsite akimirką apmąstymui kur judėti toliau.

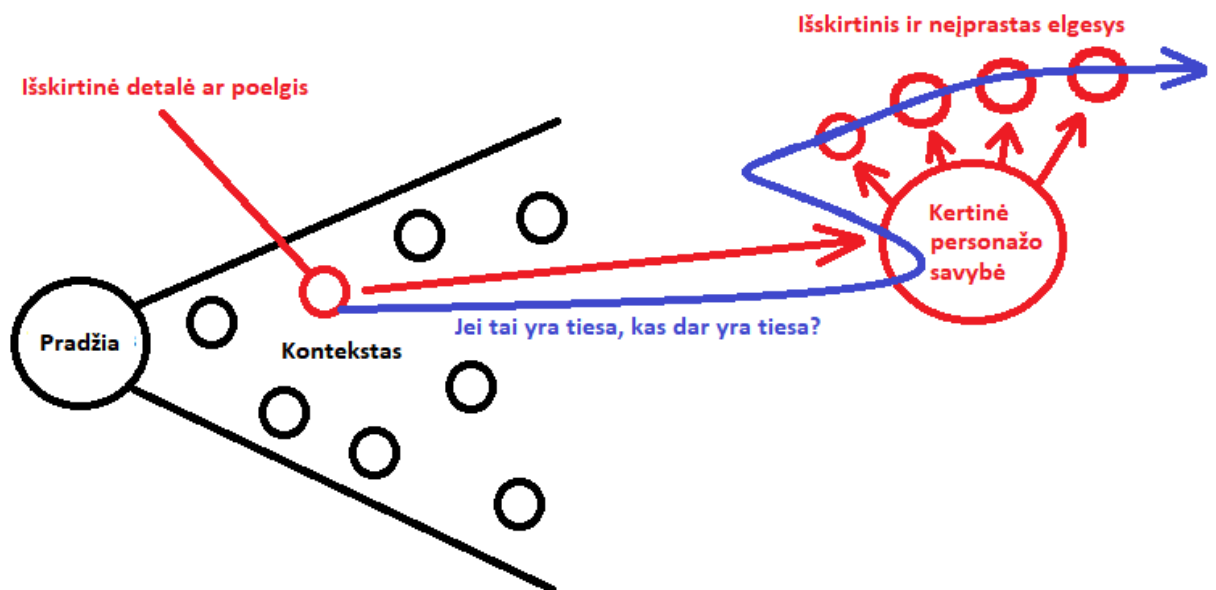
Jei partneris paskuba ir pasako ką nors labai greito ar mesteli daug informacijos, nebijokite tiesiog pakartoti jo žodžių ir padėti abiems suvokti kas buvo pasakyta.

Vaidinant “taip ir” naudokite atsargiai - sakykite “taip” daugiau negu “ir”, nes galite praleisti daug įdomių dalykų, skubant prarasite tai ką pasakėte ar sukūrėte pradžioje. Improvizuojant mes stengiamės viską panaudoti, nieko neišmesti.

Visada gera mintis yra ką nors nuveikus padaryti pauzę ir žvilgtelti į partnerį, pažiūrėti ką jis veikia, įvertinti jo reakciją, emocijas, judesius. Pasinaudokit partnerio reakcija, kad stiprintumėte savo emocijas ar judesius. Kai du improvizatoriai juda ir malasi scenoje, bei taškosi emocijomis, sunku suvokti kas vyksta. Viskas pasidaro žymiai aiškiau, kai vienas kažką atlieka ir padaro pauzę, tuomet kitas kažką atlieka ir padaro pauzę. Darydami pauzes pasidalinsite dėmesiu ir turėsite laiko suvokti ką partneris atlieka, kas čia vyksta, išgirsite ką jis iš tikrųjų sako.

4.5 Bendros temos suvokimas atradimo būdu

Kaip improvizatoriams vaidinimo eigoje susitarti dėl bendros vaidinimo krypties, bendros temos to nenusprendus iš anksto? Populiarus metodas yra bendros temos atradimas per keistus dalykus (angl. game of the scene). Vizualiai atvaizduojamas metodas atrodytų štai taip:



Kadangi improvizuojant mes kuriame vaidinimą ir jo kontekstą iš anksto nepasiruošę mes neišvengiamai padarome klaidų. Pavyzdžiui:

- Jei būsite turgaus pardavėju ir pradėsite drąsiai vardinti savo prekes bei jų kainas, greičiausiai padarysite klaidą.
- Jei būsite laivo kapitonas be išankstinės patirties, greičiausiai bendraudami su pavaduotoju padarysite klaidų naudodami terminus ar piešdami erdvę.

- Jei vaidinsite vaiką, greičiausiai būsite protingas vaikas ir pastebėsite dalykus kurių vaikai dažnai nepastebi, kas bus gana keista.

Improvizuojant drąsiai, naudojant emocijas, sakant taip, bei kuriant personažus klaidų tikrai padarysite. Klaidos dažnai nutinka pačiuose pirmuose improvizatorių sakiniuose, retkarčiais per pirmąją vaidinimo minutę. Svarbu pačioje pradžioje kartu sukurti kontekstą, suvokti kas jūs esate, kur esate ir ką veikiate, o tuomet ieškoti pirmo neįprasto dalyko arba prisiminti kažką įdomaus, kas jau buvo pasakyta. Gali būti kad neįprastas, keistas dalykas pasirodys anksčiau negu viską išsiaiškinsite, tuomet tiesiog už jo užsikabinkite ir keliaukite pirmyn, o pakeliui išsiaiškinkite - kas jūs esate, ką jūs veikiate ir kas jūs esate.

Vaidinant dviese apie savo klaidas nereikėtų galvoti, reikėtų sekti partnerį ir jo klausytis, ieškoti jo žodžiuose nelogiškumų. Veide ieškoti emocijų, o kūne neįprastų judesių. O Pastebėjus pirmą keistą, nederantį dalyką reikia jį įvardinti. Įgudus įvardinimas būna subtilus, tačiau pateikiamas vienas kitam taip, kad kolegai būtų aišku jog pastebėjote kažką keisto. Pradedant taikyti šį metodą, pastebėjus partnerio klaidą galima visada tiesiog ištarti "tu visada..." ar "man atrodo keista, kad..." tuomet jis suvoks, kad ištirsime įvardintą dalyką. Pavyzdžiui:

- *Man atrodo keista, kad pomidorai tokie brangūs.*
- *Kapitone, man atrodo keista, kad naudojate teleskopinį žiūroną vietoje įprastinių.*
- *Sūnau, tu visada atskiri margariną nuo sviesto.*

Istorijos po vieną žodį pabaigoje vienas po kito mes ištare "taigi, jeigu..." sutariame kad atėjo istorijos pabaiga ir laikas ištarti moralą Čia įvardinę keistą dalyką pasinaudodami minėtomis frazėmis, mes duodame partneriui signalą, kad tai bus mūsų etiudo vystymo bendra kryptis.

Įgudus naudoti metodą, įvardinti neįprastus dalykus galima tiesiog pakartojant paskutinius partnerio žodžius, ar pakartoti neįprastą informaciją ją perfrazuojant. Galima ir keistų dalykų neįvardinti jei abu gerai vienas kitą pažįstate ir suprantate kad partneris išgirdo tai ką sakėte.

Įsivardinus neįprastą detalę ar poelgį reikia tęsti vaidinimą ir tiesiog galvoti, "jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa?". Reikia stengtis suvokti ką reiškia atrastas keistumas, ką jis pasako apie personažus ir kaip jie elgsis toliau jei jau pasielgė neįprastai. Taip suvoksite bendrą temą - ideologiją, slypinčią už personažo neįprasto poelgio. Suvokus ideologiją, bus visiškai aišku, kaip vaidinimą vystyti toliau.

Keistas dalykas yra lyg nupieštos saulės spindulys. Suvokę kokia yra saulė - bendra tema, suvokiame kokios formos bus kiti jos spinduliai. Pagrįsti keistumą reikėtų emocijomis - tuo kaip smagiai personažas jaučiasi atlikdamas keistus dalykus, o ne logika - pinigais, moksliniu tyrimu, finansine verte. Galima galvoti taip:

- Jei pardavėjo pomidorai yra brangūs palyginus su kitomis daržovėmis, jis gali sakyti, kad pats juos išaugino su didele meile. "Pomidorų mylėjimas" tampa kertine personažo savybe. Jei tiesa yra tai, kad pardavėjas pomidorus augino su meile, ką jis jiems darė, kaip jis gali paveikti savo meile partnerį? Galbūt jis keldavosi naktimis jų laistyti, galbūt su jais kalbėdavosi. Jis gali pradėti rodyti

meilę pomidorams, juos paglostyti ar nuvalyti. Gal pakalbėti su menamais pomidorais ir juos pabučiuoti, elgtis kaip su savo vaikais. Tema čia tampa “Pardavėjas mylintis pomidorus”. Čia partneris gali stebėtis pardavėjo meile pomidorams, arba gali entuziastiškai palaikyti pardavėją ir jį gerbti bei girti jį už atsidavimą.

- Jei pardavėjo pomidorai yra brangūs palyginus su kitomis daržovėmis, jis gali sakyti, kad jam gaila pardavinėti pomidorus nes jam gaila su jais išsiskirti, jie jam primena vaikystę daržovių šiltnamiuose. Čia kertine pardavėjo savybe tampa jo sentimentalumas daržovėms. Jei pardavėjas jaučia tokius sentimentus pomidorams, kokius sentimentus jis jaučia kitoms daržovėms - su nuolaida parduodamoms cukinijoms ar už dyką dalinamoms kriaušėms, vienam velniškai brangiam bet pasenusiam arbūzui? Tema čia tampa “Pardavėjas per daržoves patiria nostalgiją.” Čia partneris gali stebėtis pardavėjo nostalgija, gali pats jausti nostalgiją daržovių dėka ir kartu dalintis labai asmeniškam patirtimis.
- Jei kapitonas naudoja seno tipo teleskopinį žiūroną, jis gali sakyti, kad labai mėgsta senamadiškus dalykus. Kertine personažo savybe čia tampa senamadiškumas. Jei jis mėgsta senamadiškus dalykus greičiausiai jis turi mechaninį kompasą, naudoja žemėlapius, rūko pypkę su taboka, vietoje sirenos skambina varpu, turi muškietą, nori nusikaltusius jūreivius išsiųsti į negyvenamą salą ir t.t. Tema čia yra “senamadiškas kapitonas” Partneris vėlgi gali, stebėtis kapitonu, gali jį palaikyti, kartu būti senamadišku.
- Jei kapitonas naudoja seno tipo teleskopinį žiūroną jis gali pasakyti kad yra romantikas. Jei jis yra romantikas tuomet jis daug svajoja, jis mato jūroje grožį, horizonte begalybę. Jis mėgsta žiūrėti į žvaigždes ir retkarčiais užsisvajoja. Tema čia tampa “romantiškasis kapitonas”.
- Jei vaikas atskiria margariną nuo sviesto, jis gali sakyti kad skaito kulinarijos knygas, kad yra kulinaras. Jis gali gaminti maistą ir prašyti tėvo, kad jam padėtų maistą gaminti, padavinėtų produktus ir kritiškai vertinti jų netinkamą elgesį, bei girti už gerai atliktus veiksmus. Čia tema yra “vaikas-kulinaras.”
- Jei vaikas atskiria margariną nuo sviesto, jis gali sakyti, kad domisi sveikata ir stengiasi valgyti tik sveiką maistą, būti vaiku sveikuoliu kuris nemėgsta šokoladų, saldinių, nevartoja cukraus, ir burba tėvams kad tie jam į lėkštę prideda per mažai salotų. Čia tema yra “vaikas - sveikuolis.”

Tema dažnai tampa personažo neįprasta savybė. Vaidinimo eigoje mes ją bandome ištirti, aštrinti. Niekada nesistengiame keistuolio pakeisti - juo stebimės arba kaip tik jį raginame elgtis neįprastai. Visada galime stebėtis arba šokti į keistumo valtį ir būti tokiu pačiu kaip partneris (tik tai reikia daryti nuo pat pradžių). Su laiku klausymas vaidinant tampa keistų dalykų sonaru, išmokstate juos pastebėti ir jais pasinaudoti. Kai gebėjimas klausytis sustiprėja ir suaštrėja, pradedame pastebėti visas smulkmenas, ne tik žodžius - galime užsikabinti už to kad partnerio emocinė buvo neadekvati ištartiams

žodžiams, atsiduso keistu momentu, galime užsikabinti už to, kad vaidinamas personažas labai nedera sukurtoje erdvėje, kad partneris atliko neįprastą kūno gestą.

Į bendrą temą galima taip pat žiūrėti kaip į žaidimą (angl. game of the scene). Improvizatoriai kartu vaidindami atranda jame žaidimą kurio taisyklių laikosi. Žaidimo pavadinimas gali būti "senamadiškas jūreivis" ar "vaikas - kulinaras" o jo taisyklės yra tiesiog kuo stipriau vystyti pagrindinį motyvą. Jei žaistume gaudynes, gaudytume vieni kitus. Jei žaistume slėpynes tai slėptumėmės ir nejudėtume, sulaikytume kvapą, būtume kaip įmanoma slaptesni. Jei žaistume senamadišką jūreivį paverstume jūreivį kuo senamadiškesniu. Jei žaistume vaiką - kulinarą, vaiką padarytume kuo rimtesniu kulinaru.

Gana dažnai bendrą temą ar keistąją ideologiją reikia bent lengvai pagrįsti. Jei personažo keistas elgesys yra žemiškas - pavyzdžiui jis meta svorį, ar jis yra be galo darbštus, pagrindimas gali būti nereikalingas. Pagrindimas reikalingas kai personažo elgesys yra ypatingai keistas. Pagrindus taps aišku kodėl personažas elgiasi taip keistai. Jei ideologija bus nepagrįsta, tuomet žiūrovai vis susimąstys "kodėl tas personažas taip keistai elgiasi, kokios to gilesnės priežastys?" Į šį klausimą vaidinant derėtų atsakyti - tai suteiks aiškumo tiek vaidinantiems improvizatoriams, tiek žiūrovams. Reikiamybę pagrįsti dažnai nusako etiudo trukmė, bei kuriamo vaidinimo dinamika. Jei etiudai yra ilgi, pagrindimas reikalingas, nes žiūrovai turi daugiau laiko analizuoti personažus, situaciją, susimąstyti apie jų motyvacijas. Jei vaidinimas yra labai dinamiškas, atliekama daug keitimų, etiudai trumpi, pagrindimas gali būti ir nenaudojamas, nes žiūrovams nesuteikiama laiko susimąstyti apie personažų išgyvenimus. Kuo personažas ilgiau laiko būna scenoje, tuo daugiau turime apie jį sužinoti. Pagrindimas visuomet turėtų būti emocinis, o ne loginis ar paremtas negalia, liga. Improvizacijos personažų neįprasto elgesio motyvacija yra emocinis pasirinkimas - jiems nerūpi pinigai, jie neserga ligomis nuo vaikystės. Personažas išmes savo baldus per balkoną vient todėl kad norės pabūti visiškai vienas, o ne todėl kad jis turi įgimtą alergiją, ar tiesiog gali nusipirkti naujus baldus. Personažas valgys daug varškės, nes jam pieno produktai primena nuostabią vaikystę kaime, o ne todėl kad varškė pigi, ir ne todėl kad jam trūksta baltymų.

Pagrindimo pavyzdžiai:

- Žmona mane paliko su pomidorų ūkiu, bet pomidorai manęs nepaliko.
- Pomidorai man primena vaikystę kaime pas močiutę. Geriausiai laikus mano gyvenime.
- Seni daiktai nenuvilia, kuo daiktas paprastesnis, tuo patikimesnis.
- Visada buvau meniškos sielos. Mane traukė dailė ir jūra. Pasirinkau jūrą.
- Nors man tik 12 metų, aš nusipelniau skaniai valgyti.
- Aš noriu gyventi ilgai nors dar esu vaikas. Noriu pamatyti ateitį.

Jei jūsų kuriamame vaidinime nuo pradžios vyrauja fantazijos motyvai - improvizatoriai vaidina velnius, burtininkus, nykštukus ar trolius, tuomet neįprastas, išsiskiriantis dalykas bus objektas ar maniera iš mūsų įprastinės kasdienybės. Fantazijų pasaulyje dažnai nedera laiko planavimas, drabužių lyginimas, kavos pertraukėlės ir kiti kasdieniški dalykai.

Bendra tema (vaidinimo žaidimas) gali būti labai įvairi. Nors 90% atvejų ji yra susijusi su personažo neįprasta savybe, tema gali retkarčiais tapti statusų apsikeitimu, emocinės realybės perkėlimu ar noru pakeisti ar įkalbėti kitą.

Statusų apsikeitimas - jei etiudo metu pastebite kad jūsų personažai turi labai didelį statusų skirtumą - vienas labai aukštas, o kitas labai žemas, jiems gali iškilti problemų draugiškai bendrauti. Skirtingo statuso personažai negali kopijuoti vieni kitų, negali elgtis vienodai. Gera mintis yra tiesiog vaidinti ir atlikti statusų apsikeitimą. Aukšto statuso personažui artėjant etiudui link pabaigos susižeminti statusą, o žemo statuso personažui pasiaukštinti savo statusą. Apsivertus statusams, etiudas įprastai yra baigiamas.

Emocinės realybės perkėlimas - vaidinimo pradžioje retkarčiais galite suvokti kad jūsų personažai elgiasi taip, kaip filmo veikėjai iš specifinio filmo, ar profesionalai iš konkrečios srities, sureikšmina paprastus dalykus lyg jie būtų labai svarbūs. Pavyzdžiui:

- Džinsų pardavinėjimas vyksta labai slapta, lyg tai būtų prekiavimas narkotikais.
- Mirusi žuvytė yra lyg miręs giminaitis ir ją personažai labai rimtai ir dramatiškai laidoja.
- Porelė kepa sausainius taip tiksliai ir specifiškai, lyg teroristai gamintų sprogmenis.
- Porelė perdėtai rimtai renkasi virdulį, lyg tai būtų prabangus butas ar automobilis.

Šių etiudų metu galima įsivardinti savo neįprastą elgesį tiesiog pasakant: "Prekiavimas džinsais iš Vokietijos yra ne lengvesnis nusikaltimas nei prekiavimas narkotikais" arba "Žuvytė buvo mūsų šeimos narė, visai kaip močiutė ir ji nusipelno deramų laidotuvių." Toliau vaidinant tereikia galvoti jei mes elgiamės "lyg specifinėje kitoje situacijoje" kaip mes dar galime elgtis? Jei iš manęs perka slapta džinsus klientas, gal jis turi blakę? Gal reikėtų perskaičiuoti pinigus gavus už džinsus? Gal reikia pasiūlyti ir labai slaptus, džinsus, ypatingus.

Noras pakeisti ar įkalbėti kitą - tai temos vystymo būdas kuriame keistuolis bando įkalbėti kolegą pabandyti kažką neįprasto ir šis pradžioje atsisako. Tuomet keistuolis vis labiau ir gudriau stengiasi kolegą įkalbėti, tol kol jam pavyksta. Partneriui pakeitus nuomonę, etiudas sustoja. Galima keitimą daryti ir atvirkščiai - bandant normalizuoti keistuolį, tačiau šis variantas nėra toks komiškas. Kad vaidinimas nepavirstų į nuobodų ginčą, stenkitės partnerį įkalbėti išradingai, rizikuokite.

Rekomenduojame šiame skyriuje aprašytą bendros temos atradimo, vystymo ir pagrindimo metodą taikyti įsisavinus improvizacijos pagrindus - išmokus dėmesingai klausytis, priimti partnerį, jausti emocijas vaidinant. Kad metodas būtų efektyvus, abu improvizatoriai vaidinime turėtų apie jį žinoti.

Retkarčiais, labai retai dėl tam tikrų aplinkybių gali nutikti kad improvizuojant keistas dalykas neatsiranda ilgą laiką. Nepasimeskite, nepanikuokite, tiesiog gyvenkite akimirkoje, vaidinkite natūraliai ir atidžiai klausykite, stebėkit partnerį. Galbūt kažką neįprasto partnerio elgesyje ar žodžiuose pastebėsite vėliau.

4.6 Bendros temos suvokimas investavimo į pradžią būdu

Improvizacijos etiuduose beveik visada yra sukuriamos dvi linijos - konteksto ir komiškoji. Ankstesniame skyriuje mes pradėdavome etiudus nuo konteksto ir jame ieškojome įdomybių. Kitas būdas vystyti etiudą yra pradėdant įdomybe ir vėliau sukuriant kontekstą.

Triukas sukurti komediją pradžioje yra investavimas į tai ką jau pasakėte ir padarėte, bei to sustiprinimas. Nesvarbu ką veikiate pradžioje:

- Ištariate nuobodžią frazę ar kalbatės
- Naudojate menamą daiktą
- Naudojate emociją
- Apkalbate scenos ar partnerio realybę
- Išreiškiate idėją
- Atliekate fizinį judesį

Kad ir ką veikiate, tereikia sekančiame sakinyje ar judesyje daryti tą patį tik stipriau - su stipresne emocija ir įsijautimu. Galite etiudą pradėti kartu vienu metu, galite pasidalinti dėmesiu, svarbu tiesiog po keletos pirmų frazių padaryti pertrauką ir įsikovėti vienas nuo kito. Jūs atliksite savo pasirinktą reikalą, tuomet partneris atliks savo reikalą dar stipriau. Jūs ir vėl atliksite savo reikalą, o partneris saviškį dar labiau sustiprins. Tai padarius 3-4 kartus pakaitomis gali kilti absurdas, gali susikurti intensyvus emocingas pokalbis. Išvystysite perspaustą, komišką akimirką. Tuomet jums reikės pailsėti nuo komiškos linijos ir papildyti vaidinimą kontekstu.

Pradedant vaidinimus šiuo metodu kontekstą galite panaudoti ir kaip ginklą dar stipresnės komedijos sukūrimui. Sukurti vietą, veiklą, ar santykį kuri nederėtų su prieš tai atliktu komišku elgesiu. Pavyzdžiui:

Pradžioje vienas personažas stato menamą smėlio pilį, o kitas giria kolegą, jį motyvuoja. Sustiprinus motyvavimą ir pilies statymą, galima išsiaiškinti, kad tai du advokatai pietų pertraukos metu.

Pradžioje du personažai kalba apie nostalgiją, apie prisiminimus vaikystės ir dalinasi labai jautriomis detalėmis. Po kurio laiko paaiškėja kad tai tiesiog pomidorų pardavėjas turguje ir pirkėjas.

Pradžioje vienas personažas kalba apie senienas, o kitas vis labiau nustemba. Vėliau paaiškėja kad tai modernios jachtos kapitonas ir jo padėjėjas.

Vienas personažas intensyviai gamina vakarienę su dideliu entuziazmu, kitas sėdi prie stalo ir nekantrauja gauti maisto. Vėliau paaiškėja kad vakariene gamina mažas vaikas, o prie stalo sėdi jo tėvas ir laukia maisto.

Sunkiausia šio metodo dalis yra minties šuolio atlikimas - išskirtinio konteksto sukūrimas. Pradžioje tai gali būti sunku, tačiau pasipraktikavus lengvai nušoksime toli ir sukursite kontrastą tarp įdomiosios pradžios ir konteksto.

Nepamirškite pradžioje ir vėliau komiškoje dalyje pasidalinti dėmesiu! Kad ir ką partneris daro, įsikovėkite iš to ir atlikite savo reikalą ar reaguokite į partnerio elgesį dar stipriau. Nestabdykite savęs ir emocijas ar energiją žingsnis po žingsnio užkelkite tiek kiek galite.

Sukūrus komišką dalį ir kontekstą, toliau etiudai vystomi kaip aprašyta ankstesniame skyriuje, galvojant jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa? Visuomet galite drąsiai šokinėti tarp

komiškosios ir konteksto linijos, rasti tarp jų natūralius perėjimus. Komiškoji dalis visada bus labai intensyvi, o konteksto linija jums leis pailsėti.

Naudojant šį metodą, gali dažnai nutikti kad abu personažai yra keistuoliai, nes nuo pat pradžios jie abu elgiasi perspaustai, perdėtai intensyviai. Tuo atveju keistu dalyku tampa jų dinamika - tai kaip jie elgiasi vienas kito atžvilgiu, greičiausiai jie elgsis vienas su kitu taip, kaip žmonės gyvenime dažniausiai nesielgia.

Galima dalinai sakyti, kad šis metodas yra beveik toks pats kaip ir metodas ankstesniame skyriuje, tačiau čia įdomusis dalykas visada atrandamas nuo pat pirmo sakinio - gyvenime žmonės nesureikšmina dalykų taip, kaip jūs sureikšminsite pradžioje ir tai yra įdomus, išskirtinis elgesys, kurio improvizacijoje visada ieškome.

4.7 Bendros temos vystymas ir aštrinimas

Suradus bendrą temą ar žaidimą vaidinime bei jį pradėjus vystyti, visuomet galime ją paaštrinti. Palaipsniui keistą personažų elgesį galime daryti keistesniu, netinkančiu esamoms aplinkybėms, kryptančiu link kraštutinumų. Aštrinimas vaidinimuose nėra visada privalomas, tačiau rekomenduotinas - jis prideda papildomo komiško.

Intensyvumo ir stiprumo vaidinimuose galite sukurti stiprindami vystomą temą žodžiais, fiziniiais judesiais, emocijomis. Pavyzdžiui, jei bendra improvizatorių tema tampa "Porelė kuri laimi prie kazino stalo" kas kartą laimėję jie gali stipriau vienas kitą pagirti žodžiais, gali pradėti atlikti platesnius judesius, šokti iš džiaugsmo, gali kas kartą laimėję vis stipriau džiaugtis.

Kartais stiprinimas gali vykti ir atvirkštine kryptimi. Jei personažas džiaugiasi dėl kažko paprasto jis gali toliau džiaugtis vis dėl menkesnių dalykų. Pavyzdžiui jei bendra tema yra "vaikas kuris stipriai mėgsta kavą" etiudą galima vystyti linkme to, kad jis geria daug kavos arba kaip tik, tiesiog mėgaujasi jos kiekvienu gurkšneliu, gal net pakramto tirščius dugne.

Aštrinimas turi ribas, kartais aukščiausią tašką galima pasiekti labai greitai, kartais tai užtrunka ilgiau. Pasiekus aukštą tašką vedėjas ar kolegos improvizatoriai turėtų sustabdyti etiudą - tai yra savotiška pagalba kolegoms, nes sustabdom jų sunkų darbą rasti kaip paaštrinti ir taip jau aštrią situaciją. Improvizuotus vaidinimus visada stengiamės sustabdyti stipriausiame, linksmiausiame taške, neužvilinti.

Vaidinant trumpus etiudus aštrinti rekomenduojama greitai, vaidinant ilgesnius, tai reikėtų daryti lėčiau. Kiekviena tema yra lyg spaudžiamos sultys - galima ją išspausti greitai, galima tai daryti pailsint, su pertraukomis. Bendra tema dažnai yra kažkas neįprasto kontekste, todėl galima teigti kad bet kuriuo atveju vienu metu mes turime du komponentus - kasdienybę (kontekstą) ir kažką keisto (tai kas nedera prie konteksto). Vaidinant galima retkarčiais sugrįžti nuo keisto dalyko prie konteksto, rutinos. Analogas būtų daina, kuri gali būti trumpa ir labai energinga su nuostabiais žodžiais arba gali būti ilga su paprastais žodžiais tarp labai spalvingų priedainių. Trumpa energinga daina išlaiko jūsų dėmesį. Ilga daina su skambiais priedainiais išlaiko jūsų dėmesį nes jus vis laukiate kada suskambės priedainis.

Pavyzdžiui, senamadiškas kapitonas gali būti senamadišku tris minutes arba gali būti senamadišku šešias minutes retkarčiais pailsėdamas nuo savo keistosios savybės. Jis gali valdyti laivą, pasidomėti kas jo laukia pietums, pagirti kolegą ir tada vėl parodyti savo senamadiškumo akcentą.

Gana dažnai yra nuvertinama "normalaus", reaguojančio į keistąjį kolegą personažo rolė. Jis ne tik stebisi partnerio elgesiu, tačiau gai jam ir padėti, primesti savybes, paprašyti

nesielgti neadekvačiai (partneris žinoma pasielgs atvirkščiai nei prašote), galite atrasti detalių menamoje erdvėje, kurios partnerio keistąją savybę sustiprins. Improvizatoriai reaguoja į absurdišką elgesį vienu iš šių būdų:

Logiškai - kalba faktais, apie tai kas yra logiškai neadekvatus kolegos elgesys.
Pavyzdžiui: Kapitone, dabar 21 amžius, galime naudoti technologijas. Dėl technologijų laivai rečiau pasiklysta ir nelaimių per pus mažiau nutinka.

Užuojauta - jaučia užuojautą keistajam personažui, domisi jo jausmais, jo problemomis, guodžia. *Pavyzdžiui: Kapitone, atrodote laimingas naudodamas senus prietaisus, greičiausiai jums tai primena vaikystę.*

Savanaudiškai - personažas kalba apie tai, kaip partnerio absurdiškas elgesys priverčia jį jaustis. *Pavyzdžiui: Žinokite mane džiugina tai, kad vis dar yra žmonių galinčių orientotis vandenyne su senu kompasu. Aš žinoma pasikliauju technologijomis.*

Fiziškai - naudoja menamus daiktus ir erdvę, kad įsikovėtų, atranda erdvėje menamų objektų kurie stiprina absurda. *Pavyzdžiui: (Pažvelgia į tolį su menamais žiūronais) Artėja piratų laivas. (Paima nuo žemės akmenį ir parodo kapitonui) Man čia tik akmuo, be jūsų rankose tai būtų mirtinas ginklas.*

Teisingo reagavimo būdo nėra. Tinka visi. Vaidindami galite savo reagavimo būdą sąmoningai pakeisti ir energija scenoje pasikeis. Eksperimentuokite, žaiskite reaguodami įvairiai ir stebėkite kaip tai paveikia etiudus.

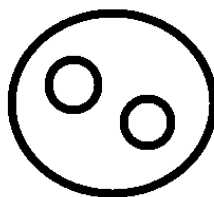
4.8 Mandagumo problema - kelias į beprotystę

Retkarčiais pasitaiko, kad improvizatorius dėka mandagumo ar nenori imtis iniciatyvos neįvardina partnerio nestandartinio elgesio ar keistos manieros. Tai gali sukelti problemų, kurios kaip ir visos problemos improvizacijoje įveikiamos, tačiau **primygtinai rekomenduojame įvardinti pirmą neįprastą dalyką kuo anksčiau ir kuo aštriau.**

Dažna pradedančiųjų klaida yra manymas, kad įvardinti partnerio neįprastą elgesį yra negražu ir nemandagu, kad tai gali sukelti konfliktą. Svarbiau yra ne ką jūs pasakote, o kaip - jei partnerio elgesys jums atrodo neįprastas įvardinkite tai su entuziazmu ar pozityvumu. Galite pasakyti žmogui, kad jis yra kvanktelėjęs ir mandagiai.

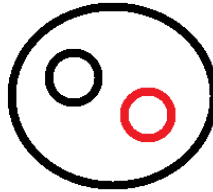
Sekančiuose paveikslėliuose **juoda** spalva reiškia normalumą - normalų pasaulį, normalų, logišką žmogų. **Raudona** yra keistumo, beprotystės ir absurdo spalva - tai beprotiškas pasaulis ar žmogus. Išorinis apskritimas yra pasaulis, o vidiniai apskritimai - du personažai.

Organiški etiudai beveik visada prasideda situacijoje - kurioje du žmonės yra normalūs ir jie yra normaliame pasaulyje. Greičiausiai su laiku tai pasikeis, tačiau pačia pirmą vaidinimo akimirka visada darome prielaidą, kad viskas yra kasdieniška, nuobodu ir normalu.

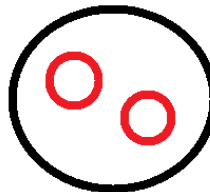


Jei esate drąsūs ir konkretūs labai greitai nutiks kažkas įdomaus ar keisto ir jei tai pastebėsite, bei įvardinsite viskas pavirs į labai paprastą standartinę situaciją - keistuolis ir

normalus veikėjas normaliame pasaulyje. Ją vystyti aišku ir paprasta, kaip tai daryti aprašyta ankstesniuose skyriuose. Pavyzdžiui pradėjote etiudą gamybos ceche ir partneris pradėjo valgyti vinis. Jūs įvardinote su šypsena, kad tai nėra sveika ir tuomet turite paprastą, aiškią situaciją.



Jei beprotišką elgesį praleidote ir nepastebėjote dėl mandagumo ar klaidos, jūsų personažas greičiausiai tuomet yra irgi beprotis, nes jis toleruoja tokį elgesį ir tai jo nestebina. Jei partneris valgo vinis, o jūs nieko nesakote ir nereaguojate, tuomet jūs palaikote tokį elgesį ir jums kaip bepročiui tai yra visiškai normalu. Jūs šiuo metu esate du bepročiai normaliame pasaulyje, tačiau tai dar reikia įsivardinti. Viskas yra puiku jei jūs suvokiate kad esate vinių valgytojai. Tuomet jums tereikia leisti suvokti žiūrovams kad jūs valgote vinis, o kiti valgo normalų maistą. Tai galima padaryti pvz tariant *“tie kvailiai mėsa valgo, mes žinom geriau, viny tikro vyro maistas”*. Į šias situacijas galite patekti sąmoningai kopijuodami vienas kitą. Blogiau yra kai į jas patenkama nesąmoningai dėl perdėto mandagumo. Jei nesuvokiate kad jūsų personažai keisti ir to neįsivardinate beprotystė plečiasi.



Jūs toliau tampate dviem bepročiais beprotiškame pasaulyje - vinių valgytojais, pasaulyje kuriame visi valgo vinis. Viskas pasidaro dar painiau.



Nepraraskite vilties, išeitis yra. Net beprotiškame pasaulyje pasitaiko keistų dalykų. Tie keisti dalykai beprotiškame pasaulyje yra kažkas labai normalaus ir paprasto. Tereikia tai surasti ir vystyti. Tai vinių valgytojų situacijoje gali būti pieno riebumo problema ar kylančios metalo kainos. Suradę kažką paprasto ir kasdieniško galite tai išpūsti, stiprinti ir vystyti.



Nepastebėjus keistų dalykų, galima sukurti beprotystę, kuri neturi jokio ryšio su realiu pasauliu ir kasdienybe. Neįžeminti etiudai praranda empatiją - žiūrovai nebegali susitapatinti su veikėjais, pasaulis jiems atrodo nesuprantamas, o iškylusios problemos beprasmės.

4.9 Nesikeiskite, nekeiskite kitų ir nespręskite problemų

Improvizacijos vaidinimuose mes sukuriame trumpus epizodus iš personažų gyvenimo. Pokyčiai žmonių gyvenime vyksta dažnai lėtu tempu, retkarčiais greitai. Taigi paėmę penkias atsitiktines minutes iš bet kokio žmogaus gyvenimo vargu ar pamatysime jį per jas pasikeičiantį. Kadangi improvizacijos personažai visada vienas kitą pažįsta, jie jau yra pripratę prie vienas kito keistumo ir susigyvenę. Susigyvenę žmonės nesistengia vienas kito pakeisti, jie tiesiog priima šeimos narius ar kolegas tokiais kokiais jie yra. Improvizacijoje taip pat priimame vienas kitą tokiais kokiais esame ir nebandome pakeisti.

Net jei vaidiname konfliktą, tai greičiausiai bus vienas iš daugelio konfliktų kuriuos personažai turi, Konflikto metu jie nesistengia vienas kito pakeisti o tiesiog reiškia nepasitenkinimą vienas kitu. Bandant pakeisti kitą beveik visada iškils ginčai arba transformacijos įvedančios painiavos.

Trumpos trukmės vaidinime personažo pasikeitimas ar transformacija reiškia vaidinimo pabaigą. Jei personažas pasikeitė jis pasidaro kaip baltas popieriaus lapas. Reikia iš naujo galvoti jam iššūkių ar problemų. Todėl tuomet geriau tiesiog pradėti naują etiudą.

Jei personažai susidūrė su problema, neišspręskite jos iškart, o tiesiog stiprinkite, atraskite papildomų sunkumų ar iššūkių vaidinime susijusių su iškilusia problema.

Išsprendus problemą anksti reikia sugalvoti naujų problemų ar iššūkių, todėl galima tiesiog sustabdyti vaidinimą ir pradėti naują epizodą.

Vienintelio tipo vaidinimai kuriuose problemos išsprendžiamos, o personažai keičiasi ir vaidinimas nestabdomas yra herojų istorijos ar improvizuotas spektaklis. Jame įprastai prieš vaidinimą sutariama kad istorija bus vystoma epizodų grandine (kiekvienam epizodui ar daliai galima sugalvoti skirtingą siužeto bazę), pirmoji dalis bus apie herojų, antroji apie antagonistą, trečiojoje herojus susidurs su antagonistu ir pralaimės, sekančiose dalyje herojus nugalės save, keisis, stiprės, susidurs su iššūkiais, paskutinėje dalyje jis nugalės arba susitaikys su antagonistu. Tačiau net ir čia personažų pokyčiai įvyksta retai ir jų nėra labai daug, o problemų kiekis nedidelis. Tokio tipo vaidinimai yra nestandartiniai ir juos mokina specifinės improvizacijos mokyklos.

Modernioje, populariojoje improvizacijoje yra mokinama gyventi akimirkoje ir negalvoti apie istoriją, kabintis už pirmų atsiradusių problemų, pasitikėti kad to, ką sukūrėte pačioje pradžioje visiškai pakanka ir nereikia nieko išrasti ar kurti sudėtingos istorijos.

4.10 Būkite drąsūs

Improvizuokite drąsiai, eksperimentuokite ir elkitės taip, kaip gyvenime neišdrįstumėte. Jei jus kuo nors kaltina, drąsiai prisiimkite kaltę ir pažiūrėkite kur tai nuves. Jei kas pasako kad buvote neištikimas santykiuose, drąsiai su tuo sutikite ir judėkite pirmyn. Improvizatoriai yra drąsūs ir jie nebijo pabūti nevykėliais, negražiais, stambiais, lėtais ar dar kokiais kitais personažais su nepatogiom savybėmis

Jei atsiranda proga šokti su parašiotu, improvizuojant šokite drąsiai apie tai nesusimąstę. Jei jus puola rykliai, leiskite jiems jus suvalgyti. Nesistenkite iš nepatogių situacijų išlipti sausi išgalvotiems sunkumams ir iššūkiams žvelkite tiesiai į akis ir juos priimkite drąsiai. Ženkite pirmyn ir paskui žiūrėkite kas bus.

Jei jūsų personažas elgiasi neįprastai, nepateisinkite jo elgesio saugiai, nesistenkite normalizuoti keistų situacijų, o tiesiog priimkite jas tokias kokios jos yra. Drąsiai būkite keistu. Kartais žmonės gyvenime būna drąsūs apsaigę, pavartoję vaistų. Improvizacijos personažai nebūna apsaigę nuo svaigalų, jie tiesiog yra keisti.

Gyvenime mes dažnai stengiamės laimėti ginčus, prizus ar varžybas, improvizacijoje mes turime galimybę pralaimėti. Nebijokite pralaimėti. Jei esate vyras ir jus vaidinime kas stumtelėjo, galite drąsiai suklupti ir pradėti verkti.

Sakykite drąsiai ką galvojate. Jei jaučiatės laimingas, sakykite kad esate laimingas. Jei jūsų personažas įsižeidė, pareikškite kad įsižeidėte. Improvizacijoje nėra tabu. Jei personažas turi kokių ligų, traumų ar psichologinių problemų, jis turėtų drąsiai apie jas papasakoti kitiems personažams užuot jas bandydamas nusišlepti.

Būkite konkretūs, priimkite sprendimus, elkitės ryžtingai. Visada apsimeskite kad žinote kas aplink jus vyksta. Drąsiai blefuokite ir jauskitės patogiai nežinomybėje. Pasitikėkite savimi ir partneriu, kad nežinomybę įveiksite su trenksmu.

Išleiskite savo jausmus. Juokites, liūdėkit, mylėkit ir pykite. Rodykite visą savo paletę. Jei savo darbuose žmonės valdosi. Improvizacijos personažai savo darbuose visiškai nesivaldo ir yra be galo jautrūs.

Vaidindami tiesiog išjunkite stabdžius ir pažiūrėkite kur nuvažiuosite. Negalvokite ar tapsite nugalėtoju ar pralaimėtoju, ar pasieksite finišą ar atsitrenksite į medį - visi variantai yra tinkami. Tirkite save, savo ribas, nerkite ten, kur jums nepatogu. Žiūrovai visuomet pamatys jūsų drąsą ir visuomet jus palaikys. Improvizatorius yra bebaimis, nutrūktgalvis herojus, jis elgiasi taip kaip paprasti mirtingieji greičiausiai neišdrįstų. Mes galime taip elgtis nes improvizacijoje rizika suklysti yra be galo maža. Rizikuokite.

4.11 Jauskite emocijas ir nebūkite pikti

Emocijos vaidinimo metu viskam suteikia prasmę - jei jums rūpi, jūs jaučiate, jei jūs jaučiate, jūsų jausmus mato žiūrovas ir jis suvokia kad tai kas vyksta scenoje yra tikra. Didelė pagalba naudoti emocijas ir jas jausti yra žengimas į sceną su mentalitetu, kad jums viskas rūpės, kad jūs paveiksite partnerį, kad jūsų ir partnerio žodžiai turės prasmę. Visada gera mintis yra etiudus pradėti su maža šypsena ir lengvu entuziazmu - jūsų būsite pozityvūs ir jums rūpės jūsų partneris, lengvai pritaikysite "taip ir" metodą.

Analitiškai mąstantiems žmonėms būdas geras puoselėti emocijom yra naudojimas kuo daugiau žodžių "aš", "tu", "mes". Naudodami šiuos žodžius sukursite santykį su partneriu, paveiksite jį ir save, įžiebsite emocijų.

Emocingiems žmonėms galima tiesiog žengti į sceną ir stengtis paveikti partnerį, stengtis su juo užmegzti ryšį, jausti kad jums kolegos personažas yra labai svarbus.

Emocijas galima atrasti pačiam, galima jas priimti kai kolega priskiria jas kaip dovaną. Pavyzdžiui išgirdus iš partnerio, kad esate paskutiniu metu entuziastingas, galite tapti entuziastingu. Vainant didesniam kiekiui improvizatorių, jums trumpam žengus iš scenos jus gali kolegos apkalbėti ir priskirti jums įvairias savybes, kurias jūs galite priimti ir naudoti sugrįžę. Pačiam atrasti emocijas galima sureikšminant ir sustiprinant įvairius smulkius dalykus atsirandančius vaidinime - objektus, partnerio reakciją, ideologiją.

Vaidindami pateisinkite savo neįprastą elgesį emocijomis o ne logika. Dirbkite darbus todėl kad jie jums patinka, o ne todėl kad dėka jų uždirbate pinigų. Kurkite kepurų verslą ne dėl pinigų, o todėl kad mylite kepure ir norite jomis pasidalinti su visais.

Jei užstrigote ir matote kad vaidinime emocijų badas, galite partneriui prisipažinti, pasakyti paslaptį, galite papasakoti trumpą priešistorę (apie jūsų bendrą praeitį), galite pasakyti ką jaučiate.

Pykčio emocija yra labai subtili. Pradedant improvizuoti rekomenduojama jos net neliesti. Kai pykstatės, reikia daugiau galvoti, ieškoti išeičių, prisiminti metodus kaip išlaikyti komiškumą ir tai apsunkina. Improvizacijoje pykčio pakanka tik šaukšteliu. Truputis pykčio, vaidinime yra pakankamas kiekis. Jei improvizatoriai pradeda stipriai ir nuoširdžiai pykti, tuomet vaidinimas gali tapti neskaniu tiek partneriui, tiek žiūrovams.

Pyktį visada galima nukreipti į apinką, į menamus partnerio rūbus ar manieras, o vėliau į partnerio personažo asmeniškumus - taip jūs palengva stiprinsite emociją ir aštrinsite situaciją. Šokti iš karto partneriui į atlapus yra pavojinga, nes neliks erdvės sustiprinimui.

Vaidinimo metu suvokę, kad pykstatės, visuomet galite nusileisti partneriui. Gyvenime mes retai nusileidžiame kai diskusija pasidaro arši, tačiau improvizacijoje mes galime tai sau leisti patirti. Nusileidę, galite pabendrauti apie personažų buitį, o paskui vėl grįžti prie kivirčo - taip suteiksite vietos sau ir žiūrovams kvėpuoti, vaidinimas nebus visada įtemptas.

Dar vienas būdas apžaišti pyktį, paversti kažkuo kitu yra jį spustelti ir sprogti. Greičiausiai tada pyktis pavyks į juoką, silpnumą, ar atgailavimą. Tai primena situacijas filmuose, kur personažams nuo pykčio iššauna saugikliai ir jie tiesiog pradeda isteriškai juoktis.

Nepamirškite kad yra daugybė emocijų, išbandykite jas visas: džiaugsmas, liūdesys, baimė, susierzinimas, nuostaba, nuoširdumas, nekantrumas, žingeidumas, kaltė, susižavėjimas ir daugybė kitų. Emocijas spauskite iki maksimumo, išbandykite savo ribas. Nebijokite stiprinti emocijų iki maksimumo - jei liūдите, pabandykite apsiverkti. Jei juokiatės pasistenkite apsiverkti iš juoko. Jei vaidinate tinginį, numirkite iš tingumo.

Vienas iš didžiausių blogių improvizacijoje yra į informaciją atsakyti informacija. Jei į informaciją atsakysite emocijomis ir jas palaipsniui stiprinsite, užsikurs improvizacijos variklis. Užsikūrus varikliui, tereikia stiprinti emocijas. Kad ir ką partneris veikia, ar daro naudokite tai kaip kurą savo emocijai stiprinti. Jei jūs liūdit, liūdėkit stipriau matydami partnerio šypseną. Jei jūs šypsotės, šypsokitės stipriau matydami liūdinį partnerį.

Vaidindami galite atkreipti dėmesį į tai, kad emocijos įtakoja improvizatorių judėjimą scenoje. Susižavėjęs ar nudžiugęs - artinasi prie partnerio. Išsigandęs, ar liūdnas - traukiasi. Atsargiai elkitės su prisilietimu, nes dažnai prisilietus vienas prie kito, ar apsikabinus energijos ir emocijos suvienodėja - tai gali reikšti etiudo pabaigą.

4.12 Personažų kūrimas

Personažai vaidinimuose suteikia daugybę spalvų. Kasdienybėje nėra paprastų gydytojų, paprastų mamų, paprastų studentų. Visi žmonės turi keistenybių, neįprastų pomėgių, mėgsta vieną ar kitą neįprastą patiekalą, atlieka ritualus kurie tik jiems turi prasmę. Taip ir improvizacijos personažai turi įvairiausių pomėgių - gydytojas gali mėgti roko muziką, mama važinėti riedučiais, o studentas gaminti suši. Stereotipinių personažų nebūna.

Improvizuotas personažas įprastai yra kuriamas pasinaudojant koku nors vienu pakeitimu - balso, svorio centro, veido išraiškos. Tai padeda prisitaikyti prie partnerio. Jei dar nežinote kas esate, kur esate ir ką veikiate, bet pradėdate vaidinti susikūprinęs, jūsų personažas derės prie esamos situacijos, nes jo savybės ir priešistorė susikurs kartu su visom kitom detalėmis ir sudarys puikią kompoziciją. Jei žengsite į sceną susigalvojęs kiek jums metų, ką jūs mėgstate, kiek vaikų turite, ką dirbate ir koks jūsų mėgstamiausias patiekalas, tai labai sunkiai pataikys į kuriamą kontekstą. Geriausiai kuriant personažą daug

neprisigalvoti, o tiesiog būti kitokiu nei įprastai, jūsų pirminis pokytis nuo įprasto savęs jus nuves į spalvingą personažą.

Pagrindiniai personažo kūrimo metodai yra:

Svorio centro pakeitimas - žengiant į sceną pakeičiamas kūno centras ir jam leidžiama vesti improvizatorių. Svorio centras gali būti nukeltas į bet kurią kūno dalį (petį, kelį, kaktą), o taip pat už jo ribų, pavyzdžiui: virš galvos (improvizatorius jausis tempiamas į viršų) ar toli už nugaros (improvizatorius jausis tempiamas atgal). Svarbu labiau jausti vidinį pokytį ir nesistengti perdėtai iškraipyti kūno. Įprastai vaikus veda kojos, jaunuolius pečiai, vidutinio amžiaus žmones veda pilvas, o senolius nosis. Eksperimentuokite su savo kūno svorio centru ir pabandykite pajusti į ką pavirstate jį pakeisdami.

Veido išraiškos pakeitimas - žengiant į sceną pakeičiama veido išraiška. Svarbu daug nepersistengti, kad pavyktų visą vaidinimą išlaikyti pakeitimą. Galite prisimerkti viena akimi, patempti lūpas į priekį, išplėsti ar suraukti kaktą, sugalvoti įvairiausių pakeitimų. Pasistenkite suvokti kaip pakeista veido išraiška jus paveikia, tuomet galėsite kontroliuoti tai, kuo žengdamas į sceną tapsite.

Balso pakeitimas - scenoje improvizatorius kalba neįprastu sau balso tonu, tempu ar garso stiprumu. Pakeistas balsas jus suformuos. Tereikia neperžengti savo galimybių ribų, kad pavyktų viso vaidinimo metu išlaikyti pakoreguotą balsą.

Gyvūno manieros - vaidindamas improvizatorius įsivaizduoja kad jis turi tam tikras gyvūno manieras nors yra žmogus. Su manierom fiziškai persistengti nebūtina. Svarbiau jausti vidinį pokytį. Pavyzdžiui įsivaizduodami, kad elgiatės kaip meška, tapsite lėtu, bet stipriu. Įsivaizduodami, kad elgiasi kaip žirafa jūs gali patempti kaklą ir žiūrėti į kitus iš aukščiau, taip tapsite smalsiu ar arogantišku. Šis būdas jums suteiks neįprastų, bet įdomių spalvų.

Draugo ar žinomo žmogaus manieros kopijavimas - improvizatorius vaidindamas kopijuoja jam pažįstamo žmogaus fizines ar balso manieras, kurios nėra standartinės. Tai yra artima anksčiau minėtiems būdams, tačiau apima platesnį spektrą - pavyzdžiui bendraujant personažas niekada nežiūri kitam į akis, ar dažnai trina rankas vieną į kitą.

Kopijavimas - improvizatoriai vaidindami tiesiog kopijuoja vienas kitą ir stengiasi būti kuo panašesni į partnerį - fiziškai, emociškai, naudoja tas pačias manieras, turi tokį patį požiūrį į pasaulį. Atsispidami vienas į kitą jie stiprina vienas kito kuriamus identiškus personažus. Kiekvienas improvizatorius stiprina partnerio savybes, manieras, emocijas ir energiją - vis bandydamas perspįjauti kitą, lyg ir lenktyniaudamas su kitu, tikrindamas vienas kito ribas - kuris taps beprotiškesniu.

Įsitikinimai - personažas turi tam tikra įsitikinimą, kuris jį suformuoja. Šiuo būdu kuriamas personažas atrandamas vaidinimo pradžioje, suvokus koks personažo požiūrio taškas į problemą. Suvokius požiūrio tašką reikėtų greitai suprasti - kaip toks personažas elgiasi, juda, kokios jo kalbos ir kūno manieros. Ši technika yra galbūt pati sudėtingiausia, tačiau perpratus, lengviausiai pritaikoma. Sunkumas yra greityje -

įsitikinimą ir manieras reikia atrasti labai greitai, nes jei praėjus minutei ar dviem pakeisite savo judesius ar balsą, tai atrodys labai neįprasta ir galbūt net sulaužys realybę.

4.13 Visada galite būti tiesiog savimi

Vienas iš būdų vaidinti yra tiesiog būti savimi, reaguoti į situacijas taip kaip reaguotumėte gyvenime. Stipresnis būdas vaidinti yra būti stipresnė savo versija - kalbėti garsiau, reikšti savo emocijas ir įsitikinimus stipriau. Improvizuodami neišvengiamai naudojame save - personažai, komedija, emocijos, jos visos yra tik maži filtrai kuriuos naudojame scenoje. Improvizatorius yra lyg šviestuvai - o viskas kita tai šviesos filtrai. Kuo stipresnė šviesa, tuo stipresnis efektas scenoje.

Būti savimi yra gana sunku ir ne visiems tai pavyksta - sunku apsinuoginti prieš visus ir pasirodyti tokiu koks esi iš tikrųjų, sunku sakyti ką iš tikrųjų galvoji, sunku parodyti savo blogąją ir meiliąją puses. Tai yra lavinama ir svarbu nepasiduoti, kuo stipriau atsirakinsite, kuo daugiau savęs įdėsite, tuo galingesnis ir tikresnis scenoje tapsite.

Matėte filmą ar skaitėte knygą ir ten sužinota mintis jus neramina, intriguoja, domina? Panaudokite ją scenoje. Susidurėte su įdomia problema kasdienybėje? Panaudokite ją scenoje. Viską kas nutinka gyvenime, galite išbandyti, patirti ir eksperimentuoti su tuo improvizacijos aikštelėje. Tokiu būdu jums bus įdomiau vaidinti, kuo jums bus įdomiau, tuo labiau įsitrauksite, įsijausite, tuo stipriau užkursite etiudo improvizacijos variklį.

Jei esate fiziškai stiprus, ar lankote jogą, dirbate santechniką, o galbūt esate matematikos žinovas - parodykite savo gebėjimus ir žinias scenoje. Visiems patinka fiziniai triukai, žinios apie vamzdžius ir valymo sistemas, bei matematikos specifika. Vaidindami nebijokite atsiverti ir panaudoti visus savo turimus įgūdžius tam, kad sukurtumėte stipresnę ir galingesnę improvizaciją.

Jei scenoje vyksta chaosas ir esate pasimetęs, išjunkite personažą, išjunkite visas kaukes ir tiesiog būkite savimi, taip nereikės galvoti kaip reaguoti ir viskas supaprastės, galėsite skirti savo dėmesį klausymui ir situacijos suvokimui.

Nepamirškite būdami savimi kalbėti garsiau! Tai jums labai stipriai padės, būsite bent 1,5 karto stipresnė savo versija.

4.14 Menami daiktai

Jei jūsų improvizatoriaus galvos kompiuteryje lieka resursų nuo klausymo, bendros realybės kūrimo ir bendros temos vystymo, galite juos panaudoti menamų daiktų naudojimui. Menami daiktai turi daugybę naudos.

Menami daiktai leidžia vaidinant padaryti pertraukas nuo kalbėjimo. Galite juos naudoti, nekalbėti ir naudodami galvoti apie tai kaip atsakyti partneriui. Tai labai praverčia jei kolega ištaria ką nors sudėtingo ir reikia skirti laiko suvirškinti informacijai.

Menami daiktai gali jus įkvėpti. Kai jaučiate kad vaidinimas startavo nuobodokai, ar tiesiog su partneriu priėjote akligatvį, visuomet galite ištiesti ranką į eterį iš išsitraukti kokį nors objektą. Naujasis objektas jums suteiks įkvėpimo.

Menami daiktai padeda sukurti kontekstą - kartais užtenka rankos gesto ar priklausymo prie žemės ir pasidaro aišku kur jūs esate ir ką jūs veikiate. Judesiai dažnai gali pasakyti daugiau negu žodžiai. Jei sukombinuojate žodžius ir judesius, tuomet vaidinimas tampa stipresnis, detalesnis, aiškesnis ir konkretesnis.

Įprotis naudoti menamus daiktus padės jums išvengti "kalbančių galvų" situacijos - kai improvizatoriai tiesiog kalba atsistoję viduryje scenos. Lavinant menamų daiktų naudojimą išsivystys įprotis juos įtraukti į vaidinimą ir žengus į sceną jums tiesiog nebepakaks kalbėtis, norėsis ir judėti, ką nors veikti, naudoti nematomus daiktus.

Menamų daiktų dėka galite materializuoti bet kokį objektą ir paversti jį tikru. Jei tik atsiranda proga - pieškite, parodykite, panaudokite objektus užuot apie juos kalbėję. Jei turite galią sukurti bet ką, kodėl gi ja nepasinaudojus?

Improvizuojant naudojame paprastus judesius. Kai vartome menamą knygą, vartome ją lyg vartytume tikrą knygą, tiesiog ji yra nematoma. Kai plauname menamus indus, plauname juos lyg plautume tikrus, tik jie ir kriauklė yra nematomi. Improvizatoriai nehiperbolizuoja savo judesių taip kaip tai daro pantomimos ar klaunados atlikėjai.

Naudodami menamus daiktus, skirkite tą veiklą savo partneriui. Kad ir ką veiktumėte, tai turėtų būti skirta partnerį sužavėti, pralinksmini, priversti pasijusti kalto ar padėti jam paaiškinti kaip jaučiatės. Jei menamus daiktus naudosite netikslingai, tiesiog šiaip sau - jie išsiurbs iš vaidinimo energiją. Jei menamus daiktus naudosite tikslingai jų naudojimą nukreipsite į partnerį, energija vaidinime bus stipresnė.

4.15 Lytiškumas, religija, politika, stereotipai ir gyvūnai

Improvizacija yra sunkus menas, todėl visuomet stengiamės be reikalo neapsisunkinti vaidindami. Yra daugybė dalykų kuriuos reikia daryti improvizuojant - kurti personažus, naudoti menamus daiktus, klausytis ir dar daugiau. Visada vengiame žodžiais pakeisti partnerio lytį. Siūlome neapsisunkinti ir neapsunkinti partnerio papildomomis mintimis kaip šioje situacijoje pasielgtų kitos lyties atstovas. Retkarčiais, kai situacija to reikalauja, improvizatorius gali pats pasirinkti savo personažui priešingą lytį, tačiau dažniausiai tai yra daroma trumpom akimirkom ir epizodiniams užėjimams, o ne visam vaidinimui. Jei jūsų trupėje vien tik vyrai ar vien tik moterys, visuomet galite pasikviesti priešingos lyties atstovų, kad atsirastų įvairovė.

Venkite vaidinti įvairias etnines ar seksualines mažumas. Jei pats nesi homoseksualas ar nesi apsuptas homoseksualių žmonių, vargu ar suvaidinsi tikslų homoseksualą, atkartosi jo jausmus ir požiūrį į pasaulį. Jei nepriklausote etninei mažumai greičiausiai suvaidinsite stereotipinį, neskanių veikėją. Improvizacijos aikštelėje pradingsta daug blokų ir išryškėja slapti mūsų norai ir neatskleisti požiūriai. Galite bandyti suvaidinti patį šauniausią gėjų, tačiau jei jūsų partneris turės giliai užslėptą homofobiją ir ji išlįs vaidinimo metu, vaidinimas gali tapti labai labai baisiu.

Venkite smurto, o ypač smurto prieš silpnesnius. Aukšto statuso personažo naudojama galia prieš silpnesnius yra neskani, o fizinė jėga yra dar baisesnė - smurtavimo situacijų juokingomis nepaversite.

Religija su politika yra taip pat vengtina. Tai yra subtilios temos, kuriose galima sukurti nepatogias ir neskandas situacijas, kurios paliks kartėli improvizatoriams scenoje ilgą laiką. Neturint stiprių įgūdžių kurti personažus ar surasti keistus dalykus yra didelė tikimybė, kad įkrisite šabloniškas, stereotipines ir kontraversiškas situacijas.

Stereotipų sukūrimas improvizuojant gali nuliūdinti ir įskaudinti žiūrovus kurie priklauso specifiniai jautriai žmonių grupei. Netgi per trupių treniruotes verta stabdyti

vaidinimus jiems dar net neįsivažiavus jei jie užkabina kokią nepatogią ar jautrią temą, kad susidarytų įprotis to vengti. Ir be šių temų yra dar milijardai kitų, kurias galima iširti.

Nepatogių temų prilietimas taip pat apsunkina improvizatorių darbą, negana to kad reikia atlikti daugybę dalykų, jiems papildomai tenka galvoti kaip nepaversti vystomos temos neskania, kaip išsukti uodegas ir subtilią temą paversti komiška.

Labai patyrę improvizatoriai gali sau leisti retkarčiais prisiliesti prie lytiškumo, politikos ar religijos, nes jie greičiausiai sugebės kartu sąmoningai pasukti personažą nuo stereotipų. Jei trupės nariai ar improvizacijos grupės studentai vienas kito stipriai nepažįsta ir nėra ilgą laiką improvizavę kartu, jiems greičiausiai nepatogių situacijų pakreipti ar išsukti nepavyks, todėl geriau jų net nepradėti.

Improvizatorius vaikstantis ant keturių iškištu liežuviu ne visuomet sužavi publiką savo šuniškumu. Jei vaidinant prireikia gyvūno, ne visuomet reikėtų kolegoms išbėgti ir būti gyvūnu. Kai improvizatorius pasako, "o koks gražus kačiukas", o į sceną įproja 90kg sveriantis kolega, tai atitraukia visą dėmesį ir greičiausiai visi žiūrovai net pamiršta apie ką personažai scenoje kalbėjo - pakeičiama vaidinimo tema, sunaikinamas iki tol sukurtas darbas. Dažniausiai tokiose situacijose galite tiesiog naudoti menamus gyvūnus.

Gyvūnus galima suvaidinti jei jie padeda vaidinimui ir yra labai svarbūs, tačiau jei esate gyvūnas stenkitės būti antrame ar trečiame plane, arba pasirodykite tik trumpam epizodui. Stenkitės kad gyvūnai netaptų pagrindiniais veikėjais personažų-žmonių vaidinime. Galite gyvūnus drąsiai vaidinti jei esate gyvūnai gyvūnų pasaulyje. Galite būti mitologinėmis kalbančiomis pabaisomis sukurtuose fantazijos pasauliuose.

Na o jei paslystate ir patenkate į nepatogias situacijas, elkitės tiesiog žmogiškai, elkitės taip kaip žmonės toje specifinėje situacijoje elgtųsi. Jei tampate kunigais, elkitės taip kaip elgiasi kunigai. Jei tampate homoseksualu, elkitės taip kaip elgiasi visi ir nepridėkit bereikalingų prieskonių. Jei esate vyras ir tampate moterimi, nebūkite šovinistas, o elkitės kaip protinga, moteriška moteris.

Jei turite daug patirties improvizacijoje, galite su savo trupe leisti sau pabandyti eksperimentuoti ir laužyti aukščiau išvardintus patarimus, tačiau mes įspėjame, kad galimybė iškepti kažką prisvilusio yra labai didelė. Mes agituojame visus naudoti improvizaciją kaip skanų, komedijos įrankį, tačiau jei jūsų tikslas būtų šokiruoti ar kurti groteską, meskite visus aukščiau išvardintus patarimus per langą ir tiesiog nerkite į baisybes. Galbūt tai taps jūsų vizitine kortele ir jūs su savo ekstravagancija bei keistais improvizacijos skoniais tapsite kažkuo išskirtiniu. Svarbu kad ir ką darytumėte improvizacijos aikštelėje jums patiems teiktų malonumą.

4.16 Manieros ir pagarba

Elkitės su kitais taip, kaip norite, kad jie elgtųsi su jumis. Duokite partneriams tokias dovanas kokias duotumėte sau. Kurdami improvizacijoje turime daug galios prieš savo kolegas, kadangi jie turi dažnai sutiktu su mūsų pasiūlymais. Nederėtų galios naudoti blogiems tikslams ir partnerius įmesti į nepatogias situacijas. Improvizuoti yra gana sunku ir nederėtų proceso apsunkinti pakišinėjant vienas kitam koją.

Kuriant savo personažą ir jo savybes, derėtų taip pat elgtis mandagiai komandos atžvilgiu. Jei susikursite nepatogų, šlykštų, sunkų personažą, komandos nariams teks jį naudoti, su juo bendrauti. Ypač tai gali apsunkinti darbą ilguose vaidinimuose, kuriuose komanda turėtų su nepatogiuoju personažu bendrauti pusvalandį ar daugiau.

Teatrinė improvizacija yra komiška, linksma, jos pažiūrėti žiūrovai dažnai atvyksta su tikslu pasijuokti. Užsiėmimuose dalyviai dažnai atvyksta taip pat pailsėti ir pasijuokti. Todėl visada verta treniruotis būti pozityviu, mandagiu ir draugišku. Baisūs ir nepatogūs dalykai nėra juokingi.

Būkite mandagūs ir draugiški, ypač vaidimų pradžioje - kartu kurkite, vienas kito klausykitės ir vienas kitam padėkite judėti į priekį.

Blogieji improvizatoriai kurie vengia komandinio darbo, nesiklauso, perima dovanų, mėgsta vadovauti, kontroliuoti ir viską atlikti patys yra vadinami buldozeriais. Dažnai tai būna žmonės kurie yra prate dirbti vieni, orientuoti į tikslų siekimą ir vadovavimą, ir kuriems komandinis darbas yra retenybė. Jei scenoje improvizuotumėte su buldozeriu reikėtų stengtis priimti jo pasiūlymus ir nesiginčyti, nes greičiausiai ginčytumėtės su siena.

Visuomet nepatogių pasiūlymų galite atsisakyti, tačiau tai reikėtų atlikti taip pat mandagiai ir ne griežtai, kad atsisakymas nepavirstų į ginčą. Pavyzdžiai:

Situacija 1:

A (blogasis improvizatorius): Pranai, varom kačiukų skandinti.

B (gerasis improvizatorius): Algi, aš jau nebeskandinu kačiukų beveik penki metai. Nebenoriu, einam geriau tiesiog pažvejoti, aš kaip tik tau meškerę paėmiau.

Situacija 2:

A (blogasis improvizatorius): Janina, vėl girta kaip tapkė į darbą atėjai.

B (geroji improvizatorė): Kad aš jau mėnesis kaip negeriu, klinikoje reabilitacijos buvau, į gėrimus pažiūrėti net nenoriu. Sakai aš blogai atrodau? Blogai miegojau.

4.17 Beprotystė improvizacijoje

Kalbantys šunys, ateiviai, zombiai, lėlės žudikės, Kalėdų senelis, robotai visi gali egzistuoti improvizacijos vaidinime ir netgi vienu metu. Beprotystė ir kreivos fantazijos turi savo vietą improvizacijos aikštelėje, tačiau iki jų reikia nukeliauti lėtai, jas užsidirbti.

Jei šoksitė į beprotnamį iš karto, jūsų vaidinime trūks logikos, bus daug skirtingų neaiškių personažų, santykiai tarp personažų painūs. Jei robotas ir lėlė žudikė pradės kepti kiaušinius vos tik etiudui prasidėjus, žiūrovai vargu ar supras kas ten vyksta. Jums visą energiją teks skirti logikai sudėlioti, paaiškinti ir patiems išsiaiškinti kas čia vyksta. Blogiausiai tai, kad tokiam etiude žiūrovas nejaus visiškai jokio ryšio ir empatijos, vis galvos kas čia vyksta. Jūs būdamas robotu vaidinime greičiausiai irgi galvosit kas čia vyksta.

Jei keliausite iki beprotnamio lėtai, jūsų personažai įgaus spalvų, žmogiškumo, bus lengva su jais susitapatinti, suprasti jų motyvacijas. Jei vaidinimo pradžioje robotas valys patalpas ir džiaugsis savo darbu, kalbės garsiai kaip džiaugiasi, kaip jam patinka tvarkytis, koks jis laimingas kad reikalingas kai šeiminkų namie nėra, mes atrasime jame dalį žmogiškumo. Jam suradus sustingusią lėlę, ši gali prabilti ir papasakoti apie tai, kaip jai tenka slėptis, apie tai kaip kažkada seniai seniai nužudė žmogų ir dabar slapstosi šiame bute, per dienas apsimesdama sustingusia. Vėlgi, mes suvoksime lėlės motyvaciją, rasime kažką artimo - gailėjimąsi už praeities klaidas. Jei robotas pasakys lėlei, kad ši yra perbalus ir atrodo baisiai, sušukuos jai plaukus ir pasiūlys suvalgyti kiaušinių pamatysime užuojautą ir pagalbą. Taip ir priėjome prie akimirkos kurioje robotas su lėle žudike kepa kiaušinius ir viskas yra aišku, tačiau iki šios akimirkos turėjome keliauti lengvai, paprastai.

Triukas pasiekti beprotystę ir pasilinksminti yra gebėjimas išlaikyti natūralumą, žmogiškumą, kad ir kur bebūtumėt. Neskubėkit jei esat nykštukas valgyti vaivorykščių, prieš tai dar kavos atsigerkit ir knygą pavartykit.

O jei norite būti bepročiais žmonėmis, vėlgi neskubėkit. Nebūkit iš karto žmogus - višta. Pirma atsisakykite peilio, tada šakutės, tada pavalgykit rankom, o tik paskui pradėkit valgyti maistą vien tik burna.

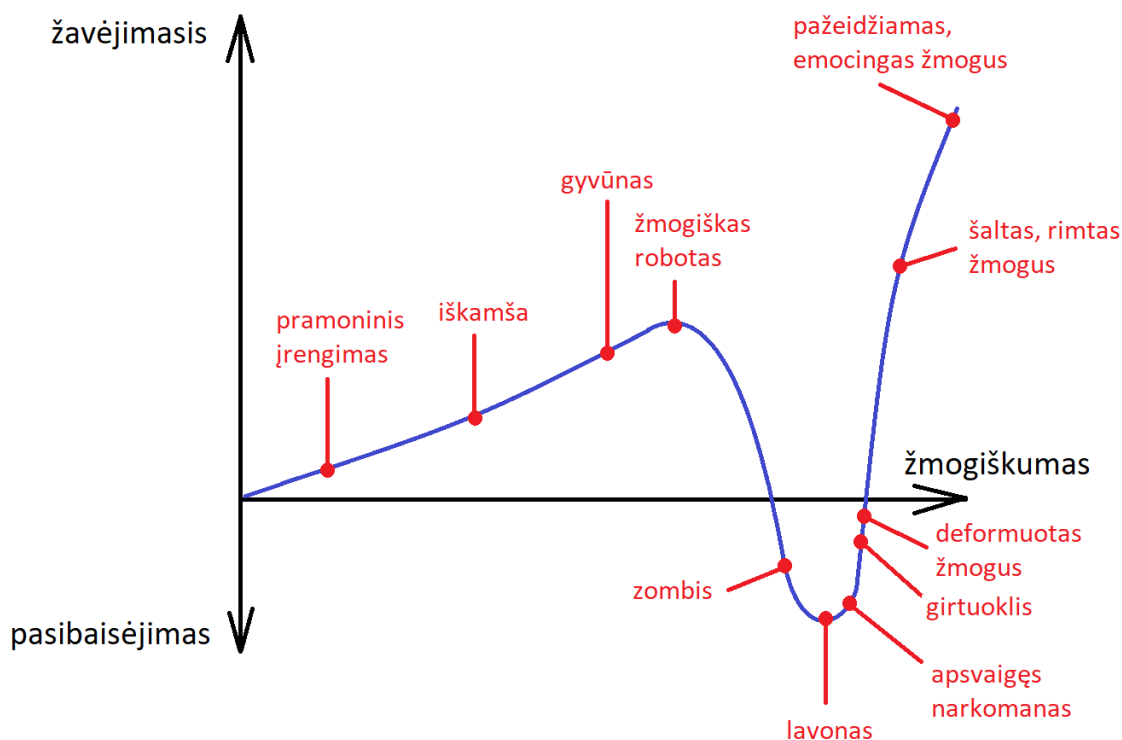
4.18 Girtumas, apsvaigimas, neįgalumas ir „Šiurpo Slėnis“

Improvizuojant dažnai galite pastebėti tokį fenomeną - jei personažas yra girtas, apsvaigęs, ar neįgalus ir stiprina šią savo savybę, vaidinimas pasidaro nejuokingas, galbūt net šiurpus ir neskanus. Taip nutinka dėl to, kad kiti netobuli ar defektuoti žmonės, padarai arba kūriniai (pvz. robotai prastai imituojantys žmogų) mums sukelia natūralią atmetimo reakciją. Atmetimas stebintiems defektuotus žmones ar mašinas imituojančias žmones kyla iš sąmonės gelmių ir dažnai nėra sąmoningas pasirinkimas.

Jei vaidindamas būsite girtas personažas ir jūs vis girtėsite ir tapsite vis neracionalesnis - tai sukels atmetimo reakciją žiūrovams ir jie jumis greitai pradės baisėtis. Jei vaidinsite girtą personažą ir būsite įgalus, bei racionalus, tuomet to kartaus poskonio pavyks išvengti.

Jei vaidinsite neįgalų asmenį ir tą neįgalumą stiprinsite, žiūrovai pradės raukytis ir galvoti kas čia vyksta. Jums pačiam vaidinant patirtis nebus skani. Jei vaidinsite neįgalų asmenį, kuris gyvena paprastai ir beveik nesiskiria nuo įgalaus žmogaus gyvenimo, vaidinimas bus lengvas, smagus ir greičiausiai net komiškas.

Šį pasišlykštėjimo fenomeną paaiškina Masahiro Mori teorija „Šiurpo Slėnis“ (angl. “Uncanny Valley”). Mums patinka objektai ir padarai, kurie yra dalinai panašūs į žmones. Taip pat mums patinka žmonės panašūs į mus. Tačiau tarp šių dviejų kategorijų yra „Šiurpo Slėnis“ — vieta, kurioje yra įrengimai ir padarai panašūs į žmones ar asmenys su defektais mums kelia atmetimą, bei pasišlykštėjimą. Visi žmonės ir padarai esantys šiurpo slėnyje yra defektuotos žmogaus versijos, imitacijos ir tai kuo mes patys vengiame būti, arba tapti.



Taigi, jei vaidinant susikursite personažą su nežmogiškumo atributika ar defektais, vietoje to kad stiprintumėte jo defektus, pasistenkite jį padaryti žmogiškesniu. Stiprūs ir įdomūs personažai yra sveiki, kontroliuoja savo pasirinkimus patys, jaučia emocijas, ir viską suvokia.

4.19 Pop kultūra, istorinės žinios, kinas, politinės žinios

Tai, kas vienam improvizatoriui yra aišku ir suprantama, kitam gali būti visiškai nežinoma. Improvizuojant derėtų žinoti, kad ne visi kolegos yra matę Harį Poterį, ne visi seka muzikos atlikėjus ir jų naujausius kūrinis, ne visi žino kas per istorinė figūra buvo Hanibalas ar Musašis, ne visi gali išvardinti penkias dabartinių Lietuvos pop žvaigždžių pavardes.

Jei pradėsite vaidinti ir etiudo pradžioje suvokssite, kad jūsų partneris nenučiuokia kas vyksta, nebijokite jam paaiškinti - tuo pačiu, paaiškinsite viską ir žiūrovams. Paaiškinti reikėtų kuo aiškiau ir be užuominų, pavyzdžiui:

“Aš esu Voldemortas, Hari Poteri, tavo didysis mirtinas priešas, bijok manęs.”

“Hanibalai, mūsų žygis per Alpes į Romą buvo prasta mintis, čia, kalnuose, baisiai šalta.”

Tiesiog nenaudokite jokių subtilybių ir aiškiai įvardinkite kas vyksta, net jei tai skambės truputį dirbtinai. Tai padės jums nestrigti vietoje, susikalbėti ir leis sukurti aiškius, logiškus santykius.

Jei esate tas partneris, kuris pasimetęs ir nenutuokia kas vyksta, nereikėtų blefuoti. Jei matote kad partneris žino konkrečiai kas jūs per veikėjas esate, tiesiog galite jo paklausti kaip personažas:

“Taip, aš Haris Poteris, o kas per velnias esi tu, kodėl kalbi apie mano šeimą?”

“Parodyk Hanibalui žemėlapyje vietą kur mes esame ir primink mūsų kelionės tikslą.”

Svarbu yra padėti išsiaiškinti specifinę informaciją. Blefavimas, ar plaukiojimas nežinioje ir nesuvokimas kas vyksta nėra linksma, tai taip pat nėra žaidimas “atspėk personažą”. Tiesiog vaidinant padėkite vienas kitam įveikti nežinią bet kokia kaina ir judėkite į priekį.

4.20 Istorija yra nesvarbi

Vaidinant istorija nėra svarbi. Improvizuodami nesukursime Šekspyro pjesės, neatvaizduosime visos Fausto istorijos, nepavyks ir sukurti kažko epiško kaip Žiedų Valdovas. Galite tiesiog to nebandyti. Įžangos, istorijų vingiai, pabaigos tėra apsunkinimai. Istorijos turi sudėtingus daugiaveidžius personažus, sudėtingas ir galias motyvacijas, gudrius ir skaitytoją nustebinančius istorijų vingius - šių dalykų improvizuojant kokybiškai jūs nesukursite. Paleiskite istoriją ir siužetą.

Pasinerkite į akimirką, pasinerkite į personažų neįprastas elgesio manieras ir išgyvenimus akimirkoje. Pamiškite kad yra pradžia, yra pabaiga, yra tiesiog epizodas kuriame jūs ir jūsų kolegos gyvenate. Pasidžiaukite akimirka užuot tuo kad galvotumėte apie tai kur istorija turi nukrypti.

4.21 Dviejų žmonių etiudų vaidinimų scenografija

Vaidinant, judant erdvėje improvizatoriams įprastai yra tik vienas reikalavimas - neatsukti užpakalio žiūrovams. Jei naudojate menamus daiktus, pasistenkite kad jie būtų tarp jūsų ir žiūrovų. Vaidinant reikia stengtis kad žiūrovai jus visuomet girdėtų (jei šnibždate, šnibždėkite garsiai). Jei turite pasirinkimą atsisukti į sieną, ar atsisukti į žiūrovus, visuomet atsisukite į žiūrovus. Stenkitės scenoje elgtis natūraliai, tačiau ir maža dalele norėkite būti matomais.

Improvizuojant vieninteliai fiziniai objektai kuriuos naudojame yra kėdės, lovos, pakylės ir durys - šiuos objektus galite judinti, vartyti, naudoti kaip barikadas, balkono kraštą, skydus, paversti juos kuo tik norite. Jei vaidinate ant paaukštintos scenos, galite rasti priežastį nuo jos nultipti, galite naudoti ją kaip stogo kraštą. Visi smulkūs objektai, tokie kaip telefonai, rašikliai ar puodeliai turėtų yra nenaudojami. Improvizuodami mes galime sukurti ką tik norime - todėl gali prireikti įvairiausių objektų kurių scenoje nėra. Juos nupiešite gestais ir žiūrovai bei kolegos juos lengvai pamatys savo vaizduotėje. Jei vienu metu naudosite fizinius objektus ir menamus, tai sumaišys realų ir įsivaizduojamą pasaulį - nei tas, nei tas neteks prasmės, įvyks kuriamos realybės laužymas.

Improvizuojant reikėtų stengtis gyvai, nebūti vien tik stovinčiom galvom. Nebijokite judėti, naudoti menamus daiktus, atsisėskite, atsistokite ar atsigulkite, pažvelkite per menamą langą. Gebėjimą būti gyvu scenoje, padės išlavinti fizinės laisvės pratimai.

Jei jūsų partneris naudoja menamus daiktus pasistenkite atsiminti kur jis juos panaudojęs padėjo, o jei jūs pats naudojote menamus daiktus ir žinote kad partneris tuo

metu jūsų nematė, parodykite jam kur jie yra. Jūsų kuriama realybė gali greitai subyrėti jei partneris pereis kiaurai per jūsų nupieštą stalą ar skalbimo mašiną.

Atliekant vaidinimo pratimus užsiėmimų metu, įprastai vaidina du improvizatoriai, o kolegos pagal poreikį gali prisijungti tiesiog pakilę nuo kėdžių.

Atliekant ilgą vaidinimą grupei improvizatorių prieš žiūrovus, du pagrindiniai atlikėjai stovi scenoje, likę išsirikiuoja už jų (kolegų pečių linijos sudaro vieną liniją arba puslankį) poros metrų atstumu. Įprastai improvizacijos pasirodymai vyksta mažose, kamerinėse erdvėse, todėl užpakalinė improvizatorių linijai dažnai tenka atsistoti prie sienos, už pirmaplaninių atlikėjų. Užpakalinėje linijoje esantys improvizatoriai įprastai gali užėti ir padėti kolegoms, juos pakeisti, jiems paskambinti ir atlikti kitų judesių. Turėkite galvoje kad antraplaniniai improvizatoriai taip pat yra matomi, todėl jiems derėtų neprarasti budrumo, klausytis, neramstyti sienų. Jų tikslas yra būti nematomais.

4.22 Vaidybinės improvizacijos pratimų temos

Improvizacijos įgudusiems skyriuje yra vystomi įvairūs improvizatorių įgūdžiai. Šalia visų pratimų pavadinimų yra prirašyti simboliai nurodantys, kurių įgūdžių lavinimui jie yra tinkami. Užsiėmimų metu rekomenduojame koncentruotis ne daugiau nei į dvi skirtingas temas taip koncentruositės į konkrečius improvizacijos raumenis ir greičiau juos išauginsite.

4.22.1 Bendra tema ir keisti dalykai (B)

Šie pratimai padės improvizatoriams lavinti gebėjimą kartu suvokti bendrą temą, ją patvirtinti ir vystyti. Jie yra susiję su keistų dalykų pastebėjimu. Kuo labiau patyrę improvizatoriai tuo greičiau jie atras bendrą temą. Atliekant šiuos pratimus nepamirškite būti drąsiais ir konkrečiais, pasitikėkite savimi - tai padės juos greičiau perprasti.

4.22.2 Drąsa (D)

Drąsa yra labai svarbi improvizacijos dalis. Šie pratimai padės jums žengti per savo ribas, išmokins pasitikėti savimi ir partneriu, padės suvokti kad galite griauti kalnus ir išmokins drąsiai judėti pirmyn, nerti į nepatogias situacijas. Drąsa padės pasakyti kažką konkretaus ir ryžtingo - padės greičiau su partneriu kartu sugeneruoti bendrą temą.

4.22.3 Emocijos (E)

Emocijos scenoje visuomet nugali logiką. Jos yra žymiai stipresnės. Jei vaidindami pakeičiame darbą, tai darome tai ne dėl didesnės algos ar karjeros, bet dėl tokių dalykų kaip kad ieškojimas draugiškesnio kolektyvo nes trūksta gyvenime šviesos, ar dėl ilgesnės pietų pertraukos nes norime daugiau poilsio ir ramybės.

Vaidinant mes neturime kostiumų, fizinių objektų, tai ką pasakome yra išgalvota, tačiau stebint improvizacija ji mus kartais įtraukia dar stipriau negu kinas ar teatras. Tai dažniausiai nutinka dėl improvizatorių naudojamų emocijų. Visi nematomi ir išgalvoti dalykai įgauna prasmę jei vaidinant jie mums rūpi. Jei jus paveikia tai kaip partneris geria menamą kavos puodelį, nematomas kavos puodelis staiga pasidaro labai svarbus. Jei partneris pasako ką nors paprasto, tačiau jus tai paveikia, paprasti žodžiai iš karto įgyja didelę prasmę. Emocijos sukuria prasmę. Labai svarbu jas rodyti ir jausti vaidinimų metu.

4.22.4 Fizinė laisvė (F)

Improvizuojant svarbu atsipalaiduoti ir jaustis patogiai - tiek scenoje, tiek savo kūne. Šie pratimai padės jums išlaisvinti savo kūną, išnaudoti visą scenos erdvę. Improvizuojant be stovėjimo sėdėjimo ir gulėjimo yra dar keli šimtai įvairių kūno padėčių ir būdų kaip galite panaudoti savo kūną. Scena turi daug erdvės, ne tik centrą, treniruokitės ją išnaudoti. Vieninteliai judėjimo ir fizinės laisvės apribojimai yra fantazija ir savo fizinio kūno galimybių bei grožio nuvertinimas.

4.22.5 Klausymas (K)

Vaidindami bendraujame daugybe lygių - žodiniu, loginiu, emociniu, fiziniu. Visais šiais lygiais turime gebėti ir klausytis partnerio. Klausytis žengiant vaidint padeda išankstinis suvokimas, kad improvizacijoje nėra nereikalingos informacijos, nereikalingų judesių. Viskas ką atlieka partneris, ką ištariate jūs yra panaudojama. Dažnai nėra net svarbu kas yra pasakoma, bet kaip pasakoma, su kokia emocija, koku tonu ir koku žvilgsniu. Kadangi kuriame nuo nulio, turime kūrybai sunaudoti visus informacijos trupinius. Pratimai prierašu (K) leis jums koncentruotis į klausymosi įgūdžių lavinimą.

4.22.6 Menami daiktai (M)

Menami daiktai nuspalvina vaidinimus. Jų dėka galite nupiešti įvairiausių objektus ar erdves. Viena iš svarbiausių menamų daiktų funkcijų yra įkvėpimas - jie jus įkvepia tiek pat kaip ir partnerio žodžiai, elgesys ar emocijos. Šios temos pratimai lavins jūsų gebėjimą kokybiškai bendrauti ir tiksliai naudoti menamus daiktus tuo pačiu metu.

4.22.7 Personažai (P)

Personažai yra vienas iš improvizacijos prieskonių. Atlikdami šiuos pratimus pasitreniruosite pabūti kažkuo svetimu, pabūti tuo kuo nesate kasdienybėje. Eksperimentuokite, išbandykite skirtingas roles, būtinai pabandykite tapti priešingais negu esate gyvenime, patyrinėkite įvairiausias savo spalvas.

4.22.8 Taip ir (T)

Taip ir vaidinant neapsiriboja vien tik loginiu partnerio priėmimo ir papildymu žodžiais. Tai yra priėmimas bendrai kuriamos realybės, žengimas į sceną su mintimi, kad mano partneris yra genijus ir kad ir ką jis pasakys ir padarys man tiks ir aš jį papildysiu ir mes sukursime ką nors nuostabaus. Taip ir yra naudojamas ne loginiame, tiesioginiame žodžių lygmenyje (kaip tai dažniausiai buvo darom žaidimuose, bet filosofiniame, platesniame bendros kūrybos lygmenyje).

Žengiant į sceną be abejo yra svarbu būti natūraliu arba pozityviu. Šie pratimai padės išlavinti pozityvumo raumenį. Jei žengiate į sceną ir ten kyla konfliktai, o pirmi impulsai yra ieškoti ginčų, tuomet jums reikia padirbėti su "taip ir" pratimais. Konfliktai improvizacijoje galimi tik tada jei jie yra sąmoningai pasirenkami ar iškyla viduryje vaidinimo.

Taip ir vaidinimuose yra naudojamas platesniu mastu nei žaidimuose - bendram realybės kūrimui, tačiau ne visuomet naudojamas siaurąja prasme - sutikimui su partnerio, kaip personažo žodžiais. Viskas ką jūs su partneriu nupiešiate erdvėje ir pasakote tampa

tiesa. Tačiau personažai pasirinkimus ir sprendimus turėtų atlikti deramus nupieštai aplinkai. Personažų logika turi atitikti sukurtos realybės logikai. Improvizacijoje sukurti personažai dažnai būna keisti, sako taip daugiau nei žmonės kasdienybėje, tačiau jie nėra bepročiai ir nesako viskam vien tik taip, taip, taip. Personažai gali turėti skirtingą požiūrį į iškilusią problemą ar susidariusią situaciją, todėl tarp jų galimi nesutikimai, lengvi konfliktai.

Vaidinimo pradžioje sukūrus personažus su skirtingais požiūriais ar filosofijomis reikėtų vaidinti su mintimi “nors mes esame skirtingi, tai nereiškia kad mes negalime būti draugais.” Įprastai mūsų kuriamuose vaidinimuose sukurti personažai jau pažįsta vienas kitą ilgą laiką ir todėl jie yra pripratę prie vienas kito skirtumų. Priimkite skirtingą partnerio personažo požiūrį ir nesistenkite jo pakeisti, kaip tik kartu stenkitės tą požiūrį iširti ir paaštrinti.

Jeį pačioje pradžioje vaidinimo nepasakėte vienas kitam “taip” ir susikūrėte skirtingus personažus, jų neišduokite ir nepakeiskite nuomonės viduryje vaidinimo. Kai personažas pakeičia nuomone, improvizacijoje dažnai tai reiškia etiudo pabaigą.

Kad iliustruoti “taip ir” vaidybiniuose etiuduose galime iliustruoti tai pavyzdžiu: *Vienas iš improvizatorių vaidinime yra chirurgas, kitas po operacijos atsikėlęs pacientas. Pacientas pastebi kad pas jį koja pakeista į medinę koja ir išsigąsta ir pradeda pykti ant chirurgo. Chirurgas pasako kad manė jog pacientui prie figūros visai tiktų medinė koja. Dar parodo kad vietoje vienos rankos pacientui įstatė kablį. Tai dar labiau šokiruoja pacientą ir jis pradeda kaltinti chirurgą kad tas pavertė jį į piratą. Chirurgas nelabai suvokia nusiskundimų nes mano kad piratai yra visai kietas reikalas.* (Čia personažai turi skirtingą požiūrį į pavirtimą piratu, pacientą tai šokiruoja o chirurgui tai atrodo visai normalu. Tačiau improvizatoriai valdantys personažus kartu dirba kad sukurtų realybę kur pacientas tampa piratu) *Vaidinime toliau pastebimas akies raištis, įterpiama papūga, o pacientas retkarčiais net nenorėdamas ištaria “Arrrr!”.* (improvizatoriai kartu dirba ir aštrina sukurtą situaciją).

4.22.9 Veiksmas, vieta, veikėjai - 3V (V)

Improvizuotose vaidinimuose pradžioje improvizatoriai turi gana mažai informacijos arba jos visiškai neturi. Pirmi dalykai dėl kurių vaidinant svarbu yra sutarti ir išsiaiškinti yra tai kas vyksta vaidinime, kas per personažai tai yra ir ką jie veikia, atsakyti į klausimus - kas, kur, ką veikia? Sužinojus ką veikiame tampama drąsesniu pasirinkimuose, tai atriša mums galimybes rinktis ir priimti sprendimus. Sužinojus kas mes esame atriša mums galimybes naudoti emocijas ir vystyti santykius. Sužinojus kur esame atsiriša kojos ir mes pradėdame matyti erdvę; dingsta jausmas, kad esate rūke ar tamsoje.

Šiuos dalykus atliekant 3V pratimus galima parodyti, galima įvardinti, perteikti emocijomis ar potekstėmis. Svarbu tiesiog kad vaidinimo pabaigoje improvizatoriai žinotų atsakymus į visus tris klausimus.

Noras žinoti kas esate, kur esate ir ką veikiate su laiku tampa įpročiu ar net instinktu. Atliekant laisvos formos vaidinimus nėra privaloma žinoti viską iš pradžių, tačiau derėtų palaipsniui viską išsiaiškinti, tuomet būsite laisvi vaidinimą plėsti ir vystyti.

Šių trijų dalykų išsiaiškinimas padės ir bendros temos ieškojime, keistų dalykų pastebėjime. Kai išsiaiškinsite kontekstą, tuomet jame lengvai pastebėsite ką nors neįprasto ar išsiskiriančio ir galėsite pasilinksminti. 3V, kartais gali būti improvizatoriams nuobodžioji dalis - pasidėti pamatus vaidinimui. Ją paversti įdomiąja galite leisdami vienam iš atsakymų nederėti prie kitų dviejų - taip sukursite spalvingą, nestandartinę aplinką. Pvz: *Du seneliai žaidžia tenisą lauke. Kompiuterinių žaidimų mėgėjai deginasi havajų paplūdimyje.* Tačiau tai

nėra privaloma. Geriau paprastos ir aiškos situacijos nei neaiškos situacijos ir kontekstas. Visuomet geriau yra būti perdėtai konkrečiu. Nepalikite vietos interpretacijoms ar neaiškumams.

Retkarčiais improvizatoriams būna painu suvokti kas yra “veiksmas”. Tai yra veikla, kuria personažai užsiima duotu metu - dirba kompiuteriu, remontuoja namus ar valgo vakariene. Beveik visada veikla yra susijusi su menamų daiktų naudojimu. Stovėjimas ir kalbėjimas nėra veiksmas, todėl įvardinant, atliekant veiksmą reikia pasistengti sau sugalvoti ką nors aktyvaus.

4.23 Improvizuotos vaidybos pratimai

Šiame skyriuje didžioji dauguma pratimų turės vaidybos ingredientų. Jie taip pat suteiks daugiau laisvės negu improvizacijos žaidimai, nes turės mažiau taisyklių. Atliekant vaidinimus visuomet stenkitės koncentruotis tik į vieną improvizacijos įgūdį ir nesistenkite pratimų išpildyti tobulai, nenusiminkite jei atliekant menamų daiktų pratimus nepavyks idealiai klausytis. Svarbu dėti pastangas įvykdyti užduotis, tačiau atsiminkite kad vaidinant, visai kaip ir žaidžiant galima klysti. Atlikus pratimus ar etudus visuomet paplokite atlikėjams, nes improvizacija yra sunkus menas ir kolegas svarbu palaikyti.

Koncentruokitės į atskirų įgūdžių lavinimą ir palaipsniui juos įsisaugoninsite. Atlikus šiuos pratimus daug kartų išlavinsite tinkamus improvizacijos instinktus, kurie labai pravers jūsų improvizacijos kelionėje.

Rekomenduojame ruošiant užsiėmimus įgudusiems įtraukti žaidimų iš ankstesnio “pradedančiųjų” skyriaus ypač apšilimui. Vaidinti visiems seksis geriau jei grupė bus susipažinusi, atlikusi keletą komandos formavimo pratimų.

4.23.1 Apšilimo pratimai

Apšilimo pratimai yra skirti atsipalaiduoti ir susikoncentruoti improvizacijos užsiėmimui, pamiršti dienos rūpesčius, pakvailioti ir pasikalbėti prieš pradedant pagrindinę užsiėmimo dalį.

Aerobika (F)(P)

Šį pratimą derėtų atlikti tuomet kai improvizatoriai jau pažįsta vienas kitą ir yra kurį laiką improvizavę kartu. Patartina šio pratimo metu naudoti muziką. Vedėjas skiria dalyviams personažų roles - pozityvaus arba negatyvaus aerobikos trenerio. Tuomet vienas dalyvis žengia prieš visus ir apsimeta aerobikos užsiėmimo vedėju. Kiti tampa sportininkais. Vedėjas rodo fizinius pratimus, juos apibūdina, gali vaikščioti po erdvę ir apžiūrinėti kaip sportininkams sekasi sportuoti. Pozityvus treneris visus motyvuoja, giria, jiems padeda. Negatyvus treneris visus engia, plūkia, vadina nevykėliais ir verčia atlikti jo pratimus. Kiekvienas dalyvis trenerio rolėje pabūna po 1-2 minutes.

Atlikdami pratimą dalyviai gali prisigalvoti nerimtų, nepatogių fizinių pratimų; jei yra piktojoje rolėje - keiktis išgalvotais keiksmažodžiais; jei yra teigiamo trenerio rolėje - duoti išgalvotus saldžius komplimentus. Atliekant pratimą vedėjui reikėtų dalyviams priskirti roles kurios skiriasi nuo improvizatoriaus būdo. Jei improvizatorius yra labai linksmas ir pozityvus -

priskirti jam griežtojo trenerio rolę, o jei improvizatorius yra rimtuolis, priskirti jam pozityviojo trenerio rolę.

Bendra specialybė (B)(K)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Bet kuris iš jų taria “aš esu <specialistas> ir aš turiu šį <daiktas būdingas specialistui>”. Tuomet improvizatoriai vienas po kito, ratu pakartoja, kad yra toks pats specialistas, tačiau turi kitą specialistui būdingą daiktą. Vedėjas paklausia dalyvių, kuris iš išvardintų dalykų skambėjo išskirtiniu, labiausiai spindėjo? Aptarus, sekantis dalyvis įvardina kitą specialybę ir daiktą kurį tas specialistas naudoja. Pratimo tikslas yra vardinti kuo paprastesnius objektus, nesistengti būti išradingu. Netgi vardinant paprasčiausius daiktus, aptardami visi pastebės, kad atsiranda keistų, išskirtinių objektų nesistengiant būti originaliu. Pavyzdžiui:

- A - aš esu sodininkas ir turiu kastuvą*
- B - aš esu sodininkė ir turiu kauptuką*
- C - aš esu sodininkas ir turiu pintinę*
- D - aš esu sodininkas ir turiu kopėčias*
- E - aš esu sodininkas ir laistymo žarną*

Trumpo aptarimo metu greičiausiai paaiškės kad keistas dalykas buvo kopėčios - tai yra objektas su kurį sodininkai rečiausiai naudoja.

Pratimas skirtas lavinti pastabumą, atrasti dalykus kurie išsiskiria iš konteksto.

Dovanos su menamais daiktais (K)(M)

Dalyviai stovi rate. Pirmasis asmuo gestais (nekalbėdamas) nupiešia dovaną ir ją įteikia antrajam. Antrasis priima dovaną ir ją panaudoja. Tuomet sukuria naują dovaną ir perduoda ją trečiajam. Tęsiama tol, kol visi pabuvo abiejose rolėse bent po vieną kartą. Kuriant gestais patartina neskubėti ir pasistengti dovaną nupiešti kuo aiškiau, sukurti kontekstą iš kurio objektas paimamas.

Pavyzdžiui, pirmasis improvizatorius dovanoja virdulį - pakelia jį nuo stalo, pripila vandens, įjungia šildymą, palaukia sekundę, įpila vandens į menamą puodelį ir tuomet padovanoja virdulį kolegai. Antrasis improvizatorius paėmęs virdulį pripila iš jo vandens į puodelį ir padeda j šoną. Tuomet antrasis improvizatorius sugalvoja kitą objektą ir jį pradeda piešti su tikslu padovanoti trečiajam.

Kartais dovanos gali būti neaiškios. Tuomet gavęs dovaną improvizatorius tiesiog atvaizduoja tai, ką jis suprato gavęs. Kuriant objektą, geriau visuomet būti savo judesiais perdėtai konkrečiu, negu abstrakčiu.

Dviejų žingsnių asociacijos (K)

Visi dalyviai stovi išsidėstę rate. Pirmasis dalyvis ištaria žodį. Antrasis mintyse sugalvoja vieną asociaciją išgirstam žodžiui, ir ištaria asociaciją susijusią su mintyse sugalvotu žodžiu. Šio pratimo metu vienas žmogus atlieka dvigubą asociacijų žingsnį, todėl

dviejų dalyvių mintys turi mažesnę ryšį. Jei paprastose asociacijose visi naudoja grandinę A-B-C-D-E-, šio pratimo metu aktoriai sukuria grandinę A-C-E-G-. Naudojamos asociacijos gali būti iki sakinio ilgio. Pratimas panašus į "Asociacijų įsiminimo" pratimą, tik čia atlikimo tempas yra greitesnis ir nėra grįžtama atgal. Pavyzdys:

A - namas

B - (mintyse namas asocijuojasi su virtuve, o virtuvė su orkaitė) ištaria - orkaitė

C - (mintyse orkaitė asocijuojasi su kiaušiniene, o kiaušiniene su prekybos centru) ištaria - prekybos centras

D - (prekybos centras asocijuojasi su sporto prekėmis, o sporto prekės su tinkliniu) ištaria - tinklinis

ir t.t.

Pastabos

Šis pratimas lavina minties šuolį. Jo praktinis panaudojimas yra vaidinimų startavimui gavus pasiūlymą iš žiūrovų. Išgirdus pasiūlymą, nebūtina iš karto pradėti etiudo naudojant paminėtą objektą ar vietą, galima nuo pasiūlymo atitrūkti mažu loginiu šuoliu. Išgirdus pasiūlymą A, galima pradėti vaidinti nuo C.

Emocingos citatos (E)

Vedėjas atsineša į užsiėmimą sugalvotų stiprių emocinių situacijų - jos gali būti iš filmų ar knygų. Jis nupasakoja situacija ir tuomet, visi stovėdami rate, pakaitomis ištaria jo nurodytą citatą ar žodžius su stipria emocija derančia prie žodžių. Keletas pavyzdžių:

- Filme "Prezidento lėktuvas", Harisonas Fordas išmeta paskutinį teroristą iš lėktuvo pikta sakdamas "Dink iš mano lėktuvo!"
- Viename iš Hario Poterio filmo, pikta ragana puola mokinę su mirties burtais. Tarp jų įšoka mokinės mama ir aršiai sušunka "Tik ne mano dukrą, tu kale!"
- Filme "Kasablanka" mergina meiliai ištaria vaikinui "Pabučiuok mane, lyg tai būtų paskutinis kartas."
- Pirmajame "Žmogus Voras" filme, dėdė žmogui vorui pasako labai rimtai ir rūpestingai "Su didele jėga ateina didžiulė atsakomybė."

Emocijų stiprinimas atsispiriant į partnerį (E)(K)

Pratimas atliekamas porose. Vienas improvizatorius pasakoja savo rytinę istoriją naudodamas kuo daugiau detalių - kaip jis prabudo, atsikėlė, nuėjo į vonią, išsiplovė dantis. Partneris susigalvoja kokią tik nori emociją ir ją stiprina besiklausydamas partnerio, įsiterpia į jo kalbą, daro prielaidas, sako teorijas, kurios jo emociją stiprina. Pasakotojas yra neutralus, kai jį pertraukia jis palaukia ir paskui kai tik gali toliau tęsia savo istoriją. Emocingasis improvizatorius turi stiprinti savo emocijas atsispirdamas į visas partnerio duodamas smulkmenas, žodžius, ieško detalių prie ko prikibti kad tik sustiprinti savo emociją. Pavyzdys:

A: Pramerčiau akis 7:10

B: (liūdnas) Vargšeli, taip anksti.

A: Normaliai visai, paspaudžiau "snooze" ir pamiegojau dar dvidešimt minučių.

B: O siaube, labai pavargęs buvai ane, eina sau, tikriausiai pavėlavai į darbą (stipriai nusiminęs).

A: Trisdešimt minučių dar likę buvo kai atsikėliau susiruoši į darbą. Tai nuėjau į vonią išlipęs iš lovos.

B: (su stipriu liūdesiu) Nieko neapsirengi? Tikriausiai buvo labai šalta.

Ir t.t.

Pratimo variantas - galima viską atlikti visiškai taip pat, tik pridėti menamų daiktų naudojimą. Taip sukursite puikų etiudą. Variantą galima atlikti scenoje, galima atlikti visiems porose, atskirai vieniems nuo kitų.

Emocinis vertinimas (E)(K)(P)

Improvizatoriai stovi porose atsisukę vienas į kitą. Improvizatorius A užsidengia akis ir sugalvoja koks personažas jis yra, o taip pat sugalvoja koks yra jo santykis su improvizatoriumi B. Sugalvojęs jis atsidengia akis ir pasinaudodamas gestais, bei stipriomis emocijomis ištaria sugalvotą teiginį ar frazę ir sustingsta vietoje išlaikydamas veido mimiką bei kūno poziciją. Improvizatorius B neskubėdamas, per pusę minutės ar daugiau sugalvoja ir spėja kas per personažas A galėjo būti, kokie gali būti A ir B santykiai, kokioje vietoje jie yra, bei kitą informaciją kurią suprato iš žodžių. Svarbu kad A tardamas žodžius jaustų ir žinotų, kas jam yra B. Po kiekvieno pratimo atlikimo, improvizatoriai apsikeičia rolėmis. Gali būti kad rolės atspėti nepavyks, tuomet įkūnyjęs personažą improvizatoriui gali tiesiog pasakyti kas jis buvo. Atliekant pratimą galima eksperimentuoti - kartais būti labai konkrečiu, kartais išartuose žodžiuose įdėti mažiau detalių ir konkretumo. Pavyzdys:

A - Gal kada paimsit ir mane grybauti? (sako ramiai, su ilgesiu ir lengvu liūdesiu)

B - Spėja ir sako "Tu esi pagyvenusio amžiaus mama, o aš esu tavo sūnus."

B - Atsiprašau, gal galima tylos? (sako šnibždėdama, su lengvu susierzinimu)

A - Spėja ir sako "Tu esi bibliotekininkė, o aš triukšmaujantis lankytojas".

Pratimas labai gerai iliustruoja kad emocijų ir personažų naudojimas suteikia labai daug papildomos informacijos. Kartais 3V išsiaiškinti galima iš keletos žodžių jei jie yra paspalvinti emocijomis ir tariai iš stiprius pamatus turinčio personažo lūpų.

Figūros su kontekstu (B)(F)

Visi dalyviai stovi rate. Vienas iš improvizatorių žengia į centrą ir įvardina kas per objektas jis yra. Tuomet antrasis improvizatorius žengia į centrą ir įvardina kas jis yra - jis turėtų būti objektas kažkuo artimas pirmajam. Trečiasis kolega žengia į centrą ir įvardina bei įkūnija dalyką arba fenomeną, kuris apjungia jau esančius daiktus - jis sukuria kontekstą. Tomet scenoje lieka trečiasis improvizatorius. Kiti pasišalina ir jis sugalvoja naują daiktą prie kurio prisijungia bet kuris kolega. Sekantis asmuo žengęs į vidurį įvardina dalyką ar fenomeną apjungiantį abu improvizatorius. Pavyzdžiui:

A - Aš esu lėkštė

B - Aš esu puodelis

C - Aš esu virtuvė. (C lieka)

C - Aš esu ratas,

*D - Aš esu vairas,
E - Aš esu automobilis (E lieka)
E - Aš esu nosis*

Informacijos dovanos (M)(T)

Trumpi etiudai su greitais pasikeitimais. Du aktoriai atlieka pratimą, tuomet kiti du juos keičia. Galima išsidėstyti dviem eilėmis - du improvizatoriai atlieka pratimą, tuomet žengia kiti du ir t.t. Pirmasis ištaria sugalvotą kolegos personažo vardą ir įvardina jo specialybę. Antrasis improvizatorius priima tai ir įvardina kokį objektą jis turi, kuris susijęs su jo specialybe ir su juo atlieka keletą judesių. Tuomet trumpasis vaidinimas sutabdomas ir savo mini vaidinimą atlieka kiti improvizatoriai. Pavyzdžiui:

*A - Pranai, girdėjau esi geras sodininkas.
B - Taip, todėl turiu šį puikų kastuvą (imituoja kad kasa).*

*C - Žinok, Laima, girdėjau kad esi puiki kirpėja.
D - Tikrai taip, todėl visur su savimi nešiojuosi šias žirkles. (imituoja kad išsitraukia iš stalčiaus žirkles ir jas parodo kolegai).*

Pastabos

Galimas paratimo variantas, kuriame improvizatoriai vaidina ilgiau - nuo trisdešimt sekundžių iki minutės. Tačiau pratimo pradžia visuomet yra svarbiausia - įgūdis priimti visą informaciją kaip dovaną yra labai vertingas. Kai partneris ištaria jums kažką konkretaus, tai palengvina jūsų darbą ir jums tuomet reikia pačiam mažiau galvoti.

Įrengimas (B)(F)(T)

Pratimą atlieka 7-8 dalyviai. Čia vedėjas neduoda jokio įkvėpimo. Vienas dalyvis sugalvojęs veiksmą su garsu žengia į priekį ir pakartotinai atlieka savo veiksmą skleidamas garsus savo pasirinktu taktu. Antrasis dalyvis sugalvojęs kaip gali prisijungti prie kolegos žengia pirmyn ir prisijungia su savo sugalvotu arba identišku judesiu ir garsu kaip kolega. Improvizatoriai žengia po vieną ir suformuoja mechaninį įrengimą, kuriame visos detalės juda panašiu taktu, atlieka įvairiausias funkcijas. Visiems dalyviams suformavus gyvą įrengimą, vedėjas gali jį sulėtinti ir pagreitinti įvardindamas kokiu tempu įrengimas dirba. Jei pirminis greitis įvardinamas kaip "50 procentų", tuomet dalyviai supras kaip įrengimas pagreitės ištarus "75 procentai" ar sulėtės ištarus "10 procentų". Pratimo pabaigoje vedėjas gali paleisti įrengimą 120 procentų greičiu - įrengimas neatlaikys ir sprogs, improvizatoriai išlakstys į visas puses.

Kompozicija neturi būti panaši į realų mechanizmą ir neprivalo turėti analogą kasdienybėje - įrengimas yra išgalvotas. Taip pat smagu kai aktoriai retkarčiais kopijuoja savo kolegas - taip pavyksta sukurti vizualiai patrauklius, kartais net simetriškus įrengimus.

Kaip tapai "X" ? (D)(E)

Pratimas atliekamas porose pasikeičiant, arba ratelyje atliekant pratimą pakaitomis. Vienam iš improvizatorių priskiriama specializacija arba specializacija su pasiekimu, pavyzdžiui „Europos kultūrizmo čempionas“, „Kaubojus“, „Astronautas“, „Žymiausias Lietuvos dizaineris“.

Tuomet improvizatorius turi papasakoti istoriją, kaip tapo minėtos specializacijos ekspertu į pasakojimą įterpdamas kuo daugiau asmeninių detalių. Kuo daugiau tikrų faktų jis pasakys, kuo mažiau istorija bus išgalvota, tuo natūraliau ir tikriausiai jis atrodys.

Keistas specialistas (B)(D)(M)(T)

Pratimą atlieka visi improvizatoriai vaidindami trumpus, dviejų sakinių etiudus. Du improvizatoriai susitinka scenoje ir vienas iš jų taria: „<Kolegos personažo vardas> girdėjau esi puikus <specialybė>“ o kitas atsako „Taip, todėl su savimi nešiojuosi šį <objektas būdingas tam specialistui>“. Sakinių struktūrą galima šiek tiek koreguoti, tačiau esmė turi išlikti. Ištarus po sakinių, improvizatoriai pasitraukia ir kita pora žengia eina į sceną ir atlieka tą patį. Pavyzdžiui:

A: Žinai Tomai, man tave rekomendavo, sakė esi puikus kirpėjas.

B: Taip, todėl su savimi visada nešiojuosi šias žirkles. (parodo gestais, kad rankose laiko žirkles)

C: Romualda, girdėjau esi puiki archeologė.

D: Taip, todėl visur su savimi nešiojuosi šį kastuvėlį. (parodo gestais kad rankoje turi kastuvėlį)

Visiems atlikus šį pratimą keletą kartų, atliekamas kitas variantas. Dabar, pirmasis improvizatorius prabilęs poroje turi įvardinti specialybę ir pomėgį kuris yra nesusijęs su specialybe, o antrasis atsakyti kokį objektą jis todėl nešiojasi. Objektas turėtų būti detaliau apibūdintas, apjungiantis ir specialybę ir pomėgį. Struktūra sakinių yra tokia: „<Kolegos personažo vardas> girdėjau esi puikus <specialybė> kuris mėgsta <pomėgis>“. Kitas atsako „Taip, todėl su savimi nešiojuosi šį <objektas derantis specialistu su minėtu pomėgiu>“. Objektai kuriuos specialistas turi gali būti spalvingi ir nelabai logiški. Visi jie tinka. Svarbu tiesiog stengtis sujungti specialybę su pomėgiu per objektą. Pavyzdžiui:

A: Inesa, girdėjau kad esi puiki gydytoja, kuri mėgsta auginti vaisius.

B: Visiška tiesa, Pranai, todėl turiu šį pintą gydytojo krepšį į kurį susidedu savo termometrų ir pulsometrų.

C: Rokai, žinau kad esi elektrikas, kuris mėgsta išskylauti.

D: Tikrai taip, todėl visur su savimi nešiojuosi šį akumuliatorių kuris padeda uždegti liepsną.

Kopijuok kopijuotoją (B)(F)(T)

Visi dalyviai išsidėstę ratu. Pratimo tikslas yra sekti kitus, juos kopijuoti ir negalvoti ką daryti pačiam, retkarčiais sustiprinant ar paršykinant kolegų judesius ir garsus. Pratimo pradžioje visi tiesiog stovi ir pastebi pas ką nors smulkią detalę, tokią kaip sulenkti keliai, mosikuojanti ranka, ar žiovavimas. Pastebėjus judesį, jį reikia tiesiog kopijuoti. Visi kopijuoja

vienas kitą, visi juda kartu, vienodai, lyg būtų vienas kito veidrodžiai. Palaipsniui pratimas keisis, judesiai mutuos, atsiras garsai ar juokas. Svarbu nesistengti vesti, o tiesiog pasiduoti grupei ir vienas kitą kopijuoti. Jei judant atsiranda naujų judesių ar garsų, juos priimkite ir visi kartu keiskitės. Drąsiai stiprinkite matomus judesius.

Natūralus etiudas (E)(K)(T)

Šis pratimas turi tris variacijas. Pirmosiose dviejose tiesiog būnama savimi, o trečiojoje pridedami improvizacijos ingredientai. Vaidinant nebijoti būti savimi ir apsinuoginti yra labai svarbu. Būti savimi yra sunku, šis pratimas gali tapti ir savotiška terapija. Jį atliekant dalyviai nuliūsta, verkia, juokiasi be jokio filtro. Pratimo atlikimui reikalinga saugi aplinka - grupės dalyviai turėtų pažinoti vienas kitą, arba būti su improvizacijos patirtimi, pratę save apnuoginti prieš visus.

Atliekant pratimą kalbėkite aiškiai ir garsiai, nebijokite būti savimi drąsiai. Kalbėkite trisdešimt procentų garsiau nei įprastai. Venkite klausimų ir komentarų. Jei partneris dalinasi savo patirtimis, jūsų darba yra ne komentuoti o išklaudyti ir pasidalinti savo gyvenimo patirtimis.

Pirmas variantas - du improvizatoriai sėdi kėdėse nukreiptose kampu - pusiau į žiūrovus, pusiau vienas į kitą. Vienas iš jų pasidalina savo gyvenimo įvykiu, problema ar džiaugsmu, kuris paskutiniu metu jam kirba mintyse. Kolega klausosi ir partneriui pabaigus savo mintį, jis pasidalina savo mintimis, problemomis ar džiaugsmais, kurias įkvepia partnerio ištarti žodžiai. Abu dalyviai vienas po kito dalinasi savo mintimis, gyvenimo istorijomis. Kuo labiau pratimo metu atsiversite, tuo labiau atsivers ir partneris. Nebijokite nerti gilyn ir pažiūrėti ką atrasite.

Antras variantas - du improvizatoriai pradeda vaidinimą atsistoję. Jie naudoja paprastus menamus daiktus. Menamų daiktų veiklas jie sugalvoja patys. Tai turėtų būti veiklos kurios jiems patinka, yra malonios ir reikalauja per daug dėmesio. Susigalvojus veiklas, vienas iš jų prabyla ir pratimas yra tęsiamas taip pat kaip pirmajame variante. Pakaitomis improvizatoriai atsiveria, pasakoja tikras gyvenimo istorijas ir mintis, būna savimi.

Trečias variantas - etiudas pradedamas visai kaip antrajame variante, tačiau improvizatoriams pasidalinus gyvenimo patirtimis ir idėjomis 2-3 minučių vedėjas suploja rankomis. Vedėjui suplojus rankomis dalyviai pradeda improvizuoti. Improvizuojant kurkite viską kaip esate pratę, vaidinkite, naudokite metodus kuriuos žinote ar mokate, arba tiesiog gyvenkite scenoje. Šio varianto atlikimo metu $\frac{2}{3}$ laiko atviraujama, o $\frac{1}{3}$ laiko improvizuojama.

Pastabos - jei vaidinimų metu bus ašarų, liūdesio, stipraus džiaugsmo, leiskite dalyviams juose pabūti. Pajusti stiprius jausmus ar akimirkas ne visiems pavyksta. Aktoriai dažnai ieško būtų atrasti šitas patirtis ir mažai kuriems pavyksta tai padaryti.

Objektų funkcijų asociacijos (B)(K)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Vienas iš jų įvardina kas per objektas ar veikėjas jis yra ir ką veikia. Tuomet jo kaimynas pasako, kas jis yra ir ką veikia, stengdamasis kiek galima artimesniu pirmojo objektui ir veiksmui. Trečiasis ištaria, kad jis yra dar kitas objektas su artima funkcija, stengdamasis būti kuo panašesniu į pirmus du. Pratimas tęsiamas tol, kol

visi įvardina save ir savo funkcijas. Svarbu yra visiems stengtis išlaikyti tą patį kontekstą. Kontekstas išryškėja po pirmų dviejų, trijų pasisakymų.

Pavyzdys:

A - Aš esu kamuolys ir aš riedu; B - Aš esu sniego gniūžtė ir mane ridena; C - Aš esu riedlentė ir aš riedu; D - aš esu sugedęs automobilis ir aš lekiu nuo kalno.

A - Aš esu mokinys ir aš mokausi; B - Aš esu studentas ir aš studijuojau; C - Aš esu vaikas kurį auklėja tėvai; D - Aš esu verslininkas kuris mokinas seminare.

Padavėjau, mano sriuboje yra... (T)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis antrajam pasako sakinį "Padavėjau, mano sriuboje yra <bet koks daiktas ar fenomenas>". Antrasis dalyvis yra padavėjas, jo tikslas su pasididžiavimu paprastai ir konkrečiai paaiškinti dėl kokios priežasties, kliento sriuboje yra įvardintas daiktas. Pateisinimas turėtų būti susijęs su restoranu arba pačiu padavėju - restorane yra normalu, kad tokie daiktai dedami į sriubas. Prasukus vieną ratą, galima paprastus daiktus sriuboje pakeisti į fenomenus ar abstrakcijas sriuboje (pvz. meilę, fiziką, šurmų). Antrajam pateisinus daikto buvimą sriuboje, jis tampa klientu ir trečiajam (padavėjo rolėje) pasako kad jo sriuboje yra kažkoks kitas objektas. Trečiasis pateisina ir tuomet įvardina ketvirtajam, kas yra jo sriuboje. Pasistenkite pradėti tarti pateisinimą jo dar nesugalvojus pilnai. Pateisinimas neprivalo būti labai logiškas, svarbiau kad padavėjas būtų užtikrintas ir pasitikintis savimi kai kalbės kvailystes. Pavyzdžiui:

A - Padavėjau, mano sriuboje yra mikrobangų krosnelė.

B - Mūsų restoranas yra buitinės technikos parodos dalis, mes visada įdedam naujausius buitinės technikos modelius į sriubas klientams.

B - Padavėjau, mano sriuboje yra durų rankena.

C - Tikrai taip. Dantų šalinimo restorane mes visiems įdedame į sriubas rankenas ir siūlus, kad galėtų panaudoti jas dantų išsirovimui. Galite laukdamas maisto pasinaudoti bet kuriomis durimis (rodo ranka į erdvę). Įsistatykite į jas rankeną ir pirmyn.

C - Padavėjau, mano sriuboje yra gravitacija.

D - Žinoma, restorane prie žemės centro, mes negailime gravitacijos klientams.

Paaštrinimas ratu (B)(T)

Visi aktoriai išsidėstę rate. Pratimo tikslas yra pradėti nuo menko, smulkaus objekto ir veiksmo ir jį stiprinti (išlaikant loginį ryšį), tol kol kažkuriam kolegai nepavyks sugalvoti stipresnio pratęsimo. Tuomet, dalyvis nepagalvojęs stipresnio pratęsimo, tiesiog sugalvoja nauja smulkų objektą su smulkiu veiksmu ir visi judant ratu stengiasi stiprinti iki tol kol kas nors greitai nesugalvos sustiprinimo būdo. Personažas visuomet yra įvardijamas pirmu asmeniu "Aš esu <personažas arba objektas> ir aš <veiksmas>". Kontekstas išryškėja po pirmų dviejų - trijų pasisakymų, sekantiems improvizatoriams yra svarbu pasistengti į jį pataikyti. Svarbu nesistengti būti išradingu, o tiesiog pataikyti į kontekstą. Pavyzdžiui:

A - Aš esu skruzdėlė ir nešu lapą

B - Aš esu šuo ir traukiu roges
C - Aš esu Jautis ir tempiu plūgą.
D - Aš esu Dramblys ir velku medį.
E - (nesugalvoja stipresnio) Aš esu triratukas ir aš riedu.
F - Aš esu paspirtukas ir aš riedu.
A - Aš esu dviratis ir aš važiuoju
B - Aš esu motociklas ir aš važioju
C - (nesugalvoja stipresnio) Aš esu saulėgraža ir mane gliaudo
D - Aš esu riešutas ir mane traiško
Ir t.t.

Pasimėtymas peiliu (D)(F)(T)

Dalyviai mėtosi menamu peiliu - vienas meta, kitas pagauna arba jei jam įstringa peilis, jį išsitraukia ir meta į kitą. Po kurio laiko vedėjas gali padalinti peilį į dvi dalis ir leisti grupei mėtyti du peilius. Svarbu dalyviams nebijoti gauti peilį - būti padurtiems ar sužeistiems, išmokti pralaimėti. Galite peilį naudoti kaip nindzės, kaip žudikai, kaip cirko atlikėjai - nuskriausti greta stovintį žmogų, mesti peilį į tolimą improvizatorių. Atlikdami pratimą pasilinksminkite - galite mirti dramatiškai, lėtai, galite kalbėti veiksmo filmo herojų "kietu" tonu.

Personažo formavimas iš judesio - treniruotė (F)(P)

Pratimą atlieka visi dalyviai vienu metu. Jie vaikšto po auditoriją, vienas su kitu nebendraudami. Vedėjas veda visus per personažo kūrimo procesą. Pirma, visi turi pasistengti pajusti kokią tai savo kūno vietą ir leisti tai kūno vietai vesti improvizatorius į priekį - kūno dalis tampa jo svorio centru. Antra, aktoriai turi pagalvoti koks personažas vaikščiotų taip, kaip vaikščioja jie. Tuomet visi turėtų pasistengti įsijausti į sugalvotą personažą ir pabandyti mąstyti kaip mąsto personažas, jausti kaip jaučia personažas. Pratimo atlikimas trunka apie tris minutes. Atlikus pratimą galima aptarti, kokius personažus pavyko susikurti.

Personažo formavimas iš veido išraiškos - treniruotė (P)

Pratimas atliekamas porose. Pirmasis improvizatorius suformuoja neįprastą veido išraišką. Antrasis aktorius atkopijuoja pirmojo veido išraišką ir ją išlaiko. Išlaikydamas veido išraišką, antrasis aktorius pradeda pasakoti monologą arba bendrauti su menamu veikėju. Pirmasis aktorius tampa pozityviu, žingeidžiu nepažįstamuoju ir jei kolegai pritrūksta žodžių, jis gali užduoti keletą paprastų klausimų. Antrasis išlaikydamas veido pasakoja, retkarčiais atsako į klausimus, stengiasi pajusti emociją kurią jam suteikia neįprastas veidas, pajusti kas jis yra, tampa personažu. Po 1-2 minučių improvizatoriai apsikeičia rolėmis.

Pastabos

Šis metodas veiksmingas kuriant personažus improvizuotose etiuduose. Tereikia žengti į sceną šiek tiek pakoregavus savo veido išraišką (nebūtina persistengti) - tai suformuos kitokią kalbą, kitokią savijautą ir nejučiomis tapsite spalvingu personažu. Jei

vaidinant atpalaiduotumėte veidą ir jis grįžtų į įprastą formą, nenusiminkite, pabandykite jį suformuoti į pirminę būseną ir sugrįžkite į personažo kailį.

Personažas su “keisk” (P)

Pratimas atliekamas porose. Pats improvizatorius gali sugalvoti kokio personažo archetipą jis lavins, ar jei nori paprašyti kolegų kad jam sugalvotų. Personažo archetipų pavyzdžiai: mama, pardavėjas, barmenas, vaikas, vairuotojas, gydytojas, influenceris ir t.t.. Išrinkus archetipą aktorius turi suvaidinti 7 arba daugiau jam priklausančių skirtingų personažų (skaičių galima didinti, tačiau jis turi būti fiksuotas). Improvizatorius vaidina kalbėdamas monologu arba bendraudamas su menamais veikėjais, Jam įkūnijus personažą, kolega sušunka “Keisk.” Tuomet improvizatorius turi sukurti personažą kuris skiriasi nuo pirmojo. Po kiekvieno “keisk”, atlikėjo užduotimi tampa sukurti personažą, kokio dar nebuvo sukūręs. Po atlikimo, improvizatoriai rolėmis, išrenkamas kitas archetipas ir kitas improvizatorius sukuria sutartą kiekį personažų. Keitimai tarp personažų turėtų būti kas 10-40 sekundžių (intervalai netolygūs, kad improvizatorius nežinotų kiek užtruks būdamas vienu ar kitu personažu).

Prieš pratimo atlikimą galima prisiminti visus fizinius ir verbalinius būdus kurti personažus.

Pastabos

Pratimas turi didžiausią naudą, kai improvizatoriui kuriant personažus pristinga variantų ar idėjų ir jis turi sugalvoti kažką visiškai naujo - taip lavinamas personažų kūrimo raumuo.

Pasitreniravus su standartiniais archetipais, galima pasilinksminti ir su keistais (standartinius archetipus lavinti yra svarbiau nei keistus), pvz: kalbantis agurkas, kalbanti stirna, kalbantis kanalizacijos vamzdis ir t.t.

Personažo monologas (P)

Dalyviai stovi rate. Pirmasis dalyvis ištaria sugalvotą vardą. Antrasis ištaria sugalvotą personažo savybę, būdvardį. Trečiasis ištaria personažo specialybę. Ketvirtasis papasakoja pusės minutės trukmės monologą kaip pirmų trijų kolegų apibudintas personažas. Tuomet antrasis sugalvoja vardą, trečiasis būdvardį, ketvirtasis specialybę, o penktasis pasakoja trumpą monologą. Pratimas atliekamas, kol visi dalyviai išbando visas skirtingas roles.

Pavyzdžiui:

A - Rokas

B - Greitasis

C - Kepėjas

D - Pasakoja monologą kaip Rokas, greitasis kepėjas. Pasakodamas naudoja gestus, yra greitas.

B - Tomas

C - Linksmasis

D - Chiriurgas

E - Pasakoja monologą kaip Tomas, linksmasis chirurgas. Pasakoja apie savo darbą, rodo menamus įrankius ir juokauja.

Problema ir sprendimas (D)(K)(T)(V)

Trumpi dviejų sakinių etiudai (patogu pratimą atlikti išsidėsčius ratu). Pirmasis improvizatorius inicijuoja sceną pasakydamas savo problemą. Antrasis sutinka pagelbėti ir ją išspręsti. Svarbu yra problemos sprendimą suasmeninti - atsakyti kad aš tau padarysiu tą ir tą, ir atnešiu ką reikia ir pasirūpinsiu tavimi, o ne duoti patarimą ar pažerti žinias. Atlikus pratimą, antrasis improvizatorius pristato savo problemą trečiajam ir šis sutinka pagelbėti ir taip toliau. Pavyzdys:

A - Pamečiau raktus.

B - Einam greitai ieškoti (pradedu rausti menamus daiktus, žiūri po lova).

B - Man skauda dantį.

C - Tuoj, aš tau padėsiu, išsižiok (ima menamą siūlą ir gestais šalia kolegės burnos riša mazgą).

Protų susiliejimas (B)(K)

Pratimo tikslas yra dviems dalyviams esantiems centre pasakyti vienodus žodžius. Visi dalyviai stovi rate. Du improvizatoriai žengia į centrą ir mintyse sugalvoja po bet kokį žodį. Rate esantys dalyviai skaičiuoja nuo vieno iki trijų, o ištarus "trys", viduryje esantys improvizatoriai ištaria savo sugalvotus žodžius. Kiti du improvizatoriai pakeičia kolegas centre ir žengia į jų vietas - jų tikslas pasakyti asociaciją kuri apjungia prieš tai kolegų ištartus žodžius. Rate esantys vėl skaičiuoja iki trijų, o ištarus tris, aktoriai esantys centre pasako savo žodžius. Pratimas tęsiamas tol, kol centre ištariamas vienodas žodis. Leidžiama ištarti tik prieš tai dar nepanaudotus žodžius.

Jei pratimas užtrunka ilgai ir nepavyksta ištarti vienodo žodžio, vedėjas gali tiesiog jį sustabdyti ir visų paprašyti paploti sau už pastangas.

Statulos ir jų pavadinimas - trumpi etiudai (B)(D)(F)

Visi improvizatoriai stovi išsidėstę ratu arba puslankiu. Du iš jų žengia į sceną ir tyloje suformuoja dviejų žmonių statulas. Bet kuris kolega sugalvoja statuloms pavadinimą ir jį ištaria. Tuomet tas kuris žengė į sceną pirmas pasitraukia, o antrasis lieka sustingęs savo pozicijoje. Į sceną žengia bet kuris iš stebinčiųjų improvizatorių (trečiasis) ir sukuria naują statulų kompoziciją. Tuomet kompoziciją įvardina stebintys kolegos. Antrasis improvizatorius pasitraukia ir į sceną žengia ketvirtasis improvizatorius suformuodamas naują kompoziciją.

Atlikus šį pratimą keletą kartų, vedėjas paprašo, kad prieš vienam improvizatoriui pasišalinant, jie su partneriu trumpai pavaidintų - sumoje pasakytų po 3-4 dialogo eilutes. Pavadinus atliekamas keitimas ir kitas trumpas vaidinimas.

Šokiai - demonstratyviai (D)(E)(F)

Improvizatoriai paskirstomi į dvi dalis. Vedėjas įjungia muziką. Viena grupė šoka, kita vaikšto po erdvę ir stebi, žiūri į šokančius. Šokantys pamatę kad į juos kas nors stebi turi žiūrėti į stebėtoją atgal kuo intensyviau ir šokti kuo stipriau, kuo drąsiau, kaip begėdžiai. Po kurio laiko grupės apsikeičia rolėmis. Šokant svarbu šokti drąsiai ir kvailai, stengtis stebėtojams išdeginti akis savo judesiais.

Veiksmas, veikėjai ir vieta (V)

Trumpi trijų sakinių etiudai, kuriuos atlieka du aktoriai. Aktorių tikslas yra per tris sakinius išsiaiškinti kas jie per personažai, ką jie veikia ir kur randasi. Šiuos dalykus pirmus kartus atliekant pratimą galima tiesiog paprastai ir aiškiai įvardinti (nors ir nenatūraliai).

Pavyzdys:

A - Sese, paduok man tą šaukštą.

B - Prašau, džiaugiuosi, kad atvykai pas mane į svečius.

A - Man pačiai smagu, pasiilgau kepti pyragus su tavimi.

Vėliau galima pasitreniruoti viską išsakyti subtiliai. Pavyzdžiui:

A - Neatrodai patenkintas Petrai, prastas savaitgalis?

B - (pasilenkęs, lyg įjunginėtų menamą kompiuterį) "Ne savaitgalis, o pirmadienis. Laukia konferencija su Vokiečiais už valandos internetu, ir kompas neįsijungia."

A - "Nesijaudink, galėsiu jei ką savo paskolinti. Ateik, įrašysime tavo konferencijai reikalingas programas."

Pastabos

Reikėtų atsiminti kad tai yra tik pratimas ir vaidinant etiudus, mes neprivalome visko išsiaiškinti per tris sakinius. Menami daiktai atliekant šį pratimą labai padeda. Piešiant erdvę judesiais galima naudoti mažiau žodžių.

Veiksmas, veikėjai ir vieta absurdiškai (V)

Trumpos trijų sakinių scenos. Pratimas atliekamas identiška kaip paprastas jo variantas (paminėtas anksčiau), tačiau yra papildoma užduotis - sukurti nestandartinę situaciją nukeliant veikėjus į jiems neįprastą aplinką arba leidžiant atlikti nestandartinę veiklą. Pavyzdžiui mes po trijų dialogo eilučių išsiaiškiname, kad: "Prezidentas su žmona prezidentūroje džiausto savo skalbinius," "Du buhalteriai deginasi bahamuose," "Mažametis vaikas mokina suaugusįjį kaip užsirišti batus" ir panašiai. Išsiaiškinus veiksmą ir veikėjus, galima sugalvoti nestandartinę vietą. Išsiaiškinus veiksmą ir vietą, galima išsiaiškinti į kontekstą nederančių veikėjų roles.

Pastabos

Šis pratimas iliustruoja puikų metodą sukurti nestandartines situacijas nuo pat vaidinimo pradžios.

Vestuvių tematika (B)(K)(T)

Dalyviai išsidėstė ratu. Vienas iš jų sugalvoja temą, kuria būtų vaidinamos jo vestuvės ir visiems pasako. Tuomet visi improvizatoriai, bet kokia tvarka vienas po kito sako idėjas kas tokiose vestuvėse galėtų nutikti. Pratimo metu naudodami mastymą, jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa? Apkalbėjus dalyvio vestuves, išsėmus idėjoms, sekantis dalyvis pasako savo vestuvių temą ir visi prigalvoja įvykių ar detalių, kuriuos vestuvėse galėtų pamatyti. Toks pats mąstymo principas turėtų būti naudojamas ir vaidinant - jei sužinome kartinę personažo savybę, toliau turėtume galvoti, jei jis turi tokį įsitikinimą, kaip jis elgtųsi? Vestuvių pavyzdys:

Vestuvių tema - piratai. Dalyviai sako savo idėją vos ji tik ją sugalvoję, nesilaikydami eilės tvarkos:

A - priesaiką atliktą prieš laivo kapitoną.

D - visi per vestuves gertų tik romą.

F - visur būtų pilna papūgų.

B - vienas iš vestuvių žaidimų būtų statinių ridenimis.

C - vestuvių vietą svečiai turėtų rasti su žemėlapiu.

Ir t.t.

Vestuvių tema - krepšinis

B - Jaunoji ir jaunasis apsirengtų kaip krepšininkai

F - Kunigas apsirengtų kaip teisėjas.

A - Visi svečiai per vestuvių ceremoniją šūkaujų kaip sirgaliai ir gertų alų.

B - Į vestuves visi ateitų tik su bilietais

D - Sutuoktinė mestų per galvą ne puokštę o krepšinio kamuolį.

Ir t.t.

Žodžių grandinės (B)(K)

Visi dalyviai stovi rate. Vienas iš improvizatorių ištisia ranką ir taria daiktavardį. Improvizatorius į kurį nukreipta ranka, nukreipia savo ranką į kitą ir taria kitą daiktavardį derantį prie pirmojo, patenkantį į tą pačią kategoriją. Ištisus rankas, jos nenuleidžiamos o išlaikomos ore, nukreiptos į kolegą. Tuomet antrasis tiesia ranką į trečiąjį tardamas daiktavardį, trečiasis į ketvirtąjį tardamas daiktavardį ir visi vienas po kito sako žodžius stengdamiesi pataikyti į tą pačią kategoriją, jos neįvardindami. Rankos tiesimas ir palikimas ore reikalingas tam, kad eitų suprasti jog visi ištarė po žodį ir nėra praleistų improvizatorių. Pasakius visiems po vieną žodį aptariama, kurs iš jų buvo išskirtinis, kuris labiausiai spindėjo?

Pratimo metu originaliu būti nereikia. Kategoriją suformuoja pirmi du-trys žmonės, visi kiti turi stengtis pataikyti savo žodžiais į bendrą temą kaip tik gali, o jei nepavyks tai nieko baisaus - svarbu tiesiog specialiai nesistengti būti išradingu, o naudoti tai kas jau sukurta. Pratimas lavina pastebėjimą dalykų kurie išsiskiria iš konteksto. Tai vėliau yra reikalinga etiuduose siekiant surasti bendrą temą.

Pratimo variacija

Pratimą galima naudoti ir koncentracijai lavinti. Visiems sukūrus vieną grandinę, sukurama antra, trečia, ketvirta ir daugiau (skirtingos kategorijos, skirtingi žodžiai, skirtingas

dalyvių eiliškumas). Visos grandinės pakartojamos keleta kartų. Kartojant rankos nebelaikomos ištiestos, o parodymus į kolegą yra nuleidžiamos. Tuomet pradedama vardinti viena grandinė, po kelių žodžių paleidžiama antra, vėliau viena po kitos ir sekančios grandinės. Vienu metu improvizatoriai pakelinėja, nuleidinėja rankas, priimdami ir perduodami visų grandinių žodžius vienu metu. Kai grandinė pabaigiam, paskutinis improvizatorius rodo į pirmąją grandinės kūrėją. Tokiu būdu vienu metu „sukasi“ daugybė grandinių. Pastebėjus kad grandinė pasimetė, ar strigo derėtų ją paleisti iš naujo.

Įgudus pratimą atlikti su rankų judesiais, galima juos pašalinti ir tiesiog atlikti grandinės akių gestais.

Labai svarbu tariant žodžius, įsitikint, kad sekantis kolega juos išgirs - kad jis pastebėjo jūsų rankos judesį arba akių kontaktą.

Žygis su skanduotėmis (F)(K)(P)

Šis pratimas tinkamas atlikti lauke, ar didelėje erdvėje. Pratimas imituoja armijos žygius rodomus kine, kur seržantas sako ritmiškas skanduotes, o kareiviai jas pakartoja. Pratimo metu vienas iš improvizatorių eina rikiuotės pradžioje, jis yra seržantas. Už jo, poromis visi išsidėstę į dvigubą eilę. Einantys kolonoje sinchronizuoja savo judesius (tiek kojų, tiek rankų) kartu su seržanto. Eidami tuo pačiu žingsniu ir ritmu, kareiviai pakartoja seržanto ištariamas skanduotes - atkartodami emocijas ir žodžius taip kaip girdi, nieko nekeisdami. Svarbu yra pataikyti į ritmą ir viską atkartoti kartu. Po 5-6 šūkių seržantas keliauja į eilės galą ir į jo vietą žengia kitas improvizatorius bei užima seržanto vietą. Skanduotės tekstas gali būti bet koks - kvailas ir labai nerimtas. Svarbu seržantui sakyti viską aiškiai ir garsiai, o žygeiviams viską atkartoti identišškai. Skanduotės pvz:

Seržantas - „Šiandien man gera diena!“

Žygeiviai - „Šiandien man gera diena!“

Seržantas - „Valgiau blynus su mėsa!“

Žygeiviai - „Valgiau blynus su mėsa!“

Seržantas - „Man spirgų nebuvo maža!“

Žygeiviai - „Man spirgų nebuvo maža!“

Ir t.t.

4.23.2 Pratimai

Šie pratimai yra skirti pagrindiniams vaidybinės improvizacijos įgūdžiams lavinti. Net jei būtumėte labai patyręs improvizatorius, šiuos pratimus galite atlikti pagrindų prisiminimui.

Antrasis pasimatymas - bendros temos įvardinimas (B)(K)(T)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Situacija yra visada ta pati - tai antrasis pasimatymas. Antrasis pasimatymas ypatingas tuo, kad personažai patinka vienas kitam (kadangi susitiko antrą kartą), truputėlį vienas kitą pažįsta, tačiau turi ir erdvės vienas kitą nustebinti.

Improvizatorių tikslas yra bendraujant atrasti bendrą temą ir ją įvardinti, bei vystyti, aštrinti.

Apšilimo etiudai (K)(T)

Pora improvizatorių žengia į sceną, jiems duodamas pasiūlymas ir jie vaidina taip kaip moka. Po vienos minutės, vedėjas sustabdo vaidinimą, tuomet į sceną žengia kita pora improvizatorių ir vaidina kitą vienos minutės trukmės etiudą pagal kitą vedėjo duotą pasiūlymą arba tiesiog įsikvėpia iš to ką matė prieš tai buvusiam etiude. Pratimo tikslas yra apšilti, priprasti prie scenos, stengtis vaidinant klausytis kito ir neblokuoti kuriamos realybės. Vienintelis dalykas, kuriuos vedėjas turėtų sustabdyti tai - etiudai kurie prasideda ginčais, o sustabdžius duoti galimybę pakartoti etiudą.

Rekomenduojama šį pratimą atlikti pirmuose grupės susitikimuose, taip improvizatoriai pripras vienas prie kito, drąsiau vaidins ir vedėjas galės suprasti grupės silpnąsias ir stipriąsias puses. Vedėjas turėtų būti nepriekabus, girti improvizatorius už gerai panaudotus improvizacijos metodus - priėmimą vienas kito, gebėjimą klausytis, VVV kūrimą.

Apšilimo etiudai su tikslu klausytis (K)(T)

Scenoje vaidina du improvizatoriai. Jų tikslas vienas kito klausytis ir bendrauti sutelkus dėmesį į tai ką sako kolega. Šie etiudai yra maždaug 1-2 minutės trukmės. Pavaidinus porai improvizatorių, jie greitai keičiami kitais. Įkvėpimui vedėjas gali kiekvienai porai sugalvoti po žodį, arba pora gali semtis įkvėpimai iš prieš tai vaidinusių kolegų. Pratimo tikslas apšilti kojas scenoje ir išmokti scenos drąsos. Reikalavimas vienintelis vaidinant yra nesiginčyti ir išgirsti, bei priimti partnerio idėjas kaip dovanas, jomis naudotis.

Aš, tu, mes (D)(E)(K)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Jie savo sakinius gali pradėti tik žodžiais „aš“, „tu“ arba „mes“. Pratimas lavina koncentraciją ir dėmesį skiriamą partneriui, padeda susitelkti į santykių vystymą. Galima sakinių pradžias su aš, tu, mes naudoti kaip privalomas arba kaip rekomendacines (tiesiog stengtis kuo daugiau naudoti šiuos žodžius sakinio pradžioje). Pirmu atveju situacijos bus dirbtinės, antru atveju vaidinimas bus organiškesnis, tačiau yra galimybė jog improvizatoriai nuklys nuo vienas kito į šalį.

Aš esu - tu esi (B)(D)(E)(K)(T)

Dviejų improvizatorių etiudas. Vaidinimo pradžioje bet kuris iš improvizatorių sugalvojęs savo savybę ir specialybę ištaria „aš esu <būdvardis> <specialybė>“. Būdvardis ir specialybė gali būti tarpusavyje nesusiję, pvz. „Aš esu *linksmiausias kepėjas*“ ar „Aš esu *stiprus paštininkas*“. Pirmajam ištarus savo frazę apie save, antrasis pakartoja išgirstą frazę ir su ja sutinka „tu esi <pakartoja būdvardį> <pakartoja specialybę>“. Tuomet pirmasis pakartoja frazę pradėdamas „Aš...“ ir antrasis pakartoja frazę antrą kartą pradėdamas ją „Tu...“ Kiekvienam ištarus frazės po du kartus vaidinimas tiesiog tęsiamas. Vaidinimo tema natūraliai tampa personažas kurio specialybė ir savybė yra įvardinta.

Jei improvizatoriams bet kuriuo vaidinimo pritrūksta žodžių ar jie neturi ką sakyti, jie gali tiesiog pakartoti frazę ištartą etiudo pradžioje. Pavyzdys:

*A - Aš esu gražus bankininkas.
B - Tu esi gražus bankininkas!
A - Aš esu gražus bankininkas!!
B - Tu esi gražus bankininkas!!
A - Mhm, pažiūrėk į mane, kokios mano akys.*

...

Improvizatoriai tiesiog vaidina toliau ir be vaidinant bet kuris iš jų ištaria pirminę frazę.

...

*B - paduok man sąskaitą.
A - paduosiu su šypsena. Aš esu gražus bankininkas!
B - tikrai taip! Ačiū.
Ir t.t.*

Pratimo variantas

Vaidinimą galima pradėti fraze "tu esi <būdvardis> <specialybė>". Tuomet kolega priima tai kaip tiesą ir abu improvizatoriai pakartoja frazę po du kartus. Pakartojus frazę tęsiamas vaidinimas.

Pastabos

Vaidinant laisvu stiliumi ar atliekant kitus pratimus galima bet kuriuo metu pakartoti prieš tai, vaidinimo metu išgirstą informaciją. Labai naudinga pakartoti keistojo personažo savybę ar neįprastą pomėgį. Visada verta grįžti prie to kas buvo pasakyta ar padaryta anksčiau.

Atvirumo etiudai (D)(E)

Improvizatoriai vaidina 1-2 minučių trukmės etiudus. Vaidinant improvizatorių tikslas yra sakyti viską ką galvoja, būti atviriems, netylėti, užmegzti artimą santykį su partneriu. Vedėjas turėtų raginti improvizatorius išreikšti atviras mintis, mokyti juos būti ne subtiliais, o atvirais. Jei personažai būtų pirkėjas ir pardavėjas, ar mokytojas ir mokinys, derėtų įsivaizduoti, kad jie jau yra pažįstami ilgą laiką, bendrauja kaip draugai. Nesvarbu koks personažų ryšys ar santykis, jie gali būti atvirais.

Pastabos

Vaidinant ilgesnius etiudus jie gali sulėtėti ar prarasti pagreitį, todėl kad improvizatoriai būdami personažais elgiasi taktiškai, saugiai ir kukliai. Šis pratimas lavina nebūti kukliu ir vaidinti drąsiai, atvirai, nestabdyti.

Bendra tema - du keistuoliai - etiudas (B)(K)(T)(V)

Du Improvizatoriai vaidina. Vaidinimo pradžioje jie stengiasi kopijuoti vienas kito elgesį, manieras, personažus. Vaidindami, jie pastebi pirmą keistą dalyką ir atranda bendrą temą. Atradus bendrą temą, abu improvizatoriai ją vysto turėdami į ją vienodą požiūrį. Abu personažai turi keistą požiūrį į pasaulį ar savybę, kurią vis tirština. Vaidinant nebūtina bendrauti vien tik apie keistumą, galima kalbėti apie įvairius dalykus, retkarčiais sugrįžtant prie keistųjų personažų savybių ir jas paaštrinant.

Vaidindami improvizatoriai, gali paminėti, kad visi kiti žmonės elgiasi kaip normalūs, o jie dviese yra išskirtiniai, „protingesni“ už kitus. Tokiu būdu žiūrovai gali suprasto, kad pasaulis yra normalus, bet šie personažai skiriasi nuo normos.

Bendra tema - keistuolis su neutraliu personažu - etiudas (B)(K)(T)(V)

Du improvizatoriai vaidina. Vaidindami, jie pastebi pirmą keistą dalyką ir atranda bendrą temą. Atradus bendrą temą improvizatoriai turi suvokti kuris iš jų yra normalus, neutralus žmogus, kuris keistuolis. Tai galima padaryti įvardinant keistojo personažo savybę žodžiais „tau patinka...“

Neutralaus personažo ir keistuolio užduotis yra kartu vystyti keistuolio keistą savybę, atskleisti keistą požiūrį į pasaulį. Paprastas veikėjas į keistumą žiūri su entuziazmu, jam keistuolis yra įdomus, o keistasis veikėjas vis tirština savo keistumą, ryškina savo spalvas. Vaidinant nebūtina bendrauti tik apie keistumą, galima kalbėti apie įvairius dalykus, retkarčiais sugrįžtant prie bendros temos ir neįprasto personažo įpročių, bei savybių ir jas paaštrinti.

Vaidinimo metu stenkitės visus klausimus pakeisti į teiginius - tai ypač aktualu vaidinančiam neutralų personažą.

Bendras prisiminimas (B)(K)(T)

Pratimas yra panašus į diriguotą istoriją be dirigento. Pratimą atlieka 4 dalyvių grupė, stovinti puslankiu prieš auditoriją (svarbu stovėti puslankiu, kad visi vienas kitą labai gerai girdėtų). Dalyviai pasikeisdami pasakoja išgalvotą prisiminimą iš vaikystės arba jaunystės. Situacija primena keturis draugus ar giminaičius bendraujančius apie praeities įvykį. Svarbu kartu kurti bendrą realybę, papildyti kuriamą istoriją, vienas kito nepertraukinėti, pasidalinti dėmesiu.

Pastabos

Galima pratimą atlikti su papildoma užduotimi - prašyti kad bepasakodami improvizatoriai suvoktų savo personažus, kas jie yra, kaip juos veikia pasakojama istorija. Praeities įvykiai žmones ir personažus paveikia skirtingai, vienam autoavarija gali būti nuotykis, kitam šokiruojantis dalykas, kitam kažkas linksmo ar absurdiško. Suvokus savo požiūrį į apkalbama įvykį reikėtų jį paaštrinti ir priskirti sau požiūrį atitinkančią savybę. Jei personažas prisimena įvykį su baime, jis turėtų tapti bailiu, jei su pasididžiavimu - išdidžiu. Sukursite keturių žmonių prisiminimą su spalvingais ir skirtingais požiūrio taškais.

Bendravimas greitai (K)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Vaidinimo metu, improvizatorius bendrauja su kitu tol (beria žodžius, kalba, nesustoja), kol nėra partnerio nutraukiamas. Partneriui nutraukus kolegą, jis pradeda kalbėti be sustojimo ir sustoja tik todėl kai yra pertraukiamas.

Šis pratimas lavina klausymą, nes yra neįmanoma sugalvoti savo istorijos, kadangi visą laiką turi klausytis ką partneris be sustojimo plirpia. Vaidinimas įprastai būna pozityvus, greitas, energingas.

Tai yra tik pratimas, šio metodo vaidinant scenoje su partneriu laisvu stiliumi pritaikyti nėra įmanoma.

Blogi etiudai (D)(E)(M)(P)

Improvizatoriai vaidina trumpus etiudus 30 sekundžių - 1 minutės trukmės. Šis pratimas yra minčių atpalaidavimui ir poilsiui, iliustracijai kad net blogi etiudai būna komiški ir turi įdomybių. Tikslas vaidinant yra pamiršti visas improvizacijos taisykles - galima būti negatyviu, blokuoti, ignoruoti partnerį, neklausyti, daryti ką tiktai nori.

Šį pratimą verta atlikti kursams artėjant į pabaigą. Ar tiesiog norint leisti įgudusiems improvizatoriams pailsėti. Ilgą laiką treniruojantis improvizacijos, kartais reikia atokvėpio nuo visų suvaržymų ar taisyklių. Šis pratimas tam labai tinka. Pastebėsite kad jei patyrę improvizatoriai nesilaiko taisyklių, vistiek jų vaidinimai būna įdomūs ir turi juokingo absurdo.

Burbėjimas (E)(P)

Pratimas atliekamas po vieną scenoje arba porose. Improvizatoriui, kuris burbės, pasakomas objektas arba reiškinys, kuris gali žmonėms kasdienybėje patikti arba nepatikti. Improvizatorius nusprendžia ar jis apie įvardintą objektą ar reiškinį kalbės pozityviai ar negatyviai (galima drąsiai pasirinkti priešinga sau nuomonę). Tuomet apie pusę minutės jis emociškai kalba, reiškdamas nuomonę apie gautą reiškinį. Kalbančiojo tikslas yra stiprinti emocijas, įsijausti, aštrinti savo nuomonę. Stiprinti nuomonę galima žodžiais, judesiais, emocijomis. Pasakojant objektas tampa be galo svarbiu, improvizatoriui be galo rūpi. Improvizatoriui sustiprinus įsijautimą tiek kiek jis gali, vedėjas, ar kolega (jei dirbama poroje) jį sustabdo ir tuomet pratimą atlieka kitas improvizatorius.

Pavyzdžiai objektų kurie gali patikti ar nepatikti: *Vanduo buteliukuose, viešas transportas, atostogos prie jūros, šokoladas, tatuiruotės ir t.t.*

Pastabos

Šis pratimas iliustruoja ir būdą kurti personažus - jei jūsų personažui kažkas labai stipriai patinka ar nepatinka, greičiausiai jis turi tokią pačią nuomonę ir lygiagrečiai objektams ar problemoms. Vaidinant, jei suvokiate kad personažui patinka atostogos prie jūros, gali būti, kad jam labai patinka jūra, jam patinka kruiziniai laivai, žvejybos laivai, jam patinka jūros supimas ir t.t. Jei suvokiate kad jūs, kaip personažas nemėgstate šokolado, gali būti kad nemėgstate ir saldumynų, nemėgstate saldžių gėrimų, nemėgstate cukraus, organizuojate protestus prie cukraus fabrikų ir t.t. Stiprus požiūris į paprastus dalykus, improvizuojant jus gali nukreipti labai įdomia linkme.

Dviejų žmonių etiudai su pagalba iš užnugario (B)(K)(M)(P)(T)

Etiudą atlieka 4-6 improvizatoriai. Du iš jų stovi pirmajame plane, visi likusieji - antrajame. Pirmaplaniai improvizatoriai vaidina etiudą, o jų kolegos užnugaryje gali atlikti pagalbinius veiksmus:

- Žengti į sceną kaip pagalbinis personažas. Įžengus reikėtų ieškoti priežasties kuo greičiau pasišalinti ir palikti kolegas, nesistengti pritraukti daug dėmesio, o tiesiog lengvai padėti, prisidėti prie vaidinimo pataikant į dviejų improvizatorių vystomą temą.

- Paskambinti. Antraplanis improvizatorius gali žengti artyn ir leisti skambučio garsą (pvz. ring, ring), ranka jis gali iš už nugaros patapšnoti kišenę improvizatoriaus, kuriam skambina.
- Ivardinti kokį tai faktą lyg būtų pasakotojas, taip padėti vaidinimui judėti, pridėti spalvų (pvz. Pasakyti - "Tolumoje girdisi šuns lojimas" ar "Rolandas pamiršo pakrovėją namuose." ar "Angelei į akis pradeda spiginti saulė").
- Žengti į sceną ir nupiešti objektą žodžiais, o nupiešus grįžti į antrą planą. (pvz rodant į erdvę tarp improvizatorių ir žiūrovų rankomis nupiešti dviratį tariant "čia stovi Prano oranžinės spalvos motociklas su pypsėjimo dūdele ant vairo").

Visos komandos tikslas yra kartu sukurti įdomų etiudą, vystant bendrą temą, stengiantis neišrasti ką nors naujo, o papildyti tai kas jau yra atrasta ir sukurta. Visai komandai yra svarbu vaidinant pataikyti į bendrą temą.

Dvi minutės, trys sakiniai (K)(E)(M)

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Per dvi minutes jie (kartu sudėjus) gali panaudoti tik tris sakinius. Visus tris sakinius gali panaudoti pasidalindami juos bet kokia tvarka ir ištarti bet kuriuo metu.

Pratimas lavina gebėjimą naudoti tylą ir patogiai joje jaustis, be reikalo netaukšti. Žodžiai dažnai yra pervertinami - menami daiktai ir emocijos su gestais labai lengvai užpildo tylą.

Emocijos perdavimas (E)(K)

Penki arba šeši improvizatoriai sėdi ant kėdžių atsisukę į žiūrovus. Vedėjas arba žiūrovai sugalvoja emociją. Tuomet pirmasis improvizatorius silpnai atvaizduoja paminėtą emociją žvelgdamas į antrąjį (antrasis taip pat žiūri į pirmąjį). Antrasis užsikrečia emocija, joje pabūna keletą sekundžių, šiek tiek sustiprina ir perduoda trečiajam. Emocija keliauja kol pasiekia paskutinį improvizatorių. Tuomet emocija grįžta tuo pačiu būdu pirmajam ir keliauja nuo priekio iki galo, nuo galo iki priekio keletą kartų, kol pasidaro be galo stipri. Vedėjas turėtų sustabdyti pratimą kai matys kad emocija jau maksimaliai išreikšta. Emocija pakeičiama ir pradeda reikšti silpnai, o vėliau stiprinama Improvizatoriams reikėtų atsipalaiduoti ir tiesiog leisti būti užkrėstiems emocijų.

Emocinės reakcijos (K)(E)

Vienas improvizatorius žengia į sceną. Jis tiesiog stovi ir nekalba. Jo kolegos - žiūrovai, improvizatorių apkalba, stengdamiesi apšnekėti jo būdą, jo istoriją, jo santykius su kitais. Labai patogu ir paprasta yra kalbėti apie personažo dieną - kas jam nutiko, kas jo laukia vakare, kokias emocijas jam sukelia dienos įvykiai. Stovinčio improvizatoriaus tikslas yra stengtis pavirsti apkalbamu personažu viduje ir jausti tai kokį įtaką daro kolegų žodžiai, pasiduoti jų formavimui. Nereikia perdėtai reaguoti, rodyti kad jūs esate paveiktas, svarbu tiesiog jausti pokyčius viduje, elgtis natūraliai. Kolegų užduotis yra suformuoti logišką, įdomų personažą. Svarbu neprimesti neigiamų savybių - apkalbėti neutraliai, teigiamai, kartais lengvai pašiepiant, bandyti kartu pataikyti į bendrą personažo vaizdą, nekurti bereikalingų kontrastų. Po kurio laiko stovintį improvizatorių pakeičia kitas ir yra kuriamas naujas personažas. Pavyzdys:

Improvizatorius A žengia į sceną

B: Jis šiandieną jaučias be galo žvalus.

C: Jo darbe laukia pokalbis dėl paaukštinimo.

B: Jis žino, kad yra stipriausias kandidatas iš visų.

D: Jis nesiskuto jau dvi dienas, gal visgi vertėjo? Diena juk svarbi.

C: Kažkaip niežti ta barzda.

E: Vakare jo laukia antrasis pasimatymas, ta Rasa visai šauni mergina.

C: Jam gurgia pilvas iš jaudulio šiandieną. Bus neįprastai daug svarbių įvykių.

Ir t.t.

Erdvės išnaudojimas (D)(M)

Vaidina du improvizatoriai - jie pradeda etiudą neįprastose kūno pozicijose, neįprastose scenos vietose. Jie gali tupėti prie pat žiūrovų, gali būti iškėlę rankas jomis į šoninę scenos sieną, vienas gali pradėti vaidinti atsigulęs, o kitas pakėlęs galvą į dangų ir panašiai. Apribojimas yra tik fantazija. Etiudo pradžioje improvizatoriai turi savo stovėsenas pateisinti. Jos tampa įkvėpimu vaidinant. Tęsdami vaidinimą improvizatoriai gali judėti, keisti pozicijas, bet negali susitikti centre ir kalbėti kaip statulos.

Pratimo tikslas yra praplėsti požiūrį į erdvę scenoje, iliustruoti kad vaidinimant personažai gali būti įvairiausios fizinės pozicijose. Labai dažnai vaidinant veiksmas sukasi centre. Tai nėra privaloma. Galima pabūti viename krašte, patekti į kitą kraštą, priartėti ir nutolti. Svarbu tiesiog visada stengtis neatsukti žiūrovams nugaros ir gerai girdėtis (nutolus bendrauti garsiau).

Fizinė abstrakcija (D)(F)

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Pratimo metu žodžiai nenaudojami, pasiūlymai vaidinimui neduodami. Du aktoriai vaikšto erdvėje. Jie stengiasi pajusti savo kūną, atrasti vietą kuri yra atsipalaidavus ar pasunkėjęs ir leidžia jai kūną vesti. Po minutės judėjimo, abu improvizatoriai, vedami vienos iš savo kūnų dalių juda link vienas kito. Kūno dalys susijungia. Improvizatoriai pradeda judėti vienas su kitu vedami kūno dalių, tuomet leidžia įsijungti kitoms galūnėms ir kūnams. Jie juda kartu, pasiduoda kūniškiems impulsams, gali pradėti pintis vienas apie kitą, pereiti į artimesnį kontaktą. Judėdami improvizatoriai stengiasi suvokti kas jie yra, kokią kompoziciją jie kuria. Žiūrovai bando taip pat įsivaizduoti ką ši judesio abstrakcija įkūnija ar atvaizduoja. Vaizdas dažnai būna neįprastas ir palieka daug erdvės interpretacijai. Atlikus pratimą, žiūrovai ir improvizatoriai aptaria, ką įsivaizdavo matantys etiudą. Situacijos gali būti įvairios - pavyzdžiui jūra traukianti laivą į dugną, paukštis pakliuvęs į spastus, du žaidžiantys drienai.

Improvizatoriams svarbu atsipalaiduoti ir pasiduoti judesiui. Nelieskite intymių kūno vietų, nerti į seksualines situacijas. Pratimo metu du objektai tiesiog artimai sąveikauja vienas su kitu.

Ginčo treniruotė (E)(T)

Improvizuojant geriausiai yra nesiginčyti. Šis pratimas lavina gebėjimą vaidinimo pradžioje įsiplieskus ginčui ar diskusijai vienam iš improvizatorių nusileisti. Taip galima tęsti vaidinimą toliau, neutraliai ar pozityviai.

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Pratimo trukmė yra viena 1-2 minutės. Pratimo pradžioje abu improvizatoriai ginčijasi dėl skirtingų požiūrių į kokią tai problemą ar fenomeną, kurią pasako vedėjas - kavą, sportą, indišką kiną, didelius prekybos centrus ar kažką panašaus. Palaipsniui improvizatoriai stiprina savo požiūrį ir stiprina savo nuomone. Po kurio laiko vienas iš jų nusileidžia ir pilnai arba dalinai sutinka su kito žmogaus požiūriu, pritaria kad kolegų žodiuose yra tiesos. Toliau vaidinimas vyksta nesugrįžtant prie ginčo.

Gyvūnija (P)

Improvizuojančiai porai priskiriami gyvūnai. Vaidindami jie ne tampa gyvūnais, o personažais, kurie turi jiems išrinktų gyvūnų charakteristikas. Pavyzdžiui: *Katinas - tingus personažas kuris neskuba, lėtai šneka, nebijo tylos. Žirafa - aukštas, visada iškėlęs galvą, galbūt kramto kramtomąją gumą.*

Diriguota istorija be dirigento (K)(T)

Pratimą atlieka 4-6 dalyvių grupė, stovinti puslankiu prieš žiūrovus (svarbu stovėti puslankiu, kad visi vienas kitą labai gerai girdėtų). Jie pasakoja istoriją pasikeisdami. Patys atlikėjai turi pajusti - kada laikas nustoti kalbėti ir kada laikas pradėti kalbėti kitam. Svarbu pasidalinti dėmesiu su kitais. Taip pat svarbu kalbant nesistengti būti scenos žvaigžde, o komandos dalimi, galvoti apie tai kaip galite prie istorijos prisidėti, paspalvinti, sutirštinti, kolegų pasakotą istoriją. Akys ir kūnas gali išduoti, kuris iš improvizatorių yra pasiruošęs perimti pasakotojo vaidmenį, todėl yra svarbu vienas kitą stebėti. Kolegos pasakojamos istorijos negalima pertraukti. Reikia sulaukti kol jis pabaigs tarti savo pasakojimo dalį. Sustoti kalbėti galima tiek sakinio pabaigoje, tiek jo viduryje, tiek žodžio viduryje.

Emocijų priskyrimas vaidinant (E)(K)(T)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Vaidinimo metu jie turi galią vienas kitam vieną kartą priskirti emociją. Improvizatorius gavęs emociją turi jos laikytis ir stengtis palaipsniui stiprinti. Emocijų priskyrimas vykdomas ištariant kažką panašaus į: "Man tu šiandien atrodei toks <emocija>" arba "Tu tokia <emocija> paskutiniu metu."

Vedėjas gali priskirti personažus ir aplinkybes - tokiu būdu improvizatoriai galės labiau susikoncentruoti į emocijas, jų dėmesį mažiau blaškys 3V aiškinimasis.

Emocijų puoselėjimas ir stiprinimas

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Veikėjams išsiaiškinus kas jie yra, kur yra ir ką veikia, vedėjas gali bet kuriuo metu pertraukti improvizatorius ir paprašyti, kad vienas iš jų atliktų vieną iš trijų dalykų:

- Papasakotų apie priešistorę - personažas papasakoja kolegai faktų apie jų praeitį. Išgirstas faktas partnerį paveikia emociškai.

- Prisipažintų. Pasakytų kitam savo paslaptį, ar prisipažintų ką nors padaręs. Prisipažinimas gali būti visiškai niekinis, originalus ir ne labai rimtas. Prisipažinimas paveikia partnerį emociškai, kad ir koks menkas būtų.
- Priskirtų kitam emociją - improvizatorius kolegai pasakytų "Man atrodo šiandien toks <emocija>" Improvizatorius kuriam emocija priskirta, turi ją naudoti.

Pastabos

Visi šie metodai galioja ir vaidinant laisvu stiliumi. Jei vaidinant improvizatoriai jaučia, kad trūksta tarpusavio ryšio ar emocijų ir sunku jas atrasti, jie gali pritaikyti vieną iš šių metodų.

Emocinės realybės perkėlimas (E)(K)(M)

Du etiudus iš eilės atlieka tie patys du improvizatoriai. Pirmasis etiudas yra rimta, dramatiška situacija. Pirmąjį etiudą jie stengiasi naudoti stiprias emocijas, labai įsijausti į esamą situaciją. Antrasis etiudas yra analogiška situacija, kurioje drama sukurama dėl menkų dalykų. Antrąjį etiudą improvizatoriai stengiasi išlaikyti tas pačias emocijas, dalinai išlaikyti istorijos liniją pakeičiant detales.

Vedėjas etiudams turi parinkti ypatingas situacijas. Pirmojo etiudo metu situacija turi būti žmogiška, stipri, dramatiška, su mažai juokų. Antrojo etiudo situacija yra smulkmeniška, niekinė, kurioje improvizatorių emocijos atrodo komiškos ir perspaustos. Emocijų keisti antrajame etiude nederėtų, jos yra svarbiau nei logika ar siužetinė linija. Keletas situacijų pavyzdžių:

- (1) *Gaisrininkai gesina ugnį ir šūkauja. (2) Tėvai vysto kūdikį.*
- (1) *Du draugai važiuoja automobiliu ir partrenkia žmogų. Vienas iš jų nori kviesti policiją, kitas siūlo bėgti. (2) Du draugai važiuoja automobiliu ir pervažiuoja vabalą. Vienas nori kviesti pagalbą, kitas nori pabėgti iš įvykio vietos.*
- (1) *Žmona pasako vyrui, kad laukiasi. (2) Žmona pasako vyrui, kad užsakė kabelinę televiziją.*
- (1) *Dukra pasako tėvui, kad sudaužė automobilį. (2) Dukra pasako tėvui, kad užkimšo tualetą tėvų aukšte.*
- (1) *Dukra ir sūnus, laukia tėvo operacijos rezultatų. (2) Porelė laukia maisto restorane.*
- (1) *Brolis ir sesuo tariasi apie mamos išskeldinimą į senelių namus. (2) Brolis ir sesuo tariasi apie skruzdžių fermos paleidimą į mišką.*
- (1) *Vyras išsiaiškina, kad žmona jam buvo neištikima. (2) Vyras išsiaiškina, kad žmona pažiūrėjo serialo (reikia konkretaus pavadinimo) seriją viena.*
- (1) *Užkopė pirmi į Everestą (2) Užnešė pilnus maišus bulvių į penktą aukštą.*
- (1) *Tėvo laidotuvėse. (2) Žuviuko laidotuvėse..*
- (1) *Tardymas dėl atlikto nusikaltimo. (2) Vyras/žmona, tardo antrą pusę, kodėl nenupirko pieno.*
- (1) *Kareiviai prieš mūšį baimėje. (2) Pirmokai prieš Rugsėjo pirmąją.*
- (1) *Gydytojai stengiasi atgaivinti pacientą. (2) Išskylautojai stengiasi atgaivinti paukščiuką.*
- (1) *Draugė praneša draugei, kad serga mirtina liga. (2) Draugė praneša draugei, kad priaugo 5 kilogramus.*

Pastabos

Improvizuojant šį metodą visada derėtų pritaikyti. Jautimas emocijų dėl menkų dalykų ir jų sureikšminimas visada suteikia komiško. Vaidinant improvizatoriams visos smulkmenos turėtų rūpėti ir sukelti emocijas.

Emocijų skalė (E)

Vedėjas priskiria improvizatoriams emocijas, kurios gali būti vienodos, gali būti skirtingos. Taip pat vedėjas įvardina ir jų personažus (tokius kurie galėtų turėti stiprius santykius, ryšį, žinotų vienas kitą). Improvizatoriai pradėję vaidinti turi naudoti jiems priskirtas emocijas. Po kurio laiko vedėjas nusprendžia kokių balų skalėje nuo 1 iki 10 tuo metu yra naudojamas emocijų stiprumas ir įvardina (dažniausiai pradžioje būna 2-4 balų stiprumo). Vedėjas tuomet pertraukia improvizatorius pasakydamas „Jūsų emocijų stiprumas dabar yra <balas> pakelkite/pažeminkite jį iki <kitas balas>“. Jei vedėjas įvardina kad atlikėjų emocijų stiprumas yra keturi, tuomet pasakius pakelti jį iki septyneto, improvizatoriai suvokia kiek emocijas jiems reikia sustiprinti. Vedėjas pratimo metu keičia skalės skaičius 4-5 kartus. Siūlome pabandyti 1,2 ir 10, kad pamatyti, pajauti kontrastą ir improvizatoriai išbandytų savo galimybių ribas.

Pastabos

Neigiamas emocijas improvizatoriai gali nukreipti į aplinką, situaciją, personažų santykius, o ne tiesiogiai į partnerį. Pavyzdžiui: *Pykti, kad neišgirsta pakankamai komplimentų gyvenime, o ne todėl kad partneris neištaria komplimentų. Bijoti, ne partnerio, o jo gąsdinančios aprangos ar šukuosenos, bijoti ekonominės krizės ar nežinomybės ateityje.*

Erdvės piešimas ir etiudas nupieštoje erdvėje (M)(T)

Pratimą atlieka 5-6 improvizatoriai. Jie visi sustoja antrame scenos plane ir žengdami po vieną labai konkrečiai įvardina kokį tai menamą objektą stovintį scenoje, nupiešia jį gestais, detalai apibūdina, kartu sukurdami bendrą erdvę. Kiekvienas žengia vieną kartą ir sukuria tik vieną objektą (tai gali būti medis, skalbimo mašina, automobilis, statula, fontanas ar kitas didesnis objektas). Vedėjas gali priminti sukurtą erdvę, dar kartą parodydamas visus objektus.

Piešiant objektus svarbu būti konkrečiu ir stengtis sukurti juos tokius, kurie tilptų į vieną kontekstą. Kiekvieną objektą reikia apibūdinti 3-5 sakiniais įvardinant jo išvaizdą, amžių ar kitas savybes.

Nupiešus erdvę, du improvizatoriai žengia pirmyn į sceną ir vaidina kartkartėmis naudodami nupieštus objektus - gali juos stebėti, paminėti, naudoti. Vaidinant dviems improvizatoriams, kiti gali prireikus atlikti pagalbinius darbus - žengti į sceną atlikti pagalbinį vaidmenį ir tuomet pasišalinti, paskambinti kolegom telefonu, skleisti garsus ar trumpam įkūnyti gamtos fenomeną.

Etiudai po sakinį (K)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Jie gali kalbėti tik ištardami po sakinį. Ištarus sakinį, jie turi palaukti kol kolega atsakys, o laukdami tiesiog klausytis ir nekurti vaidinimo į priekį. Šis pratimas lavina konkretumą ir mokina kurti kartu, lėtai, pakaitomis. Jis naudingas plepius žmones lavinti kalbėti lėčiau, mokinti juos geriau klausytis.

Fizinis istorijos atkartojimas (F)(M)(T)

Vienas iš žiūrovų ar kolega improvizatorius papasakoja savo nuotykį ar istoriją - 2-3 minučių trukmės. Pratimą atlieka keturi improvizatoriai. Jų tikslas yra vienas po kito atvaizduoti pasakotą istoriją panaudojant tik judesius. Pirmasis improvizatorius atvaidina apie ketvirtadalį istorijos fiziniais judesiais, nenaudodamas žodžių. Suvaidinęs savo istorijos dalį jis sustoja ir sustingsta paskutinėje pozicijoje. Antrasis improvizatorius atsistoja greta pirmojo, ir tęsia istoriją iš sustingusio kolegos pozicijos, sustingęs - išlieka sustingusiu. Antrajam įveikus savo dalį istorijos, jis irgi sustingsta. Trečiasis tęsia nuo ten kur antrasis sustingo. Sustingus ketvirtajam improvizatoriai, visi atlikėjai išsirikiuoja linijoje petis į petį, kūnai nukreipti į žiūrovus. Įvyksta apibendrinimas - pirmasis įkūnija savo sustingimo poziciją, tuomet antrasis įkūnija savo paskutinę poziciją, tuomet trečiasis, ir ketvirtasis. Pratimas baigiamas. Pratimo metu svarbu naudoti menamus daiktus ir emocijas.

Giberiš vaidinimas (E)(M)(F)

Du improvizatoriai vaidina etiudą bendraudami giberiš kalba. Kadangi susikalbėti jiems seksis sunkiai, jiems naudos daugiau emocijų, menamų daiktų, bus fiziškai aktyvesni.

Informacijos kartojimas vaidinant (K)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Etiudo metu jų užduotis yra išgirdus tai ką pasakė partneris, pakartoti ką suprato iš jo žodžių ir tuomet atsakyti. Kiekvienas improvizatorius vos pradėjęs kalbėti tiesiog koncentruotai pakartoja tai ką suprato iš partnerio - žodis į žodį atsakyti nebūtina. Taip elgdamiesi improvizatoriai parodo kad išklausė partnerį, ir tik tuomet sugalvoja savo mintį. Gyvenime kalbant mes įprastai nekartojame žmonių su kuriais kalbame žodžių, tačiau improvizacijoje tai daryti galime ir tai yra gana juokinga. Šį metodą galima panaudoti improvizuojant laisvu stiliumi, tam kad duotumėt sau galimybę geriau suvokti to, ką partneris pasakė. Pavyzdys:

Žodis įkvėpimui - žuvis.

A - Sugedo žuvis, nepavyks jau parduoti, reikia mesti.

B - Sakai kad žuvį teks išmesti. Na gal nėra tokia bloga, duok man paragauti (paragauja žuvį ir susiraukia)

A - Tu paragavai žuvį, kad patikrintum ar tikrai sugedusi. Na, ir ką manai?

B - Tu klausai ką aš manau? Manau kad lengvai sugedusi, bet aš ją suvartosiu, man tokia tinka.

A -Nori neštis namo valgyti sugedusią žuvį. Baik, paskui vėl viduriuosį mėnesį, man parduotuvėj pagalbos reik, aš vienas nespėju.

B - Bijai, kad aš apsinuodysiu ir tu vienas neapsidribsi. Gerai, paaukosiu dėl tavęs tas žuvis, kad ir kaip man gaila, kad ir kaip širdis plyšta. Metam. Kad ir kiek myliu žuvį, labiau noriu būti geru bendradarbiu.

Ir t.t.

Išrastas apšilimo pratimas (lengva versija) (B)(D)(E)(F)(K)(T)

Keturi improvizatoriai išsirikiuoja scenoje. Vedėjas jiems duoda dvi raides. Kiekvieno improvizatoriaus užduotis yra greitai sugalvoti improvizacijos žaidimą, kurio pavadinimas turi du žodžius, o žodžiai prasideda iš duotų raidžių (*pvz P ir U - "Pelkės Ugnis", "Pono Užmačios" ir t.t.*). Visų žaidimų pavadinimai yra skirtingi. Vienas po kito improvizatoriai pristato savo žaidimą ir jo išgalvotas taisykles. Žaidimas gali būti fizinis, gali būti žodinis.

Sugalvoti gerą žaidimą padės suvokimas jog visi improvizaciniai žaidimai įprastai turi tik 1-2 taisykles. Žaidimas gali turėti nugalėtoją, gali būti be pabaigos. Pasistenkite būti originaliais ir nerimtais, nesistenkite sugalvoti labai sudėtingo ar "tobulo" žaidimo nes vis tiek greičiausiai jį gausite pažaisti tik vieną kartą.

Visiems pristačius savo žaidimus vyksta balsavimas. Žiūrovai, sėdintys kolegų kelias rankas ir balsuoja, kurį iš keturių žaidimų jie nori pamatyti. Nugalėtojas pakartoja ir patikslina savo žaidimo taisykles, tuomet keturi improvizatoriai jį sužaidžia.

Įtemptas pokalbis (D)(E)(K)

Šis pratimas yra skirtas lavinti klausymą vienas kito emociniame lygmenyje - sekti vienas kito reakcijas ir jų būti paveiktiems, bei įkvėptiems. Du improvizatoriai visada sėdi kėdėse, poros metrų atstumu ir sėdėdami stebi vienas į kitą. Jie pradžioje nežino savo personažų, buvimo vietos ar ką jie veikia. Jų buvimo vieta, nėra aktuali ir jos išsiaiškinti nebūtina.

Abu improvizatoriai pratimo pradžioje sėdi tyloje apie 30 sekundžių, stebi vienas kito emocijas ir kūno kalbą, tuomet vienas iš jų pajutęs impulsą kalbėti prabyla. Po 15 sekundžių tylos, kolega atsako. Tylos intervalai jiems bendraujant yra privalomi. Tylos bijoti nereikia. Reikia ją išnaudoti partnerio pajautimui. Pratimo metu susikurs personažai turintys santykį. Taip pat pratimas dažnai nebus juokingas, turės įtampos ir dramos, bet taps įdomia patirtimi vaidinantiems ir stebintiems. Improvizatoriai kalbės apie rimtesnes temas, atras tarpusavio ryšį.

Po pratimo reikėtų aptarti tai ką veikėjai vienas kitam jautė, kaip patys jautėsi būdami tyloje ar bendraudami.

Pratimas labai gerai iliustruoja tylos galią, bei leidžia išmokti jos nebijoti.

Keistas dalykas įžemintame etiude (B)(D)(K)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai - du vaidina, vienas atlieka stebėtojo vaidmenį (stebi ir nekalba). Vaidinančių improvizatorių tikslas yra kurti kuo žemiškesnę sceną, atrasti kur ir kas jie yra, ką jie veikia ir vaidinimą vystyti toliau. Jie stengiasi vaidinti drąsiai, nebijo priimti stiprių sprendimų, tačiau ir nesistengia būti per daug išradingais, specialiai įdėti spalvingų prieskonių. Scenoje įvykus kažkam neįprasto ar keisto, tai kas iškrenta iš konteksto, stebintysis improvizatorius iškelia ranka ir įvardina ką keisto pamatė. Tuomet etiudas sustabdomas ir visi kartu su stebinčiais improvizatoriais aptaria kokius keistus dalykus pastebėjo iki tos akimirkos. Vedėjas pradžioje gali improvizatoriams priskirti lengvus

personažus, kurių rutiną visi gerai nutuokia - du broliai, mokytojas ir mokinio tėvas, advokatas ir klientas.

Pastabos

Scenas svarbu pradėti įžemintai, kad visi galėtų neįprastą dalyką pastebėti kaip išsiskirantį iš žemiško konteksto. Keisti dalykai gali neatsirasti, jei improvizatoriai yra perdėtai atsargūs, nėra konkretūs ir drąsūs.

Keistas dalykas keistame pasaulyje (B)(D)(K)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai - du vaidina, vienas atlieka stebėtojo vaidmenį. Vedėjas skiria vaidinantiems neįprastą situaciją iš pasakų ar fantastikos pasaulio. Pavyzdžiui: Du velniai kuria kankinimo įrengimą, du ateiviai nusileidžia į žemę, du burtininkai kuria magišką gėrimą. Trečiasis aktorius stebi situaciją ir pastebėjęs kad nutiko kažkas neįprasto pakelia ranką. Tuomet visa grupė aptaria tai kas iki sustabdytos akimirkos buvo keista ir neįprasta keistame kontekste. Šiose situacijose keisti, išsiskiriantys dalykai bus objektai ir fenomenai iš kasdienio žmonių pasaulio, pvz - telefonas pragare, paskolos pas ateivius, darbo knyga pas nykštukus.

Keistas dalykas - vienas pasakotojas (B)(D)(K)

Pratimą atlieka du improvizatoriai. Vienas iš jų pagrindinis - pasakoja, aprodo erdvę, antrasis pagalbinis - sutinka su tuo kas sakoma, linksi, užduoda trumpučius klausimus. Vedėjas parenka situaciją - naujokui aprodoma darbo vieta, naujam mokiniui aprodoma mokykla, pirkėjui pristatomas butas. Situacijoje vyksta aprodymas naujos vietos, supažindinimas su erdve ar metodais. Vedantysis improvizatorius vaidina, pasakoja, o pagalbinis tiesiog klausosi. Pagalbiniam improvizatoriui pastebėjus kažką neįprasto ar keisto, jis iškelia ranką, pasako "Man keista, kad <įvardina keistą dalyką>" ir etiudas stabdomas. Visa grupė aptaria ką keisto pastebėjo iki tos akimirkos. Šio pratimo metu rekomenduojama naudoti užrašus, užsirašinėti praleistus keistus dalykus.

Pratimo metu keisti dalykai gali retkarčiais neatsirasti - to priežastis gali būti jog pasakojantysis improvizatorius labai gerai išmano specialybę kurią įkūniją arba naudoja mažai detalių, konkretumo. Pasakotojas - gidas, turėtų būti drąsiu ir pasakoti apie darbą, erdvę, naudojamus metodus nebijodamas suklysti, stengtis kuo rimčiau įsijausti į personažo rolę.

Pastabos

Keisti dalykai gali būti pastebimi ir menamuose objektuose, bei personažo manierose, ne tik nelogiškuose žodžiuose.

Keliaujam pirmyn, paliekam X

Tai trumpų etiudų grandinė, puikiai tinkanti lengvam apšilimui, prieš šokant į sudėtingesnius vaidinimo pratimus. Improvizatoriai vaidina trumpus etiudus. Vienai porai pabaigus etiudą, juos scenoje pakeičia kita pora. Vieno etiudo trukmė nuo pusės iki vienos minutės.

Vedėjas sustabdęs etiudą sušunka „judam pirmyn, paliekam <detalė iš prieš tai matyto etiudo>“ Tuomet sekantys improvizatoriai turi pradėti vaidinti savo etiudą su detale ir prieš tai matyto etiudo.

Pavyzdžiui: Pirmas etiudas buvo apie draugus vandens parke ir čiuožimą nuo kalniukų. Vedėjas sušunka „ačiū, keliaujam kitur, paliekam „kalniukus“. Tuomet antras etiudas vyksta apie vaikus ropojančius į kalniuką. Vedėjas sušunka „keliaujam pirmyn, paliekam „ropojimą“. Ir t.t.

Sekantys improvizatoriai prie buvusių istorijų niekad negrįžta, o tiesiog kuria naujus, trumpus etiudus su kitais personažais naujose erdvėse.

Komplimentų ir pozityvumo etiudas (E)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Jų tikslas pasakyti vienas kitam kuo daugiau kompliment, būti kuo pozityvesniais. Galima stengtis tiesiog vienas kitą išlydyti komplimentais, taip viską saldinti, kad taptų net persaldu ir galbūt nepatogu. Galite tiesiog būti be galo pozityvus.

Pastabos

Improvizacijoje konfliktai ir drama visiškai yra nebūtini. Lavinti pozityvumą yra labai svarbu atlikti šį pratimą dažnai, net su veteranais. Galima šiuos etiudus atlikti užsiėmimo pradžioje, tuomet pozityvumas išsilaikys didelei daliai užsiėmimo.

Konkretus etiudas (D)(K)(3V)

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Vaidinant jų tikslas yra įvardinti kuo daugiau detalių, būti perdėtai konkretiems - įvardinti objektų svorius, spalvas, įvardinti savo amžių, vienas kito aprangos detales, bandyti kalbėti moksliskai, drąsiai. Jei naudojami menami daiktai, jie gali būti taip pat labai detalai apibūdinami.

Gebėjimas būti konkrečiu yra labai svarbi improvizatoriaus savybė - ji padeda sukurti kontekstą, perdėto konkretumo dėka yra lengvai suklystama, o klaidos lengvai panaudojamos komedijai kurti.

Kopijavimas iš tylos (E)(K)(P)(T)

Etiudą atlieka nuo dviejų iki keturių improvizatorių. Vaidinimas pradedamas be žodžio įkvėpimui, tyloje. Improvizatoriai tyli ir tiesiog kopijuoja vienas kito veido išraiškas, emocijas, manieras, tuomet praėjus 15-30 sekundžių, bet kuris improvizatorius prabyla. Partneriai tuomet prabyla taip pat ir stengiasi kopijuoti išgirstą balso manierą. Vaidinimas tęsiamas ir viso vaidinimo metu improvizatoriai patys nesistengia nieko sugalvoti, o tiesiog kopijuoja vienas kitą, sustiprindami matomas emocijas, išgirstas nuomones.

Galima įsivaizduoti, kad tai yra situacija su skirtingais žmonėmis, kurie yra labai panašūs, turi panašų požiūrį į pasaulį ir dėl visko sutinka.

Kvadratas (B)(E)(K)(M)(P)(T)(V)

Keturi improvizatoriai stovi išsidėstę kvadratu vieno-dviejų žingsnių atstumu nuo vienas kito. Improvizatoriams stovintiems priekyje sugalvojama jų vaidinimo tema. Tuome

visų prašoma pasisukti - visi improvizatoriai žengia žingsnį laikrodžio rodyklių kryptim ir pasisuka ratu (abu dešinėje stovėję aktoriai atsiduria priekyje). Sugalvojus jų temą ar davus žodį įkvėpimui vėl prašoma pasisukti. Tokiu būdu sugalvojamos keturios temos. Visos keturios temos yra visiškai nesusijusios. Keturiuose etiuduose kurie bus sukurti, visi personažai bus skirtingi (vienas improvizatorius vaidins du skirtingus vaidinimus ir įkūnys du skirtingus personažus).

Vaidinti pradeda pirmieji du improvizatoriai. Vedėjui sušukus „sukamės“ - visi sukasi pagal laikrodžio rodyklę - lieka vienas improvizatorius dalyvavęs praėjusiame etiude ir prisijungia kitas. Jie vaidina vystydami antrą temą, kuri yra nesusijusi su pirmąja. Po kurio laiko vedėjas vėl sušunka „sukamės“ ir improvizatoriai vėl sukasi ratu. Po antro etiudo, pasisukus pradedamas trečias, o vėliau ketvirtas etiudas. Pradedamos vystyti keturios nesusijusios istorijos. Vedėjas turėtų sekti laiko intervalus kuriuos etiudai trunka, ir palaipsniui juos trumpinti. Startuoti skiriant visiems po 1 minutę ir trumpinti iki 5-10 sekundžių. Pratimo eigoje, vedėjas taip pat gali sušukti „sukamės atbulom“ tuomet visi turės žengti prieš laikrodžio rodyklę (į priešingą pusę). Įprastai vaidinimas užtrunka 3-5 ratus.

Improvizatoriant vaidinant tais pačiais personažais sekančiuose ratuose rekomenduojama atlikti laiko šuolį į ateitį ir vaidinti kitą jų istorijos epizodą, kuris vyksa praėjus kuriam laikui (gali būti prabėgusi valanda, diena, metai - laiko šuoliui ribų nėra)

Etiudų trukmę galima koreguoti, ilginti. Tuomet visas vaidinimas taps ilgesnis.

Laisvo stiliaus etiudas (K)(T)

Du improvizatoriai atlieka etiudą be apribojimų, taip kaip moka. Etiudo metu jie turėtų naudoti visus savo įgūdžius - bendros temos vystymą, emocijų naudojimą, menamus daiktus, personažus ir tai ką sugeba.

Atsižvelgdamas į improvizatorių įgūdžius, vedėjas po etiudo pabaigoje duoda grįžtąmajį ryšį.

Linksmas kaltinimas (B)(D)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Pirmaisiais žodžiais vienas iš improvizatorių apkaltina kolegą padarius kažką neįprasto ar keisto. Antrasis improvizatorius priima savo kaltę oriai, lyg komplimentą ir emociškai pagrindžia dėl ko jis taip keistai elgiasi, taip atrandama bendra tema/kertinis personažo įsitikinimas. Etiudas toliau vystomas tiriant temą - apkaltinto personažo keistumą.

Kaltinimas šiame pratime yra subtilus - jei jis nebus pakankamai tinkamas, neišsivystys tema. Kaltinimas negali būti per daug realus (*Kodėl suvalgei visus kotletus?*), negali būti ir per daug keistas (*Kodėl kai pagaunu tavę lauke vaikščiojantį be batų, tu visada sakai kad dėl to kalti ateiviai?*) jis turėtų pataikyti į viduriuką tarp kraštutinių. Keletas kaltinimų pavyzdžių:

A: Kodėl kandi tą neluptą apelsiną?

B: Todėl, kad įveikdamas žievę ar kokį kitą barjerą aš jaučiu pasitenkinimą.

A: Tu ir vėl trečią naktiesėjai į daržą dirbti. Kodėl?

B: Nes naktį niekas negirdi kaip aš kalbu su daržovėmis.

A: Kodėl kuteniesi sau padus viešojoje vietoje?

B: Nes taip pasikeliu sau nuotaiką. Kutentis padus turiu tiesę visur, kur tik noriu.

Galimas šio pratimo variantas - A ir B ištarus po frazę tiesiog sustoti ir visai grupei aptarti situaciją per prizmę "jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa?". Jei B elgiasi neįprastai, kaip jis galėtų dar elgtis?

Man tai yra svarbu, nes... (K)(T)

Pratimo struktūrą artima "Taip ir - pasakojimui". Du improvizatoriai sėdi kėdėse nukreiptose pusiau į vienas kitą, pusiau į žiūrovus. Improvizatoriai išsiaiškina patys kas yra pratimo eigoje arba vedėjas jiems priskiria roles personažų kurie vienas kitą gerai pažįsta. Kiekvieno dalyvio žodžiai turėtų prasidėti "Man tai yra svarbu, nes..." Kartais tokia pradžia neatrodo logiška, tačiau vis tiek ją būtina naudoti. Labai svarbu kolegos žodžius priimti kaip mums svarbią informaciją, kaip dalyką kuris mus veikia ir mums rūpi. Improvizatoriai vaidinant reikėtų įsijausti į tai, kad jiems nuoširdžiai svarbus kolega ir jo žodžiai. Atliekant šį pratimą pamirškite norą būti juokingu ar išradingu, būkite paprasti ir nuoširdūs, atidžiai klausykitės.

Pavyzdys:

Žodis įkvėpimui yra "žolė".

A - Man yra svarbu kad nupjauni žolę ir todėl turime tvarkingą kiemą.

B - Man yra svarbu kad turime tvarkingą kiemą, nes tada galime vakarais sėdėti lauke ir mėgautis geru oru.

A - Man yra svarbu, kad galime vakarais sėdėti lauke ir mėgautis geru oru, nes televizija užknisa.

B - Man yra svarbu kad televizija tave užknisa, nes jos labai daug žiūrėdavai.

A - Man yra svarbu kad televizijos labai daug žiūrėdavau, nes rodė CSI Majamis, buvo įdomu, o dabar jo neberodo.

B - Man yra svarbu kad rodė CSI majamis, o dabar jo neberodo, nes turi daugiau laiko man padėti gaminti vakarienę.

Ir t.t.

Menamų daiktų etiudas (M)

Vaidina du improvizatoriai. Vedėjas jiems priskiria personažus ir veiklą, kurią personažai veikia bet apie ją nešneka. Tai gali būti vyras ir žmona gaminantys vakarienę, gali būti baristos darbe, gaminantys kavą klientams, gali būti įvairiausi personažai sau įprastoje aplinkoje. Pratimo tikslas yra bendrauti, bet visiškai nekalbėti apie tai ką veikiate fiziškai. Retkartėmis, žinoma galima paminėti smulkmeną, pvz "Paduok <objektą>". Tikslas yra imituoti situacijas kasdienybėje, kur bendradarbiai dirba, tačiau nekalba apie darbą, o apie diskutuoja apie savo gyvenimus ar įdomybes.

Pastabos

Šis pratimas suteikia improvizatoriams gyvumo - jie nebūna vien tik kalbančios galvos. Daugiau patyrusių improvizatorių, galima paprašyti kad jie patys susikurtų sau veiklą

ir personažus. Gana svarbu tuomet pradedant etiudą vienas kitą kopijuoti fiziškai, atlikti tuos pačius judesius, kol abu išsiaiškins veiklą kurią atlieka. Šio pratimo techniką galite naudoti ir vaidinami laisvu stiliumi.

Menami daiktai iš oro (D)(M)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Vedėjui bet kuriuo metu įsiterpus ir paklausus „Kas tai? <improvizatoriaus vardas>“ įvardintas improvizatorius ištiesia ranką ir pamato joje menamą daiktą. Menamas daiktas gali būti bet koks, netgi visiškai nesusijęs su vaidinimo kontekstu. Svarbu daug negalvoti, o tiesiog paminėti objektą kuris pirmas šauna į galvą. Pamatytą daiktą improvizatorius įtraukia į vaidinimą ir pateisina jo egzistavimą. Kartais objektas bus susijęs su etiudu, retkarčiais keistas ir nederantis. Visi objektai tinka. Jie nuspalvins vaidinimą

Galimą pratimą atlikti ir be vedėjo įsikišimo, paprašant kiekvieno improvizatoriaus ištraukti iš oro tris skirtingus menamus daiktus etiudo metu.

Pastabos

Šis pratimas turi labai gerą praktinį panaudojimą vaidinant etiudus laisvu stiliumi. Vaidinant, atsitrenkus į sieną ir užsikirtus, visada galima sugalvoti menamą daiktą ir jis atgyvins bei išjudins etiudą. Panaudoti daiktą ar objektą kurio dar pats vaidindamas nežinote yra labai drąsus žingsnis, kuris dažnai atsiperka.

Menamų daiktų pasaulyje (M)(P)(E)

Pratimą atlieka vienas improvizatorius, visi kiti dalyviai sėdi savo vietose ar stovi antrame plane ir įgarsina menamus daiktus. Atlikėjas juda savo išgalvotoje erdvėje, pasikalba su savimi, naudoja menamus daiktus, su jais pabendrauja. Jo kolegos įgarsina menamus daiktus, naudodami kiekvienam objektui išskirtinį balsą. Pratimo metu sukuriama kalbantys arbatinukai, telefonai, kompiuteriai, gėlės. Leiskite pagrindiniam veikėjui pačiam pasirinkti objektą su kuriuo jis bendrauja, kontroliuoti situaciją. Jei pagrindinis veikėjas tyli, menami daiktai gali trumpai pakalbėti tarpusavyje. Svarbu, kad daug menamų daiktų nekalbėtų vienu metu, nesipeštų su veikėju dėl dėmesio ir scena netaptų chaotiška.

Natūrali reakcija į kvailystę (E)(T)

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Pirmasis ištaręs žodžius turi apkaltinti kolegą kažkuo labai neįprastu ir keistu. Kaltinamojo užduotis yra duoti kuo paprastesnį ir natūresnį atsakymą, pateisinant savo neįprastą elgesį kuo žmogiškiau. Kaltinamajam atsakius vaidinama toliau. Laikui praėjus pirmasis improvizatorius gali vėl apkaltinti savo kolegą artimų, absurdišku kaltinimu, o kaltinantysis vėl turi pateisinti savo elgesį žmogiškai. Atsakykite žmogiškai, tačiau venkite pateisinti ligomis ar finansiniais išskaičiavimais. Vaidinimas tęsiamas ir šis apsikeitimas pakartojamas keleta kartų.

Pratimas lavina pradėti etiudus žmogiškai, lėtai, paspausti absurdo stabdžius. Jei pradžioje kaltinimas ar pasiūlymas bus labai stiprus, o atsakymas bus irgi stiprus, greitai nukeliausite į absurdą ir beprotystę.

Kaltinimo ir atsakymo į kaltinimą pavyzdžiai:

A: Kazy, kodėl šianakt suvalgei mano pusės kilogramo tortą?

B: Naktį atsikėliau ir jaučiausi labai alkanas, o tortas buvo toks skanus. Paragavau ir negalėjau sustoti.

A: Aldona, kodėl atėjai į darbą nusiskutęs pusę galvos.

B: Pagalvojau prisiminsiu jaunystę, jauna tokia kieta ir linksma ir energinga buvau. Norėjau atjaunėti.

A: Žanai, kodėl vietoje kepurės užsidėjai vazoną?

B: Nemėgstu karščio, o po ranka kepurės neturėjau, pagalvojau iš bėdos gal tiks.

Nematomas veikėjas (M)

Etiudą vaidina du improvizatoriai. Etiude taip pat dalyvauja ir trečias, menamas veikėjas, su kuriuo partneriams tenka bendrauti. Tai ką menamas veikėjas atsako yra neįgarsinama. Pratimo atlikimo metu, improvizatoriams derėtų stebėti kitą, kai jis liečia menamą veikėją. Nebijokite prie nematomo personažo prisiliesti, jį aprengti, jam padėti.

Personažo formavimas iš balso pakeitimo (P)

Dalyviai atlieka etiudus pakeitę savo balsą - balso tempą, garsumą, intonaciją ir stengiasi pakeitimą išlaikyti viso etiudo metu. Balsas suformuos skirtingus personažus ir jų savybes.

Personažai pagal atvaizdą (P)

Vedėjas turi pasiruošti kortelių kuriuose būtų pavaizduoti piešiniai arba tikrų žmonių veidai - atvaizdus galima atsispausdinti, naudoti stalo žaidimų korteles, svarbu kad visi veidai būtų kuo skirtingesni - skirtingo amžiaus, rasės, laikmečio. Visi improvizatoriai susiskirsto poromis ir išsirenka korteles. Išsirinkę korteles susėda arba atsistoja arti vienas kito. Tuomet porą minučių jie tiesiog žiūri į savo ištrauktus atvaizdus ir bando mintimis tapti personažu atvaizde, galvoti pirmu asmeniu - kas aš esu, kas man patinka, ką aš veikiu gyvenime, kokia mano šeima ir t.t. Praėjus porai minučių vedėjas paprašo kad vienas iš personažų papasakotų apie save, o kitas tiesiog klausytųsi ir retkarčiais užduotų trumpų klausimų jei kolega išsikvėptų. Papasakojus vienam, improvizatoriai apsieičia rolėmis. Vedėjas taip pat gali paprašyti kad improvizatoriai pakaitomis papasakotų apie save specifinėmis temomis - papasakotų apie savo vaikystę, savo darbą, savo svajones. Improvizatoriams pabendravus ir suvokus savo personažus, visi susėda į žiūrovų kėdes ir į sceną žengia maišydamiesi su kolegomis iš kitų porų vaidinti įsmeniniant savo susikurtus personažus.

Gali būti kad personažai nederės, sunkiai ras bendrą kalbą. Šio pratimo metu taip nutinka todėl kad kuriami personažai neatsispiria vienas nuo kito, yra sukuriami atskirai. Jei labai skirsitės, tiesiog pabūkite bendroje erdvėje, lengvai pabendraukite.

Pastabos

Šis pratimas nelavina improvizacinio personažo kūrimo, o leidžia dalyviams tiesiog pajauti improvizatorių naudojamų personažų gylį ir spalvas. Patyrę ką reiškia būti kitu

asmeniui, personažui, improvizatoriai gali lengviau suvokti siekymą - personažų spalvingumo ir detalumo, motyvacijos suvokimo. Šis pratimas skirtas patirčiai, o ne improvizacijos įgūdžių lavinimui.

Personažai pagal pažįstamą žmogų (P)

Du improvizatoriai žengia į sceną. Kiekvienas iš jų papasakoja apie pažįstamo žmogaus manieras, fizines savybes pabando atkartoti. Improvizatoriai tuomet vaidina siekdami išlaikyti jų apibūdintų žmonių manieras, fiziškumą. Svarbu koncentruotis į judesį, o ne į veikėjų priešistorę ar požiūrį į gyvenimą. Kuriant šiuos personažus nereikia stengtis įkūnyti pažįstamų žmonių, o tiesiog pasiskolinti iš jų fizines manieras personažo kūrimui.

Personažai pagal statusą (P)

Prieš vaidinant, galima visos grupės paprašyti judėti erdvėje ir elgtis kuo aukštesnio, vėliau kuo žemesnio statuso. Judant erdvėje galima bendrauti žvilgsniais, kūno kalba, bet ne žodžiais. Visiems atsisėdus, į sceną žengia du improvizatoriai ir vaidina etiudą jiems priskirtais statusais. Pratimas lavina personažo kūrimą pasinaudojant statuso savybėmis. Pradedama su statusu, o vaidinimo eigoje personažas įgyja daugiau spalvų ir savybių.

Personažo formavimas iš judesio etiudams (F)(P)

Pastatomos dvi kėdės scenos kraštuose, centras paliekamas laisvas. Pirmasis improvizatorius žengia į sceną ir joje vaikšto, sugalvodamas kokią kūno dalį jį veda, paversdamas ją svorio centru. Bevaikščiodamas jis galvoja, kaip tai verčia jį jaustis, kokiu personažu jis galėtų būti ir palaipsniui jis tampa personažu. Kai improvizatorius jau truputėlį suvokia kas per personažas yra, jis atsisėda į vieną iš kėdžių. Vedėjas atsisėdusio klausia šių klausimų, o improvizatorius į juos atsako:

Koks tavo vardas?
Kas tau patinka?
Kas tau nepatinka?
Ko tu nori?

Atsakius į šiuos klausimus, improvizatorius lieka sėdėti kėdėje. Į sceną žengia antrasis improvizatorius. Jis suformuoja sau personažą tokiu pat būdu, atsisėda į kėdę ir atsako į vedėjo klausimus. Tuomet abu atlikėjai atsistoja ir vaidina įkūnydami sukurtus personažus.

Pastabos

Šis metodas yra labai veiksmingas vaidinant. Per daug galvoti nereikia, tiesiog žengiant į sceną reikia leisti vienai iš savo kūno dalių vesti, o personažas susiformuos pats. Jei vaidinant etiudą pamirštumėte savo akcentuotą kūno dalį nenusiminkite, pasistenkite ją prisiminti ir vėl akcentuoti.

Personažų apsikėitimas etiudo metu (K)(P)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Vedėjas bet kada gali sušukti "apsikeičiam!". Jam sušukus, abu improvizatoriai apskeičia personažais, vietomis ir stovėjimo pozicijomis ir toliau tęsia vaidinimą.

Svarbu vaidinimo pradžioje susikurti aiškius, spalvingus ir skirtingus personažus - jie gali turėti specifines fizines savybes, balso toną, emocijas. Tai padės abiem improvizatoriams įkūnyti kolegos personažą. Šis pratimas stipriai lavina klausymosi įgūdžius, gebėjimo pastebėti personažų detales.

Pratimo variacija

Galimas variantas, kuriame stebintys improvizatoriai turi pakeisti vaidinančius. Vedėjui sustabdžius vaidinimą, žiūrovo rolę atlikęs improvizatorius žengia į sceną ir pakeičia vieną iš kolegų, bei perima jo kūno poziciją ir vaidinamas tęsiamas išlaikant tuos pačius personažus ir tą pačią istoriją.

Pozityvi komanda (K)(T)

Pratiną atlieka du improvizatoriai sėdėdami kėdėse pastatytose kampu - pusiau vienas į kitą, pusiau į žiūrovus. Jie yra du personažai atvykę į televizijos laidą, papasakoti apie savo sėkmės istoriją. Jie yra nuostabi komanda ir vienas kitą palaiko visuomet 150-čia procentų. Vedėjas pasako kas tai per personažai. Tai gali būti verslininkų komanda, kaskadininkai, vyras ir žmona, ar kiti personažai, kurie galėtų turėti stiprų ryšį susiformavusį per ilgą laiko tarpą. Vaidinančių improvizatorių užduotis yra papasakoti apie savo veiklą, savo santykius, priešistorę visuomet vienas kitą papildant ir palaikant, pratęsiant vienas kito mintis, sudarant įvaizdį kad tie du žmonės nuoširdžiai myli, mėgsta vienas kitą. Pratimo pabaigoje, vedėjas su žiūrovais gali komandai užduoti klausimus.

Požiūrio taškas (B)(E)(P)

Visa grupė improvizatorių vaikšto erdvėje. Bet kuriam iš jų prabilus visi sustingsta, jam pabaigus kalbėti visi toliau juda erdvėje. Prabilęs improvizatorius turi pasakyti kokį tai paprastą, tikrą savo įsitikinimą (pvz. *Prieš miegą visada reikia praustis; Duoną valgyti yra nesveika; Sportas yra jėga*). Visiems pavaikščiojus ir pripasakojus įsitikinimų, jie atsisėda. Tuomet du improvizatoriai žengia į sceną ir vaidina - vienas iš jų turi kažkurį tai iš įsitikinimų kurį išgirdo visiems vaikstant. Tai neturėtų būti savas įsitikinimas, o kažkieno kito. Improvizatoriai vaidina trumpus - vidutinės trukmės etiudus. Vienas iš jų pradžioje pamini savo įsitikinimą. Toliau vaidinimo eigoje jis įsitikinimą stiprina, aštrina. Personažas turintis įsitikinimą yra keistasis, o jo kolega tampa neutraliuoju. Kartu jie vysto bendrą temą, kuri yra pradžioje paminėtas įsitikinimas.

Pradžia su gerom manierom (K)(T)

Trumpi 1-1.5 min trukmės etiudai su tikslus pasitreniruoti mandagiai pradėti etiudus. Du improvizatoriai gauna įkvėpimą vaidinimui iš žiūrovų ar vedėjo - tai gali būti vienas žodis arba trumpa istorija. Pirmasis improvizatorius (iniciatorius) pirmais žodžiais išreiškia dalį

savo minties. Antrasis sutinka su pirmojo idėja ir ją palaiko savo žodžiais (atlieka “taip”, bet nepapildo su “ir”). Tuomet pirmasis pratęsia vystyti savo mintį ir vaidinimas tęsiasi. Antraisiais savo žodžiais antrasis improvizatorius jau turi teisę papildyti etiudą savo idėjomis - atlikti “ir” veiksmą. Vaidinimas tęsiasi kurį laiką ir vedėjas sustabdo etiudą. Pratimo tikslas pasitreniruoti pradėti vaidinimą komandiškai ir draugiškai.

Pastabos: Kai du improvizatoriai žengia į sceną visiškai nepasiruošę, dažnai pas juos sukasi galvoja dešimtys idėjų. Inicijuojantis improvizatorius beveik visada būna iki galo nesugalvojęs savo minties ar idėjos, jo partnerio užduotis yra padėti iniciatoriui suformuluoti savo mintį ir ją išreikšti.

Prasmė žodžiuose (E)(K)(P)

Pratimą atlieka visi improvizatoriai vienas po kito žengdami į sceną. Improvizatorius žengia į sceną ir ištaria sugalvotus (iki sakinio trukmės) žodžius. Tardamas žodžius jis atlieka fizinių gestų, pakeičia savo kūno poziciją, bei įdeda emociją. Ištarta frazė yra paprasčiausi išgalvoto personažo žodžiai.

Grupė su vedėju aptaria, koks veikėjas galėtų tai ištarti, ką žodžiai galėtų būtų skirti, ką mes suprantame apie veikėją iš keletos jo žodžių? Aptarus, kitas improvizatorius žengia į sceną ir ištaria kitą sakinį, kaip kitas personažas su naujom manierom, kurį visi aptaria.

Šis pratimas parodo kiek daug informacijos galima gauti iš paprasčiausio sakinio ir kaip svarbu yra vienas kito klausytis, kad jos nepraleisti. Taip pat etiudo pradžia visada būna stipresnė ir aiškesnė, kai pirmuose žodžiuose įdedama emocijų.

Problemos sustiprinimas (B)(E)(K)(T)

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Vienas iš jų papasakoja apie asmeninę problemą (ne tikrą, o improvizuotą), kitas su ta problema sutinka ir dar ją labiau sustiprina. Atliekamas vaidinimas yra apie 1 minutės trukmės. Pratimas lavina netaisyti problemų, o jas stiprinti, aštrinti. Aštrindami nepamirškite stiprinti emocijas. Pavyzdys:

A: Man byra plaukai.

B: Taip, tu plinki.

A: Aš nupliksiu? O varge, aš būsiu plikas.

B: Būsi plikas kaip tavo tėvas buvo, geriau paskubėtum merginą susirasti kol plaukų turi.

A: Rimtai, aš vienišas esu. Be plaukų tikrai merginos nerasiu.

B: Na taip, nes tu būsi nenormalus, ar žmogus be plaukų yra normalus? Abejoju.

Ir t.t.

Galimas pratimo variantas yra pirmam improvizatoriui ištarti, kad partneris sukelia problemas. Tuomet partneris turi sutikti ir paaštrinti savo problemų kėlimą.

A: Tu toks gražus, aš prie tavęs jaučiuosi baisus.

B: Na ne be reikalo aš grožio konkursuose dalyvauju.

A: Tavo lūpos gražesnės už mano, akys gražesnės už mano.

B: Taip, šiaip manau viskas pamne gražiau nei pas tave. Na taip yra.

Ir t.t.

Ratukas (La Ronde) (B)(K)(P)

Vaidina visi dalyviai. Vienu metu scenoje yra du improvizatoriai. Pratimo eigoje jie yra keičiami. Vaidinami etiudai yra trumpi, 1-2 minučių trukmės. Pirmieji du improvizatoriai suvaidina etiudą, stengdamiesi sukurti aiškius personažus. Vienas iš improvizatorių pasilieka, kitas pasitraukia. Pasilikęs improvizatorius išlaiko savo personažą. Naujasis kolega vaidindamas kitą etiudą turi tikslą nukelti išlikusį personažą į jam neįprastą erdvę ir susikurti sau aiškų personažą, išsiaiškinti kas jis yra.

Jei pirmame etiude improvizatorius buvo ofiso darbuotojas prie kompiuterio, tai antrame jis gali būti tas pats ofiso darbuotojas atostogose, ar kalėjime už grotų, ar dar kitoje vietoje. Jei pasirinktumėte nukelti darbuotoją į kalėjimą jo kolega galbūt taptų kalėjimo prižiūrėtoju.

Suvaidinus antrąjį etiudą, antrasis improvizatorius lieka, įžengia trečiasis improvizatorius, kurio tikslas susikurti personažą, kuris nukeltų antrąjį į jam neįprastą erdvę.

Jei antrasis buvo kalėjimo prižiūrėtojas, jį galima nukelti į mišką kur jis rinks uogas, ar panašiai.

Pratimas atliekamas tol, kol visi improvizatoriai scenoje būna suvaidinę du etiudus (improvizatorius, kuris pasišalino pirmame etiude, paskutiniui improvizatoriui turėtų prisistatyti tokiu pat personažu kurį vaidino prieš tai). Viso pratimo metu, kuriamas pasaulis išlieka tas pats. Pasaulis gali būti kasdieninis. Pasaulis būti persipines su magija. Pasaulis gali būti ateities. Stenkitės nemaišyti nykštukų su erdvėliviais ir buhalteriu Tomu, taip sukursite painų pasaulį. Pratimo tikslas yra treniruotis kurti personažus ir statyti bendrą pasaulį.

Šis pratimas gali būti ir naudojamas kaip ilgas vaidinimas. Jis labai puikiai supažindina su kūrybą grupėje, bendru pasaulio kūrimu.

Reklama per minutę (K)(M)(T)

Dviem improvizatoriams duodama užduotis suvaidinti iki minutės truncančią reklamą. Reklamos gali būti įvairios - tokios kokias matome internete ar televizijoje, vaidybinės arba prezentacinės. Rekomenduojama pradėti vaidinimą situacijoje kuri būtų labai tolima nuo reklamuojamo daikto (pvz. *Jei reklamuojate muilą, pradėkite vaidinimą kaip alpinistai kalno višūnėje. Jei reklamuojate vandenį buteliukuose, pradėkite vaidinimą autobuse.*) ir palaipsniui, o gal net tik pabaigoje reklaminių daiktą atrasti ir paskelbti. Paskelbus daiktą reikėtų sušukti mini reklamą pvz. „Muilas Puipok - gaivesnis už gryną kalnų orą.“

Atliekant šį pratimą reikėtų ypatingai stipriai sutikti su viskuo ką siūlo kolega, nevengti veiksmo ir nepatogių situacijų, nes per trumpą laiką reikia sukurti kažką įdomaus ir tiršto, laiko ginčams ar diskusijoms čia nėra.

Senas darbas, naujame darbe (B)(K)(T)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Jie abu yra bendradarbiai, tačiau vienam iš jų priskiriama sena profesija, kuri vis išlenda ne vietoje ir nelaiku. Šios situacijos labai gerai iliustruoja bendros temos idėją - vienas iš personažų elgiasi neadekvačiai ir savo elgesį stiprina. Abu atlikėjai vaidindami galvoja, jei šis personažas dirbą dabartinį darbą kaip „X“, kokių situacijų ar problemų jis galėtų sukurti? Etiudas trunka apie 3-4 minutes ir yra vedėjo sustabdomas.

Pavyzdžiui abu personažai yra santechnikai, tačiau vienas iš jų yra buvęs cirko artistas. Cirko artistas greičiausiai žongleruos įrankiais, balansuos veržliaraktį, vaikščios ant vamzdžio kaip ant lyno ir t.t. Jo partneris santechnikas gali padėti kolegai aštrinti situaciją duodamas jam įvairias dovanas, pavyzdžiui sakydamas “tavo dresuotas šuo kurį pasiėmiai visiškai mums nepadeda (rodo į menamą šunį) jis tiesiog šoka vietoje” ar “net nepradėk žongliruoti veržlėm, reikia kuo greičiau sutvarkyti prakiurusį vamzdį”.

Pratimo variantas

Duodama situacija - porelė yra pasimatyme ir vienas iš jų turi profesiją, dėl kurios yra pakvaišęs. Retkarčiais profesija išlenda į paviršių ir personažas elgiasi neadekvačiai.

Pavyzdžiui žurnalistas pasimatyme su mergina elgiasi kaip žurnalistas - ima interviu, užsirašinėja detales, ją fotografuoja ir t.t.

Robotų etiudas (V)

Šio etiudo pradžia yra robotizuota, tačiau atlikus užduotį pradžioje vaidinimas tęsiamas organiškai, personažai bendrauja ir vaidina lyg paprastą etiudą. Etiudai būna trupi, apie minutės trukmės. Vaidina du improvizatoriai. Pradžios struktūra yra tokia:

A - Aš esu <personažo pavadinimas>

B - Aš esu <personažo pavadinimas>

A - Mes esame <vietos pavadinimas>

B - Mes <veiklos pavadinimas>

A - Aš jaučiuosi <emocija>

B - Aš jaučiuosi <emocija>

Vaidinimas toliau tęsiamas organiškai. Šis pratimas lavina konteksto ir požiūrio taško sukūrimą. Robotizuotoje pradžioje reikėtų stengtis nebūti perdėtai išradingiems ir tiesiog sukurti paprastą situaciją. Pavyzdys:

A - Aš esu informatikos mokytojas.

B - Aš esu matematikos mokytoja.

A - Mes esame mokytojų kambaryje.

B - Mes valgom pietus.

A - Aš jaučiuosi pavargęs.

B - Aš jaučiuosi entuziastinga.

Šis pratimas lavina įprotį etiudo pradžioje išsiaiškinti 3V. Atlikdami etiudus galite atkreipti dėmesį, kad kai aiškus kontekstas, vaidinti yra žymiai lengviau ir paprasčiau.

Stipri nuomonė (B)(E)(P)

Vaidina du improvizatoriai. Vienam iš jų vedėjas priskiria stiprią nuomonę, stiprų požiūrio tašką. Vaidinant tikslas yra vystyti šį požiūrį ir tirti personažo keistumą, visuomet galvojant “jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa?”. Veikėjo kuris turi keistą požiūrį tikslas yra

vystyti vaidinimą mąstant - jei man patinka/nepatinka kažkas, kas aš esu, kaip aš elgiuosi, ką aš galiu dar atlikti kad parodyčiau jog mano požiūris yra neįprastas, jį stiprinti. Kolegos, neutralaus veikėjo reakcija į kolegą turėtų būti entuziastinga, jis turėtų padėti vystyti keistumą savo įžvalgomis ar teiginiais, reaguoti į keistus dalykus su lengva nuostaba.

Stiprios nuomonės pavyzdžiai: *“Man patinka seni daiktai, nemėgstu naujovių.” arba “Aš mėgstu saldumynus, saldumynai yra jėga.”*

Neutraliam veikėjui reikėtų stengtis vengti normalizuoti ar pakeisti keistąjį kolegą. Nederėtų priimti priešingos nuomonės, kad neįsplekštų ginčas. Reikia dirbti kartu, stiprinti keistumą, o jei iškyla problema - problemas stiprinti ir nesistengti jų lengvai išspręsti.

Stiprios nuomonės etiudas (B)(E)(P)

Pradžioje pratimo, improvizatoriai žengia į sceną ir vienas po kito sako du monologus savo pasirinkta tema. Kiekvieno monologo trukmė yra apie trisdešimt sekundžių. Pirmajame monologe jie papasakoja apie savo įsitikinimą - stiprų požiūrį į kokią tai problemą ar fenomeną. Antrajame monologe jie pasakoja apie tą pačią problemą iš visiškai priešingo požiūrio taško, pristato visiškai priešingą nuomonę pirmajai (tai pavyks, nes gyvenime kai turime įsitikinimus esame susipažinę ir su to įsitikinimo kritika). Vedėjas užsirašinėja pagrindinius įsitikinimus perteikiamus monologuose. Pavyzdžiui: *“Man patinka gyventi sveikai.” “Sveikata yra pervertinamas dalykas.” “Tobulėti ir mokintis nenustojamai yra svarbu.” “Tobulėti yra bergždžias laikas, geriau ilsėtis.”*

Improvizatoriams papasakojus monologus jie eina vaidinti poromis scenoje. Suvaidinus etiudą, juos keičia kiti improvizatoriai. Vedėjas priskiria vienam iš dviejų vaidinančių improvizatorių anksčiau užsirašytą įsitikinimą - tai yra etiudo tema, personažo požiūrio taškas. Svarbu, kad vaidinant antrasis improvizatorius, kuris neturi požiūrio taško priimtų neutralią poziciją, jam partnerio požiūris turėtų būti įdomus, intriguojantis. Neverta priimti priešingo įsitikinimo negu turi kolega, tai sukurs ginčus ir normalizuos keistumą. Improvizacijoje visada stengiamės problemas, bei keistas personažų savybes stiprinti, o ne remontuoti.

Sukurti personažai turi būti nesusiję su priskirtu įsitikinimu. Vystant etiudą, požiūris gali tapti platesnis, aprėpti didesnę gyvenimiškų dalykų spektrą. Vaidinant improvizatoriams reikėtų visuomet tirti neįprastą savybę galvojant “jei tai yra tiesa, kas dar yra tiesa?” Keletas požiūrio taško pavyzdžių naudojamų etiuduose, kurie būtų išrinkti iš monologų:

“Du buhalteriai iš kurių vienas mano, kad gyvename pačiais geriausiais laikais.”

“Mokinys ir privatus mokytojas. Mokytojas mano, kad pagautas žuvis reikia visada paleisti.”

“Du policininkai, iš kurių vienas nemėgsta fantastinių filmų.”

Stiprūs pasirinkimai (D)(E)(T)

Trumpi dviejų dialogo eilučių etiudai. Pirmasis improvizatorius pradžioje ištaria stiprų sprendimą, pasirinkimą, o kolega sutinka ir priima pasiūlymą, palaiko partnerį, nestabdo. Stiprumas tai nėra drama, tai labiau yra konkretumas ir tikslumas - pradėjimas vaidinti lyg personažai jau žinotų kur jie yra ir ką veikia, naudojant emocijas. Stiprių pasirinkimų pavyzdžiai:

A: *“Paduok man virvę, aš jau pasiruošęs lipti.”*

B: (Prieina ir nusimeta virvę nuo peties, padeda ją apsirišti A) Aš irgi. Tas kalnas toks didelis iš arti atrodo.

A: "Žinau ką padarei (sako rimtu ramiu balsu, žiūri į veidrodį, imituoja kad skutasi barzdą)"

B: O dieve, tos nuotraukos. (Rodo į menamą vietą kur guli nuotraukos). Na ir kas. Man visiškai ne gėda. Išdaviau tave keturis kartus išduosiu ir penktą.

A: "Kaip ir sakiau, čia yra velniškai geras suoliukas, toks švelnus ir patogus. (atsisėda ant kėdės ir glosto menamą suoliuką)."

B: "Suoliukas tikrai smagus, ir tarpai tarp lentų idealiai sudėti. (Pradedą apžiūrinėti menamą suoliuką detaliau)"

Stipri reakcija į nuobodų startą (B)(E)(T)

Dviejų improvizatorių etiudo pradžioje vienas iš jų sugalvoja nuobodžią ar neįdomią frazę ir ją ištaria. Kolegos užduotis yra stipriai emociškai sureaguoti į nuobodų dalyką, suteikti jam didelę prasmę ir svorį. Stipri emocinė reakcija iš karto tampa neįprastu personažo atributu. Vaidinant toliau tereikia išsiaiškinti personažo kartinę savybę ir rodyti stiprias emocijas atstingant temą. Nepamirškite etiudo eigoje išsiaiškinti 3V. Tam laiko rasite retkarčiais pailsėdami nuo bendros temos, personažo emocinių reakcijų. Kartais etiude gali susikurti ir du keisti personažai. Pavyzdys:

A - Gal turi pakrovėją?

B - Taip, turiu! Greičiau kraukime tavo telefoną. Neleiskime jam numirti.

Toliau vaidinimas tęsiasi ir suvokiame kad B yra geras draugas, kuris turi didelę kuprinę ir visada yra pasiruošęs padėti aplinkiniams viskuo ku tik gali - duoda cukraus į kavą, paskolina šukas ir t.t.

A - Norėčiau ledų.

B - Aš irgi norėčiau, ta dieta mane tiesiog žudo!!! (pradedą kūkčioti nusiminęs)

Toliau vaidinimas tęsiasi ir suvokiame kad A ir B jau savaitę laikosi dietos ir yra parduotuvėje. Jie nori saldumynų ir skanumynų, bet negali jų valgyti ir jaučia saldumynams nostalgiją.

Pastabos

Šis metodas tinkamas ir vaidinant laisvu stiliumi ar atliekant kitus pratimus. Visada galite pradėti nuo stiprios emocinės reakcijos, kuri taps jūsų keliu į bendros temos atradimą, keistą personažą. Tuomet tereikia pridėti kontekstą (3V) ir turėsite puikų improvizacijos etiudą su visais reikalingais ingredientais.

Stiprus organišką startą (K)(T)(E)

Vaidina du improvizatoriai. Vedėjas pradžioje padeda jiems pradžioje, o vėliau atsitraukia ir tiesiog leidžia improvizuoti etiudą laisvai. Vedėjas vaidinantiems duoda žodį įkvėpimui. Tuomet jis paklausia pirmo improvizatoriaus - ką manai apie tą žodį, kokias emocijas ir vaizdinius jis tau sukelia? Pirmajam atsakius, vedėjas paklausia antrojo - ką manai apie žmones kurie jaučia šias emocijas apie minėtą objektą? Antrasis atsako savo

nuomonę apie pirmojo improvizatoriaus nuomonę. Vedėjas atsitraukia ir abu improvizatoriai vaidina. Pirmasis išreiškia pirmu sakiniu savo nuomonę, o antrasis atsako ką mano apie pirmojo nuomonę ir vaidinimas tęsiasi.

Kartais antrojo reakcija gali būti atgrasi, jam nepatinka keistoji, stiprioji partnerio nuomonė. Gali kilti konfliktas. Trumpas konfliktas pradžioje nėra baisu. Tačiau jei konfliktuojama daug, galima patarti antrajam improvizatoriui pasirinkti teigiamą reakciją. Tai kas mus gazdina ar mums nepatinka dažnai giliai viduje mums kelia susidomėjimą ar žavesį žmonėmis kurie turi neįprastą požiūrį. Neigiamą nuomonę dažnai galima pakeisti į neutralią ar entuziastingą. Vedėjas gali padėti suformuluoti neigiamas nuomones į neutralias. Pavyzdžiui:

Vedėjas duoda žodį įkvėpimui "autostrada".

Pirmasis ištaria kad autostrada jam asocijuojasi su greičiu ir pavojumi, bei baime.

Tuomet antrasis, paklaustas ką mano apie žmones kurie bijo greičio ir autostradų ištaria, kad juos palaiko ir su jais sutinka.

Etiudo pradžioje, pirmasis ištaria kad bijo važiuoti automobiliu iš Klaipėdos į Vilnių. Antrasis su tuo sutinka ir sako kad bijo taip pat. Etiudas tęsiasi.

Vedėjas duoda žodį įkvėpimui "monitorius".

Pirmasis ištaria kad monitorius jam asocijuojasi su kompiuteriniais žaidimais ir beprasmybę, jis nemėgsta kompiuterių.

Antrasis ištaria, kad mano jog žmonės nemėgstantys kompiuterinių žaidimų yra nuobodūs (kad nekiltų konflikto, improvizatorius savo minty čia gali pakeisti nuobodūs į rimti - pakeičiame neigiamą savybę į jai artimą, neutralią).

Etiudo pradžioje pirmasis ištaria kad ištrynė visus žaidimus iš kompiuterio ir nemėgsta kompiuterių. Antrasis pasako kad tai rimtas sprendimas, kad pagaliau kolega surimtėjo ir su tuo sveikina.

Vedėjas duoda žodį įkvėpimui "arbata".

Pirmasis ištaria kad arbata jam asocijuojasi su vargu ir darbu, nes sunku arbatą paruošti gerai, visad sušlapini stalą. Tai jam sukelia desperacijos emociją.

Antrasis papasakoja kad mano jog tokie žmonės yra netvarkingi. (kad nekiltų konfliktas vedėjas gali padėti pakeisti improvizatoriaus nuomonę iš netvarkingų į užsisvajojusius).

Etiudas prasideda pirmajam improvizatoriui rodant kad prilaistė ant stalo vandens beruošdamas arbatą. Antrasis ištaria, kad kolega ir vėl užsisvajojo, galbūt vakar pasimatyme puikiai pasisekė? Vaidinimas tęsiasi toliau.

Šis pratimas labai artimas namų darbui "aplinkos poveikio stebėjimas" tik čia jis yra pritaikomas iš karto dviems asmenims. Galima šiuo metodu pradėti visus organiškų etiudus, jie bus stiprūs, turės neįprastą nuomonę ir santykį tarp personažų nuo pat pradžios.

Taip ir vaidinimas (D)(K)(T)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Jų tikslas sakyti "Taip" kiekvienam kolegos pasiūlymui, net ir menkiausiam. Pratimo metu svarbu sakyti "taip" ne tik logiškai bet ir emociškai - stengtis sutikti su viskuo, ką siūlo kolega. Pratimo metu derėtų būti mandagiam - nesiūlyti nepatogių ir nesmagių dalykų.

Partimą galima atlikti dviem variantais - arba visiškai be stabdžių, arba stengiantis išlaikyti realybę, neištrūkstant į kokį keistą, fantastinį pasaulį. Tai pasiekti padės būnant žmogiškais ir teikiant vienas kitam, o ne radikalius paprastus pasiūlymus.

Pastabos

Tai yra tik pratimas partnerio priėmimui ir pozityvumui lavinti. Paprastų vaidinimų metu sveikas santykis "taip ir" yra 90% "taip", ir 10% "ir" - visada bendraujam apie tai ką jau sukūrėm ir tik po truputėlį papildom.

Vakarelis (K)(P)

Pratimą atlieka visa grupė improvizatorių scenoje. Pratimo metu visi gali bendrauti su kuo tiktai nori. Visi dalyviai yra personažai kurie nepažįsta vienas kito. Kiekvienas improvizatorius gali susikurti kokį tik nori personažą ir jį įkūnyti. Dalyviai gali bendrauti porose, grupelėse, pakeisti partnerį su kuriuo bendrauja, elgtis tiesiog lyg nepažystamųjų vakarėlyje. Pratimo trukmė 8-15 minučių. Kadangi nėra žiūrovų, šis pratimas leidžia treniruotis personažų kūrimą saugiai ir drąsiai, eksperimentuoti. Visiems vakarelis metu reikėtų elgtis tolerantiškai, nešūkauti ir nekelti bereikalingos dramos, tiesiog labiau koncentruotis į save, savo santykius su kitais, personažo požiūrį į pasaulį, fizines manieras.

Vardų etiudas (D)(E)

Du improvizatoriai vaidina etiudą, bendravimui naudodami tik vienas kito išgalvotą personažo vardą. Ištarus vardą vieną kartą, reikia laukti kol improvizatoriui atsakys jo vardu, kad jis galėtų vėl tarti kolegos vardą - tai neleidžia kartoti vardo daug kartų. Didelį vaidmenį šiame pratime atlieka su sakomu vardu perteikiamos emocijos, naudojami menami daiktai.

Vartininkas (K)(T)

Pratime dalyvauja visa grupė improvizatorių. Vienas iš dalyvių žengia į sceną - jis joje išliks, o partneriai keisis. Kiekvienas partneris atsineša į sceną savo mintį, iniciaciją. Partneris inicijuoja kaip tik norėdamas, o scenoje esančio improvizatoriaus (vartininko) užduotis yra priimti visais iniciacijomis ir jas palaikyti, bei papildyti sakiniu ar dviem. Su kiekvienu kolega, vartininkas sukuria trumpus, 2-3 dialogo eilučių trukmės vaidinimus.

Pratime vartininkui yra svarbu besąlygiškai viską priimti, tapti bet koku personažu pagal poreikį, vengti ginčų ir blokavimo. Vienas vartininkas turi atlaikyti visų kolegų iniciacijas. Tuomet vartininkas keičiamas ir jo vietą užima kitas improvizatorius. Sėdintys ir laukiantys savo eilės iniciatoriai, gali iš anksto sugalvoti įdomių ir nestandartinių situacijų.

Pratimo metu, vartininką galima įsivaizduoti kaip chameleoną, ar baltą energijos kamuolį, kuris vos tik atsiradus aplinkybėms, tampa reikiamu personažu, prisitaiko.

Vidiniai balsai (E)(P)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Bet kuriuo metu, bet kuris iš jų gali žengti link auditorijos, atsisukti į ją ir papasakoti kaip jaučiasi jo personažas, ką jis galvoja apie pasaulį, apie kitą personažą sulaužydamas "ketvirtą sieną". Kolega kuris vaidina scenoje kartu tuo metu būna sustingęs, gali pasirinkti - arba priimti tai ką sako kolegos personažas ir tai

panaudoti vaidinime, arba tai ignoruoti ir tiesiog tęsti vaidinimą. Šio pratimo dėka galime suvokti, kad personažai beveik visada turi sudėtingesnį vidinį pasaulį ir didesnę gylį negu gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio.

Vienodi personažai iš tylos (K)(E)(T)

Improvizatoriai pradeda vaidinti tyloje, žodis įkvėpimui nėra duodamas. Improvizatoriai dešimt - dvidešimt sekundžių tiesiog tyli ir kopijuoja vienas kito fizines savybes - kūno padėtį, veido išraiškas, emocijas veide. Praėjus šiek tiek laiko, vienas iš jų prabyla, o prabilus improvizatoriai toliau kopijuoja vienas kitą - balso toną, emocijas, pasaulėžiūrą. Jie elgiasi lyg būtų dvyniai su vienoda pasaulėžiūra, manierom, mąstymu. Jei vienas iš personažų pradeda keisti emocijas, kito tikslas yra prisitaikyti ir kartu keisti emocijas.

Svarbu vaidinant nieko pačiam negalvoti, o tiesiog daryti tai ką daro partneris, elgtis taip kaip jis elgiasi. Galima vaidinant palaipsniui tiesiog daryti viską stipriau negu partneris daro, taip kartu vienas nuo kito atsispidami aštrinsite situaciją.

Viešbučio priimamasis (F)(M)(P)

Du improvizatoriai atlieka viešbučio administratoriaus ir pagalbinio darbuotojo roles. Į viešbutį atvyksta įvairūs personažai, kurių vaidmenis atlieka kiti dalyviai. Viešbučio administratorius užsiima biurokratiniais reikalais - naudoja menamą kompiuterį, kanceliarines priemones, bendrauja su klientais, o pagalbinis darbuotojas užsiima lagaminų, krovinių ir kitų dalykų transportavimu, bei nešiojimu. Svečiai neužsibūna scenoje, ateina, išeina, kartais palieka administratorių ir pagalbinį darbuotojus vienus, kad jie galėtų pabendrauti dviese, apkalbėti svečius. Vienas improvizatorius gali įkūnyti keletą svečių, kiekvienam iš jų sukurti skirtingas manieras ir balsus.

VVV etiudai (K)(T)(V)

Improvizatoriai vaidina 30 sekundžių arba 1 minutę stengdamiesi klausytis vienas kito ir padėti vienas kitam suprasti kas, kur jie yra ir ką veikia. Sustabdžius vaidinimą, vedėjas su improvizatoriais esančiais scenoje ir žiūrovų kėdėse, aptaria ką visi išsiaiškino per trumpą laiką. Šio pratimo metu vaidinant scenoje, į kiekvieną savo ir kolegų sakinių reikėtų žiūrėti kaip į naują atradimą. Menamų daiktų ir emocijų naudojimas stipriai padeda viską greitai atrasti. "Veiksmas" arba tai "ką veikia" personažai, tai yra veikla susijusi su menamais daiktais - stovėjimas ir kalbėjimas nėra veikla.

Pastabos

Pratimas tiesiog lavina instinktą improvizatoriams visada siekti žinoti kas jie yra, kur jie yra ir kur veikia. Ilgesnių vaidinimų metu nėra būtina visko išsiaiškinti per tokį trumpą laiką.

Tylus etiudas (D)(E)(F)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Jie negali pasakyti nei vieno žodžio - naudoja gestus ir veido mimikas.

Žingsnis į nežinią (D)(M)

Improvizatoriai atlieka etiudus pagal vedėjo sugalvotas aplinkybes. Vedėjas turėtų pasiruošti aplinkybių kurios reikalautų drąsos ir būtų visiškai nesaugios, bei kuriose improvizatoriai turėtų žengti drąsos žingsnį. Vaidinimo tikslas yra atlikti nepatogų, drąsos reikalaujančių veiksmą užuot apie jį kalbant ir žiūrėti kas bus.

Improvizuojant kartais atsimušama į įsivaizduojamą sieną. Šis pratimas lavina gebėjimą sugriauti įsivaizduojamas sienas ir pažvelgti kas už jų slypi.

Keletas aplinkybių pavyzdžių:

- *Du ekstremalai ruošiasi šokti nuo tilto virvėmis*
- *Vaikai prie įėjimo į baubo namus.*
- *Mokslininkai žengia per portalą į kitą pasaulį.*
- *Du narai prieš nérimą į vandenį.*

4.23.3 Pratimai namų darbams

Tai pratimai, kuriuos galima atlikti už improvizacijos užsiėmimo ribų - namuose, lauke, laisvalaikio. Šie pratimai sustiprins jūsų gebėjimą improvizuoti, padidins jautrumą ir pastabumą improvizuojant, padės atsispirti nuo partnerio, vaidinant sureikšminti smulkmenas.

Aplinkos poveikio stebėjimas (E)(K)

Būdami lauke, ar svetimoje aplinkoje pažvelkite į bet kokią objektą ir pagalvokite apie asociacijas. Pagalvokite kokias emocijas jums objektas sukelia. Taip pat pagalvokite su koku vaizdiniu ar prisiminimu šis objektas jums asocijuojasi. Tuomet atkreipkite dėmesį į kitą objektą ir tęskite pratimą.

Aplinka mus visada veikia, tačiau mes apie tai nesusimąstome. Improvizuojant visi partnerio žodžiai, kuriamas personažas, naudojami menami daiktai taip pat mus paveikia, tik kartais neturime jautrumo į juos sureaguoti. Šis pratimas padės jums tapti jautresniu ir reaguoti į partnerį stipriau, natūraliau, aščiau, kurti išradingas asociacijas ar atlikti minties šuolius vaidinant.

Pratimo neverta atlikti namuose, nes jums ta aplinka yra pažįstama ir asociacijos nebus tolimos ir sukelia emocijų įvairovė mažesnė.

Visi objektai skirtingiems žmonėms sukuria skirtingas emocijas ir vaizdinius. Pavyzdžiai:

Elektros skydinė - man sukelia silpną baimės jausmą ir primena vaikystę miesto kieme.

Palinkęs kelio ženklas - man sukelia nusivylimą ir primena ledus krentančius nuo pagaliuko.

Nepjauta žolė - sukelia laisvės jausmą ir primena laukus kurie driekiasi lygumose tarp miškų.

Realybės laužymas mintimis (K)(V)

Būdami lauke ar svetimoje aplinkoje žvelkite į žmones įvairiose situacijose ir įsivaizduokite, kas nutiktų jei kažką tame vaizde pakeistumėte? Kas būtų jei paliktumėte joje esančius žmones ir pakeistumėte aplinką? Kas būtų jei paliktumėte aplinką o žmones pakeistumėte kitais? Kas būtų jei žmonės užsiimtų kita veikla, o erdvė ir jie patys išliktų?

Pavyzdžiui:

Stovite parduotuvėje, eilėje, matote kitus žmones stovinčius eilėse prie kasų.

Mintyse galite pakeisti kasas ir parduotuvę į ežerą su liepteliais šuoliui į vandenį.

Mintyse galite pakeisti paprastus žmones į filosofus besišnekučiuojančius giliomis temomis.

Mintyse galite pakeisti stovėjimą eilėje į grojimą muziką ir įsivaizduoti visus žmones tiesiog grojančius įvairiais instrumentais.

Žaiskite su savo vaizduote, mintyse manipuliukite realybe. Tai padės jums mąstyti už rutinos ir kasdienybės ribų, padės kurti nestandartines situacijas improvizuojant ir nuistebinti tiek save, tiek žiūrovus.

Žmonių stebėjimas (P)

Būdami svetimoje aplinkoje atkreipkite dėmesį į žmones, jų manieras, tai kaip jie juda, kokios jų veidų išraiškos. Jei bendraujate su kuo nors klausykitės koks yra jų balso tonas, kalbėjimo įpročiai, kalbos kultūra, dažnai naudojamos frazės. Pastebėsite įdomių detalių kurias įsiminsite, pamatysite kad visi žmonės yra skirtingi ir suvoksime galimų sukurti personažų spektro dydį. Žmonių fizinės detalės įstrigs jūsų atmintyje ir vaidindami galėsite jas panaudoti kurdami personažus.

5. Improvizacija patyrusiems - grupiniai etiudai ir bendra sąmonė

Visas improvizacijos grožis atsiveria kai improvizuotą vaidinimą atlieka grupė. Kai visi vienas kitam padeda, palaiko, kartu kuria bendrą istoriją, sugeba išlaikyti bendrą ir aiškią temą. Šiame skyriuje apžvelgsime būdus dirbti komandoje. Mokysimės stiprinti klausymo ir bendravimo įgūdžius, toliau lavinsime gebėjimą reikšti emocijas, būti atviriems, kurti personažus, naudoti menamus daiktus.

Grupiniai etiudai yra panašūs į dviejų žmonių etiudus, tik čia reikia dar daugiau klausytis nei įprastai. Jei vaidinant dviems improvizatoriams klausymui skiriama pusė laiko, vaidinant grupei klausymui laiko yra skiriama dar daugiau. Vaidinant penkiese, jums teks keturis penktadalius klausytis ir viena penktadalį kalbėti. Kuo geriau klausysitės vaidinančių kolegų, tuo geriau pataikysite į temą, tuo stipresni bus jūsų žodžiai, tuo daugiau prisidėsite prie bendros kūrybos.

Vaidinant grupei reikia dar labiau pamiršti savo interesus ir prisitaikyti prie kitų. Jei dviejų improvizatorių vaidinimuose gali atsirasti iliuzija kad vaidinimą kontroliuojate, čia vaidinimo vienas nesukontroliuosite. Turite dirbti kartu.

Kuo daugiau žmonių vaidina, tuo daugiau idėjų yra sugeneruojama, tuo daugiau energijos vaidinimas turi, tuo ilgiau ir stipriau galite išlaikyti žiūrovų dėmesį.

Grupiniuose etiuduose labai paprasta prarasti laiko nuovoką, o po vaidinimų pamiršti ką vaidinot ir kas įvyko. Vaidindami dažnai pateksite į "flow" būseną, kurioje turėsite neįtikėtiną koncentraciją, bei tapsite beveik vieno organizmo dalis.

1970-1980 metais kai grupės improvizatorių vaidindavo susikontcentravusi ir prarasdavo laiko nuovoką, bei pasiekdavo būseną kurioje visi masto beveik taip pat, turi tą patį požiūrį į tai kas vyksta sceną buvo manoma kad yra sukurama kažkas antgamtiško. Buvo manoma kad vaidinime improvizatoriai komunikuoja kažkokiu antgamtiškame, dvasiniame lygmenyje. Keletas grupių netgi eksperimentavo su narkotinėmis medžiagomis bandydami paliesti kažką toliau už fizinio pasaulio ribų. Laikui einant paaiškėjo, kad improvizacijoje antgamtinės galios neveikia. Viskas yra tiesiog komandinis darbas, mąstymas, bendras požiūris ir labai intensyvi, beveik meditatyvinė koncentracija.

Nenustebkite jei atliekant grupinius vaidinimus, visas pasaulis trumpam nutols, ir jūs pateksite į tikrą improvizacijos potyrį. Mūsų smegenys nejaučia skirtumo tarp tikrovės ir išgalvotų dalykų. Jei stipriai įsivaizduosite, stipriai įsijausite, gali būti kad išgalvotas pasaulis trumpam taps tikru ir jame pats paskėsime.

Patyre improvizatoriai dažnai prisigalvoja sau standartų ar nori improvizuoti "gerai". Tai gali apsunkinti. Svarbu, kad nepamirštumėte jog improvizacijoje mes klystame ir suvaidinti tobulai yra neįmanoma. Reikėtų atleisti vieni kitiems už klaidas ir girti už tai kas atlikta šauniai. Su laiku visi tobulėja ir išlavina įgūdžius su kuriais gali puikiai improvizuoti. Nesiekit tobulybės. Siekit tiesiog tobulėti ir atleiskite sau ir kitiems už klaidas. Nepamirškite, kad yra labai smagu susimauti improvizacijos erdvėje.

5.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos

Šis skyrius yra skirtas improvizatoriams įsisavinusiems pagrindus. Jis yra tinkamas tiems, kurie geba klausytis ir palaikyti vienas kitą be pastangų, nekuria konfliktų; tiems, kurie

geba kurti personažus, naudoti emocijas, ir menamus daiktus per daug apie juos net nesusimąstydami.

5.2 Improvizacijos užsiėmimų struktūra patyrusiems improvizatoriams

Patyrusiems improvizatoriams apšilimui rekomenduojame atlikti pratimus iš improvizacijos žaidimų ar pratimų įgudusiems skyrių. Galima užsiėmimus pradėti su paprastais apšilimo etiudais be taisyklių.

Patyrę improvizatoriai dažnai turi išugdytus įpročius ir gali labai greitai šokti į vaidinimus, todėl apšilimai nėra labai svarbūs. Svarbiau prieš improvizuojant visiems pabendrauti, pakalbėti, susipažinti. Improvizuoti visada lengviau kai dalyviai pažįsta vienas kitą, pasitiki vienas kitu. Jei grupė yra nauja ir dalyviai vienas kito nepažįsta, rekomenduojame atlikti susipažinimo, komandos pratimus.

Pirmoje vidurinės dalies pusėje galima atlikti pratimus iš improvizacijos įgudusiems skyriaus, kad prisiminti pagrindinius vaidybos įgūdžius. Viso užsiėmimo metu galite atlikti mažiau skirtingų pratimų, tačiau labiau centruokite į keletą, kad išlavinti reikiamas savybes. Jei grupė turi silpną vietą, tokią kaip emocijų naudojimas ar personažų kūrimas, jai verta skirti pirmąją užsiėmimo dalį ir šiuos įgūdžius sustiprinti. Svarbiau yra koncentruotis į improvizatorių įgūdžių sustiprinimą ir tik tuomet į darbą grupėje. Jei individualiai dalyviai klausysis silpnai, ar jų kiti įgūdžiai bus silpni, grupiniai pratimai gali vykti nesklandžiai.

Antroje vidurinės dalies pusėje rekomenduojame atlikti pratimus iš šio skyriaus, kad lavinti grupės darbą, susibendravimą, gebėjimą vystyti bendrą temą.

Artėjant į pabaigą yra tinkamas metas visiems atsipalaiduoti ir improvizuoti laisvu stiliumi, bendrus etiudus su pagalba iš užnugario. Atlikti paprastas ilgas vaidinimo formas tokias kaip La Ronde ar bazinį Armando.

Patyre improvizatoriai dažnai kelia sau įvairius standartus, prisigalvoja, kad kažką atliks neteisingai. Svarbu priminti visiems, kad improvizacija yra vieta kur galime klysti. Labai gera praktika pabaigoje yra vieni kitiems pasakyti komplimentus ar tiesiog pasakyti komplimentą sau, pagirti save.

Vedėjo rolė patyrusiems improvizatoriams tampa kaip patarėjo ir gido. Jam derėtų nepamiršti girti vaidinančiųjų už tinkamai atliktas improvizacijos detales - personažų kūrimą, drąsą, emocijų naudojimą ir kitus naudingus improvizacijos ingredientus. Svarbu kad vedėjas turėtų daug patirties improvizacijoje ir galėtų konkrečiai bei struktūrizuotai išreikšti kritiką, patarti kaip galima būtų improvizatoriui patobulinti savo vaidybą.

5.3 Grupiniai etiudai ir skirtumai nuo dviejų žmonių etiudų

Grupiniai etiudai yra sudėtingesni už dviejų improvizatorių atliekamus etiudus, tačiau iš esmės veikia tais pačiais principais:

- Vienu metu kalba tik vienas žmogus.
- Kai kas nors kalba, reikia klausytis.
- Vaidinime vyrauja ne daugiau negu dvi skirtingos nuomonių stovyklos.

- Savo originalias idėjas tenka paaukoti vardan bendros temos kurią vysto visa komanda.

Kuo daugiau žmonių atlieka vaidinimą ar etiudą, tuo daugiau laiko jums teks skirti klausymui. Papildomi iššūkiai kuriuos sukuria didesnis improvizatorių kiekis vaidinime yra grupės dinamikos pajautimas - svarbu stengtis leisti visiems grupės nariams pasisakyti, dalyvauti. Turintiems polinkį dominuoti ar būti buldozeriais reikia paaukoti savo norą gauti dėmesio, o turintiems polinkį vengti atsakomybės reikia dar spirti sau į užpakalį, kad kuo aktyviau dalyvauti vaidinime. Visi grupės nariai yra lygiaverčiai, visi turi vienodai prisidėti, visi turi būti drąsūs ir kartu imtis iniciatyvos.

Kadangi vaidina daugiau žmonių ir jų idėjos gali lengvai skirtis, gali būti daugiau personažų, todėl svarbu yra klausytis dar stipriau, dar intensyviau, kad nieko nepraleistumėte. Dėmesio netekimas keletui sekundžių gali kainuoti didelį informacijos praradimą. Įprastai grupiniai vaidinimai yra interaktyvesni, greitesni, įdomesni, todėl sugeba dalyvių dėmesį labai stipriai prikaustyti.

Grupiniai vaidinimai gali tapti painūs gana greitai. Todėl svarbu yra neskubėti, sakyti daug "taip" ir mažai "ir". Įprastai pirmiems scenoje esantiems improvizatoriams leidžiama nupiešti situaciją, surasti vystomą temą, o tik tuomet prisijungia kiti, kai jau viskas būna aišku.

Jei kada situacija pasidaro paini, vaidinime atsiranda per daug informacijos, visada verta sustoti ir trumpam atsikvėpti, įvardinti tai kas nutiko iki šios akimirkos. Rekomenduojama tai padaryti tiesiog garsiai, neišeinant iš personažo. Pasidarys aiškiau ne tik jums, bet ir kitiems. Taip pat tai bus puikus vaidinimo tempo sulėtinimas ir duos minutę atokvėpio tiek jums, tiek žiūrovams.

Kai vienu metu vaidinime dalyvauja daug improvizatorių, pirmajame plane improvizuoja keturi ar šeši improvizatoriai, kad nenuobodžiautų, nekalbantiems veikėjams visada rekomenduojama naudoti menamus daiktus, piešti erdvę. Jie taip pat gali trumpam išeiti, vėliau sugrįžti. Jei jūsų veikėjas yra trumpam pamirštas, nenusiminkite ir neforsuokite jo į vaidinimą. Pasitikėkite komanda, jie jus įtrauks. O jei esate vienas iš aktyviausiai kalbančių, bendraujančių personažų, nepatingėkite padaryti pertrauką nuo dėmesio ir skirkite dėmesį kitiems. O kol ilsitės nuo dėmesio tiesiog naudokit menamus daiktus, pieškite erdvę.

Grupiniuose vaidinimuose taip pat reikia imtis ryžtingų veiksmų, būti drąsiu, konkrečiu, prireikus sustabdyti kolegų vaidinimą. Nebijokite būti ryžtingi. Nors jūsų veiksmai įtakoja daugiau žmonių, už klaidas jums komanda tikrai atleis o už drąsą padėkos. Kadangi kartelė improvizacijoje klaidų yra labai žemai, greičiausiai jūsų drąsa visada atsipirks.

5.4 Grupinių etiudų dinamika

Šiame skyriuje aprašyti būdai dirbti grupėje nėra griežtos taisyklės, yra daugybė būdų kaip galite elgtis patekę į sceną šešiese ar aštuoniese vienu metu. Turėkite mintyje, kad kuo daugiau žmonių scenoje, tuo vaidinti sunkiau, todėl visada vaidinimus siekiame supaprastinti, sumažinti kintamųjų skaičių. Vaidinant improvizacijoje - nesvarbu ar dviems ar tuzinui improvizatorių, stengiamasi išlaikyti ne daugiau dviejų skirtingų nuomonių. Tai padeda suvaldyti chaosą. Kuo mažiau galvosite apie tai kas scenoje vyksta, tuo stipriau galėsite pasilinksminti - jei scenoje šeši žmonės užsiims skirtingom veiklom visą energiją skirsite suvokimui ir klausymuisi. Jei scenoje šeši žmonės užsiims viena ar dviem veiklom,

turės ne daugiau kaip vieną ar dvi skirtingas idėjas, jūs labai lengvai suvokssite kas vyksta, lengvai vystysite etiudą.

Žengus į sceną tryse, keturiese ar daugiau yra svarbu suvokti jūsų dinamiką - kiek komandų su skirtingomis idėjomis yra (viena ar dvi), ir kurie improvizatoriai priklauso kuriai komandai. Tai suvokę, galite žaisti. Visada yra svarbu vengti tiesioginio konflikto ir priešpriešos tarp komandų. Konfliktai ar dauguma improvizatorių atakuojantys vieną savo tiesomis gali neskaniai žiūrėti. Vaidindami visada pasidalinkite dėmesiu, visi improvizatoriai grupiniuose etiuduose turėtų gauti vienodą kiekį laiko pasireikšti. Vienu metu turėtų kalbėti tik vienas asmuo trumpais ir aiškiais sakiniais.

Atpažinę sekančius dinamikos modelius, galite naudoti jų ypatumus etiuduose:

1. Visi dalyviai vienoje, keistuolių komandoje



Visi improvizatoriai žengę į sceną turi tą pačią ideologiją, elgiasi panašiai ir stiprina savo elgesį. Visi yra vienodai keisti. Vaidinant jie naudoja vis stipresnius judesius ir emocijas, kopijuodami jas nuo kolegų. Šis variantas yra lengviausias, jame reikia mažiausiai galvoti. Tiesiog vaidindami darykite visko daugiau ir stipriau negu partneriai.

2. Keistuoliai ir vienas normalus (visi žemo statuso)



Grupė improvizatorių turi savo ideologiją, o vienas kolega vaidina priešingas arba normalias idėjas turintį personažą. Šios dinamikos problema yra konfliktas - venkite jo. Visi improvizatoriai esantys komandoje turėtų elgtis visai kaip anksčiau - stiprinti savo idėjas grupelėje - kopijuoti vienas kitą, kopijuoti idėjas, emocijas ir judesius. Vienišius gali visada replikuoti, pasakyti priešingą mintį, pasakyti tai kas nederą. Komandoje esantys improvizatoriai taip pat gali replikuoti apie vienišių, apšnekėti jį tarpusavyje, pažvelgti į jį kaip idiotą, tačiau turi labiau koncentruotis į savo ideologijos stiprinimą. Komanda stiprina, aštrina etiudus ir idėjas greičiau nei pavieniai asmenys, todėl grupėje esantys improvizatoriai natūraliai taps keistuoliais. Jei esate vienišiaus rolėje nebūkite liūdnas personažas, būkite linksmas, entuziastingas, pasimėgaukit pabūti nepritapėliu.

3. Vienas normalus (aukšto statuso) prieš visus keistuolius (žemo statuso)



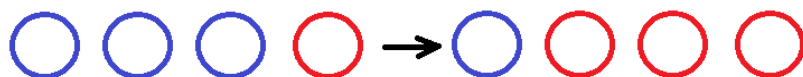
Šiuo principu veikia susirinkimų ar problemų sprendimo etiudai, kuriuos dažnai pradeda aukšto statuso personažas kviesdamas kolegas į sceną tardamas *“Iškilo problema...”* arba *“Ateikite visi yra problema ...”*. Išgirdę šaukimą prisijungia visi kiti improvizatoriai - žemo statuso personažai, pavaldiniai. Žemo statuso personažai bando teikti pasiūlymus, tačiau aukšto statuso vadas pasako priežastis, dėl kurių jų pasiūlymai nėra tinkami ir įvardina pasiūlymų nelogiškumus. Grupėje esančių personažų idėjos visos yra susijusios ir vienas už kitą labiau absurdiškesnė - jų judesiai stiprėja, emocijos ir energija stiprėja su kiekvienu pasisakančiu. Pabaigoje, grupelės emocijos ir energija gali taip sustiprėti, kad jie priims sprendimą patys nesitardami su vadu ir pradės jį vykdyti. Šiame variante galima tarp personažų lengva konfrontacija todėl, kad vadas yra aukšto statuso ir bepročiai jam turi paklusti.

4. Dvi skirtingos komandos



Ši dinamika yra labai panaši į antrame punkte atvaizduotą variantą. Kiekviena komanda turi savo skirtingą ideologiją, kuri nebūtinai privalo būti priešinga. Etiudo metu, grupelės labiau koncentruojasi į savo komandos stiprinimą, aštrinimą ir vengia konflikto. Vaidinimo metu personažai yra vienoje erdvėje, todėl jie gali replikuoti ką išgirsta, gali pažerti kritikos kitiems, tik svarbu tai padarius grįžti į grupės sukurtos idėjos aštrinimą. Kai grupės stiprina savo ideologiją atskirai - jos stiprina energiją ir aštrina etiudą. Kai grupės ginčijasi, ta energija išgaruoja ir viskas silpsta. Galite konfliktuoti, diskutuoti, tačiau nepamirškite sugrįžti į kurimo ir statymo režimą.

5. Verbavimas



Etiudas padedamas su dviem skirtingomis komandomis. Vienoje iš komandų gali būti vienas improvizatorius arba mažuma. Mažesnės komandos tikslas yra linksmai leisti laiką, stengtis lengvai, per daug nestumiant savo idėjų įtikinti, kad jų ideologija yra pranašesnė. Didesnės komandos narių tikslas yra rasti pateisinamų priežasčių pereiti į kitą komandą, pakeisti savo požiūrį. Nepamirškite vaidinimo metu rasti laiko stiprinti idėjas grupėje. Personažai komandą pakeis dažniausiai ne todėl, kad buvo įkalbinėjami, bet todėl kad pamatė jog priešinkų komandoje yra įdomiau.

5.5 Grupinių etiudų scenografija

Vaidinant trims ar daugiau improvizatorių, pagrindiniai, vaidinantys improvizatoriai juda ir bendrauja pirmajame plane. Antrajame plane, poros žingsnių atstumu išsirikuoja likę komandos nariai. Svarbu, kad antro plano improvizatoriai galėtų keletu žingsnių pasiekti pirmame plane vaidinančius kolegas. Pasitaiko situacijų kai visi improvizatoriai vaidina pirmajame plane. Pasitaiko situacijų kai pirmajame plane yra tik vienas (pavyzdžiui sako monologą).

Antro plano improvizatorių tikslas visuomet yra padėti kolegoms, visi keitimai ir papildymai turėtų tarnauti bendros temos vystymui, bendros vizijos plėtojimui.

Grupinių etiudų metu scenoje atliekami šie pagrindiniai veiksmai:

Užėjimas (angl. walk-on) - jei pirmame plane vaidina du ar daugiau improvizatorių, o kolega iš antro plano nori prisijungti į vaidinimą kaip toje pačioje erdvėje egzistuojantis veikėjas, jis tiesiog įžengia į pirmą planą (dažniausiai iš kairės arba dešinės pusės, retkarčiais iš nugaros) ir prisijungia kaip personažas. Užeidami visada stenkitės prisijungti prie jau esančių sukurtų komandų, ar energijos. Jei atsinešite trečią energiją, emociją, kitą skirtingą dalyką, galite įvesti sumaištį. Gera mintis užeinant yra padėti kolegoms šeiminkaujantiems vaidinime ir kuo greičiau įvardinti tai kas jūs esate.

Pakeitimas (angl. tag-out) - jei improvizatorius nori pakeisti vieną ar kelis iš vaidinančiųjų. Jis žengia prie kolegos ar kolegų kuriuos nori pakeisti ir patapšnoja jiems per petį ar nugarą. Improvizatoriai kuriems buvo patapšnota, žengia į antrą planą. Jei improvizatorius yra paliekamas pirmame plane, jo personažas nesikeičia.

Kolega kuris atliko pakeitimus, gali nukelti likusius personažus į kitą erdvę ar laiką. Svarbu atlikus pakeitimą, gerai iškomunikuoti savo idėją, kuri yra atnešama. Taip pat, improvizatorius kuris liko nepakeistas, turėtų išklaudyti ką jo kolega atsinešė į etiudą ir neskubėti kurti pats.

Etiudo užbaigimas (angl. edit) - jei norima etiudą pabaigti, tai gali atlikti tik improvizatoriai esantys antrajame plane. Improvizatorius esantis antrajame plane žengia į sceną iš kairės arba dešinės pusės ir praeina greitu žingsniu. Taip imituojamas greitas scenos užuolaidos pakėlimas ir nuleidimas. Jei improvizuojantys kolegos yra labai įsijautę, galima praeinant greitu žingsniu juos paliesti. Pabaigą atlikęs improvizatorius gali pradėti naują etiudą arba gali tiesiog žengti į antrą planą. Jei jis užbaigęs etiudą pasilieka antrajame plane, bet kas iš grupės gali pradėti sekantį etiudą.

Etiudo užbaigimas yra didelė pagalba, todėl visuomet drąsiai ženkite ir padėkite kolegoms pabaigti jų sceną. Kartais etiudas gali būti labai linksmas ir sekti puikiai, tačiau po kurio laiko kolegos turi verstis per galvas kad išlaikyti linksmumą. Kartais etiudas sekasi blogai ir kolegoms nepavyksta susibendrauti, jiems sunku. Neverta ilgai laukti ir juos kankinti, padėkite baigdami jų etiudą. Kartais improvizuoti etiudai nepavyksta sklandžiai ir reikia nebijoti prisiimti atsakomybės, bei padėti kolegoms juos sustabdant.

Etiudo užbaigimą galima atlikti ne tik praėjimu, bet ir kitais fiziniais judesiais, derinčiais prie prieš tai buvusio etiudo, ar bendros vaidinimo temos - Pavyzdžiui: *imituoti kad praplaukiate kanoja, ar praeinant nupiešti ore širdutę*.

Etiudo užbaigimas su išblukinimu (angl. fade) - tai yra alternatyvus būdas užbaigti vaidinimus. Vienas ar du improvizatoriai žengia į pirmą vaidinimo planą (prieš tai vaidinę atsiduria antrajame) ir pradeda vaidinti naują etiudą. Jiems ištarus pirmą frazę, kolegos vaidinę prieš tai, tyliai keliauja į užnugarį. Naudojant šį metodą, yra svarbu pradėti etiudą garsiai, garsiau nei kalba partneriai iš prieš tai buvusio etiudo.

Vaidinimo užbaigimas (angl. blackout) - šį veiksma pasirodymo metu atlieka šviesos operatorius išjunkdamas šviesas. Kitas būdas pabaigti vaidinimą yra improvizatoriui, kuris užbaigia paskutinį etiudą praėjimu žengti arčiau link žiūrovų ir tiesiog ištarti kad tai yra vaidinimo pabaiga.

Perkėlimas į ateitį/praeitį/kitą erdvę (angl. cut-to) - improvizatorius iš užnugario sušunka "jūs nusikeliate į <vietą/laiką>" arba tiesiog pasako "jie yra <vietoje/laike>", "jūs esate <vietoje/laike>". Jam sušukus improvizatoriai esantys pirmajame plane nukeliami į minėtą laikmetį arba minėtą erdvę. Šis veiksmas labai naudingas kai vaidinantys improvizatoriai kalba apie ką nors tolimo, apie ateitį ar praeitį vietoje to, kad užsiimtų apkalbama veiksmu. Jo dėka galite vaidinančiuosius nukelti tiesiai į apkalbamo veiksmo vietą. Tai suteikia etiudui daugiau veiksmo, gyvybingumo.

Skambutis (angl. call) - improvizatorius esantis antrame plane gali pradėti leisti telefono skambėjimo garsus (pvz. sušukti "ring ring ring" ar "pyp pyp pyp"). Norėdamas parodyti kuriam iš vaidinančiųjų skambina, jis gali iš nugaros patapšnoti kolegai kuriam skambina per

kišenę. Skambučio metu jis stovi antrajame plane ir kalba lyg toli esantis asmuo, kuris bendrauja su pirmame plane esančiu kolega.

Erdvės piešimas (angl. scene painting) - improvizatorius antrajame plane gali tiesiog sušukti, kad pirmojo plano etiude kažkas įvyksta, ir tai įvyksta. Pavyzdžiui sušukus "sugriaudėja dangus ir pradeda lyti". Pirmajame plane vaidinantiems improvizatoriams pradeda lyti lietus. Galima erdvę piešti taip pat žengiant į etiudą trumpam ir įvardinant objektą, bei gestais parodyti jį ar nupiešti. Pavyzdžiui žengus į sceną ir pasakius "čia stovi sena, surūdijusi viryklė" bei parodžius ranka kur ji stovi, vaidinantys kolegos suvokia kur stovi minėtas daiktas. Nupiešus objektą, improvizatorius žengia atgal į antrą planą.

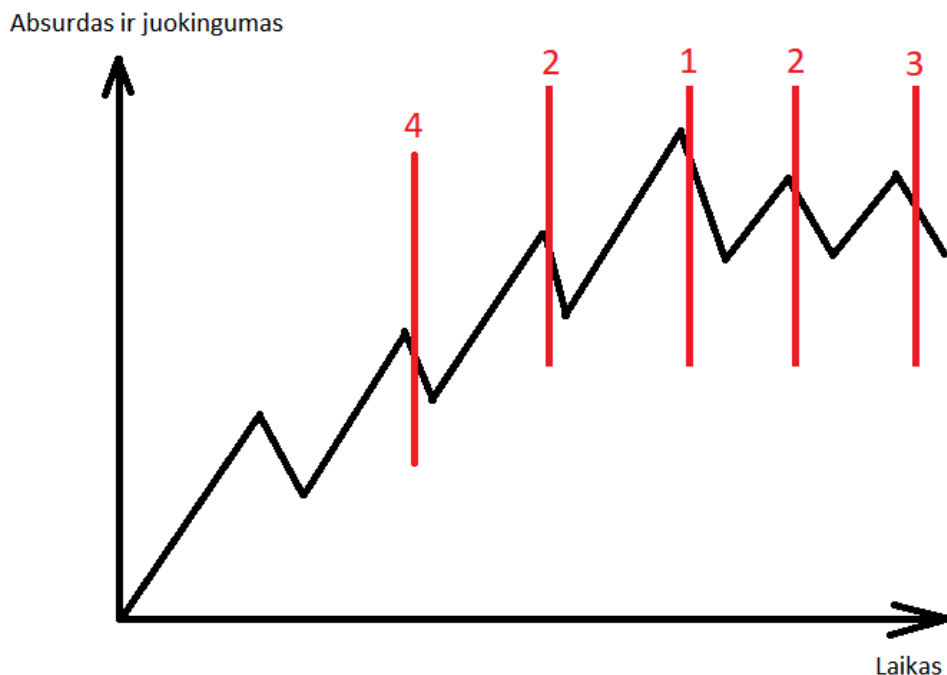
Retkarčiais reikia sukurti statulą ar atvaizduoti žmogų paveiksle. Tuomet iš antro plano žengęs improvizatorius tiesiog sustingsta tam tikroje pozicijoje ir įkūnija statulą ar personažą paveiksle.

Pagalba iš užnugario (angl. backline support) - antro plano improvizatoriai gali leisti garsus, sukurti foną. Pavyzdžiui jei pirmo plano improvizatoriai vaidina jog yra džunglėse, kolegos gali leisti džunglių gyvūnų garsus. Jie taip pat gali įgarsinti televizorių, radiją ar bet kokią kitą objektą ar gyvūną.

5.6 Kada pabaigti etiudus?

Jei vaidindama grupė naudoja šioje knygoje aprašytą etiudų vystymo metodą, etiudas turės bent kelis paaštrintus ar juokingus momentus. Kai atrandame keistą personažo savybę ir paryškiname ar sustipriname vaidindami, sustiprinimo momentas yra ta akimirka po kurios galima pabaigti vaidinimą.

Pavyzdžiui teorinėje situacijoje personažas yra chirurgas kuris mėgsta piratus. Pradžioje išsiaiškiname, kad jo pacientas pateko į avariją ir jis vieną iš kojų pakeitė į medinę. Tuomet po pusės minutės sužinome, kad vietoje rankos pacientui įdėjo kablį. Po poros minučių jis uždeda akių raištį pacientui ant akies. Dar po trisdešimties sekundžių jis padovanoja pacientui papūgą. Po dar trisdešimties sekundžių jis pakviečia pacientą paplaukioti su juo mažu laiveliu kartu. Tarp šių akimirkų dažnai yra dialogas, kiti įvykiai, su pirato tema nesusiję dalykai. Geras momentas pabaigti vaidinimą yra po to kai chirurgas uždeda akių raištį. Geriausias momentas pabaigti etiudą yra kai dovanojama papūga. Geras momentas pabaigai yra po to kai pasiekiamo kažką kraštutinio ar absurdiško ar juokingo. Šis etiudas ir kiti etiudai vaidinant labai dažnai atrodo taip:

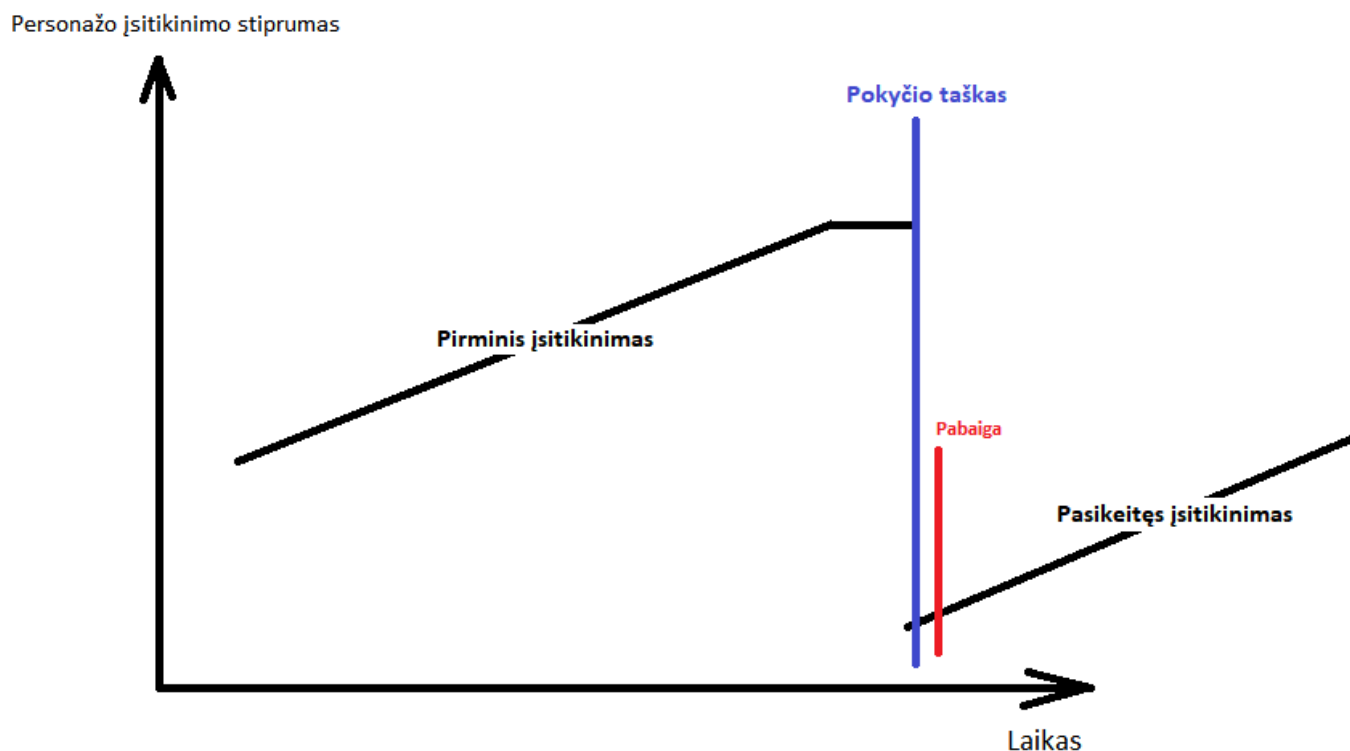


Čia kiekviena viršukalnė yra juokingas taškas arba vieta kur mes pataikome į bendrą temą. Idealiausia būna jei pavyksta ties pirmą liniją, tačiau visada galima pabaigti ties antru ar trečiu numeriu pažymėta linija. Taškas nr. 1 pavyzdyje būtų kai yra dovanojama papūga. Taškai nr. 2 tai raiščio uždėjimas ir kvietimas paplaukioti valtimis.

Visada improvizacijos etiudo pabaigą galima įsivaizduoti kaip serialo pabaigą. Serialai dažnai pasibaigia įdomioje akimirkoje, kad galėtume laukti pratęsimo. Improvizacijoje etiudai pabaigiami dažniausiai nepriėjus konkrečios pabaigos, išvados ar pamokymo, o tiesiog sustabdomi po įdomaus ar komiško įvykio.

Etiudo pabaigos tašką galima taip pat įsivaizduoti kaip filmo ar serialo akimirką prieš reklamą. Tai būna koks įdomus, intriguojantis momentas kuris nebūtinai yra labai įsimintinas, tačiau įtraukia ir užkabina žiūrovą.

Kartais etiude gali būti situacija, kai personažas yra labai keistas ir palaipsniui partneris ar aplinka jį pakeičia. Jei personažo nuomonė pasikeičia tuomet etiudas yra taip pat pabaigiamas. Jei vaidinama apie tris minutes ir po to laiko personažo įsitikinimai pasikeitė, tuomet reikėtų kurti naują istoriją, tirti tai kaip personažas gyvena pasikeitęs, tačiau tuomet dažniausiai vėl tiesiog po kurio laiko pradėti naują etiudą, kuriame šis personažas žvelgia naujai į pasaulį, per pasikeitusią nuomonę.



5.7 Pratimai patyrusiems

Pratimai šiame skyriuje dažnai apims daug skirtingų temų, turės dar daugiau laisvės negu prieš tai buvusiuose skyriuose. Atliekant šiuos pratimus improvizatoriai gali koncentruotis ne tik į pratimo sąlygas, bet tuo pačiu sugalvoti sau papildomas užduotis ir lavinti tokius įgūdžius kaip personažų kūrimą ar menamų daiktų naudojimą.

Didžioji aprašytų pratimų dalis yra orientuota į komandinį darbą, gebėjimą dirbti komandoje, klausytis kitų, paaukoti savo idėjas vardan bendro tikslo. Atlikdami pratimus stenkitės paleisti kontrolę, atsipalaiduokite ir tiesiog pasiduokite bendrai grupės tėkmei.

Nebijokite imtis atsakomybės ir įvardinkite bendrą temą, pateisinkite vienas kito elgesį, ženkite žingsnį pirmyn ir pasitikėkite kad jūsų komanda jums padės. Pasirūpinkite tiek savimi, tiek kitais.

5.7.1 Apšilimo pratimai

Šie apšilimo pratimai skirti vieningai komandos vizijai kurti. Jie dažnai prasideda gana abstrakčiai, galbūt nepatogiai, bet komandinio darbo dėka, šie pratimai įgyja prasmę, yra sukonkretinami, atrandama bendra tema ar siužetinė linija.

Apšilimui patyrusiems naudokite ir pratimus iš ankstesnių skyrių. Labai tinkami yra trumpi, 1-2 minučių trukmės vaidinimai su vienu konkrečiu tikslu - naudoti emocijas, naudoti personažus, būti kuo pozityvesniu ir kiti.

Garsai ir judesiai (sound and movement) (B)(D)(F)(K)(M)(T)

Šis pratimas atliekamas 6-8 improvizatorių grupės. Jei yra žiūrovų, improvizatoriai gali stovėti išsidėstę puslankiu prieš auditoriją. Jei stebinčių nėra, gali išsidėstyti rate. Šio pratimo atlikimui reikia vėta atsiminti pratimą "Kopijuok kopijuotoją" - tie patys principai yra naudojami pradžioje ir vėliau įvairiuose pratimo epizoduose.

Visi dalyviai pradeda judėti kopijuodami vienas kitą, leisdami garsus. Kai jie pastebės kad garsai ir judesiai gali turėti prasmę, asocijuojasi su koku egzistuojančiu reiškiniu ar veikla, jie pradeda tą veiklą atlikinėti. Konkreti veikla dažnai atsiranda po 20-40 sekundžių. Dažnai bus, kad vienas ar du improvizatoriai imsis iniciatyvos ir parodys kitiems kokia veikla užsiimama, o kiti juos kopijuos. Atradus bendrą veiklą galima išsiskirstyti iš rato ir tiesiog ją užsiimti. Kiekvienas improvizatorius gali atlikti skirtingus veiksmus, gali atlikti identiškus svarbu tiesiog kad visa komanda sudarytų derančią kompoziciją.

Praėjus kuriam laikui (apie 30 sekundžių) visi vėl pradės kopijuoti vienas kito judesius ir taps visiškai vienodais. Jei prieš tai buvusiame etape visi labai įvairiai elgėsi, galima tiesiog išsirinkti įdomiau atrodantį judesį ir jį visiems naudoti. Visiems suvienodėjus, grįžtama į puslankį ar ratą, į "kopijuok kopijuotoją" režimą, kurio metu visi kopijuoja vienas kitą, priima pokyčius ir palaipsniui bendrai atliekami judesiai mutuoja, keičiasi. Kai vienas iš improvizatorių suvokia kokią naują veiklą atliekami judesiai primena, jis imasi iniciatyvos ir parodo savo judesius kitiems. Visi vėl išsibarsto po erdvę ir užsiima skirtingomis arba identiškomis veiklomis, sukuria bendrą kompoziciją.

Atliekant pratimą, apie vienas kito kopijavimo fazę galima galvoti kaip apie tunelį, o apie veiklą fazę kaip apie kambarį. Iš kambario į kambarį mes keliaujame per tunelius. Laikas kopijavimo fazių ir veiklų veikimo turėtų būti panašus - 20-30 sekundžių. Efektas gaunasi toks, jog viena veikla baigiasi, tuomet visiems kartu mutuojanč transformuojasi ir ir pavirsta į kitą veiklą.

Pastabos

Veiksmo fazės šio pratimo metu gali toliau būti panaudotos vaidinimams. Jei pratimas vyko taip: kopijavimas -> krepšinis -> kopijavimas -> paplūdimys -> kopijavimas -> žvejyba, tuomet galima vaidinti etiudus apie krepšinį, paplūdimį ir žvejybą. Seniau šis pratimas būdavo propaguojamas kaip ilgo vaidinimo ar Haroldo pradžia, tačiau populiarumą prarado dėl nestabilumo (ne visada būna įdomus ar vizualiai patrauklus žiūrovams) tačiau jis vis dar labai plačiai naudojamas treniruočių metu.

Greiti, trumpi etiudai rate (K)(T)

Visi dalyviai stovi rate. Pirmasis improvizatorius atlieka mini etiudą su antruoju. Tuomet antrasis su trečiuoju, trečiasis su ketvirtuoju ir taip toliau. Etiudų atlikimo tvarka yra sekanti: pirmasis ištaria žodžius, antrasis atsako, pirmasis atsako, antrasis atsako. Antrojo ištarti paskutiniai žodžiai tampa iniciacija naujo etiudo su trečiuoju improvizatoriumi. Trečiasis atsako antrajam. Antrasis trečiajam. Tuomet sekantys trečiojo žodžiai tampa etiudo su ketvirtuoju kolega startu. Ir taip toliau. Pavyzdys:

A: Mama, tingiu valytis dantis.

B: Brangusis, atsiras dantyse kirminiukų.

A: Aš nebijau kirminiukų.

B: Kirminai augs ir paskui nukeliaus į tavo pilvą.

C: Daktare, ar man tikrai taip blogai?

B: Taip, jums jau pagalbos nėra.

C: O siaube.

D: O siaube. Nejau mes palikom Murkutį nepamaitintą?

Ir t.t.

Išrastas apšilimo pratimas (B)(D)(E)(F)(K)(M)(P)(T)(V)

Pratimą atlieka visi dalyviai. Tikslas yra nenaudojant žodinio susitarimo išrasti, sukurti improvizacinį apšilimo pratimą - sukurti improvizacinį žaidimą. Žaidimas gali turėti žodžius, jame galima bendrauti, galima naudoti fizinius judesius. Ankstesniuose skyriuose buvo paminėta daug apšilimo pratimų. Juos paanalizavus detaliau pastebėsite, jie visi turi po vieną arba dvi pagrindines taisykles:

Pasikeičiantis monologas - pakeisti partnerį ir sakyti monologą

Aerobika - vienas juda, kiti atkartoja judesius

Mazgas - visi susikabina rankomis ir išsinarplioja

Išrastas pratimas taip pat turi turėti pora pagrindinių taisyklių, dėl kurių turite susitarti jų neįvardindami. Visada naudinga yra tiesiog pakartoti tai, ką padarė pirmasis improvizatorius ir po truputį kartu išsiaiškinti kas vyksta, suvokti kokį žaidimą žaidžiate. Kadangi pratimą atlieka daug žmonių, reikėtų koncentruotis į vienas kito kopijavimą, o ne papildymą. Svarbu nenuklysti nuo to, kas buvo atlikta pradžioje. Jei pratimo pradžioje įmesite daug nesusijusių judesių ar frazių, jis greitai pasidarys painus ir neis suvokti kokios yra pagrindinės taisyklės.

Pratimo startui, įkvėpimui vedėjas gali duoti žodį, arba galima pratimą pradėti be įkvėpimo, tiesiog kažkuriam improvizatoriui imantis iniciatyvos. Sukurtas pratimas dažnai bus netobulas ir linksmas, bei absurdiškas. Jei pratimo sukurti nepavyktų ar jis būtų labai nelogiškas ar netobulas, nenusiminkite ir atminkite kad improvizacijoje klysti yra smagu.

Keletas išrastų pratimų pavyzdžių:

1. *Visi stovi išsidėstę ratu. Vienas iš dalyvių žengia į priekį, pasako tikrą įdomų faktą ir grįžta į savo vietą. Kitas dalyvis žengia į vidurį, pasako dar vieną tikrą įdomų faktą. Jam paplojama. Trečias dalyvis žengia ir pasako netikrą įdomų faktą. Jam sakoma būū... arba švilpiama. Palaipsniui taisyklės pasidaro tokios - žmogus žengia į vidurį ir pasako faktą, tie kurie faktų tiki, jam ploja, tie kurie netiki švilpia arba sako būūū... Tai tampa paprastu tiesios ir melo žaidimu.*
2. *Visi pradeda vaikščioti erdvėje ir vienas iš improvizatorių pritūpęs pradeda šokinėti kaip varlė bei leisti varlės garsus. Visi kiti išskyrus vieną pavirsta varlėmis ir pradeda leisti garsus. Tuomet vienas likęs improvizatorius prieina prie varlės ir ją pabučiuoja į žandą. Taip varlė tampa žmogumi. Tuomet du žmonės gaudo varlės ir jas pabučiuoja į žandą ir šios tampa žmonėmis. Žaidimas tęsiamas kol visi tampa žmonėmis. Sekančiuose raunduose kai taisyklės jau yra aiškos, varlės gali bandyti bėgti nuo žmonių.*

Atliekant šį pratimą yra labai svarbus komandinis darbas, kuo grupė geriau pažinos vienas kitą, bus geriau susibendravus, tuo aiškesnės bus taisyklės, tuo paprastesni žaidimai.

Judesiai ir kategorijos (F)(T)

Pratimo metu visi dalyviai stovi rate ir atlieka pasirinktą judesį, kai pas juos atkeliauja impulsas. Pradėti galima atliekant pirmą judesį, paskui papildyti antru judesiu, tuomet įsisavinus antrąjį, pridėti trečiąjį, kad visi išmokytų juos iš eilės. Atliekant judesį reikia tarti jo pavadinimą. Išmokus bazinį variantą, galima prieiti prie sudėtingesnio - aprašyto toliau. Pagrindiniai garsai ir judesiai:

Profigliano - perduoda judesį ta pačia kryptimi vienas kitam (rankos nuleistos, perduodame lyg bangą lengvu mostelėjimu į šoną).

Švartz - blokas, į jį atsitrenkęs impulsas grįžta atgal (blokuojantis improvizatorius žiūri į kolegą pakėlęs rankas, suformavęs jomis X). Draudžiama švapzinti švapz - blokuoti bloko.

Zoom - improvizatorius perduoda impulsą bet kuriam kolegai (nukreipia savo ranką į kolegą ir žiūri į jį akimis)

Lambada - impulsas peršoka per vieną improvizatorių ir patenka sekančiam (judesys dubeniu sujudant į šoną, lyg dubens šonu atmuštume kamuoliuką)

Tvizla (angl. Twizzler) - improvizatorius turintis impulsą gali atsisukti į kurį nori iš šalia esančių kolegų. Pasakius jam Tvizla, judesys keliauja tam kolegai į kurį atsukta nugara. (tiesiog pasisukate į vieną iš partnerių, tačiau impulsas keliauja priešinga kryptimi negu žiūrite)

Kolman (angl. Coleman) - impulsas grįžta du judesius atgal. (žengiama pusę žingsnio į priekį ir nesufokusuotu žvilgsniu ištariamas žodis "kolman")

Aruga! - jei kuris nors dalyvis suklysta, visi iškelia rankas į dangų ir kartu sušunka "Aruga!".

Sudėtingesnis, tikrasis pratimo variantas yra toks - visi išgalvoti žodžiai yra pakeičiami į žodžius iš vienos kategorijos (sugalvojami palaipsniui, papildant pratimą judesiais), o "Aruga!" pakeičiamas į kategorijos pavadinimą. Visi judesiai į pratimą įvedami visuomet ta pačia tvarka. Kategorijos gali būti įvairiausios, kokios tik norite, nuo maisto patiekalų iki kalnų pavadinimų. Svarbu tiesiog suvokti kategoriją ištarus pirmus du-tris žodžius (atlikus pirmus du-tris judesius). Naujų žodžių su judesiais neskubėkite įvesti, stenkitės tiesiog priprasti prie pirminių ir juos įsiminti.

Susimovus ir visiems kartu sušukus kategorijos pavadinimą su iškeltom rankom, pradedama nuo pradžių, atliekant tuos pačius judesius, tačiau pavadinant juos žodžiais iš naujos kategorijos.

Pavyzdys:

Pirmasis žmogus vietoje zoom gali tiesiog sakyti - "liepa". Tuomet po kurio laiko pakeliavus žodžiui ratu, kas nors gali sakyti "beržas" ir sukryžiuoti rankas. Apsipratus su šiais žodžiais galima atlikti perdavimo bet kam judesį sakant "ąžuolas". Judesiai išlieka tokie patys, tačiau jiems sukuriama nauji pavadinimai. Kam nors suklydus visi sušunka kategorijos pavadinimą (šiuo atveju "medžiai!") ir pradedami nauji žodžiai su naujomis kategorijomis.

Pradžioje, gal net keleta užsiėmimų, kol visi pripras prie pratimo, derėtų naudoti bazinius pavadinimus, o tik po kurio laiko prieiti prie versijos, kur pavadinimai yra pakeičiami žodžiais iš vienos kategorijos..

Pastabos: Pratimo metu galima labai gerai pastebėti dalyvių įpročius ar dienos nuotaiką pagal jų mėgstamiausią judesį: Profigliano - dirba taip ir principu. Švartz - mėgsta blokuoti, Zoom - mėgsta pakreipti pasakojimą savo linkme, Lambada - mėgsta vaidinant atlikti

loginius šuolius, Tvizla - mėgsta įmesti lengvo painumo, pajvairinti situacijas, Kolman - mėgsta sujaukti kortas, sukelti chaoso.

Personažo monologas (B)(K)(T)(P)

Visi dalyviai stovi išsidėste ratu. Į centrą žengia vienas improvizatorius ir pradeda pasakoti monologą. Monologas yra improvizuotas, pasakojimas iš išgalvoto personažo perspektyvos. Pirmasis improvizatorius sukuria personažo kūno ir kalbos manierą, papasakoja pagrindus. Bet kuriuo metu kolega iš rato gali paliesti asmenį centre ir žengti į jo vietą. Žengęs į centrą sekantis improvizatorius tęsia personažo monologą išlaikydamas prieš tai sukurtą liniją ir personažo savybes, jas stiprina, aštrina. Improvizatorių centre keičia kitas kolega prisilietimu ir personažo vystymas bei aštrinimas tęsiamas.

Keitimus atlikite kas 10-20 sekundžių, duokite laiko kolegom iškomunikuoti jų idėjas prieš pakeičiant. Stiprinti personažą galite žodžiais, emocijomis, fiziniais judesiais. Bendrai kuriamas monologas trunka 3-5 minutes, tuomet pratimas sustabdomas ir vystomas naujas personažas su visiškai kitom savybėm.

Personažų rotacija (B)(K)(P)

Pratimas atliekamas grupėje arba grupelėse su nelyginiu skaičiumi dalyvių. Visi esantys rate atlieka bendrą vaidinimą. Pirmasis taria frazę kaip personažas A. Tuomet antrasis jam atsako kaip personažas B. Trečiasis atsako antrajam kaip personažas A. Ketvirtasis atsako kaip B. Penktasis atsako kaip A. Pirmasis kaip B. Antrasis kaip A. Ir t.t. Visi kartu vysto etiudą ir stengiasi išlaikyti bendrą kryptį. Ratų atliekama tiek kiek reikia. Etiudas vystomas tol, kol pabaigiamas, ar kol dalyviai susimaišo ir jis pavirsta netvarka.

Pratimo pradžioje pirmiems improvizatoriams yra svarbu susikurti spalvingus personažus, kad visa komanda galėtų nesipainioti ir lengvai perimti skirtingas roles. Gera idėja yra personažams turėti išskirtines kalbos manieras. Pavyzdys:

Improvizatorius 1, A: Aš esu labai išalkęs.

Improvizatorius 2, B: Brangusis, vakarienė bus už penkių minučių.

Improvizatorius 3, A: Aš negaliu laukti. Oh, tas agurkas atrodo toks skanus.

Improvizatorius 1, B: Brangusis kotletai laukia, pasilik vietos skrandyje.

Improvizatorius 2, A: O, kopūstas, atrodo taip skaniai. Imu kopūstą.

Ir t.t.

5.7.2 Pratimai

Šie pratimai skirti lavinti gebėjimą vaidinti grupėje. Jie taip pat pateikia grupinių etiudų šablonus, kuriuos perpratus galima naudoti kaip šablonus atliekant ilgus vaidinimus. Dauguma šio skyriaus pratimų paruošia improvizatorius ilgiems vaidinimams.

Taip pat čia rasite keletą pratimų skirtų dviems žmonėms, tačiau jie reikalauja daugiau žinių ir drąsos, nei paminėti ankstesniuose skyriuose.

Alternatyvi etiudo pradžia (B)(E)(K)(M)(T)(V) (pagal Rob Norman ir Adam Cawley)

Standartiniu būdu pradėdami etiudus, mes sukuriame kontekstą ir ieškome kažko įdomaus. Kitas būdas pradėti etiudus yra iš karto sukurti kažką įdomaus ir vėliau pridėti kontekstą. Pastarsis būdas yra abstraktesnis, reikalauja didesnės drąsos ir pasitikėjimo partneriu, bei savimi. Didžioji idėja yra tokia: kad ir kaip pradėjote etiudą, tereikia tai stiprinti ir pačioje pradžioje sukursite kažką įdomaus ir intriguojančio. Šie metodai labai stipriai lavina improvizatoriaus gebėjimą aštrinti etiudus, kad ir kaip etiudas būtų pradedamas. Prieš nerdami į etiudus, pasitreniruokite etiudų pradžias:

Pradžia su menamais daiktais - du improvizatoriai pradeda etiudą naudodami menamus daiktus. Pratimo eigoje, žodžiai nėra naudojami. Kad ir kokia veikla jie užsiima, tai turėtų jiems patikti. Improvizuodami galite veikti ką norite, todėl veikite tai, kas jums patinka. Kad ir kokia veikla užsiimate, skirkite ją partneriui, nukreipkite energiją naudodami menamus daiktus į partnerį - stenkitės jį sužavėti, parodyti savo jausmus, įžeisti, nudžiuginti.

Keletą sekundžių panaudoję daiktus, stabtelėkite ir tuomet tęskite pratimą pasidalindami dėmesiu. Pirmasis improvizatorius naudoja savo menamus daiktus, antrasis stebi ką veikia partneris. Tuomet antrasis improvizatorius atlieka savo veiklą ir stebi partnerį. Toliau pirmasis įsikvepia iš to, ką matė partneryje ir savo veikla atlieka intensyviau. Antrasis atlieka savo veiklą intensyviau nei pirmą kartą (tai ką kolegą katik veikė, jį įkvepia stiprinti savo elgesį). Vaidinimas tęsiamas, kol veiklos sustiprinamos 3-5 kartus.

Nepamirškite atlikti pauzių, duoti dėmesio partneriui ir stebėti jo veiklą. Stebėdami stenkitės įsikvėpti. Kad ir ką partneris atlieka, tai stiprina jūsų norą atlikti savo veiklą dar stipriau. Pavyzdys:

A: Kastuvėliu pila smėlį ant savo menamos smėlio pilies.

B: Pučia padangą su pompa.

A: Kastuvėliu pila smėlį ant savo menamos smėlio pilies dar intensyviau ir dar stipriau, keletą kartų.

B: Pučia padangą intensyviau.

A: Meta kastuvėlį į šoną, paima didelį kastuvą ir pradeda mesti smėlį ant savo menamos smėlio pilies.

B: Pučia padangą taip greitai kaip tik gali ir nukrenta ant žemės iš nuovargio.

Pradžia su iš anksto pasirinkta emocija - du improvizatoriai žengia į sceną iš anksto susigalvoję kokią emociją puoselės. Pratimo metu, jie žodžių nenaudoja. Pirmasis improvizatorius išreiškia savo emociją antrajam. Tuomet antrasis partneris išreiškia savo emociją pirmajam. Kad ir ką antrasis ką tik atliko, pirmasis improvizatorius į tai atsispiria, kad sustiprintų savo emociją. Kai vienas partneris išreiškia savo emociją, kitas stebi ir stiprina savo emociją viduje, kurią vėliau išreiškia. Partneriai vienas po kito stiprina savo emocijas 3-5 kartus, kol pasiekia maksimumą.

Jei pasirinkote liūdesį, pabandykite apsiverkti. Jei pasirinkote nuobodulį, pabandykite numirti iš nuobodulio. Jei pasirinkote džiaugsmą, pasistenkite pabaigoje džiaugtis taip, kad apsiverktumėte. Ieškokite savo ribos ir bandykite ją peržengti.

Pavyzdys:

A: Lengvai šypsosi

B: Lengvai nusiminęs

A: Išsišiepia

B: Susiraukia

A: Išsišiepia taip kaip tik gali, jo akys žiba iš laimės.

B: Susigūžia, užima mažai vietos ir liūdi taip kaip moka.

A: Pradeda šokinėti, džiūgauti, rékauti, yra euforijoje.

B: Pradeda kūkčioti, lūpa virpa, bando pasiekti ašaras, gūžiasi toliau.

Pradžia su žodžiais apie realybę aplinkoje - vienas iš dviejų improvizatorių pradeda vaidinimą sakydamas eilutę apie realybę (akivaizdų ir tikrą dalyką egzistuojantį scenoje). Antrasis improvizatorius išklauso ir įsitikina ar tai ką partneris pasakė yra tiesa ir jam raportuoja ar tai visiškai tiesa, ar visgi antrasis kažko nepastebėjo. Tuomet pirmasis improvizatorius pakartoja savo ištartą faktą ir prideda į jį daugiau detalių. Antrasis patikrina ar pridėtos detalės yra tiesa. Trečią kartą pirmasis ištaria savo sakinį su dar daugiau detalių. Antrasis vėl patikrina ar tai yra tiesa.

Kalbant apie realybę natūraliai atsirast emocijų, pasiduokite jom ir nuspalvinkite jomis savo žodžius. Pavyzdys:

A: (Rodo pirštu į grindis) Šioje scenoje grindys yra nelygios.

B: (Prigula pilvu ant žemės ir žiūri, tikrina ar tikrai grindys nelygios). Taip, grindys šioje salėje yra nelygios. Truputį nelygios.

A: (Kalba linksmesniu tonu) Šioje scenoje grindys yra nelygios, prie žiūrovų jos yra pakrypusios žemyn, o prie sienos jos pakilusios aukštyn.

B: (Prieina prie žiūrovų, pažiūri, prieina prie sienos pažiūri ir įsitikina ar tai tiesa. Partneriui duoda atsakymą susirūpinusiu tonu.) Taip, tačiau viduryje, ties centru yra įduba ir manau ta įduba yra žemiau nei kraštas prie žiūrovų.

A: (Kalba su lengvu juoku) Nuokrypis scenos yra apie vienas laipsnis. Kadangi atstumas nuo sienos iki žiūrovų yra apie penki metrai, tai bus apie penki centimetrai.

B: (Patikrina, apmąsto ar tikrai tai yra tiesa, skaičiuoja galvoje laipsnius, pasižiūri nulipęs nuo scenos iš toliau, ar tai tikrai yra vienas laipsnis. Partneriui atsako dar labiau susirūpinęs.) Manychiau vienas, arba du laipsniai, neturiu čia matavimo prietaisų, be matavimo prietaisų tiksliai nepasakysiu.

Pradžia su žodžiais apie realybę partneryje - vienas improvizatorius atlieka veiklą pasinaudodamas menamais daiktais. Kitas stebi veiklą ir įvardina garsiai tai kokius atliekamus judesius jis mato, bei tų judesių specifiką. Antrasis kalba ne apie menamus daiktus, o apie tai kas matoma - konkrečius kūno judesius. Antrajam įvardinus partnerio judesius, pirmasis atlieka trumpą pertrauką, kad suvoktų ką partneris pasakė ir įsikvepia iš partnerio žodžių, bei pratęsia savo menamų daiktų veiklą dar stipriau. Antrasis tuomet komentuoja apie partnerio stipriau atliekamus judesius ir savo jaučiamą emociją sustiprina, perteikia žodžiais. Pirmasis padaro trumpą pertrauką kai partnerio kalba eina į pabaigą, suvokia ką partneris pasakė ir atlieka judesius dar intensyviau. Pavyzdys:

A: (Geria menamą kavos puodelį ir laiko menamą lėkštutę).

B: Mmmm, kaip stipriai surauki savo lūpas gerdamas, net duobelės žanduose atsiranda.

A: (Geria kavą, užlaikydamas prie lūpų menamą puodelį dar ilgiau ir susiraukia dar stipriau)

B: (su entuziazmu) Duobės tavo žanduose, raukšlės tavo kaktoje, paverčia tave tikru baisuokliu kai geri).

A: (Geria kavą dar intensyviau, užsimerkia begerdamas ir įtempia veidą)

B: (su dar didesniu entuziazmu) Oi, tu šlykštuk, tavo akys dreba geriant, visas veidas surauktas kaip naikintuvo priekis.

Pradžia su įvairiom metodų kombinacijomis - Paeksperimentavus su visomis pradžiomis, galite pradėti etiudus jų variacijomis. Du improvizatoriai žengia į sceną ir kiekvienas iš jų pradeda etiudą vienu iš keturių aukščiau minėtų būdų. Vienos kombinacijos bus lengvesnės, kitos sunkesnės. Kartais vienas etiudą pradės menamų daiktų stiprinimu, o kitas kalbės apie realybę. Kartais vienas etiudą pradės su emocija ir ją stiprins, o kitas apkalbės ką mato išreiškiančio emociją partnerio kūne. Kad ir kokia kombinacija etiudo pradžioje bus, nepamirškite pasidalinti dėmesiu - stebėkite partnerį kai jis atlieka savo pasirinktą pradžios metodą, o jam sustojus atlikite savo dalį. Kad ir kaip pradėjote, stiprinkite savo veiksmus, emocijas ir pastabas atsisirdami į tai ką atlieka partneris.

Etiudo pratęsimas - atlikote intensyvią pradžią. Ką veikti toliau? Tiesiog nustokite veikti ką veikėte, pakeiskite pozicijas scenoje ir sukurkite VVV. Jei pavyks VVV sukurti neadekvatų ir nederantį prie jūsų keistos pradžios, tuomet sustiprinsite komediją. Sukūrus VVV, grįžkite prie į savo pirmines vietas scenoje, savo beprotiškų pirminių veiklų, kurias galite pakoreguoti (jos turi būti artimos toms kurias darėte pradžioje). Pabuvo įdomioje, linksmoje dalyje grįžkite prie nuobodžiosios dalies ir kurkite VVV, kalbėkite apie reikalus, rutiną, gyvenimą. Linksmia ir nuobodžioji dalis skiriasi energija, emocijomis, dinamika. Kai esate linksmoje dalyje, venkite kalbėti apie nuobodžiąją ir atvirkščiai. Jei abi dalys pradėsitės maišyti, jos susijungs ir etiudas greičiausiai pasibaigs.

Galima pradėti etiudą su VVV ir rasti kažką įdomaus, arba galima pradėti kažkuo įdomiu ir tada sukurti VVV - to šis pratimas ir mokina. Daugiau apie šį metodą ir technikas galite sužinoti skyriuje "Monoscena - dviejų žmonių."

Pavyzdys:

1-1: A stato smėlio pilį su džiangsmu, B žiūri į statomą smėlio pilį ir labai liūdi.

2-1: Jie palieka savo pozicijas, atsisėda ant suoliuko ir pradeda kalbėti detektyvų reikalais.

1-2: A stato smėlio pilies sienas. B liūdi ir žiūri į statomas sienas, sako kad irgi nori statyti. A sako su džiangsmu ir nenugalimu entuziazmu taria, kad B visada sugadina kažką bestatydamas.

2-2: A ir B sėda ant suoliuko, paima menamus segtuvus ir varto nusikaltimo nuotraukas.

1-3: A kasa tunelį pilyje, B artėja ir prašo kad leistų prisijungti. A pasako, kad atėjo į šį parką per pertrauką, nes čia smėlis geriausias ir jam reikia pastatyti pačią geriausią pilį, jis nuvaro B nuo smėlio dėžės.

Ir t.t.

Antras taktas (B)(K)(T)(V)

Pratimą atlieka 4-6 improvizatoriai. Pirma improvizatorių pora vaidina vieną etiudą. Tuomet sekanti improvizatorių pora atlieka antrą etiudą. Trečia pora vaidina trečią etiudą. Etiudai tarpusavyje nėra susiję, juose vystomos visiškai skirtingos temos, vaidina visiškai kiti

personažai. Juos riša tik žodis ar monologas naudotas įkvėpimui - pradėti etiudus galite tiek organiškai, tiek pasinaudodami monologu (su priešistore).

Pirmajame rate vaidina tik du aktoriai viename etiude (kolegos negali įžengti padėti). Kiti improvizatoriai stovi užnugaryje - jie gali atlikti visus veiksmus išskyrus užėjimus ir keitimus. Užnugaryje esantys improvizatoriai pabaigia kolegų etiudus praeidami tarp jų ir žiūrovų.

Pirmojo rato metu, svarbu kad kiekvienas etiudas atrastų savo temą, improvizatoriai aiškiai susitartų kokią temą vysto - įsivardintų kuris personažas yra keistas ir kuo konkrečiai keistas. Jei personažai abu yra keisti, įsivardinti kartu bendrai savo neįprastą savybę. Paaukokite natūralumą vardant konkretumo.

Antrojo rato metu, etiudų eilės tvarka išlaikoma tokia pati. Vaidinant antrą kartą į etiudus kolegos iš užnugario gali atlikti trumpus užėjimus ir padėti vystyti temą. Labai svarbu kad užėjimai pataikytų į tai kas yra vystoma ir nenutemptų istorijos į šoną.

Antruose etiuduose vaidinant vystoma tema iš pirmųjų etiudų. Jei pirmojo etiudo metu tema gali kartais būti sukonkretinta viduryje, antrojo etiudo metu tema figūruoja nuo pat pradžių ir yra vystoma. Istorija nėra svarbi, svarbu yra tai kad mes sukuriame personažus kurie nesimoko iš savo klaidų ir kartoja savo neįprastą, kvailą elgesį. Antras etiudas neprasideda stipriau už pirmą - jei buvot vaikai, moksleiviai, netapkite prezidentais, jei buvot paprasti žmonės, netaptike dievais. Antras etiudas tiesiog prasideda aiškiau - nuo pirmų žodžių "einama prie reikalo".

Antro takto etiudų variantai (tema ar jos motyvas išlieka tas pats):

- **Laiko šuolis** - vaidina tie patys personažai, tik jie yra atlike šuolį laike į priekį - gali skirtis aplinka, situacija, tačiau problema ir personažo keistos savybės išlieka tos pačios. Pavyzdys 1: *Pirmame etiude, vaikai labai rimtai žaidžia "namus" kieme, kyla stipri vaikiška melodrama. Antrajame etiude tie patys vaikai labai rimtai žaidžia paplūdimyje su smėlio pilimis ir vienas vaikas atleidinėja kitą iš darbo dėl blogai pastatytos pilies.*
Pavyzdys 2: *Pirmame etiude porelė renkasi skalbimo mašiną lyg tai būtų vaikas, labai atidžiai ir perdėtai. Antrame etiude ta pati porelė renkasi televizorių lyg tai būtų jų naujas draugas.*
- **Analogiška situacija** - Vaidina kiti personažai, tačiau tema tokia pati, situacija labai artima pirmojo takto situacijai.
Pavyzdys 1: *Pirmame etiude chirurgams yra nuobodžios paprastos operacijos, todėl jie nusprendžia operuoti pacientą daugiau nei reikia. Antroje scenoje ugniagesiai nuobodžiauja gęsindami krūmus ir medžius, todėl įsilaužia į namus kurie nedega ir išneša žmogų, kurio net nereikia išgelbėti.*
Pavyzdys 2: *Pirmame etiude vienas personažas perka džinsus pas kitą, bet tai daro labai slaptai lyg tai būtų nusikalstama veikla. Antrame etiude kitas personažas nusikaltėlių aukcijoje pardavinėja spintelę ir visi nusikaltėliai labai rimtai ją perka.*

Ir pirmo ir antro takto etiudai turėtų turėti tokią pat atmosferą, tokį patį jausmą supantį personažus (vaizdžiau tariant improvizatoriai vaidina pagal tą pačią muziką su tuo pačiu ritmu ir melodija).

Atkritimas (B)(D)(K)(T)

Vaidina keturi - penki improvizatoriai. Pratimas yra vienas iš daugybės šablonų grupinei scenai, kuri naudinga įvairiuose ilguose vaidinimuose. Situaciją sugalvoja vedėjas arba žiūrovai - tai turėtų būti situacija kurioje vykėtų konkurencija ir konkurentai norėtų vienas kitą pašalinti. Pavyzdžiui:

- *Dainininkai konkurentai laukia kol juos pakvies į televizijos muzikinio šou sceną.*
- *Kandidatai laukia eilėje į pokalbį dėl darbo.*
- *Fitnesso sportininkai laukia kol juos pakvies į sceną pasirodymui.*

Improvizatorių užduotis vaidinant yra kartu surasti priežastis dėl kurių vienas po kito jie pasišalintų dėl individualių priežasčių. Etiudas baigiamas kai lieka tik vienas dalyvis.

Priežastys turėtų būti paprastos ir žmogiškos. Pavyzdžiui:

- *Dalyvis yra lošėjas, jam šiandien sekasi, ir loterijos bilietams akcija; jis išbėga pirkti bilietų.*
- *Dalyvis pergyvena kad paliko įjungtą arbatinuką.*
- *Vienas iš dalyvių mėgsta sodininkystę, o kiti jį įkalba, kad šiandieną yra geriausia metų diena sodinti daržovėms.*

Svarbu susikurti spalvingus personažus ir nebijoti iškristi. Vaidinant bendraukite, padėkite vienas kitam, stenkitės ieškoti būdo kiekvienam prasmingai, su tikslu pasišalinti. Galite bandyti vienas kitą įkalbėti ar tiesiog suvokti priežastis dėl kurios patys galėtų pasišalinti. Jei įkalbinėjate kitą ir jam dovanojate keistas savybes nedarykite to labai ilgai ir aktyviai. Dauguma atvejų, partneris dovanas turėtų priimti, o atsisakyti tada kai jos nepatogios ar nemalonios, ar jų labai daug ir yra prieštaringos. Pasišalinkite iš vaidinimo organiškai, neforsuokite savo išėjimo.

Bendra tema - keistuolių grupė - etiudas (B)(K)(T)(V)

Pratimą atlieka nuo trijų iki šešių improvizatorių. Vaidinamas etiudas, kurio metu visi veikėjai bendraudami ir vaidindami vienas kitą imituoja, perima vienas kito savybes, kopijuoja. Jie visi tampa keistuoliais turinčiais tą patį neįprastą požiūrį į pasaulį. Pratimo eigoje visi improvizatoriai vienas po kito stiprina jau sukurtas emocijas, judesius, personažų manieras iki maksimumo.

Pratimas pradedamas vaidinant dviese. Pirmiems improvizatoriams išsiaiškinus savo keistasias elgesio savybes ar pomėgius į etiudą vienas po kito, trumpais intervalais prisijungia kiti improvizatoriai. Jų personažai naudoja tą patį keistą požiūrį į pasaulį, kaip ir pirmieji du, kopijuoja jų elgesį, manieras. Sukuriamas grupinis etiudas.

Vedėjas gali (bet neprivalo) pasakyti nuo pat pradžių dėl ko veikėjai bus keisti - pvz. visi apsimes aukštuomene, visi bus hipiai, visi bus raumenų kalnai ar panašiai.

Grupėje labai svarbu pasidalinti dėmesiu, kalbėti vienas po kito, išlaikyti eiliškumą. Jei vieną aspektą sustiprinsite iki maksimumo, galite nukreipti dėmesį į kitą personažų savybę ar artimą idėją ir ją stiprinti iki absurdo. Vieno etiudo metu, galite keleta idėjų sustiprinti maksimaliai, svarbu kad juos būtų susijusios, artimos.

Bendra tema - kitoje terpėje (B)(K)(T)

Etiudą galima atlikti dviese, galima ir su grupe. Etiudo pradžioje vaidina du improvizatoriai. Jie atranda temą ir ją vysto. Kai etiudo kryptis aiški, kiti dalyviai gali prisijungti ir paaštrinti vystomą temą. Keleta kartų paaštrinus, etiudas pabaigiamas.

Tuomet etiudo tema ir aštrinimas kartojamas kitoje aplinkoje. Vedėjas papasakoja naujas aplinkybes, kuriose tema ir paaštrinimai bus pakartoti. Naujame etiude įkūnijami kiti personažai, tačiau kryptis išlieka ta pati.

Pavyzdžiui: *Pirmo etiudo metu Indiana Džounsas kankina Egiptietį savo amerikoniškumu. Egiptietis nekenčia amerikiečių, nes amerikiečiai turistai yra pasipūtę ir jo negerbia ir jo tėvas buvo amerikietis, kuris pabėgo atgal į ameriką. Egiptietis slepia vietą, kurioje paslė krištolinė kaukolė. Etiudo eigoje Džounsas vis amerikoniškesnis - valgo hamburgerį, parodo JAV vėliavą, pradeda kalbėti Clint Eastwoodo maniera, papasakoja apie Fordą, prabyla apie demokratiją ir žmogaus teises. Kiti improvizatoriai užsineša kaip Džounso kolegos amerikiečiai ir jam ką nors parodo ar papasakoja. Kuo toliau tuo labiau Egiptietis piktinasi ir po truputį atskleidžia paslaptį, kur paslėpta kaukolė.*

Antro etiudo metu vedėjas paprašo pakeisti tardančiojo kalbą ir šalį. Etiudo pradžioje paaiškėja, kad Erkiulis Puaro tardo nusikaltėlį savo prancūziškumu. Kalba su prancūzišku akcentu. Parodo padėklą su krevetėmis, užkanda prancūziško batono. Antrasis personažas yra žudikas kuris nužudė savo pusbroį. Žudikas nekenčia prancūzų, nes jis per gyvenimą turėjo pora blogų prancūzių merginių. Prancūziškumas jį kankina. Puaro su pagalbiniais improvizatoriais stiprina prancūziškumą, o nusikaltėlis po truputį palūžta.

Paprastas pavyzdys nr. 2: Greičio mėgėjas vairuoja taksi ir šturpina klientą. Antrame etiude važnyčiotojas lekia su karieta ir šturpina poną karietoje.

Big Grande stiliaus vaidinimas (K)(T)

Šis vaidinimas paremtas "Big Grande Teachers' Lounge" tinklalaidės vaidinimo stiliumi. Vaidinimą atlieka trys - keturi improvizatoriai. Jų specialybė turėtų būti vienoda, jie šnekučiuojasi, dirba vienoje erdvėje. Jie vaidindami kalbasi apie vienas kitų gyvenimus ir pomėgius. Vaidinimas trunka 10 ar daugiau minučių.

Didžiąją dalį energijos vaidinimo metu atlikėjai skiria pimpinimui - primetinėja kitiems nepatogias savybes, keistas istorijas, sako apie kolegas visokius kvailus faktus. Jei jums primetė nepatogią savybę ar istoriją, ją turite priimti su dideliu pozityvumu ir džiaugsmu, bei pateisinti. Kad ir kas nepatogaus ar neįprasto yra primetama kolegoms, jie turi tą savybę pateisinti, pasakyti kad taip elgtis yra visiškai normalu ir netgi elgiamasi kasdien. Vaidinimo metu svarbu pasidalinti dėmesiu, retkarčiais galima pakalbėti apie darbą, reikalus ir vėliau grįžti prie beprotystės, keistų savybių ir istorijų mėtymo kolegoms.

Pavyzdys (epizodas iš vaidinimo):

A - Tai girdėjau išsiskyrei vakar su mergina ir verkei prie maksimos įėjimo, net riaumojai sakyčiau.

B - Taip (su šypsena ir entuziazmu) labai širdelę paskaudo, tokia šauni mergina buvo, tiesiog turėjau viską išleisti, pasidalinti.

C - Sulupo tave apsauginis. Todėl trūksta truputį dantų kaip matau.

B - Paprašiau pats (entuziastingai) žinai, galvojau padės fizinis skausmas ir numalšins emocinį, o dantis skaudėjo, galvojau du zuikius vienu šūviu numalšinsiu.

Emocijų stiprinimas grupėje (B)(E)(T)

Etiudą atlieka keturi improvizatoriai. Vedėjas priskiria vienam iš jų "pagrindinio" rolę ir pagrindiniam veikėjui priskiria emociją. Visi vaidina kartu, vienu metu. Kitų trijų (pagalbinių) personažų užduotis yra padėti pagrindiniam personažui stiprinti duotą emociją. Jei pagrindinis personažas džiaugiasi, jį džiuginti. Jei pagrindinis personažas yra suirzęs, jį erzinti.

Etiudas kuriamas palaipsniui - objektai, emocijos, personažai (D)(E)(F)(K)(M)(P)(T)(V)

Šis pratimas yra skirtas treniruotėm ir pačio metodo nereikėtų stengtis pritaikyti visiems savo etiudams, tačiau pasiskolinti elementus drąsiai galima. Vaidina du improvizatoriai. Vedėjas pasako erdvę, kurioje vyksta veiksmas ir nurodo kuris improvizatorius prabils pirmas. Du improvizatoriai scenoje pradeda tyliai naudoti menamus objektus. Po kurio laiko į menamų daiktų naudojimą jie pradeda pridėti emocijų, įsijaučia į tai ką daro nekalbėdami. Jų emocijos atsiranda iš to ką jaučia savo veiksmams, ką jaučia objektams su kuriais dirba.

Įsijautę improvizatoriai akimirkai sustoja ir pasižiūri vienas į kitą - suvokia kas galėtų vienas kitam būti, kaip jaučiasi. Ir vienas iš improvizatorių (tas kurį vedėjas nurodė) prabyla ir improvizatoriai vaidina bendraudami, naudodami menamus objektus ir emocijas - tęsia etiudą paprastai, panaudodami pradžioje sukurtą informaciją, sugrįždami prie menamų daiktų.

Etiudai su skirtingais skoniais iš vieno pasiūlymo (B)(E)(F)(K)(M)(P)(T)(V)

Pratimo tikslas yra sukurti tris skirtingas scenas, kurios viena nuo kitos skiriasi tonu arba skoniu. Etiudai skirti bet kuo - tempu, emocijomis, žanru, personažų spalvingumu, realumu, energija, fiziškumu, erdvės išnaudojimu. Visos scenos turi turėti skirtingą stilistiką - lyg trys skirtingi filmai ar trys skirtingi paveikslai. Persistengti nereikia, tiesiog pasistenkite sukurti keletą skirtingų skonių.

Pratimo pradžioje gaunamas pasiūlymas iš žiūrovų. Pasiūlymas naudojamas kaip inspiracija etiudams suvaidinti. Pirmą porą suvaidina etiudą kokio tik nori skonio. Sekantys etiudai yra susiję tik su pirminiu pasiūlymu, tačiau ne vienas su kitu.

Antroji vaidinančiųjų pora sukuria visiškai kitokio skonio vaidinimą negu pirmoji. O trečioji vėl gi, stengiasi išsiskirti nuo pirmųjų dviejų etiudų. Pratimo eigoje, galimi visi scenografijos judesiai, svarbu tiesiog neskubėti jų naudoti ir leisti vaidinantiems išsiaiškinti temą kurią jie vysto. Kai tema pasidaro aiški, galite drąsiai prisijungti ir padėti kolegoms - stenkitės pataikyti tiek į etiudo toną tiek į vystomą temą.

Dviejų žmonių etiudas su pagalba iš užnugario (patyrusiems) (B)(K)(T)

Etiudą atlieka du improvizatoriai. Kiti du-keturi improvizatoriai stovi jiems už nugarų antrajame plane. Pirmo plano improvizatoriai vaidina - išsiaiškina kontekstą (3V), tuomet pastebi keistą dalyką, įsivardina bendrą temą ir toliau vysto etiudą. Įsivardinant bendrą temą paaukokit natūralumą vardant konkretumo. Svarbu kad visa komanda scenoje suvoktų pagrindinę vaidinimo kryptį.

Kai komandos nariai esantys antrajame plane suvokia bendrą temą, jie gali žengti ir atlikti visus grupinės scenografijos veiksmus: užėjimą, pakeitimą, etiudo užbaigimą, kirpimą, skambutį, erdvės piešimą, pagalbą garsais.

Užbaigus etiudą, žengia vaidinti kita pora improvizatorių ir jie atlieka tą patį pratimą. Įkvėpimui jie gali naudotis detale iš prieš tai suvaidinto kolegų etiudo arba pasinaudoti tuo pačiu žodžiu kuris buvo duotas visai grupei įkvėpimui pratimo pradžioje. Visi atliekami etiudai yra visiškai skirtingi ir neturi jokio loginio ryšio su prieš tai buvusiais. Personazai kiekviename etiude vaidina vis nauji.

Erdvės piešimas - asociatyvinis (B)(F)(K)(T)

Šis pratimas gali būti naudojamas pradžioje prieš ilgo formato vaidinimą įsikvėpimui. Pratimo metu sukuriama detalė gali būti perkelta į etiudus ir vaidinimus.

Pratimą atlieka visa grupė improvizatorių. Jų užduotis yra žengti į sceną ir kartu nupiešti erdvę menamų daiktų pagalba. Svarbu yra pataikyti visiems į bendrą temą, sukurti bendrą atmosferą. Visi sukurti daiktai yra piešiami vienas šalia kito, sukurama objektų kompozicija, kurioje jie išsidėstę ratu ar eilėje. Pratimas pabaigiamas, kai paskutinis žmogus įvardina savo objektą ir pamini pirmą sukurtą objektą, bei parodo jį erdvėje.

Atliekant ilgo formato vaidinimus galima naudoti atmosferą, galima pradėti etiudus įkvėptiems specifinių objektų. Po erdvės sukūrimo ji yra pamirštama ir nebenaudojama, naudojami tik jos atskiri komponentai. Jei norite atlikti sudėtingesnę improvizacijos manevrą, galite pradėti ilgą vaidinimą priešingoje atmosferoje negu sukūrėte piešdami erdvę, o vaidinimo pabaigoje pasiekti prieš tai nupieštą atmosferą. Šis pratimas gali būti naudojamas tiesiog bendram komandos sąmonės lavinimui, susižaidimui. Erdvės piešimo pavyzdys:

A - Čia stovi vazonas su vešliais svogūnų laiškais.

B - (pieša šalia vazono) Čia yra langas, labai švarus, uždarytas, pro jį ryškiai šviečia saulė.

C - Ant palangės krašto stovi vaza su geltonomis rožėmis. Jos labai gyvybingos ir stipriai kvepia.

D - Kampe pastatyta palmė, dideliame vazone, visa sužaliavusi, ryški, graži, beveik tobula.

E - Šalia palmės čiurlena dirbtinis krioklys, metro aukščio, metro diametro, jo apačioje susidaro sūkurys.

F - Virš krioklio kabo papūgos narvelis. Narvelis aprūdijęs, o papūga viduje gyvybinga, įvairiausių spalvų. (sugrįžta prie vazono) Čia stovi vazonas su svogūnų laiškais.

Erdvės piešimas - dekonstrukcija (B)(F)(K)(T)

Šis pratimas gali būti naudojamas pradžioje prieš ilgo formato vaidinimą įsikvėpimui. Pratimo metu sukuriama detalė gali būti perkelta į etiudus ir vaidinimus.

Pratimą atlieka grupė improvizatorių. Čia dėmesys yra koncentruojamas į vieną objektą ir jo išskirtinę savybę. Visi improvizatoriai dirba veidrodžio metodu ir stiprina sukurtą objektą, bei jo išskirtinę savybę. Vaidinimo metu improvizatoriai vienas po kito aštrina objekto savybę, prieš tai buvusio partnerio kalbos manierą, gestus, stiprina atmosferą. Visi pakaitomis kalba apie vieną dalyką, tik stipriau, raiškiau, emocingiau. Etiudas baigiamas kulminacijoje - visa komanda pradeda judėti erdvėje, skleisti sukurtą atmosferą, ją stiprina ir nukreipia arba į vieną iš saviškių, arba į vieną iš žiūrovų.

Šis pratimas tinka bendrai grupės sąmonei lavinti. Jei naudojate jį kaip įkvėpimą ilgo formato vaidinimui, pasitelkite smulkias detales kurias sukursite piešdami objektą. Naudokite sukurtą atmosferą. Galite pradėti vaidinimą priešingoje atmosferoje o pabaigoje sukurti atmosferą, kuri buvo sugeneruota dekonstrukcijos metu. Pavyzdys:

A - Čia stovi tiesus stulpas.

B - Čia stovi dvidešimties centimetrų diametro visiškai tiesus stulpas.

C - Šis stulpas toks tiesus, kad žmonės praeidami į jį lyginasi savo nugaras.

D - Šis stulpas toks tiesus, kad statybininkai pagal jį reguliuojasi savo gulsčiuokus.

E - Šis stulpas toks tiesus, kad fizikai juo pasinaudodami matuoja gravitacijos jėgą.

F - Šis stulpas toks tiesus, kad net gražina į kelią kairėn nuėjusius vyrus.

G - Šio stulpo tiesumas toks stiprus, kad to net nesuvokia mokslas, jis įrodo kad Dievas egzistuoja.

Visi - erdvėje pradeda judėti tiesiais, preciziškais judesiais, kalbėdami raiškiai ir aiškiai "stulpas, stulpas, stulpas". Pabaigoje nukreipia rankas tiesiai į vieną iš žiūrovų ir į jį artėja tiesia trajektorija ir pabaigia arti žiūrovo nukreipę į jį rankas su aišku, tvirtu ryžtu.

Garsų ir judesių etiudas (B)(F)(K)

Šiame etiude vaidina 6-8 improvizatoriai nenaudodami žodžiu. Naudojami tik judesiai ir garsai. Įprastai visi improvizatoriai tiesiog kopijuoja vienas kitą ir stengiasi naudojamą idėją visualiai iliustruoti. Jei kolega žengė į priekį atlikti judesių su garsais ir jūs nenutuokiat kas vyksta, tiesiog ženkite kartu į priekį ir jį kopijuokite. Visa grupė improvizatorių išsiaiškina kas vyksta, pažais ir iliustruos kokią tai idėją. Garsų ir judesių etiuduose reikėtų vengti monotonijos - stiprinti ar silpninti intensyvumą, keisti emocijas. Garsais ir judesiais galite perteikti abstrakčias idėjas, įkūnyti objektus, gyvūnus ar vandens stichijas. Šis pratimas artimas "išrastam apšilimo pratimui", tačiau yra lankstesnis pokyčiams, gali eigoje keistis.

Ginčo valdymas (patyrusiems) (B)(E)(K)(T)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Vienas iš jų pradeda vaidinimą vienu iš šių būdų:

Man patinka...

Aš esu....

Aš jaučiuosi...

Antrasis improvizatorius turi priešingą nuomonę ir pradeda ginčytis. Abu improvizatoriai aštrina, stiprina ginčą kaip tik gali, ir po minutės vienas iš jų lengvai nusileidžia. Nusileisti rekomenduojama tiesiog pripažįstant, kad partnerio žodžiuose yra tiesos, tačiau nepakeisti savo nuomonės. Nusileidus reikėtų pakeisti pozicijas scenoje ir pailsėti nuo ginčo, sukurti VVV. Kai sukursite VVV, galite vėl grįžti prie ginčo ir konfliktuoti dėl tos pačios ar labai artimos idėjos. Pasiginčijus vienas iš improvizatorių nusileidžia ir jie grįžta prie konteksto kūrimo, buities, užsiima išgalvotais reikalais.

Galite VVV panaudoti kaip ginklą komedijai sukurti - pabandykite sugeneruoti situaciją, kurioje tokios kalbos netiktų, nederėtų (pvz. kunigai ginčijasi apie 8 valandų darbo dieną; du kariai karo metu ginčijasi apie mezgimą).

Kai esate buities ir konteksto kūrimo režime, jame pabuvę pradėkite sekti partnerio kalbą ir ieškoti priekabių, būdo grįžti prie ginčo. Ginčas ir VVV-buitis yra dvi atskiros temos tarp kurių šokinėjate, lyg daina ir priedainis. Pavyzdys:

A: Man patinka bulvės
B: Bulvės yra šlamštas
A: Iš bulvių galima pasidaryti cepelinų.
B: Pft, cepelinai, gausi jaunas nuo jų širdies smūgi.
A: Iš bulvių galima pasidaryti blynų ir kitų įvairiausių patiekalų
B: Fui, visi bulvių patiekalai riebaluoti.
A: Na taip, yra ten tų riebalų šiek tiek.
(A ir B pakeičia pozicijas scenoje).
B: Paduokite prašau skalpelį. (operuoja menamą pacientą)
A: Taip chirurgė.
B: Pepetę.
A: Prašau, paciento pulsas yra 135.
(A pakeičia poziciją, B prisijungia)
A: 135, dabar kaina bulvių pakilo iki 1 euro 35 centų. Kodėl, už ką valdžia su mumis taip elgiasi?
B: Taigi sakiau bulvės yra šlamštas, kažkokia mūsų tėvų atgyvena.
Ir t.t.

Greitas, dinamiškas etiudas (B)(K)(T)

Etiudas kurio metu grupė 6-8 improvizatorių turi atlikti greitus keitimus, ar užėjimus, kad visi bent po kartą pasirodytų scenoje. Per trumpą laiką (2-3 minutes), visiems reikia rasti būdą pataikyti į temą ir užėti į sceną. Jei grupė yra didelė - 8 žmonės, gali būti kad vienas ar du improvizatoriai šiame etiude nespės sudalyvauti.

Greitas montažas (B)(K)(T)

Du improvizatoriai vaidina etiudą. Du - penki kolegos stovi antram plane.

Jeigu vaidinantys improvizatoriai pamini kokį tai faktą, ar detalę iš praeities, kolegos iš antro plano gali žengti į sceną, pašalinti nereikalingą pagrindinį personažą arba abu personažus (patapšnojant jam per petį) ir suvaidinti mini 10-20 sekundžių trukmės etiudą, kur minėtas faktas yra atvaizduojamas. Suvaidinus mini ištrauką iš personažo praeities, į sceną grįžta pašalintas pagrindinis improvizatorius, o pagalbininkas žengia atgal į antrą planą ir tęsiamas vaidinimas. Tai kas vaizduojama šalutiniuose vaidinimuose yra tiesa, tai ką kalba improvizatoriai pirmajame plane, gali būti arba tiesa, arba melas.

Pavyzdys: Du personažai, vyrai bendrauja apie savo antrąsias puses, giriasi, pasakoja kaip jiems sekasi, kokios stiprios šeimos galvos yra. Tačiau antraplaniai improvizatoriai įžengę į sceną suvaidina visiškai priešingą žodžiams situaciją - juos žmonos skriaudžia ir žemina ir jie yra "po padu". Tai reikštų, kad pagrindiniai aktoriai tiesiog meluoja vienas kitam.

Antraplaniai improvizatoriai gali atvaizduoti ne tik personažų asmenines istorijas, bet ir faktus kuriuos jie pamini, situacijas kurios nutinka vaidinančiųjų pasaulyje. Tokiu atveju jie visada trumpam pakeis pirmaplanius veikėjus.

Pavyzdys: *Jei vienas iš pirmaplanių personažų pamini, kad girdėjo jog darželiuose vaikai mokysis iki dvylikos metų, antraplaniai improvizatoriai įžengę į sceną gali atvaizduoti situaciją kur dideli vaikai laiką leidžia darželyje.*

Pagrindiniame etuide esantys improvizatoriai neturėtų stengtis būti pernelyg originaliais, išgalvoti įdomybių. Jiems kaip tik reikėtų tiesiog stengtis vaidinti paprastai ir žemiškai. Tiesiog jei jie bus drąsūs, naudos daug detalių, bus konkretūs, kolegoms to pakaks mini epizodų sukūrimui.

Grupinis laisvo stiliaus etiudas (B)(E)(F)(K)(M)(P)(T)(V)

Etiudą pradeda du improvizatoriai. Jų tikslas vaidinant yra surasti ir pradėti vystyti bendrą temą. Vaidinimą stebintys improvizatoriai pastebėję, kad bendra tema vystoma, gali bet kada žengti į sceną ir atlikti visus scenografinius judesius: užeiti, pakeisti, užbaigti etiudą, perkelti kolegas į kitą laiką ar erdvę, paskambinti, piešti erdvę, padėti garsais ar kitais būdais. Etiudui įgavus pagreitį scenoje gali dalyvauti bet koks kiekis improvizatorių. Įprastai šie etiudai trunka 3-5 minutes.

Grupinis etiudas su užėjimais po vieną (B)(K)(T)

Etiudas pradedamas dviejų improvizatorių. Praėjus kuriam laikui į vaidinimą vienas po kito, gana greitai prisijungia ir kiti kolegos, kol scenoje atsiduria 6-8 atlikėjai. Etiudas tuomet vystomas toliau. Vaidinant svarbu, kad nebūtų daugiau nei dviejų skirtingų nuomonių. Labai gera dinamika sukurama scenoje esant vienam normaliam personažui, o kitiems būnant keistuolių rolėse.

Grupė prieš grupę (B)(E)(K)(P)(T)

Pratimą atlieka lyginis skaičius dalyvių - 4, 6 arba 8. Pratimo metu suformuojamos ne daugiau, kaip dvi skirtingos nuomonės. Pratimo dalyviai iš anksto padalinami į dvi skirtingas grupes. Pirmoji grupė žengia į sceną - jie turės bendrą nuomonę, bendras charakteristikas, bus panašūs. Pirmoji grupė scenoje trumpą laiką būna viena. Jos nariai kalba pakaitomis ir susikuria personažus, kurių manieros, emocijos ir ideologija yra identiška. Jiems pakalbėjus pakaitomis ir prasukus keleta ratų į sceną prisijungia kita grupė. Kita grupė kalba pakaitomis vienas po kitą ir sukuria kontrastingų personažų pirmajai grupė - jų nuomonė ir požiūris į pasaulį turėtų skirtis nuo pirmosios grupės.

Antrajai grupei prasukus savo ratą ir stiprinant savo ideologiją, jie gali pasiskolinti idėjoms detalių iš pirmosios grupės. Tuomet pirmoji grupė suka savo dialogo ratą ir kalba vienas po kito, sustiprindami savo idėjas. Grupės stiprina savo idėjas atskiruose ratuose, pasiskolindami detalių įkvėpimui iš kitos grupės. Jos nesukuria tiesioginės kaktomušos, o tiesiog egzistuoja kartu ir naudoja vieni kitus įsikvėpimui. Pavyzdys:

1A - *Šiandien šalta darbe.*

1B - *Taip, labai šalta. (pradeda drebėti)*

1C - *Aš negaliu dirbti, rankos net dreba.*

1A - *Nepernešu šalčio (nusimena).*

1B - Šaltis užknisa, kas jį sukūrė, tegul eina velniop.
 1C - Būk prakeiktas dieve už tai, kad sukūrei šaltį (grūmoja į dangų).
 2D - (įžengęs vėdina save ranka) Čia galėtų būti dar vėsiau.
 2E - Taip, vėsuma grūdina.
 2F - Aš kas rytą lendu po šaltu dušu, šaltis jėga!
 1A - O siaube, man į juos žiūrint dar šalčiau dąrosi.
 1B - Man atrodo aš sustingau.
 1C - Man atrodo aš mirštu iš šalčio.
 2D - Pakeliam tokį šaltį taip lengvai, mes esame nemirtingi!
 2E - O taip, atidarome langus vyrukai!
 Ir t.t.

Kokteilių vakarėlis (K)

Scenoje šeši improvizatoriai suskirstomi į poras. Poros sustoja puslankiu tam, kad galėtų vienas kitą puikiai girdėti. Vedėjas sugalvoja tris skirtingas temas - po vieną, kiekvienai porai. Kai viena pora bendrauja, kitos poros klausosi ir nekalba, žiūri vienas į kitą, lengvai imituoja bendravimą linktelėdami, atlikdami silpnus rankų gestus. Vedėjas priskiria kiekvienai porai numerį nuo vieno iki trijų. Kai jis pasako "pirmi" kalba pirma pora, kai pasako "antri" - kalba antra pora, kai pasako "treči" - trečia pora. Du - tris ratus jis kuruoja poras, užduodamas apytikslį intervalą nurodantį kiek laiko viena pora turi bendravimui. Po poros ratų vedėjas nustoja sakyti skaičius, ir poros turi pačios nutilti, bei pradėti kalbėti - tai jos gali padėti viduryje sakinio arba jo pabaigoje. Poros neturėtų tartis ar signalizuoti pokalbio sustabdymo kūno kalba, o tiesiog nutilus vienas, reikia nustoti kalbėti ir kitam.

Kai pora bendrauja sekančiame rate, jų istorija jau būna atlikusi loginį šuolį į priekį laike (jie bendrauja ta pačia tema, tačiau apie kitus dalykus).

Pastabos: Šis pratimas lavina dėmesio pasidalinimą ir komandinį darbą, kuris labai reikalingas grupiniuose vaidinimuose. Vaidinant dideliame kiekiui improvizatorių vienu metu, kai keletui iš jų tenka patylėti, kad išvengti šurmilio.

Pratimo atlikimo metu galite pastebėti ar dalyviai sąžiningai klausosi kolegų - jei visi klausosi vieni kitų, istorijos po keletos ratų turėtų lengvai persidengti, apsijunginėti, iš vienu istorijų fragmentai neišvengiamai nusikels į kitas..

Personažas iš įsitikinimo (P)(B)

Tai yra vienas sudėtingesnių, bet labai patogių ir efektyvių būdų sukurti personažus. Treniravimuisi naudojami trumpi etiudai. Pati idėją artimą burbėjimo pratimui, tačiau pridedama papildomų elementų. Etiudus atlieka du improvizatoriai. Vienam iš jų suteikiamas įsitikinimas, o kitam yra priskiriamas neutralus, ne toks spalvingas personažas. Įsitikinimai gali būti įvairiausi - *tau patinka vanduo buteliukuose; tau labai patinka kava; tau nemėgsti saldumynų ir t.t.*

Improvizatorius su suteiktu įsitikinimu turi vaidinti su partneriu paprastą etiudą ir labai greitai suvokti kaip personažas su duotu įsitikinimu kalbėtų, elgtųsi, mastytų, kokias manieras naudotų - tai reikia padaryti ir parodyti gana greitai, per pusę minutės. Kiekvieno improvizatoriaus mąstymas, asociacijos ir įsijautimo eiga bus skirtinga, svarbu tiesiog idėjas

drąsiai traukti iš savo požiūrio, suvokimo - jos visos tiks. Pavyzdys galimo improvizatoriaus mąstymo etiudo pradžioje, mąstymas gali vykti ir pasąmonės lygmenyje:

Etiude 1 - Jei man patinka vanduo buteliuose aš galbūt truputį pasipūtęs, pasitempęs, išsitiesęs, mėgstu mėgautis dalykais, gėriuosi aplinka, mėgaujuosi, judu lėtai, neskubu, kalbu ramiai.

Etiude 2 - Jei man labai patinka kava, aš judu gana greitai, kalbu gana greitai, esu truputį kresnas, lengvai nesveikas, pasikūprinęs, judinu kokią kūno dalį nesąmoningai, groju kairės rankos pirštais per savo koją.

Jei personažą tokių būdu kursite lėtai ir praėjus porai minučių pakeisite savo balsą ar judėjimo manierą, tai bus labai neįprasta ir netgi gali sulaužyti etiude sukurtą realybę. Pasistenkite viską padaryti kuo greičiau.

Šis metodas labai padeda ilgesniuose vaidinimuose kur yra daug etiudų ir kuriama daug personažų su stipriais įsitikinimais.

Personažai svetimoje terpėje (P)

Vedėjas duoda erdvės pavadinimą kaip įkvėpimą vaidinimui, o improvizatoriai etiudo pradžioje susikuria personažus kurie galėtų būti minėtoje erdvėje, tačiau pats veiksmas vyksta kitoje. Pavyzdžiui, jei pasiūlymas yra saldinių parduotuvė - galima vaidinti vaikus, susirūpinusią močiutę, rūpestingą mamą ar nesocialų kompiuteristą, tačiau tai turi būti kitoje erdvėje.

Šis pratimas padeda gavus pasiūlymą iš žiūrovų juos nustebinti netikėta pradžia. Jis taip pat naudingas personažų kūrimui - improvizatoriai bet kurioje situacijoje gali naudoti personažus, kurie yra pasiskolinti iš kitos erdvės, turi tolimiems personažams priklausančias savybes.

Komandos pakeitimas (B)(K)(T)(P)

Pratimą atlieka trys improvizatoriai. Pirmi du scenoje prabėgę atlikėjai turi bendrą ideologiją, požiūrį į pasaulį. Trečiasis turi skirtingą nuomonę ar ideologiją. Vienas iš esančių dviejų asmenų komandoje vaidinimo eigoje turi rasti priežastį pakeisti savo komandą, palikti draugą ir prisijungti prie vienišiaus. Vienam iš improvizatorių pakeitus stovyklą, vaidinimas tęsiamas toliau. $(A+B) \text{ prieš } C \rightarrow A \text{ prieš } (B+C)$.

Kopijavimas (grupės) (B)(K)(T)

Etiudą atlieka 3-5 dalyviai. Įkvėpimui žodžio jie negauna. Įkvėpimui tiesiog pradeda kopijuoti vienas kitą fiziškai ir vienas prabilus, kiti stengiasi atkartoti kolegos intonaciją, bei kalbos manierą. Visi improvizatoriai negalvoja apie save, o tiesiog įsikvepia iš kitų, sustiprina jų idėjas, jų mintis. Nors yra skirtingi žmonės, visi improvizatoriai labai panašūs, turi vienodą ideologiją. Situacija primena mažą klubą į kurį ateina žmonės su panašiais įsitikinimais ir jais dalinasi. Viso etiudo metu vyrauja ne daugiau negu viena, bendra nuomonė ar personažų savybė.

Kopijuojant vyksta mini varžybos - improvizatoriai bando sustiprinti tai ką partneris atliko, po truputį stiprindami jie pateks į absurdo zoną, ir ten įdomu pažiūrėti kuriam pavyks pasiekti didžiausią absurdą. Pasiekus maksimumą vienoje idėjoje, galite pradėti kalbėti apie

naują, artimą idėją ir ją vystyti, stiprinti. Etiudo metu, galite išvystyti tris ar daugiau idėjų, svarbu kad jos būtų artimos ir panašios.

Visada gera mintis yra ne tik stiprinti judesius, bet ir papasakoti kaip stipriai kažką atliksi, ar atlieki. Pavyzdžiui: *Aš sportuosiu -> aš sportuosiu daugiau -> aš išliesiu visą prakaitą sportuodamas -> aš sprogsiu sportuodamas -> aš sprogsiu kaip atominė bomba nuo sporto.*

Monologas ir etiudai (B)(K)

Šis pratimas treniruoja panaudoti priešistorę etiudų pradžiai. Vienas improvizatorius papasakoja monologą - tikrą gyvenimišką istoriją, su daug detalių ir konkretumo. Monologas neprivalo būti linksmas, bet geriau kad nebūtų perdėtai liūdnas. Tuomet kolegos kuria etiudus pasinaudodami monologe išgirsta informacija. Etiudai yra trumpi, atliekami dviejų improvizatorių.

Į monologą reikėtų žvelgti kaip į pirminį etiudą, etiudai sukurti iš monologo yra antri taktai - monologe sukurtų linijų aštrinimas, vystymas. Etiuduose nėra sukuriamas kažkas labai naujo, yra tiesiog paimama informacija iš monologo ir paaštrinima, sukuriamas komiškas absurdas. Etiudai tarpusavyje nėra susiję, jie yra susiję tik su monologu.

Klausant monologą dalyviams reikia įsiminti keleta pagrindinių minčių kurios juos sudomino, išsiskyrė. Paėmus mintį ar idėją, tam kad ją panaudoti vaidinimo startui tereikia pakeisti vieną iš elementų: veikėjus, veiksmą arba vietą. Monologas yra gyvenimiška istorija. Improvizacijoje mes ieškome linijų ir veikėjų situacijose kurios yra nestandartinės, kurios yra arti gyvenimiškų, tačiau labiau absurdiškos. Pakeisdami vieną iš 3V elementų, mes paaštriname ir sukuriamo linksmą, bei neįprastą situaciją - vaidinimą pradedame nuo keisto dalyko/bendros temos/personažo su neįprasta savybe. Jei pakeisite du ar daugiau elementų iš 3V, tai gali būti per daug painu, etiudas pernelyg nutols nuo monologo.

Įprastai 2 minučių trukmės monologas turi pakankamai informacijos 3-5 etiudų pradžioms.

Idėjų startui sugeneravimo pavyzdys:

Monologe buvo paminėta, kad improvizatoriui vaikystėje, Venecijoje ant rankų tūpė balandžiai ir valgė iš jo duoną ir jis turi iš tų laikų išlikusią gražią nuotrauką. Tai yra viena iš išsiskyrusių idėjų. Ją galima paruošti etiudui pakeičiant vieną iš 3V:

Pakeičiant vietą. Pakeičiame Veneciją į jėimą į žaislų parduotuvę. Etiudo pradžią galima būtų pradėti taip: "Petriuk, baik lesint balandžius, einam į žaislų parduotuvę, tau konstruktorių pirkim." Žinoma Petriukas į parduotuvę neis, kad ir ką jam siūlys mama - ledų, bulvyčių fri, jis tiesiog išliks prie balandžių lesinimo ir juos lesins kuo absurdiškiau.

Pakeičiant veiksmą. Pakeičiame balandžių lesinimą į pozavimą su gyvatėmis. "Vaikeli, nebijok, pabūk nejudėdamas apsikarstęs gyvatėmis, turime nuotrauką gražią Venecijoje tau padaryti." Čia greičiausiai vaikas norės keliauti po Veneciją, o mama ar tėvas vis ieškos būdų kaip vaiką fotografuoti su absurdiškais "pagražinančiais" priedais.

Pakeičiant veikėjus. Pakeičiame vaiką į mamą į senelius. "Tėvai, lenkis ir šerk balandžius, turim anūkams parodyti nuotraukų. Instagramoi nér gerų nuotraukų." Etiudo kryptis čia galėtų būti kaip perdėtai vyresni žmonės stengiasi elgtis moderniai, jaunatviškai nors jų kūnai sukelia jiems daug trikdžių.

Šis informacijos generavimas etiudams iš monologų yra naudojamas daugelyje ilgų vaidinimų. Taip pat pats metodas yra labai naudingas kuriant komediją - moko kaip sukurti lengvą absurdą per daug nenutolstant nuo realybės.

Nuomonės pakeitimas (B)(K)(T)(E)

Geras būdas pabaigti etiudą yra neįprastą įsitikinimą turinčiam personažui pakeisti savo nuomonę. Įprastai mes norime kad personažas išlaikytų savo įsitikinimus. Šis manevras yra tinkamas tik etiudų pabaigoje. Retkarčiais galima jį panaudoti ir pačioje pradžioje, tam kad greitai nustoti ginčytis ir tiesiog susikoncentruoti į etiudo kūrimą kartu.

Du improvizatoriai vaidina etiudą ir vaidinimo pabaigoje vienas iš jų turi pakeisti nuomonę į esančią problemą ar neįprastą savo pomėgį. Etiudai yra trumpi (2-3) minučių trukmės. Pakeitus nuomonę, etiudas sustabdomas. Pavyzdžiui:

Personažas mano kad ledai yra geriausias saldumynas. Pavaidinus ilgiau, partneris jam duoda šokoladą ir ledų mylėtojas išmeta savo ledus, lieka valgyti šokoladą, pakeičia nuomonę kad visgi šokoladas yra pranašesnis. Etiudas baigiamas.

Atliekant šį pratimą stenkitės vengti ginčų (kaip ir visada improvizuojant). Partneris gali reaguoti į kolegos neįprastą elgesį entuziastingai, nesistengdamas jo pakeisti, o pabaigoje tiesiog pateikti pasiūlymą. Keistasis personažas priima pasiūlymą, pakeičia nuomonę ir vaidinimas baigiamas.

Pratimo variantas

Vaidinant vienas iš improvizatorių gali laikinai pakeisti savo nuomonę ir paskui sugrįžti prie savo įsitikinimo dar stipriau. Tai galima atlikti keletą kartų. Čia pratimo tikslas yra tiesiog žaisti su savo įsitikinimo dinamika ir lengvai manipuliuoti partnerio personažu mėginančiu jus perkalbėti. Pabaigoje neprivaloma visiškai pakeisti savo nuomonės. Pavyzdžiui:

Personažas mano kad ledai yra geriausias saldumynas, partneris jam siūlo pabandyti šokoladą. Personažas pasako kad gerai, gal yra geresnių dalykų už ledus, paragauja šokoladą ir sako kad šokoladas yra įdomaus skonio, visai kaip mėšlas, tuomet grįžta prie ledų valgymo. Praėjus kuriam laikui jis gali pasakyti kad dalinai su partneriu sutinka, kad ledai nėra geras saldumynas, bet yra pats geriausias ir didžiausias gėris pasaulyje. Vaidinimas gali tęstis toliau arba čia ir sustoti.

Šis metodas gali būti taikomas ir vaidinant laisvu stiliumi.

Pozityvus bendravimas su keistuoliu (B)(E)(K)(T)

Vaidina du improvizatoriai. Vienas iš jų yra keistuolis su labai stipriu įsitikinimu. Antrasis yra personažas artimas pirmajam - tėvas, žmona, sūnus. Artimas santykis reikalingas tam, kad pirmojo problema ar įsitikinimas antrajam būtų svarbus. Pirmasis improvizatorius išlaiko savo įsitikinimą ir jį stiprina. Antrojo užduotis yra reaguoti į partnerį jo neblokuojant, nevadinant kvailiu ar išprotėjusiu, stengtis nevartoti žodžio "ne". Antrasis reaguodamas turi naudoti susirūpinimą, paguodą ir gailestį. Gailestis ir paguoda, dažnai privers pirmąjį personažą dar labiau susierzinti ir sustiprinti savo poziciją. Šis pratimas gerai

ilustruoja kitokį būdą reaguoti į keistuolius - be konflikto ir priimant jį kaip mylimą žmogų dėl kurio esate susirūpinę. Pirmojo personažo įsitikinimų pavyzdžiai:

- *Vyras, kuris galvoja kad yra nėščias.*
- *Vaikas sugalvoja kad maitinsis vien tik fotosinteze.*
- *Vaikas turi įsivaizduojamą draugą.*
- *Žmona galvoja kad ji yra vilkolakė arba vampyrė.*
- *Vyras yra įsitikinęs, kad auga atvirkščiai (Bendžamino Batono liga).*

Antrojo, reaguojančio užduotis yra labai sunki, reikia laviruoti tarp pozityvumo ir bepročio neatmetimo. Pavyzdys:

Jei vyras galvoja kad yra nėščias, žmona gali kalbėti, kad vyrui stresas darbe, kad ji žino kaip jos vyras nori vaikų ir jie tikrai jų sulauks. Ji gali sakyti kad pilvas pas vyras atsirado nuo alaus. Tuomet vyras gali atreaguoti, jis yra baisus gimdyvis, nes geria nors ir laukiasi, pradėti verkti, sakyti kad nebegers, tikisi kad dar nevėlu. Tada žmona gali sakyti vėl kad čia stresas vyrui galvą susuko, kad jei nori tegul pasiima atostogų, pailsi. Vyras tuomet gali atsakyti, kad dar viršininkui apie dekretines atostogas nesakė. Žmona gali sakyti kad tegul bent dvi savaites pasiima, pabandysime per jas suartėti, vaikų gamyba užsiimti. Vyras tuomet gali susirūpinti kad jau turbūt nėštumo antras mėnuo, ir jau nebegalima seksu užsiimti ir t.t.

Prezentacinis etiudas (B)(K)(T)

Šio etiudo pradžioje vienas iš improvizatorių žengia į priekį scenos ir ištaria prezentacinį reklaminių šūkį skirtą prekei ar paslaugai. Pavyzdžiui *“Mūsų šlepetės pačios minkščiausios pasaulyje, jos pagamintos iš Prancūzijos kukurūzų ankščių.”* Tuomet kolegos gali žengti pirmyn vienas po kito, pasikeisdami ir pristatyti kitus objektus - batus, rūbus, kukurūzų ankščių gaminius - svarbu tik visiems pataikyti į bendrą temą (daiktai ar paslaugos turi būti susiję). Pristatinėjant galima kelti absurda ir pristatinėti vis absurdiškesnes prekes ar paslaugas.

Kitas prezentacinio etiudo variantas yra, pirmam improvizatoriui žengus į priekį. Sekantiems trumpam prisijungti ir tapti klientais, kurie džiaugiasi pristatyta preke arba paslauga. Pavyzdžiui *“Šios šlepetės man padėjo mesti svorį. Jos tokios sunkios, kad vienas kojos pakėlimas numeta net 0.75 gramo svorio.”*

Jei antrasis improvizatorius tampa klientu, tuomet visi tampa klientu. Jei antrasis improvizatorius tampa prekeiviu, visi kiti tampa prekeiviais.

Prisipažinimas laužantis ledus (B)(E)(T)

Du improvizatoriai atlieka etiudą. Jų užduotis yra sukurti VVV, pabūti paprastais ir nuobodžiais. Sukūrus kontekstą, vienas iš jų turi prisipažinti. Prisipažinimas gali būti niekinis, gali būti susijęs su tuo kas jau sukurta arba gali būti visiškai nesusijęs. Prisipažinus, partneris turi emociškai sureaguoti į bet ką, kas yra pasakyta. Prisipažinimas ir emocinė reakcija tampa varikliu, kuris užkuria bendros temos vystymą ir aštrinimą. Etiudas toliau vystomas varijuojant tarp konteksto ir įdomiosios temos.

Prisipažinkite naudodami natūralias žodžių formuluotes, pavyzdžiui: *aš niekam nesakiau, bet...; norėjau tau papasakoti vieną dalykėlį...; mane graužia sąžinė, norėjau nusimesti akmenį, gal gali mane išklaudyti trumpam...*

Šis metodas yra gana geras remontuoti etiudus kurių startas yra sunkus ar miglotas.

Susirinkimas (B)(K)(T)

Pratimą atlieka penki - šeši improvizacijos. Pratimo trukmė 2-5 minutės. Pradžioje etiudo vienas iš komandos narių sušunka kažką panašaus į "Ei! <specialybė, asmenys, būtybės> susirinkit <iškilusi problema>." Pavyzdžiui: *Ei, kalnakasiai! Ateikit čia, laikas skelbti karą kurmiams. Arba, Pelės! Mums reikia mesti valgyti sūrį, daržovės yra sveikiau.*

Sušukęs žodžius tampa susirinkimo ar susibūrimo vadu ir pristato savo sugalvotą problemą. Visi kiti dalinasi dėmesiu ir pristato savo požiūrį į problemą ar situaciją. Susirinkimo vedėjas yra aukšto statuso, racionalus žmogus. Visi kiti dalyviai yra žemesnio statuso keistuoliai. Jų idėjos yra panašios, vienas už kitą kvailesnės ir absurdiškesnės. Keistuoliai naudoja veidrodžio principą - stiprina emociją, žodžius, fiziologiją, absurdą su kiekviena nauja idėja. Visos idėjos turi turėti ryšį su prieš tai ištarta idėja ir būti truputį absurdiškesnės nei prieš tai buvusios. Susirinkimo vedėjas į viską reaguoja racionaliai ir įvardina siūlomų sprendimų trūkumus.

Vaidinimo pradžioje improvizatoriai gali iš karto pasiimti kėdes ir užsiimti vietas susirinkime, arba prisijungti po vieną, pateikdami skirtingas priežastis dėl kurių vėluoja. Jei personažai teisiniasi dėl vėlavimo - pasiteisinimai tampa jų personažo vystymo dalimi, juos suformuoja. Pratimo tikslas yra priimti sprendimą dėl išgalvotos problemos. Susirinkimas gali būti ministrų kabineto, namo bendrijos, taksistų profsajungos - kieno tik norite.

Etiudas baigiamas vadovui priėmus sprendimą, arba grupei perėmus valdžia pabaigoje ir pradedant visiems šlovinti savo beprotišką idėją.

Pavyzdys:

A - Ateikit pilotai, yra problema, keleiviai sako, kad skrydžiai pasidarė nuobodūs, ką darysime? Mūsų oro linijos dėl mažėjančių klientų kiekio gali bankrutuoti.

B - (entuziastingai) Kai skrisime, nerkime kokį kartą lėktuvu žemyn. Visiems bus daug juoko (entuziastingai)

A - Jūs juos tiesiog išgąsdinsite, visi bijos tada skristi.

C - (2x entuziastingiau) Aš manau pradžioje pakilkime labai aukštai ir tada dar stipriau nerkime!

A - Taigi sakau kad išsigąs visi, pridės į kelnes.

D - (4x entuziastingiau) Manau, pakylam aukštai, pradarom vieną langą, kad iškristų deguonies kaukės. Su deguonimi juk linksmiau!!! O tada neriam žemyn.

A - Už tokius dalykus jus į kalėjimą susodins.

E - (8x entuziastingiau) Taip, aš žinau tokių tablečių kur juoką kelia, įdedam jiems į maistą. O tada pakilę krentam su deguonies kaukėmis ant burnų!!!

A - Tas tikrai gerai nesibaigs.

B, C, D, E šūkiauja pakaitomis - kritimas, narkotikai, džiaugsmas, kristi su deguonim žemyn jėga. (pradeda skraidyti kaip lėktuvai išskėstom rankom ir krenta žemyn, vedėjas susiima už galvos).

Pabaiga.

Šeimos portretas (K)(M)(P)

Keturi improvizatoriai vaidina šeimos vakarienę. Jie visi sėdi kėdėse. Du sėdi veidais nukreiptais į žiūrovus (žemo statuso vaikai) du sėdi šonuose atsisukę vienas į kitą (aukšto statuso tėvai), viduryje tarp improvizatorių stovi menamas vakarienės stalas. Jei nutinka taip, kad stalo galuose atsisėda vienodos lyties atstovai, rekomenduojama vienam iš jų tapti tėvu/mama, o kitam seneliu/močiute. Homoseksualių tėvų situacija yra galima, tačiau nepatartina - tai gali tapti nereikalingu apsunkinimu. Visai šeimai yra priskiriama bendra profesija. Vaidinant tėvai yra priskirtos profesijos atstovai, o jų atžalos yra auklėtos pagal profesijos įtakotą ugdymą. Jei tėvai sportininkai, tai ir jų vaikai sportuoja. Jei tėvai buhalteriai, jų vaikai turi gerą matematikos išsilavinimą.

Tėvai yra aukšto statuso, vaikai žemo statuso personažai. Vaikams nederėtų ginčytis, jie turėtų klausyti suaugusiųjų. Vaidindami stenkitės būti draugiški ir mėgautis vieninga ideologija, nesiginčykite. Vienas blogiausių sprendimų vaidinimo metu yra vaikams paskelbti, kad jie nenori būti duotos specialybės atstovu, kad bus kažkuo kitu - tai sunaikina galimybę stiprinti ir aštrinti etiudą visiems kartu.

Labai svarbu yra pasidalinti dėmesiu ir kai vienas ar du improvizatoriai kalba, kitiems reikia klausytis. Reikėtų pasistengti bendrauti viena tema ir vengti sukurti keturias skirtingas.

Kad nenuobodžiauti beisklausant, galima visuomet naudoti menamus daiktus: valgyti, gerti, pjaustyti maistą.

Televizijos žaidimas - kvizas (B)(K)(P)(T)

Vaidina keturi improvizatoriai. Pratimas yra vienas iš daugybės šablonų grupinei scenai, kurios naudojamos įvairiose ilgų vaidinimų struktūrose. Vienas iš improvizatorių yra laidos vedėjas. Kiti trys improvizatoriai - laidos dalyviai kurie atsakinėja į klausimus. Čia griežtų taisyklių nėra, žaidimas gali būti bet kokio tipo su įvairiausiais klausimais.

Pratimo metu turėtų susikurti dvi skirtingos stovyklos - normalių ir keistų veikėjų. Trečios nuomonės ar stovyklos atstovų patartina neįtraukti.

Vienas geresnių personažų stovyklų santykių pratimo metu yra, kai vedėjas ir du dalyviai yra keisti, o vienas dalyvis elgiasi logiškai ir paprastai.

Pratimo pabaigoje, kažkuris dalyvis turėtų laimėti pagrindinį prizą. Televizijos vedėjas tuomet gali užbaigti žaidimą.

Temos išlaikymas atliekant improvizatorių pakeitimus (B)(K)(T)

Etiudą pradeda du improvizatoriai. Jiems atradus bendrą temą. Bet kurį improvizatorių gali pakeisti kolega stebintis etiudą. Kolegai žengus į sceną ir pakeitus partnerį yra išlaikomas tas pats personažas. Įžengusio į sceną improvizatoriaus tikslas yra paaštrinti ar sustiprinti etiudą. Keitimų galima atlikti daug. Keisti galima bet kurį improvizatorių, tik svarbu išlaikyti tas pačias personažų roles.

Gera praktika yra pradedantiesiems vaidinimą susikurti spalvingus personažus su specifinėmis manierom, kurias kolegos suprastų ir galėtų lengvai perimti.

Trijų ir daugiau žmonių etiudai (B)(F)(K)(T)

Etiudą atlieka trys, keturi arba penki improvizatoriai. Visi vaidina etiudą, pirmajame plane vienu metu. Atliekant šias scenas principai išlieka tie patys - neturėtų būti daugiau negu dviejų skirtingų nuomonių. Pratimo metu reikėtų atrasti bendrą temą, jos laikytis, vienas kito stipriai klausytis ir sutikti su kitų siūlomomis idėjomis.

Pratimo metu svarbu jausti grupės dinamiką, leisti vienas kitam pasisakyti. Nuobodžiaujantys improvizatoriai gali užsiimti menamais daiktais, klausytis partnerių.

Vienas prieš visus (B)(K)(T)

Etiudą atlieka 4 ar daugiau improvizatorių. Pratimo supaprastinimui, tinkama situacija vaidinimui yra kortų žaidimas arba vakarėlis - grupė draugų žaidžia kortomis ar švenčia vakarėlį prie stalo. Atliekant vaidinimą, visi keturi dalyviai pradeda sėdėdami prie menamo stalo. Tie kurie prabyla pirmi, priklauso vienai komandai, tas kuris prabyla paskutinis priklauso kitai, vieno žmogaus komandai. Visi personažai yra vidutinio arba žemo statuso.

Visi dalyviai kalba pakaitomis. Komanda su daug žmonių turi bendrą nuomonę, bendrą ideologiją ir ją stiprina. Vieno žmogaus komanda yra nepritapėlis - jo nuomonė priešinga, nesutampa su partnerių, kad ir ką jis sako, jis vis nepataiko į temą.

Pratimo metu yra labai svarbu, kad didžioji grupė neužpultų vienišiaus. Grupė tiesiog pakaitomis stiprina savo idėjas, linksmi leidžia laiką, o prabilus vienišiu, visi tiesiog pasižiūri į jį keistai, galbūt pasako kokią repliką, pagūžčioja pečiais ir toliau tęsia grupės ideologijos stiprinimą. Grupė bendraudama tarpusavyje naudoja veidrodžio principą - stiprina, kad ir ką prieš tai pasakė kolega. Svarbu vieno rato metu visiems pasisakyti po kartą, o vieno žmogaus komandai pasisakyti pačioje pabaigoje. Pavyzdys:

A - Aš gyvenu betvarkėje.

B - Aš jau nesitvarkiau namų gal mėnesį

C - Aš nesitvarkiau jau visus metus

D - Aš kiekvieną savaitgalį susitvarkau.

A, B, C - (pasižiūri į D, kaip į nevisprotį pagūždžioja pečiais).

B - Būna mano namie prabėga koks tarakonas, visai nenuobodu tada.

A - Jo, smagu, mano namie žiūrkė prastraksi, juokingos tos žiurkės.

C - Mano sienoje skylė yra, tai užaina kartais katė, kartais bomžas, labai nustebina.

D - Aš parazitus naikinu. Purškiu viską purškalais, yra dabar priemonių.

A, B, C (pasižiūri kreivai į D) C taria - mhm, jo, labai tu čia įdomiai.

C - žinot kartais patrupinu bevalgydamas, tai niekad nekeliu.

B - taip, aš....

Ir t.t.

Žanrai (B)(F)(K)(T)(E)

Vaidina du improvizatoriai. Vedėjas gali priskirti žanrą, arba improvizatoriai gali atrasti savo žanrą vaidindami. Žanras tai yra vaidinimo prieskonis, kuris nesusijęs su bendra tema ar aštriniu. Žanras gali būti - kalėdinė istorija, mafijos filmas, meksikietiška drama,

fantastika ir t.t. Personažai gali ruošti vakarienę, ir elgtis kaip mafijozai arba perdėtai kurti dramą - visai kaip meksikietiškam filme. Personažai gali būti ofiso darbuotojai ir elgtis kaip siaubo filme, reaguodami į viską per išsigandimą ir baimę. Gali būti kad ofiso darbuotojai tiesiog bendrauja apie savo tatuiruotes (kas yra jų bendra tema), tačiau į aplinką ir įvykius reaguoja baikščiai, lyg būtų siaubo filme - siaubo filmo skonis yra tik prieskonis.

Nepaaukokite bendros temos ir įdomių, keistų personažų dėl žanro. Žanras yra tiesiog prieskonis - gali būti jis atsiras vaidinant ilgus vaidinimus, reikia išsiugdyti instinktą jį pastebėti ir juo pasinaudoti.

Žmogiški etiudai (K)(T)

Pripratus prie visų metodų ir būdų, improvizatoriai kartais įgauna norą būti perdėtai linksmi, perdėtai žaismingi. Improvizacijoje visada yra svarbus balansas, todėl reikia nepamiršti retkarčiais pabūti žmogiškais. Būti žmogišku ypač svarbu kai vaidina daug žmonių, ar kai vaidinimas yra labai ilgas.

Dviem improvizatoriams duodamas paprastas santykis ar specialybės, kurias jie gerai žinotų. Vaidinimo tikslas yra nesistengti būti juokingais, būti žmogiškais, paprastais. Reaguoti natūraliai. Jei kas nors pasako kažką nenatūralaus ar neįprasto vedėjas ir žiūrovai garsiai papypsi sušukdami "Pyp! Pyp! Pyp!" Vaidinama 3-5 minutes.

Kad iliustruoti žmogiškumo galią, galima duoti improvizatoriams vaidinti 10 minučių - vieną kartą stengiantis būti juokingais, siekiant absurdo ar juoko, o kitą kartą žmogiškai, paprastai. Jie pastebės kad tai yra žymiai lengviau atlikti vaidinimą elgiantis žmogiškai. Pastebėsite kad net vaidinant paprastai, lėtai įvyks gana nemažai linksmų paprastų detalių, kurios žiūrovams sukels juoką.

6. Improvizacija veteranams - ilgo formato vaidinimai

Improvizacijos veteranams skyrius yra skirtas ilgo formato vaidinimų įsisavinimui. Jeigu prieš tai ruošėmės ir mokinomės kaip improvizuoti, čia jau turėsime visą laisvę tai daryti taip kaip norime, taip kaip mokame. Šiame skyriuje nebekalbėsime daug apie menamus daiktus, personažus, emocijas, tačiau tai nereiškia kad šiuos dalykus reikia pamiršti. Kaip tik, juos reikia prisiminti atliekant apšilimą, skirti dalį užsiėmimo jų pasikartojimui. Vaidinant ilgus improvizuotus spektaklius nėra laiko galvoti kaip sukurti personažą, kaip įjungti emocijas, kaip nupiešti erdvę. Jei atkeliavote iki čia, apie juos negalvokite, o tiesiog naudokite tuos įgūdžius kurių turite - jų tikrai pakaks.

Svarbiausias įgūdis kuris jums bus reikalingas yra klausymasis ir bendros temos atradimas. Kuo lengviau susikalbėsit su partneriu ir atrasite bendrą temą, tuo sklandesni vaidinimai bus, tuo visiems bus aiškiau kas vyksta. Vardan susišnekėjimo ir sutarimo dėl bendros temos ir krypties galite paaukoti visus kitus prieskonius. Visada būkite per daug konkretus, visada perdėtai iškomunikuokite vaidinantiems kolegoms kas vaidinime yra keisto, ką vystysime, kuris iš mūsų yra keistas, ką mes veikiame vaidinime, ką jūs jaučiate, kas nutiko iki duoto momento. Kuo daugiau vaidindami sakysite akivaizdžius dalykus, tuo geriau visa komanda suvoks tai kas vyksta, turės bendrą informaciją ir požiūrį apie vaidinimą. Konkretumas ir įvardinimas to kas vyksta, to ką veikiate jums labai padės. Didžiausias ilgų improvizuotų vaidinimų priešas yra nesusikalbėjimas. Stenkitės kartu jį nugalėti.

Ilgai improvizuoti vaidinimai įprastai trunka 25-30 minučių. Juos galima trumpinti ir ištempti trumpinant ar ilginant scenas. Šis laikas yra įprastai auksinis vidurys - jei trumpinsite, vaidinimas bus labai greitas, energingas ir nukentės turinys. Jei ilginsit, galbūt turinys bus ilgesnis, tačiau pats vaidinimas taps žmogiškesniu, lėtesniu, mažiau komišku. Jei norite sukurti komediją, stenkitės vaidinimą atlikti per pusvalandį. Jei norite sukurti žmogišką, įtraukiančią improvizaciją, galite vaidinimą ir scenas jame ilginti.

Yra penkios pagrindinės ilgų vaidinimų struktūros. Daugumą kitų galima išrasti, sukurti atsispiriant į jas. Pati pagrindinė ir labiausiai mokanti struktūra yra Haroldas - ji išlavina labai reikalingus ir svarbius įgūdžius bet kokiems vaidinimams.

Tobulėjimas improvizacijoje yra nenutrūkstamas procesas. Visuomet galima tobulinti savo įgūdžius visose srityse. Laikui einant ilgi vaidinimai tampa antru kvėpavimu, tuomet juos atlikdami galite skirti dėmesį personažams kurti ar pozityvumui lavinti, ar bet kokiam kitam improvizacijos įgūdžio stiprinimui.

6.1 Reikalingos žinios ir kompetencijos

Kad sklandžiai atlikti šio skyriaus pratimus reikia būti įsisavinus visus improvizacijos prieskonius. Nesvarbu, kokio jie stiprumo, svarbu tiesiog kad scenoje jaustumėte emocijas, būtumėte konkretus, išnaudotumėte erdvę, galėtumėte nupiešti vieną kitą menamą objektą nedėdami į tai daug pastangų, gebėtumėte surasti ir išlaikyti bendrą temą, gebėtumėte dirbti komandoje.

6.2 Ilgo formato vaidinimai

Visi ilgo formato vaidinimai turi keletą pasikartojančių elementų, kurie sukelia komiškumą, sužavi žiūrovus, tai yra:

Taktai, pasikartojimai - etiudų vystymas išlaikant vieną bendrą temą. Kiekvienam sekančiame etiude, improvizatoriai vysto tą pačią temą, tiesiog žvelgia į ją platesniu kampu, aštrina. Taktai kartais turi šuolio laike ryšį, dažnai turi analoginį šuolį.

Ryšiai su praeitimi - vaidinimo pabaigoje sujungiamos kelios istorijos ar siužetai, arba tiesiog prikeliama elementai iš vaidinimo praeities. Tai sukelia "vau" akimirkas, sudaro surežisuoto vaidinimo įspūdį.

Grupiniai etiudai - žiūrovo poilsiui skirti etiudai, kuriose vyksta kažkas labai beprotiško arba paprasto, vietos kurioje improvizatoriai tiesiog pasilinksmina, ar kartu su žiūrovais pailsi nuo intensyvių etiudų ar siužetinių linijų. Grupiniai etiudai sukuria kontrastą tarp dviejų-trijų žmonių atliekamų etiudų, suteikia dinamikos ir įvairovės.

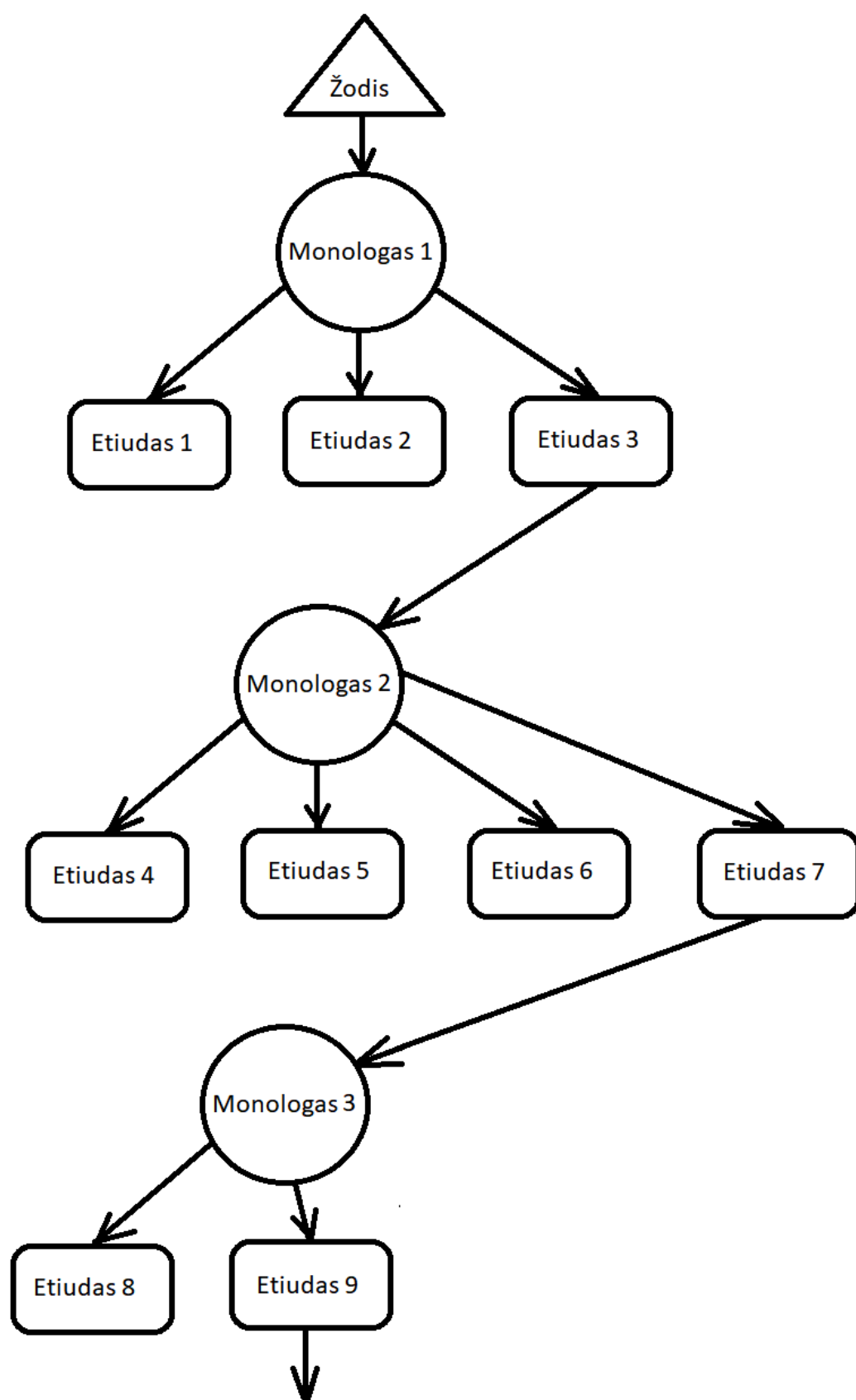
6.3 Armando

Armando vaidinimai yra labai laisvi ir energingi, susideda iš grandinės monologų ir scenų. Pats vaidinimas įprastai trunka 20-25 minutes, jį atliekanti komanda susideda iš 4 arba daugiau improvizatorių. Šios struktūros autorius yra Armando Diaz - vienas geriausių visų laikų improvizacijos mokytojų.

Šio vaidinimo grožis slypi tame, kad etiudai yra tarpusavyje visiškai nesusiję, todėl jų metu galima kaip reikiant pasilinksinti, spausti per greičio pedalą ir išjungus stabdžius tiesiog žiūrėti kas bus. Kiekvienas etiudas gali turėti daug energijos ir būti nestandartinis, beprotiškas ar išskirtinis.

Vaidinimą sudaro du pagrindiniai komponentai - tikri monologai (improvizatorių asmeninės istorijos) ir etiudai įkvėpti monologų. Vaidinimas vyksta taip: žiūrovai duoda žodį įkvėpimui, vienas iš improvizatorių iš antro plano žengia į priekį ir pasakoja monologą. Pabaigęs monologą, jis grįžta į antrą planą, tuomet pora kolegų žengia į priekį ir atlieka etiudą įkvėptą monologo. Po pirmo etiudo, improvizatoriai grįžta į antrą planą ir atliekamas antras etiudas, kurio įkvėpimui naudojama monologe sugeneruota informacija. Atliekamos dvi-ketrios scenos įkvėptos vieno monologo. Kai improvizatoriai pajaučia, kad informacija monologo išsisėmė, po etiudo į priekį žengia kitas arba tas pats improvizatorius ir pasako naują monologą. Naujo monologo įkvėpimu tampa paskutinis etiudas, arba pirminis žiūrovų duotas žodis. Po monologo seka nauji etiudai visiškai nesusiję su prieš tai buvusiais. Nauji etiudai yra įkvėpti paskutinio monologo. Jie vaidinami tol kol komanda pajaučia kad paskutinio monologo informacija yra išnaudota. Tuomet atliekamas monologas ir naujas etiudas ir t.t.

Geras būdas užbaigti vaidinimą yra pabaigoje panaudoti elementus iš pradžioje vaidintų etiudų. Tai signalizuos komandai kad vaidinimas baigiasi. Struktūroje pavaizduotoje toliau jei norėtume vaidinimą baigti devintam etiude, galėtume jame panaudoti elementus iš pirmo, trečio, ketvirto (vieno arba keletos). Sudaromas efektas gyvatės valgančios savo uodegą - pabaiga sujungiama su pradžia. Pabaigos sujungimas su pradžia įprastai reiškia kad apkeliojome ratą, sugrįžome į pradžią..



Monologai

Monologų trukmė įprastai būna nuo 30 sekundžių iki 2 minučių. Kuo ilgesnis monologas, kuo daugiau jame detalių ir asmeniškumų, tuo jis stipresnis. Svarbu pasakojant naudoti detales, konkrečias vietas, smulkmenas - jos labai pagelbės kuriant etiudus. Monologą pasakojantis improvizatorius atlieka darbą - generuoja informaciją, medžiagą kuri bus panaudota tolimesniame vaidinime. Kai pasakojamas monologas, kolegoms įprastai pakanka įsiminti dvi-tris jiems labiausiai įstrigusias detales. Jei visi įsimins bent po porą idėjų, šešių žmonių komandai tikrai užteks medžiagos trims etiudams. Pasitaiko, kad vienas trumpas monologas sugeneruoja idėjų tik vienam vaidinimui. Jei taip nutiks galite po etiudo tiesiog papasakoti dar vieną monologą.

Monologai neprivalo būti juokingi, svarbu kad tai būtų tiesiog paprastos, nuoširdžios gyvenimiškos istorijos.

Etiudai

Vieno etiudo trukmė yra iki 3 minučių. Visų etiudų pradžios yra paremtos priešistore - monologo detalėmis. Labai geras būdas pradėti etiudą yra paėmus mintį iš etiudo, pakeisti vieną elementą - vietą, personažus, ar veiklą-objektą. Jei monologas yra gyvenimiška istorija, pakeite vieną elementą, jūs paversite mintį labiau siurrealistine, komiškesne, iškomunikuokite partneriui. Svarbu, kad pirmas sakinyš kurį improvizatorius taria kolegai etiudo pradžioje būtų labai aiškus ir padėtų tiek komandai, tiek žiūrovams suprasti kuria monologo dalį mes naudojame. Įgudus, galima mintį išdėstyti per keletą gabalų - ištarti sakinį, sulaukti kolegos atsakymo, kuris tiesiog sutiktų su tuo kas pasakyta (turėtų tik "taip" elementą) ir tuomet pateikti likusią dalį informacijos.

Pavyzdžiui, monologe buvo ištarta idėja (*pasakoja vidutinio amžiaus vyras*)
"Devynaukščio lifte su manimi kaimynai visada labai mandagiai bendrauja ir yra perdėtai draugiški." Čia galima pradėti etiudą, pakeitus:

Vietą - "Man patinka gyventi šimtaaukštyje, turime daug laiko paplepėti lifte, ar ne kaimyne?."

Personažą - "Aš policininkas Petras esu, malonu su jumis važiuoti vienu liftu."

Veiklą/objektą - "Kaimyne, (pabarškiną į kėde sėdinčio kolegos menamą automobilio langą), kaip jums sekasi leiskite jums duris atidaryti.."

Pavyzdžiui, monologe buvo mintis (*pasakoja jauna mergina*) "tą dieną buvau tokia išsiblaškiusi, kad į darbą su dviem skirtingom kojineis nuėjau." Pradžios etiudo pakeitus,:

Vietą - "Mes važiuojame autobusu jau tris stoteles kartu. Pone, sakykit atvirai, ką manote apie žmones kurie nešioja skirtingas kojines?"

Personažą - "Seimo nary, Jonaiti, jūs ir vėl į darbą atėjote skirtingomis kojineis!"

Veiklą/objektą - "Viršininke, atėjau į darbą šiandieną užsidėjusi skirtingus batus."

Etiuduose nėra laiko paslėptom mintim, nutylėjimams. Būkite atviri ir tiesmukiški, eikite tiesiai prie reikalo. Tai ką pasakėte pradžioje tampa jūsų pagrindine tema, vystykite ją.

Etiudų metu, komanda gali atlikti keitimus, užėjimus ir visus kitus scenografinius judesius. Tiesiog svarbu kad nekiltų chaosas ir visi judesiai, užėjimai, keitimai prisidėtų prie etiudo pradžioje paminėtos komiškos minties vystymo. Visų etiudų forma yra laisva - galima vaidinti vienam, galima vaidinti vienu metu tryse ar keturiese. Kartais galima vaidinti netgi be žodžių.

Ingredientas, kuris jums padės prikaustyti žiūrovų dėmesį yra įvairovė. Jei vienas etiudas buvo labai greitas ir dalyvavo visi komandos nariai, kitas gali būti lėtesnis, emociškai intensyvesnis. Jei buvo labai kasdieninės situacijos keletyje etiudų, pasistenkite sekančiame

etiude įdėti kažką iš pasakų ar fantastikos pasaulio. Įvairovę galite sukelti keisdami: emocinę atmosferą, tempą, energiją, toną, grupės dinamiką, žanrą ir dar daugybę kitų savybių.

Egzistuoja šio pratimo pusbrolis - Asssscat. Tai vaidinimas, kuriame monologus sako kvietinis svečias. Svečias pats neimprovizuoja ir tiesiog atlieka monologus, pajutęs kad kažkuris iš pamatytų etiudų jį įkvėpė.

Armando labai patogus vaidinimas nepažįstamų improvizatorių grupėms. Kadangi etiudai trumpi ir neįpareigojantys, visi gali tiesiog pasilinksinti ir improvizuoti taip kaip moka.

6.3.1 Pratimai Armando struktūrai įsisavinti

Savaitės įvykio pasakojimas ir etiudų startas

Improvizatorius papasakoja savo savaitės įvykį ir visa komanda aptarinėja, kaip pasinaudodami šia informacija jie galėtų sugeneruoti etiudų pirmas frazes, kurios būtų aiškos ir gerai iškomunikuotų kažką linksmo, ar įdomaus. Aptarus, savo savaitės įvykį papasakoja kitas improvizatorius.

Padarius aptarimus apšilimui, kurkite trumpus, iki minutės trukmės vaidinimus, kad pasitreniruoti aiškių etiudų startą, pasitreniruoti iškomunikuoti įdomią mintį partneriui ir po vaidinimų aptarti, ar visi suprato iš kurios monologo dalies informacija panaudota pradžioje, buvo paimta.

Greitas dinamiškas etiudas

Vedėjas grupei improvizatorių duoda tris minutes ir paprašo, kad per tą laiką etiude pasirodytų kiekvienas improvizatorius bent vieną kartą - užeitų arba atliktų keitimą. Nesvarbu ar improvizatorius bus pagalbinis personažas ar pagrindinis, svarbu tiesiog apsilankyti trumpajame etiude. Tai lavins vaidinimą greitesniu tempu, komandinį darbą, padės komandai suvokti akimirkas, kuriose jie gali prisijungti.

Etiudų Armando vaidinime tempas yra gana greitas, šis pratimas padės komandai įsokti į improvizavimo greitesniu tempu režimą.

Ryšių sukūrimas ir gražinimas

Grupė suvaidina tris etiudus kurie yra tarpusavyje nesusiję. Vaidinant ketvirtą etiudą, kurio pradžia neturi jokio ryšio su prieš tais buvusiais, reikia pasitengti gražinti elementus iš pirmų trijų etiudų. Į ketvirtąjį, gali įžengti personažas iš prieš tai buvusių etiudų, galima gražinti temą, ar frazę, kuri pasitaikė prieš tai buvusiuose etiuduose. Kai įterpiama pirma detalė iš prieš tai buvusių etiudų reikėtų įterpti ir visas kitas, o tuomet vaidinimą užbaigti. Jei įterpiama tik viena detalė ir nepridedamos detalės iš kitų etiudų greitu tempu, tuomet vaidinimą užbaikite atlikdami tik vieną ryšį.

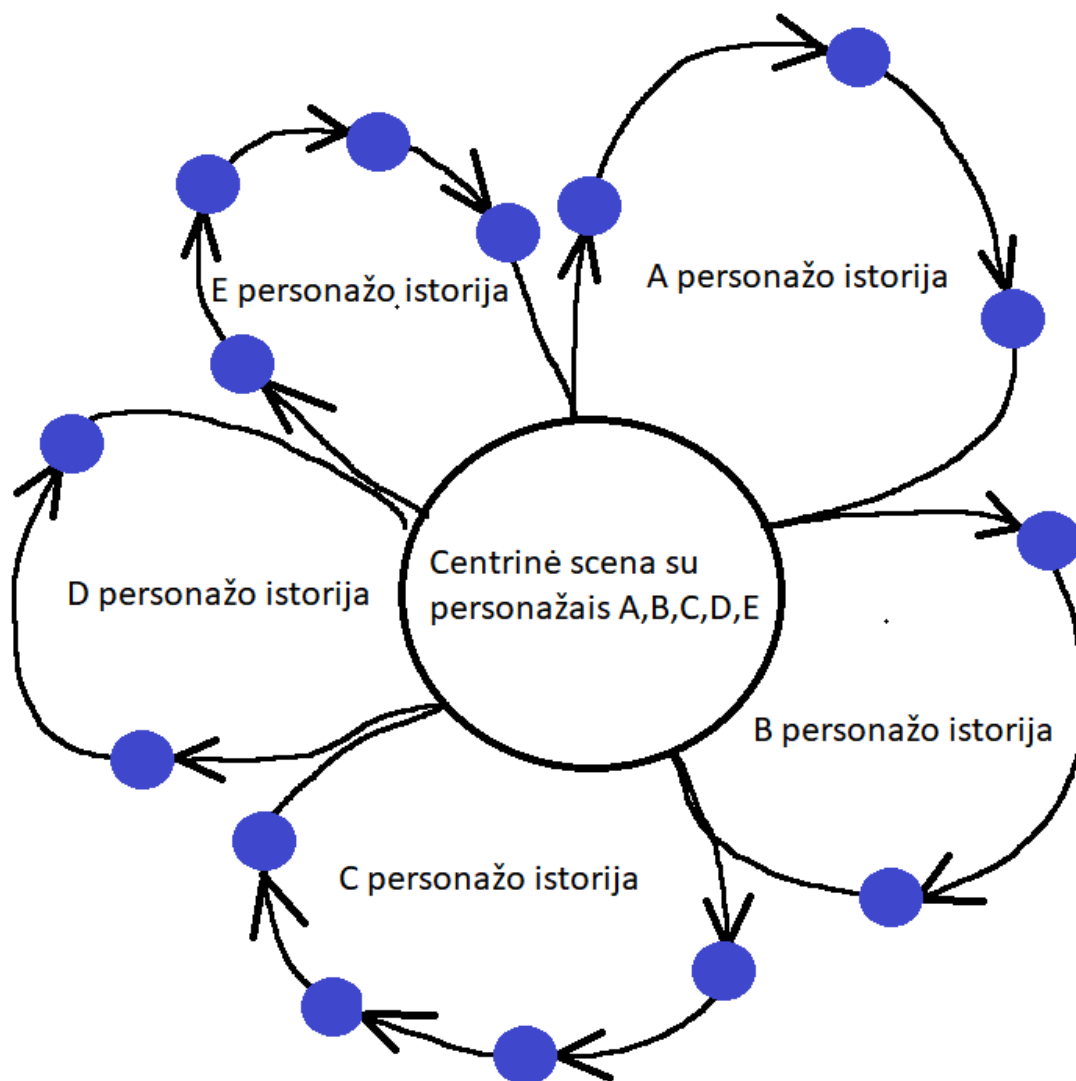
6.4 Graži gėlė (angl. Spokane/Pretty Flower)

Gražios gėlės ilgas vaidinimas yra vienas linksmiausių patiems vaidinantiesiems, retkarčiais primenantis improvizatorių vakarėlį. Kad jis vyktų sklandžiai svarbu grupės

nariams būti susipažinusiems, nes vaidinimo metu komandos nariai dažnai primeta kitiems įvairias situacijas, kurios gali būti nepatogios.

Vaidinimą atlieka 4-7 improvizatoriai. Vaidinimo trukmė įprastai yra 25-30 minučių. Jei vaidinsite greitus etiudus, su daug veiksmo - vaidinimas sutrumpės, jei vaidinsite ramesnius, žemiškesnius etiudus - pailgės. Pati struktūra turi daug laisvės. Pradžioje mes aptarsime jos standartinį variantą, o vėliau pakalbėsime apie laisvesnes variacijas.

Vaidinimą sudaro du pagrindiniai elementai - centrinis, ilgas etiudas ir mini etiudų grandinė kurios ištiria kiekvieno personažo priešistorę ir keistąsias savybes. Vizualiai vaidinimas panašus į gėlę su lapeliais - centrinis etiudas yra gėlės centras, o tiriamosios personažų arkos yra jos lapelių briaunos. Mėlynais apskritimais pažymėtos potencialių mini etiudų vietos.



Centrinis etiudas yra sukuriamas vaidinimo pradžioje. Vaidinimas pradedamas erdvėje, kurioje visi personažai užsiima bendra veikla. Vaidinimo startui galima, tačiau neprivaloma sugalvoti įvykį, kuris įtakojo visų personažų susitikimą (pvz. prasidėjo vakarėlis, įvyko avarija, vanduo apliejo keleto kaimynų butus). Vienu metu pradeda vaidinti visi improvizatoriai, arba pradeda vaidinti dviese, tryse, o kiti kolegos prisijungia vienas po kito

labai greitai. Prasidėjus vaidinimą patartina susigalvoti įvykį pabaigai, kuris reikš vaidinimo pabaigą, tai įvykis, kurio dėka personažai išsiskirs arba turės palikti erdvę (pvz. personažai atidarys parduotuvę, atvažiuos autobusas, reikės pradėti vykdyti karo misiją). Sukonkretinus, centrinio etiudo struktūra yra tokia: pradžios įvykis -> personažai kartu leidžia laiką -> pabaigos įvykis.

Centriniame etiude vaidina visi grupės nariai, todėl labai svarbu yra visiems vaidinti žemiškai, žmogiškai ir nesistengti būti per daug juokingais, nesistengti per daug atkreipti į save dėmesį, tiesiog kartu būti ir bendrauti. Kuo visi improvizatoriai norės pagrindinėje scenoje būti spalvingesniais, tuo ją sunkiau bus suvaldyti ir suvokti kas vyksta. Būkite žemiški, žmogiški ir paprasti. Vaidinimo metu labai praverčia menami daiktai - jie leis improvizatoriams nenuobodžiauti, tol kol klausosi kolegų pokalbių.

Etiudo metu, personažai gali trumpam palikti erdvę, išeiti, sugrįžti. Kai personažas palieka erdvę, kolegos jį gali apkalbėti. Apkalbėjimas yra lyg dovana išėjusiam personažui. Jis grįžęs gali dovanas priimti arba jų atsisakyti.

Centrinio etiudo tikslas yra išsiaiškinti personažų keistas ar neįprastas savybes. Vaidinimo metu, personažams bendraujant, jūs pastebėsite kai jie pasakys kažką neįprasto ar keisto. Įvardinkite tai pasakiusiam personažui natūraliai ar tiesiog su frazėmis "tu visada/tu toks/tau <keistas elgesys>". Įvardinus, personažas gali sutikti su tuo kas per elgesys jam dovanojamas, gali jį patikslinti arba jo atsisakyti. Atsisakymas visada yra silpniausias pasirinkimas. Labai svarbu, kad pats personažas įsivardintų savo keistąją savybę, su ja sutiktų. Neforsuokite kolegų į nepatogias situacijas jiems su tuo nesutikus, leiskite jiems patiems pakoreguoti ir įsivardinti savybę kurią kartu ištirsite. Pvz jei kolega įvardins "tu visada priekabiauji prie moterų" (kas yra gana nepatogi ir neskani dovana), improvizatorius kuriam dovana skirta, gali ją pakoreguoti sakydamas "aš visada elgiuosi nekalčiai, tačiau žmonės mano kad aš prie jų priekabiauju". Įvardintų keistų savybių keletas pavyzdžių:

"Man patinka greitis. Mėgstu greitį nuo pat vaikystės".

"Aš esu žuvų mylėtojas, nepernešu žvejų."

"Kai tik atsiranda proga, važiuoju autostopu."

"Mėgstu užkalbinti nepažįstamuosius."

Vaidinimo eigoje, kiekvienas personažas turėtų išsiaiškinti savo keistą savybę. Stenkitės kolegų ne užbombarduoti dovanomis duokite vieną, ir leiskite jam apsispręsti ar ją priima. Jei personažas dovanos nepriėmė, tiesiog tęskite vaidinimą ir po kurio laiko prie jo sugrįškite su kitu pasiūlymu. Retkarčiais, jei jaučiatės pamirštas, savo neįprastą savybę galite visiems įvardinti, tačiau stenkitės jos neforsuoti.

Pabaigoje kiekvienas personažas centrinį etiudą gali pabaigti ištardamas sau būdingą frazę. Jei vaidinimo eigoje išsiaiškintume, kad keturi personažai yra A - greičio mėgėjas, B - žuvų mylėtojas, C - autostopo mėgėjas ir D - perdėtai draugiškas žmogus, o pats etiudas turėtų pasibaigti prieš tai įvardintu įvykiu - parduotuvės atidarymu, pabaiga galėtų būti tokia:

A: Na ką, laikas atidaryti parduotuvę.

B: (pažiūri į tolį) Oho, kokia upė žmonių.

C: Stabdysiu visus iš eilės ir dalinsiu akcijų naujienlaiškius

D: Aš einu prie durų, pasisveikinsiu su visais ateinančiais.

A: Gerai, greitai, greitai visi, netinginiaujam.

Mini etiudų grandinės gali būti sukuriamos bet kuriuo centrinio etiudo metu. Įprastai jos pradedamos vos tik išsiaiškinus personažo keistąją savybę. Kai veikėjas įvardina savo neįprastą elgesį, kolegos atlieka keitimą, pašalina nereikalingus veikėjus iš scenos ir nukelia personažą į kitą erdvę, kurioje yra ištiriamas neįprastas jo elgesys. Pabuvus vienoje erdvėje

su keistuoju veikėju, jis nukeliamas į kitą situaciją, kuri gali būti absurdiškesnė už prieš tai buvusią. Patyrinėjus personažo neįprastą savybę keletą kartų, visi personažai grąžinami į centrinį etiudą ir jis tęsiamas nuo tos akimirkos kur buvo sustabdytas. Mini etiudų grandinėje įprastai laikas vyksta viena kryptimi - iš praeities į ateitį, o pagrindinis etiudas visuomet yra tolimiausias grandinės ateities taškas. Nekurkite grandinių apie ateitį, kuri vyks po centrinio etiudo, nes tai yra tiesiog ateities spėjimas. Kurkite grandines apie praeitį - jos tuomet taps nenuginčijamu faktu.

Sugrįžus iš grandinės į pagrindinį etiudą, jame vaidinama tol, kol kas nors pastebi kito personažo neįprastą savybę. Pastebėta savybė yra įvardinama pačio personažo. Tuomet kuriama nauja grandinė, kurioje tirama to personažo istorija ir neįprastos savybės.

Etiudų grandinė gali susidaryti iš vieno, aštuonių ar dar daugiau mini etiudų. Galima tiesiog sustoti suvokus kad mums viskas aišku, galima sustoti pasiekus aukštą absurdo tašką, galima sustoti atsitrengus ir į akligatvį. Sustojus tiesiog sugrįžkite į centrinį etiudą ir vaidinkite toliau. Pasistenkite vaidinimo metu neužsimiršti ir ištirti visų personažų istorijas. Labai svarbu nepraleisti nei vieno komandos nario.

Grandinės skiriasi nuo centrinio etiudo tuo, kad jos gali būti absurdiškos ir nerimtos. Centrinis etiudas yra visada žemiškas ir paprastas - jis yra lyg pertrauka tarp beprotiškų kelionių ir tyrimų.

Įgudus atlikti bazinę struktūrą, galite pradėti eksperimentuoti. Galite grandinėse tirti ne tik personažų istorijas, bet ir pasaulius kuriuose jie gyvena, ar sekti įdomius dalykus, kuriuos išgirstate mini etiuduose. Galite sugrįžti iš vienos grandinės vietos į ankstesnę ir sukurti dar daugiau mini grandinių. Svarbu tiesiog nuklydus sugrįžti į bazinę sceną. Grandinėse taip pat galite atsirasti elementų, kurie retkarčiais įsipins į kitų personažų grandines. Pasistenkite tapti laisvesniais, pasiduoti grupiniam darbui, pasilinksminkite.

Bazinės formos eiga artima šiai:

Pradinis įvykis > centrinis et. > A personažo et.1 > A personažo et.2 > A personažo et.3 > centrinis et. > B personažo et.1. > B personažo et. 2 > centrinis et. >....> E personažo et. 4 > centrinis et. > pabaigos įvykis su visų personažų ištariamom frazėm.

Laisvesnės formos eiga gali būti panašesnė į šią:

Organiška pradžia > centrinis et. > A personažo et. su šeima > A dukros et. mokykloje > A vaikų mokyklos situacija 1 > A vaikų mokyklos situacija 2 > A personažo et. su šeima > A sūnaus et. mokykloje > A vaikų mokyklos situacija 3 > centrinis et. > B personažo et. sporto klube > sporto trenerio et.1 > sporto trenerio et.2 > sporto trenerio tėvo et. > sporto trenerio senelio et.> centrinis et. > C personažo et. 1 > C personažo et. zoologijos sode > zoologijos sodo 1-o gyvūno et.1 > zoologijos sodo 1-o gyvūno et.2 > C personažo et. zoologijos sode > zoologijos sodo 2-o gyvūno et. 1 > C personažo et. zoologijos sode > centrinis et. > E personažo et.1 > ... > centrinis et. > organiška pabaiga.

6.4.1 Pratimai gražios gėlės struktūrai įsisavinti

Įžeminti etiudai 2 žmonių

Vaidina du improvizatoriai. Jų tikslas yra vaidinti kuo paprasčiau, kuo žemiškiau ir nesistengti būti juokingais. Vedėjo ir stebėtojų tikslas yra sekti vaidinimą ir ištarti pyp-pyp-pyp jei tik atsiranda keistų, nenatūralių elementų.

Šis pratimas padės jums pasiruošti centriniams etiudams, kurie turi būti labai žmogiški ir paprasti.

Įžeminti grupiniai etiudai

Vaidina keturi-penki improvizatoriai. Jų tikslas vaidinti paprastai ir žemiškai, nesistengti būti juokingais. Visi kas stebi etiudą, pastebėję ką nors nenatūralaus tiesiog pradeda pypsėti tardami garsus pyp-pyp-pyp.

Dovanų priėmimas grupiniame etiude

Vaidina keturi-penki improvizatoriai. Jie neskuba, elgiasi žmogiškai. Jei kuris improvizatorius pastebi kolegos keistus žodžius ar neįprastas manieras, jis ją įvardina. Improvizatorius kuris pasielgė keistai, turėtų pasistengti dovaną priimti ir konkrečiai įvardinti savo nestandartinį elgesį. Personazai vaidinimo metu gali išeiti, sugrįžti. Jei jie išeina, kolegos gali išėjusį personazą apkalbėti. Išėjęs personazas kai sugrįžta turėtų priimti dovanas, ir įsivardinti savo neįprastą elgesį pagal tai, kaip jis buvo apkalbėtas.

Etiudo pabaigoje, visi personazai turi žinoti kolegų ir savo keistasias savybes, bei jas įvardinti vedėjui.

Linksmas kaltinimas

Žiūrėti "Improvizacijos įgudusiems" pratimų skyrių.

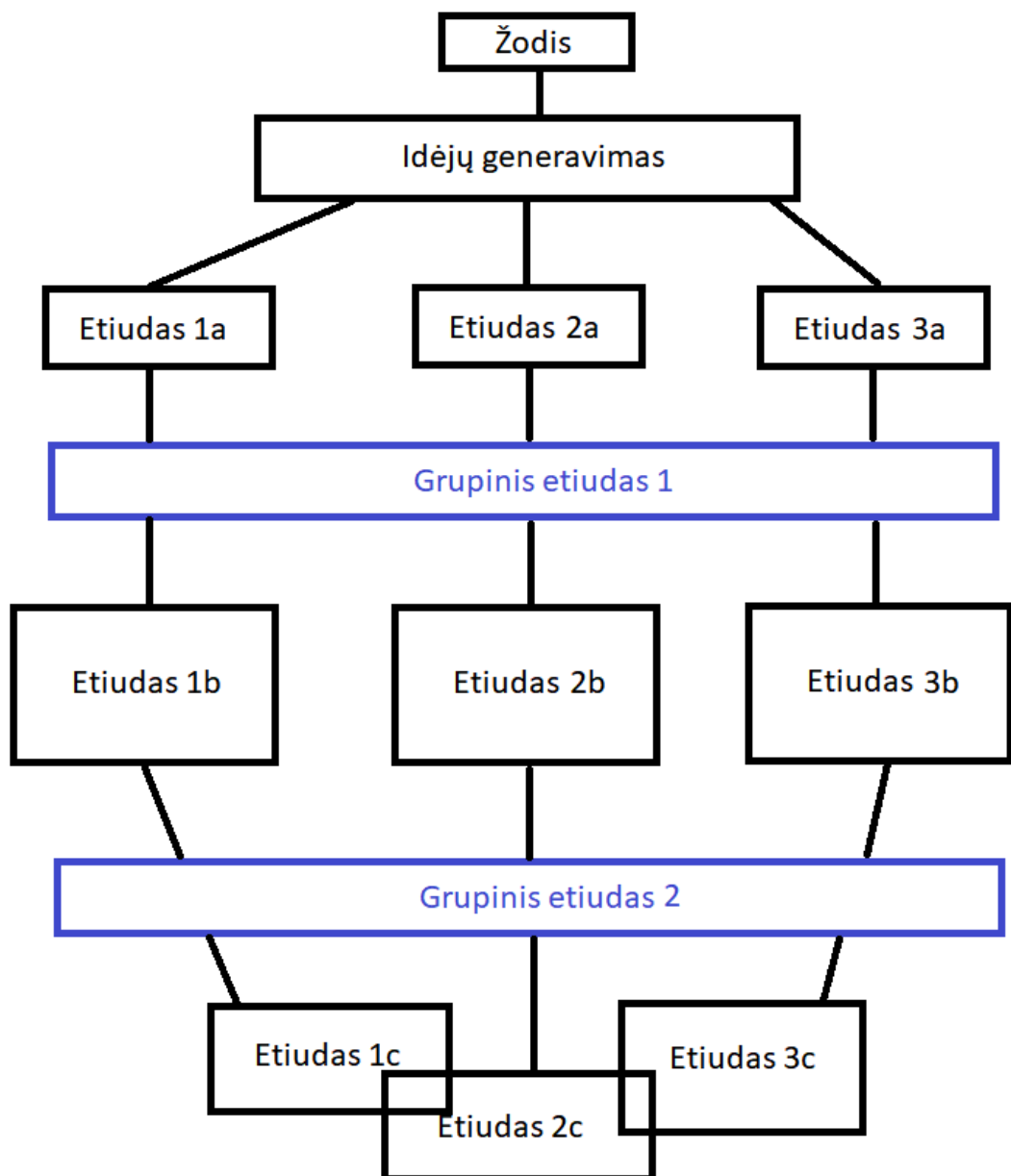
6.5 Haroldas (angl. Harold)

Haroldas yra improvizacijos vaidinimo struktūrų aukso standartas. Jis turi visus pagrindinius ingredientus sudarančius tobulą improvizuotą vaidinimą - ryšius, istorijų surišimą, bendros temos aštrinimą, grupinius etiudus, stiprią pabaigą. Perpratus Haroldą, visos kitos struktūros pasidarys paprastos ir aiškios. Kadangi ši struktūra turi begales ingredientų, jos supratimui ir meistriškam atlikimui reikia skirti daug treniruočių ir laiko. Vaidinimo atlikimas įprastai užtrunka apie 25 minutes. Idealus dalyvių kiekis yra 5-8 improvizatoriai.

Pats pavadinimas "Haroldas" jokios gilios prasmės neturi. Tai yra tiesiog vardas, žodis sugalvotas spontaniškai grupės ją sukūrusių improvizatorių septintame dvidešimto amžiaus dešimtmetyje.

Pati struktūra atrodo taip: įkvėpimo pratimas - etiudas 1a - etiudas 2a - etiudas 3a - grupinė scena 1 - etiudas 1b - etiudas 2b - etiudas 3b - grupinė scena 2 - etiudas 1c - etiudas 2c - etiudas 3c.

Vizualiai pateikus tai atrodytų taip:



6.5.1 Žodis

Tai tiesiog iš auditorijos gautas pasiūlymas. Jis yra naudojamas idėjų generavimo metu. Jei idėjos sugeneruojamos silpnos, žodis retkarčiais gali būti panaudotas grupinių etiudų įkvėpimui.

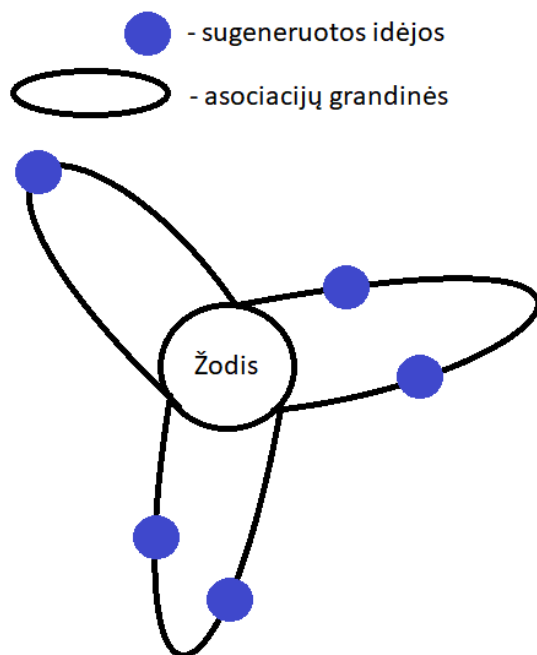
6.5.2 Idėjų generavimas

Tai gali būti bet koks pratimas generuojantis mintis ar idėjas, jo trukmė įprastai yra apie 3 minutes. Dažnai idėjoms generuoti yra naudojami monologai arba asociacijų

žaidimas. Idėjų generavimo metu svarbu sukurti penkias idėjas (tris stiprias, pora silpnesnių), kurios bus naudojamos vaidinimo metu.

Monologai - tai gali būti vienas ilgesnis (~3 minučių trukmės), arba keletas trumpesnių monologų. Tai yra nuoširdžios asmeninės istorijos su spalvingom detalėm. Monologas neprivalo būti linksmas, bet rekomenduojama nepasakoti labai liūdnų istorijų.

Asociacijų žaidimas - tai yra žodžių ir idėjų generavimo žaidimas, standartinė Haroldo pradžia. Žaidimo metu sakomos asociacijų grandinės, kurios visada prasideda žiūrovų duotu žodžiu ir juo pasibaigia. Žaidimo metu sukuriamos trys grandinės, kurios savyje turi bent penkias skirtingas idėjas. Asociacijos gali būti vieno žodžio ilgio, gali būti sakinio ilgio. Įprastai grandinės pradžioje asociacijos būna trumpos frazės ar tiesiog žodžiai, vėliau jos pavirsta sakiniais, tuomet yra suformuluojama idėja. Po sugeneruotos idėjos keliaujame toliau žodžiais ir trumpom frazėm, kol surandame kitą idėją arba grįžtame prie pirminio žodžio. Asociacijos yra atliekamos nuo A iki C. B asociacija tai improvizatorių mintyse praleistas suasmenintas asociacijos žingsnis. Pavyzdžiui, *improvizatorius išgirdęs A - autobusas, ištaria C - keleiviai stumia autobusą. Čia B - praleista mintis apie autobuso gedimą.* Pavyzdžiui, *improvizatorius išgirdęs A - robotas, ištaria C - jungiklis. Čia praleista mintis B - technologija.* Šuoliai nuo A iki C yra reikalingi tam, kad asociacijos neužsisuktų vienoje vietoje, o visuomet judėtų pirmyn. Asociacijų žaidimas įprastai trunka apie tris minutes ir vizualiai atrodo štai taip:



Sugeneruota idėja bus naudojama pradėti etiudus, todėl sukurti rekomenduojama tokias, kurios savyje turi kažką įdomaus, arba neįprasto. Priartėjus prie įdomios idėjos, jos yra šlifuojamos atliekant tolimesnes asociacijas ir sutvarkomos, kad būtų galima panaudoti vaidinimams. Idėjas pastebėsite pagal keleta artimų viena po kitos sekančių frazių ar sakinių. Taip pat pratimo atlikimo metu rekomenduojame naudoti emocijas ir nedaryti didelių pauzių tarp asociacijų. Jei išgirsite kolegą ar žiūrovus nusijuokiančius, ar pajausite kolegų stiprias emocijas pratimo metu, tai reikš kad greičiausiai užkabinote idėją.

Asociacijų žaidimo pavyzdžiai. Tarp grandinių pertraukos nėra, vienai pasibaigus iš karto yra pradėdama kita:

Pavyzdys 1 - žodis "pomidoras"

Grandinė 1: pomidoras - sėklos - akcija sėklom parduotuvėje - akcija replėms parduotuvėje - akcijų žmogus - man reikia visko pigiai, duokit visko pigiai - žmogus kuris derisi dėl kainos visur kur tik įmanoma - derybos - susirinkimas - kaimynų susirinkimas - labai laimingas kaimynas - toks laimingas kaimynas kad net užknisa - kaimyno terba - parduotuvė - pomidoras.

Grandinė 2: pomidoras - raudoni žandai - įdegis nuo saulės - paplūdimys - šaltas alus, karšti čeburekai - šaltas pienas, karštas kugelis - prašau, prie manes valgyk kaip žmogus, neeksperimentuok - nesiseka pasimatymas? Tiesiog užsisakyk citrinos, šokolado ir silkės - fui - pasibaisėjimas - siaubo filmai - siaubo eilėraščiai - panele, gal norite išgirsti mano poezijos? - ei, prakeleivi, ateik pakalusyk mano poezijos - poezijinis priekabautojas - poezija - gamta - pomidoras.

Grandinė 3: pomidoras - šaka - ieties metimas - kėdės metimas - kai susinervinu pradedu mėtyti kėdes - įtempta situacija prie kėdžių - klausyk, Pranai, paleisk ta kėdę, gerai? - paleidimas - laisvė - sveikata - pomidoras.

Čia sugeneruotos idėjos, toliau naudojamos vaidinime yra:

- Žmogus kuris derisi dėl pigesnių kainų visur kur tik įmanoma
- Perdėtai laimingas kaimynas
- Keisto maisto pasirinkimas su tikslu sunepatoginti kitus.
- Priekabautojas, kuris prisikabina ir sako poeziją.
- Žmogus pavojingas prie kėdžių.

Pavyzdys 2 - žodis "matematika"

Grandinė 1: matematika - kreivės - lygumos - nyki lyguma - vienišas medis vidury laukų - vienišas vyras viduryje stadiono - Pone ar jums viskas gerai? Nesiartinkit, aš noriu pabūti vienas - ar vieta šalia jūsų užimta? Nesėskit, aš noriu pabūti vienas - autobusas - greitis - matematika.

Grandinė 2: matematika - trys - trys pomidorai, trys agurkai, trys rabarbarai - aš noriu visko po truputį - man reikia tik trupučio meilės - mes pasibučiuosim po trijų pasimatymų - meilės planas pirmo pasimatymo metu - planas - žemėlapis - japonija - godzila - mergaitė kalbanti su godzila - mergaitė kuriai atsibodo gelbėti pasaulį ir kalbėti su godzila - pasaulis - milijardai - matematika

Grandinė 3: matematika - sąsiuvinis - parduotuvė - kebabinė - kokio padažo norėsit? - jokio padažo, aš turiu savo - į restoraną visada atsinešu savo druskos ir pipirų - į parduotuvę atsivežiau savo vežimą - vežimas - arklys - kaubojus - gatvė laukiniuose vakaruose - susišaudymai įvyksta per greitai, trūksta dramos - daug dramos ir ilgas pokalbis prieš susišaudymus, kad patenkinti žiūrovus - drama - fantastika - matematika.

Čia sugeneruotos idėjos, toliau naudojamos vaidinime yra:

- Žmogus kuriam nepavyksta būti vienam.
- Meilės planavimas pirmo pasimatymo metu.
- Mergaitė kuriai atsibodo kalbėtis su pabaia.
- Žmogus kuris į įvairias įstaigas atsineša savo priemones.
- Dramatiški kaubojai prieš susišaudymą.

6.5.3 Pirmi etiudai (1a, 2a, 3a) - pasaulio statymas

Tai yra tarpusavyje nesusiję etiudai. Kiekvienas iš trijų etiudų vyksta visiškai kitoje erdvėje, su visiškai kitokiais personažais. Visi etiudai naudoja prieš tai sugeneruotas idėjas (nesvarbu ar iš monologo, asociacijų žaidimo, ar kito pratimo). Kiekvienas etiudas trunka 2-3 minutes ir yra atliekamas dviejų improvizatorių. Pirmo etiudo metu yra svarbu nuo pat pradžių užkabinti bendrą temą ir ją vystyti. Ją susikonkretinti, tam kad antruose etiuduose, galėtumėte vystyti tas pačias temas. Jei pirmas etiudas bus neaiškus ir bendra tema neišgryninta, jums kils daug sunkumų sekančiuose vaidinimo etapuose. Pirmų etiudų metu įprastai vaidina du veikėjai, galimas retas kolegų užėjimas. Visuomet rekomenduojama komandai iš užnugario, kuo mažiau kištis į pirmus etiudus, kad improvizatoriai galėtų dirbti netrukdomi ir išsigryninti bendrą temą. Jei idėjų monologuose ar asociacijų žaidime sugeneruota buvo daug, rekomenduojama visiems pirmiems etiudams panaudoti pačias stipriausias, o grupiniams etiudams palikti silpnas.

Etiudų pradžioje neskubėkite. Jei partneris žengė pirmas, o jūs esate antrasis žengęs į sceną, greičiausiai partneris jau turėsi galvoje idėją. Pradžioje etiudo padėkite partneriui idėją išgvildinti, išreikšti, padėkite ją sukonkretinti.

6.5.4 Grupinis etiudas 1 ir 2 - linksmos pertraukėlės

Tai etiudai, kurių metu dalyvauja visi komandos improvizatoriai. Grupinio etiudo paskirtis yra leisti improvizatoriams ir žiūrovams pailsėti nuo pagrindinių etiudų ir juos lengvai pamiršti. Grupiniai etiudai trunka 1-3 minutes. Tai yra lyg trumpa, energinga reklama žiūrimo serialo metu. Šie etiudai tarpusavyje nesusiję, taip pat jie nesusiję su 1,2 ir 3 etiudu. Vienintelis ryšys grupinių etiudų su ankstesniais etapais yra tik tas, kad jie naudoja vieną iš pradžioje sugeneruotų idėjų. Jei Haroldą atlieka 7 ar daugiau improvizatorių, įprastai pagal etiketą gupinį etiudą pradėti leidžiama tam improvizatoriui, kuris nedalyvavo nei vienoje iš pačių pirmų etiudų. Pirmas ir antras grupinis etiudas turėtų skirtis savo skoniu ar forma (svarbu kad jie nebūtų panašūs) Grupinis etiudas gali turėti bet kokią formą, tačiau įprastai jis pavirsta į vieną iš sekančių (jie detalčiai aprašyti "Improvizacijos patyrimams" skyriuje):

- Susirinkimas
- Visi improvizatoriai į etiudą prisijungia po vieną
- Greitas, dinamiškas etiudas
- Garsų ir judesių etiudas
- Prezantacinis etiudas

6.5.5 Antri etiudai (1b, 2b, 3b) - pasaulio plėtimas

Antri etiudai naudoja tas pačias temas arba idėjas, kurios pasirodė pirmuose etiuduose. 1b yra 1a analogas arba pratęsimas. 2a yra susijęs su 2b, o 3b susijęs su 3a. Juos pradeda tie patys improvizatoriai, kurie atliko pirmąsias atitinkamų etiudų dalis. Antrieji etiudai iš karto prasideda nuo bendros temos ar linksmosios dalies (improvizatoriai iš karto "eina prie reikalo"). Antri etiudai taip pat yra trumpesni, nes jie turi mažiau nereikalingos informacijos. Pirmoje antrų etiudų frazėje turi nuskambėti naujas kontekstas, kuriame kartosite prieš tai vystytą temą. Ryšys tarp etiudų gali būti analoginis arba šuolis laike.

Analoginis ryšys - vystoma ta pati arba artima tema, tik situacija yra analogiška tai, kuri nutiko pirmoje. Pavyzdžiui 1a - buvo "skysti" policininkai, 1b - tie patys improvizatoriai įkūnija "skystus" gaisrininkus. Pavyzdžiui 1a - buvo darželinukų porėlė, kuri skiriasi lyg

suaugę 2b - yra visiškai kiti vaikai paplūdimyje, kuri vienas vaikas atleidžia kitą iš pilių statymo darbo. Analoginėse situacijose pakeičiama erdvė, situacija, temos vystymo strategija. Nereikia sukurti situacijų kuriose personažai yra hierarchiškai stipresni lyginant su personažais pirmuose etiuduose (1a mokiniai - 1b prezidentai ar 2a kareiviai - 2b generolai) nes tuomet paskutiniuose, trečiuose etiuduose, visi greičiausiai taps prezidentais arba dievais.

Šuolis laike - antrame etiude susiduriame su tais pačiais personažais ar vienu personažu, kurį matėme pirmojoje dalyje. Personažas gali būti toje pačioje erdvėje, gali būti kitoje situacijoje, tačiau jis kartoja tą patį elgesį, tas pačias klaidas kurias darė pirmojo etiudo metu. Tema išlieka tokia pati. Pavyzdžiui, 1a - personažas buvo tėvas kuris sunkiai remontavo skalbimo mašiną, 2a - personažas yra tėvas, kuris sunkiai remontuoja automobilį (jis stengiasi labai stipriai ir jam labai sunkiai sekasi abiejuose etiuduose).

Nekurkite istorijos - istorijos mes niekada nesivaikome, tai negali būti ryšys tarp pirmų ir antrų etiudų. Istorija mums neįdomi. Jei ji netyčiom atsiranda, viskas gerai, svarbu nedėti į jos vystymą pastangų. Mums labiau rūpi personažai, kurie neįprastai elgiasi, personažai kurie vis kartoja savo klaidas.

Antrųjų etiudų tikslas yra praplėsti pasaulį. Antrų etiudų metu, komanda gali drąsiai užėiti, gali pakeisti kitus improvizatorius. Svarbu kad visi keitimai ir užėjimai pasitarnautų etiudo temos vystymui, paaštrintų ar sustiprintų keistųjų personažų elgesį. Per antruosius etiudus, mes plečiame pasaulį, jį didinam. Kuo platesni ir didesnę pasaulio dalį etiudai apims, tuo Haroldo pabaigoje mums bus lengviau sujungti skirtingus etiudus. Pačių etiudų trukmė yra tokia pat kaip ir pirmųjų - 2-3 minutės, tačiau antrieji yra greitesni, prasideda nuo bendros temos, eina prie reikalo ir greitai, stipriai ją vysto bei aštrina.

Jei pirmųjų etiudų metu jums nepavyko atrasti bendros temos, svarbu antrojo pradžioje ją išsigryninti pirmais žodžiais. Jei jums etiudo metu bus neaišku ką veikiat, ką vystot, greičiausiai kolegoms irgi bus neaišku. Jei kolegos nesupras apie ką jūs vaidinat jie gali būti net neprisijungs. Visos komandos tikslas yra bendrai aštrinti temas, tačiau kai temos kryptis neaiški, prisijungus kolegai greičiau įvyks dar didesnis supainiojimas nei paaštrinimas. Visos smulkios klaidelės ar nesusikalbėjimai pirmose Haroldo dalyse sukelia sunkumų sekančios dalyse. Būtinai atraskite bendrą temą ir ją išsigrynkite pirmuose etiuduose. Pasilinksminkite grupinėse scenose. Plėskite pasaulį ir atlikite keitimus bei užėjimus antruosiuose etiuduose, kad sukurtumėte stiprius pamatus tretiesiems etiudams.

6.5.6 Treti etiudai (1c, 2c, 3c) - pasaulis plečiamas, etiudai susijungia - pabaiga

Tretieji etiudai yra susiję su antraisiais taip, kaip antrieji susiję su pirmaisiais. Jei tarp 1a ir 1b buvo analogiškas šuolis, tuomet tarp 1b ir 1c derėtų būti analogiškas šuolis. Jei tarp 1a ir 1b buvo šuolis laike, tuomet derėtų tarp 1b ir 1c atlikti šuolį laike. Tretieji etiudai yra trumpesni, greitesni ir stipresni nei antrieji - jie įprastai trunka iki vienos minutės. Jų tikslas yra tęsti prieš tai vystytas temas ir atrasti ryšį su visais iki tol vykusiais etiudais.

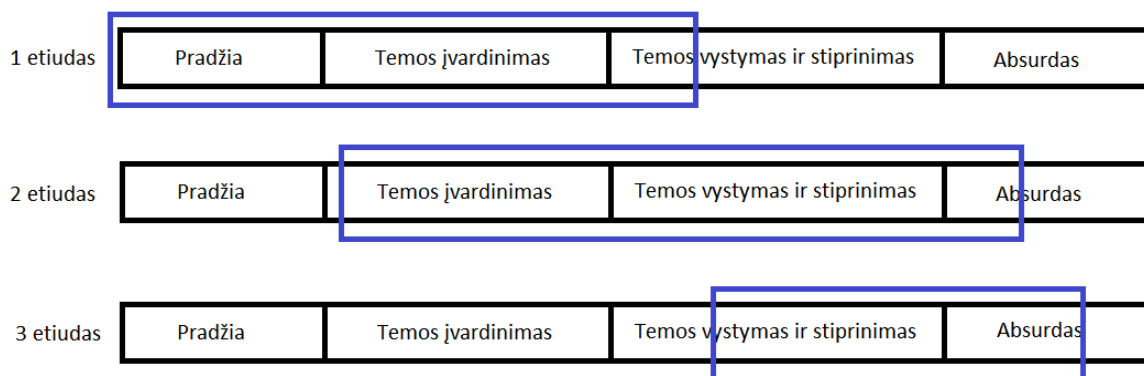
Ryšiai užbaigiantys Haroldą yra improvizatorių atliekama grandinė užėjimų ar pakeitimų, kurių dėka elementai iš skirtingų etiudų persipina - visas iki tol kurtas pasaulis susijungia (neforsuojant, organiškai). Pavyzdžiui, jei ryšiai atliekami etiude 2c, gali būti jog į jį užeis personažas iš 3a, antraplanis veikėjas iš 1b atliks keitimą ir užeis gyvūnas iš grupinio etiudo 2. Kartais galima atlikti keitimų grandinę, kartais tiesiog pakanka vieno keitimo ar užėjimo.

Ryšų grandinei pasibaigus, pabaigiamas ir vaidinimas. Ryšiai gali būti sukuriami bet kuriame iš etiudų 1c, 2c arba 3c. Jei etiude 1c ryšys neatrandamas jis paprasčiausiai pabaigiamas, tuomet keliaujama į 2c, tuomet į 3c. Jei etiude 3c neatsiranda ryšys, tuomet reikėtų atlikti 4a ir jame būtinai sukurti bent mažą, mini ryšį pabaigai.

Koncentruokitės į temų vystymą 1c, 2c ir 3c etiuduose, ryšius pastebėsite natūraliai, jų forsuoti nereikia. Jei antruose etiuduose atlikote gerą darbą ir išplėtėte pasaulį, trečiųjų etiudų metu, jums sukurti ryšius bus labai paprasta.

Kad lengviau perprasti kaip sukurti ryšius vaidinimo pabaigoje, keletą kartų atlikite pratimą "pirštinė".

Sudėjus pirmą, antrą ir trečią etiudą vieną prie kito, ir apibrėžę jų trukmę mėlynu kontūru gautume vaizdą žemiau:



Pirmuosiuose etiuduose įprastai pradžia būna lėtoka, jų metu susikonkretinam temą ir ją pavystom. Antrus etiudus pradedame stipriau nei pirmus ir einame iš karto prie reikalo - temos stiprinimo ir aštrinio. Trečius etiudus pradedame dar stipriau. Jie yra trumpesni, todėl galime sau leisti greitai viską aštrinti ir panorėjus net įkristi į absurdo zoną.

6.5.7 Haroldo mokymo procesas

Labai geras būdas išmokti atlikti Haroldą yra išmokti atskirus jo elementus ir tuomet juos sujungti:

- Atlikti tik monologą, pirmus, antrus ir trečius taktus atskirai (nekuriant ryšių).
- Atlikti gupinius etiudus ir jų tipus atskirai.
- Atlikti ryšių pratimą (pirštinę - aprašyta sekančiam skyriuje) atskirai.
- Atlikti asociacijų žaidimą atskirai.

Pirma sujunkite monologą ir tris etiudų taktus su grupiniais etiudais ir juos kurį laiką atlikite be kitų elementų. Tuomet prie šio kratinio prijunkite ryšius trečiame takte. O po kurio laiko monologus pakeiskite į asociacijų žaidimą. Taip sudėdami atskirus komponentus iš lėto susstatysite Haroldą į vientisą vaidinimą.

6.5.8 Pratimai Haroldui įsisavinti

Greitas Haroldas

Visas Haroldo vaidinimas atliekamas per 10 minučių - visos jo dalys yra trumpesnės. Tai padės susikonscentruoti ir etiuduose eiti iš karto prie reikalo. Improvizatoriai lavinsis būti konkrečiais, nešvaistyti laiko, įvardinti ir išlaikyti bendrą temą.

Pirštinė

Šis pratimas skirtas ryšiam suvokti ir lavinti ryšių pastebėjimą, bei gebėjimą sujungti keletą skirtingų etiudų.

Pratime dalyvauja visi improvizatoriai. Vienas iš jų yra pagrindinis - jis visą laiką išlieka scenoje. Prie jo vienas po kito ateina kiti improvizatoriai. Pirmu priėjimu kolegos su pagrindiniu improvizatoriumi atlieka poros dialogo eilučių etiudą ir nueina (visuomet sukurdami kitokią erdvę ir personažus negu kolegos prieš juos). Antru priėjimu improvizatoriai pratęsia prieš tai sukurtas scenas pasakydami sekančias 4-6 eilutes - etiudai gali būti atliktę šuolį laike arba tęstis nuosekliai. Trečiame rate ateidami pas pagrindinį improvizatorių, kolegos gali atlikt šuolį laike arba vėl gi tęsti etiudus nuosekliai. Trečiasis etiudas tęsiamas iki tol, kol į jį prisijungia improvizatorius iš išorės, kuris gali užėiti, arba atlikti keitimą. Improvizatoriai prisijungia arba išlaikydami personažus iš savo sukurtos scenos arba įdėdami elementą, detalę, ar posakį iš savo scenoje esančio pasaulio. Atlikus pakeitimą ar prisijungus kolegai, improvizatoriai apsikeičia keletu dialogo eilučių ir yra stabdomi. Tuomet tęsiama antra scena su antru improvizatoriumi (sukurta pirmame ir antrame rate) iki tol kol kas nors įžengia į sceną ar pakeičia vieną iš vaidinančiųjų atsinešdamas detalę iš savo etiudo. Tokiu principu užbaigiamos visų improvizatorių sukurtos istorijos.

Užėiti, ar atlikti keitimą gali daugiau nei vienas improvizatorius, taip supinsite tris ar daugiau istorijų. Vienam improvizatoriui žengus su savo ryšiu į etiudą, po keletos sekundžių gali prisijungti kitas improvizatorius, o vėliau ir sekantys su trumpais intervalais tarp prisijungimų. Pastebėję, kad išnaudojote visus ryšius, vaidinimą sustabdykite įvykdžius paskutinį užėjimą. Istorijų supynimas yra Haroldo pabaiga - jis yra identiškas tam kas vyksta šio pratimo pabaigoje.

Bus taip, kad kai kurios situacijos labai derės prie visų kitų, gali pasitaikyti taip kad tam tikros situacijos nederės visiškai, nenustebkite, tai yra visiškai normalu. Forsuoti ryšių nėra būtina, tačiau bent menkiausiai galimybei atsiradus juos būtinai sukurkite.

6.5.9 Haroldo variacijos

Begalvis Haroldas

Šio Haroldo pirmi etiudai pradedami iš karto gavus žodį. Praleidžiamas idėjų generavimo etapas. Visų pirmų etiudų įkvėpimu tampa žiūrovų duotas žodis. Improvizatorių užduotimi tuomet pirmuose etiuduose tampa atrasti bendrą temą organiškai. Organiškas temos atradimo variantas nėra toks saugus kaip variantas su idėjų generavimo pratimu pradžioje.

Haroldo struktūra čia išlieka identiška standartiniam variantui, tik praleidžiama monologo arba asociacijų žaidimo dalis. Atliekant šį variantą kuriant pirmuosius etapus reikėtų suteikti jiems skirtingus skonių, jie gali skirtis - emocijomis, tonu, problemos svoriu, tempu, energija ar kuo nors kitu.

Šikšnosparnis

Haroldas atliekamas tamsoje. Ši forma gali būti naudojama radijoje, tinklalaidėse, arba tiesiog teatre su išjungtomis šviesomis.

6.6 Monoscena - trijų ir daugiau žmonių (angl. Monoscene)

Tai yra lengviausiai žiūrovams suprantama vaidinimo struktūra ir lengviausiai įveikiama improvizatoriams su mažesne patirtimi, tačiau ją atlikti meistriškai ir perprasti užtrunka laiko.

Monoscena - tai yra ilgas vientisas etudas įprastai trunkantis 20-30 minučių. Jį įprastai atlieka keturių - aštuonių improvizatorių grupė. Monoscenos pagrindinė savybė yra ta, kad erdvėje joje nesikeičia. Visas etudas atliekamas toje pačioje erdvėje. Standartiniame variante kiekvienas improvizatorius įkūnija tik vieną personažą. Personažai tiesiog ateina į erdvę, joje pabūna, pabendrauja ir randa priežastį išeiti. Vaidinimas pirmena "sitcom" serialus (pvz. "Draugai," "Vedęs ir turi vaikų" ar "Zeinfeldas"), kuriuose veiksmas ilgą laiką vyksta viename kambaryje ar vienoje erdvėje. Monoscenos variacijose, vienas improvizatorius gali įkūnyti daugiau personažų (palikęs erdvę gali grįžti kitu veikėju ir vėliau naudoti bet kurį veikėją sugrįždamas), tačiau tai yra sudėtingiau ir gali įvesti painiavos.

Vaidinimo metu, kiekvieno improvizatoriaus užduotis yra suvokti savo personažo pagrindinę spalvingąją ir neįprastą savybę, o ją suvokus bendrauti su kitais per tos savybės bruožus. Vaidinimo variklis yra personažų su skirtingais požiūriais į pasaulį sąveika. Labai dažnai nutinka taip, kad vaidinimo pradžioje atsiranda vienas ar du pagrindiniai veikėjai, tuomet kitiems lieka antraeilių, trečiaieilių personažų rolės. Labai svarbu, kad improvizatoriai turintys mažiau reikšmingus vaidmenis, nesistengtų perimti dėmesio į save, o tiesiog prisidėtų prie pagrindinių veikėjų vystymo. Pasitaiko ir monoscenų, kur visi personažai yra lygiaverčiai ir dėmesio gauna tiek pat.

Pavyzdžiui: *Veiksmas vyksta paplūdimyje. Greitai paaiškėja, kad turime vaiką mėgstantį knygas, dėdę mėgstantį ledus, mamą tikinčią energetiniais akmenimis, drovų tėvą ir vaiko pusbrolių kuris stebi paukščius. Vaidinimo eigoje suvokiama, kad vaikas ir mama yra pagrindiniai veikėjai. Tuomet vaidinimo metu, mes norime pamatyti sekančias sąveikas:*

Vaikas - Tėvas - Mama

Vaikas - Mama

Vaikas - Pusbrolis

Vaikas - Dėdė

Mama - Dėdė - Vaikas

Mama - Dėdė

Mama - Dėdė - Tėvas

Dėdė - Tėvas

Tėvas - Pusbrolis

Mama - Pusbrolis

Mama - Pusbrolis - Vaikas

Ir t.t.

Kaip matote vaidinime dominuoja pagrindiniai veikėjai, tačiau jie irgi nebūna vaidinime visą laiką.

Kuo daugiau personažų, tuo sunkiau yra improvizuoti scenoje vienu metu, todėl visuomet rekomenduojama vienu metu scenoje turėti du, retkarčiais tris personažus. Jei scenoje yra daugiau negu trys personažai, reikia draugiškai pasidalinti dėmesiu. Tarkim viename scenos krašte vaikas pabendrauja su pusbroliu ir pabendravę apie paukščių enciklopediją užtyla, bei pradeda statyti smėlio pilį. Kitame scenos krašte Mama su Tėvu pabendrauja apie saulę ir akmenų galią ir užtyla, pradėdami degintis, perduodami dėmesį vaikui su pusbroliu. Svarbiausiai yra išvengti šurmulio. Jei vienu metu vaidinime bus penki skirtingi personažai ir jie nepasidalins dėmesiu, įsivyras painiava ir chaosas.

Vaidinimo metu, bet kuriuo metu galima sukurti įvykį, kuris viską pakeičia ar sujaukia situaciją ir personažai turi taikstyti su įvykio pasekmėmis.

Vaidinimo pabaiga gali įvykti bet kuriame taške. Ji neprivalo būti stipri. Jei tai būtų lyg serialo serija, tuomet galima įsivaizduoti, kad vaidinimas nutrūktų prieš reklamą. Pavyzdžiui, *personažai paplūdimyje, vaidinimo pabaigoje sugalvoja eiti nusipirkti ledų ir palieka vieną iš kolegų saugoti daiktus.*

Norint stipresnės pabaigos, galima ją atlikti vienam iš personažų pasikeičiant, keičiant savo požiūrį į problemą. Pavyzdžiui, *tėvas vis bijo eiti maudytis į jūrą ir to vengia, o vaidinimo pabaigoje jis nugali save ir eina į jūrą.*

Galima vaidinimo eigoje susigalvoti kokį svarbų įvykį (visai kaip gražioje gėlėje), kuriam įvykus personažai išsiskirstys arba jų veiklos pobūdis pasikeis. Pavyzdžiui, *vaidinimo metu paminėti, kad turime greičiau išdėlioti prekes, nes liko tik 20 minučių iki parduotuvės atidarymo. Vaidinima pabaigti galima tuomet parduotuvės atidarymu.*

Vaidindami naudokite emocijų ir santykių generavimo metodus - prisipažinkite, papasakokite ką vienas kitam jaučiate ir papasokite apie priešistorę,

6.7 Monoscena - dviejų žmonių

Dviejų žmonių monoscena yra dviejų improvizatorių atliekamas vaidinimas be pagalbos iš kolegų. Du improvizatoriai vaidina 20-30 minučių trukmės etiudą. Kad išlaikyti žiūrovų dėmesį tokį ilgą laiką ir patiems būtų įdomu improvizuoti, teks panaudoti keletą naujų metodų. Yra įvairių būdų atlikti šias scenas: naudojant skirtingus personažus, lėtai ir realistiškai (TJ and Dave); naudojant skirtingus personažus, greitai ir dinamiškai (Middleditch and Schwartz); naudojant du nekintančius personažus, lėtai ir realistiškai (Adam Cawley and Rob Norman). Skliausteliuose paminėti atlikėjų vardai ir pavardės yra tiesiog žmonių, kurie yra įvardinto improvizacijos stiliaus ekspertai, atlikėjai ir nebūtina yra metodų ir technikų išradėjai.

Mes koncentruosimės į du nekintančius personažus - lėtus ir realistiškus, su įdomia ir žaisminga dinamika.

Dviem improvizatoriams atlikti ilgą etiudą lyginant su didesne grupe gali būti truputėlį sunkiau, tačiau ši kategorija turi daug žavesio - improvizatoriai turi daugybę laiko, ju niekas nespaudžia būti juokingais, jų niekas nepakeis, niekas neateis ir nesutrukdys, jie gali leisti sau ramiai pabūti vaidinime ir ten pagyventi. Atliekant šiuos etiudus, visada atitrūkstama nuo realybės ir pagyvenama išgalvotame pasaulyje, pabūnama kažkuo kitu, įsikūnijama į ką nors žavingo ir intriguojančio. Skirtingai nei trumpuose etiuduose, čia jūs galite visiškai neskubėti.

6.7.1 Dviejų siužetinių linijų kūrimas

Ilgas dviejų žmonių etiudas yra atliekamas sukuriant dvi siužetines linijas ir tarp jų žongliruojant. Dvi siužetinės linijos primena dainą: yra kasdieninė dalis, rutina (uždainis) ir linksmoji, nepaprastoji dalis (priedainis). Tarp šių dalių turėtų būti didelis kontrastas. Viso vaidinimo metu jas reikės naudoti atskirai ir nesistengti sujungti. Jei rutina ir linksmoji dalis bus artimos, jos gali natūraliai susipinti ir pavirsti į vieną miglotą ir neaiškią temą. Skirtumus padėti gali išlaikyti scenografija - vaidindami rutinos dalį, būkite vienosiose pozicijose, vaidindami linksmąją dalį, pereikite į kitas pozicijas, o vaidinimui tęsiantis jas tiesiog keiskit, pereikite iš vienos į kitą.

Linksmoji dalis su įsitikinimais įprastai yra trumpesnė už kasdienę. Vaidindami vis stengiamės parodyti kažką įdomaus, nuo to atitolti, o paskui sugrįžti prie linksmosios dalies dar stipriau - visai kaip dainoje grįžtama prie priedainio. Dainos pabaigoje priedainis būna pakartojamas net keleta kartų.

Vaidinimo pradžia yra labai svarbi. Pradžioje reikia sukurti abi dalis, pirma vieną, paskui kitą ir jos turėtų būti aktyvios - personažai veiklomis užsiima, o ne apie jas kalba. Personažai parodo savo neįprastas savybes elgesiu ir judesiais ir ne tik apie jas kalba.

Kasdieninė dalis įprastai yra susijusi su veikla, kuria personažai užsiima - tai gali būti darbas, buitinė, sportinė veikla ar bet kokia kita veikla kuria žmonės reguliariai kartu užsiiminėja.

Pavyzdžiui: Du programuotojai ofise dirba prie kompiuterių. Pilotas ir antrasis pilotas lėktuve. Treneris ruošia boksininką varžyboms. Dvi vienuolės prižiūri pomidorus šiltnamyje. Kirpėjas kerpa klientę.

Linksmoji dalis tai siužeto linija kurioje personažai demonstruoja savo įsitikinimus ir požiūrį į pasaulį. Tai yra tas pats ką atliekame trumpuose etiuduose kurdami bendrą temą, atrasdami ir naudodami neįprastas personažų savybes. Tik čia, skirtingai nei ankstesniuose pratimuose ar vaidinimuose, abu personažai gali leisti sau pasiginčyti dėl skirtingų įsitikinimų. Improvizatoriams linksmojoje dalyje yra trys pasirinkimai:

1. Vienas personažas turi keistus įsitikinimus, kitas yra neutralus. Neutralus personažas veikia kaip kontrastas ir padeda išryškinti keistojo personažo įsitikinimus.
2. Abu personažai turi identiškus keistus įsitikinimus ir vienas kitą palaiko, bei vienas su kitu sutinka.
3. Abu personažai turi priešingus įsitikinimus ir apie juos emociškai diskutuoja arba ginčijasi.

Pavyzdžiui: Vienas iš programuotojų mano kad sportas yra nuostabu, kitas mano kad sportas yra kvailystė ir jie diskutuoja, ginčijasi. Pilotas su kolega pilotu mėgsta žiesti puodus (tai daro lakūno kabinoje kai nereikia valdyti lėktuvo). Boksininkas yra už šiukšlių rūšiavimą, o treneris fanatišku rūšiotoju stebisi, padeda vystyti rūšiavimo temą. Viena vienuolė mėgsta metalo muziką, kita stebisi kolegės pomėgiu.

Vaidinimą galima pradėti arba nuo kasdieninės dalies arba nuo linksmosios. Įprastai ankstesniuose skyriuose tai darydavome pradėdami nuo kasdieninės dalies - sukurdavome kontekstą, tada pastebėdavome kažką neįprasto, nukrypdavome į linksmąją dalį ir joje būdavome viso trumpo etiudo metu. Dabar, galime pradėti nuo kasdieninės dalies, surasti linksmąją ir grįžti į kasdieninę, o vėliau abejomis žongleruoti. Kitas, galbūt net lengvesnis variantas yra pradėti nuo linksmosios dalies - personažo įsitikinimo. Tiesiog pradžioje vaidinimo paskelbti "Man patinka <objektas, hobis ar įsitikinimas>" ir tuomet pabuvus su

partneriu diskusijoje, ginče ar pozityviame vienas kito palaikyme sukurti VVV, kuris nederėtų su paskelbtu pomėgiu.

Pradedant nuo įsitikinimo, yra labai paprasta sukurti dvi skirtingas linijas, kadangi gana paprasta yra sugalvoti situaciją, vietą ar darbą kuri labai stipriai nedera su duotu įsitikinimu. Įprastai yra kalbama apie įsitikinimą o tuomet tiesiog tariama, “gerai, laikas eiti <darbinė veikla>” ir nukrypstama į kasdieninę temą.

Pavyzdžiui:

A: Man patinka rūšiuoti, aš myliu gamtą.

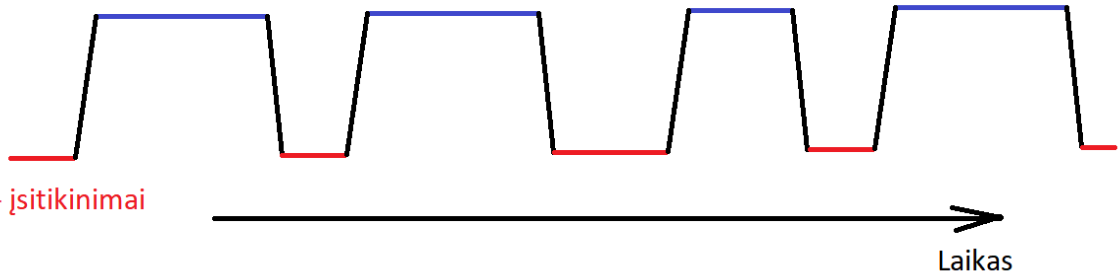
B: Man tai jokio skirtumo, aš neapsisunkinu.

A: Va, geriau šį buteliuką vandens ir man gera, kad žinau jog jį perdirbs.

A ir B pabendrauja apie ekologiją ir rūšiavimą, tuomet B taria: Gerai, užteks tinginiauti, daužyk kriaušę, nuo kalbėjimo čempionu niekas dar netapo. Sukurtos dvi labai skirtingos linijos, kurias bus paprasta išlaikyti. Vizualiai tai atrodytų štai taip:

Linija 1 - rutina

Linija 2 - įsitikinimai



Pradedant nuo kasdieninės veiklos, įsitikinimą (linksmąją dalį) yra sunkiau atitolinti, nes ji dažnai pasidaro neišvengiamai susijusi su kontekstu. Jei pradedate nuo kasdieninės veiklos, jums reikia užsikabinti už išskirtinės detalės ir su ja atlikti lengvą minties šuolį iš A į C (asociacijomis). Jei šuolis bus tik A į B, sukurtos dvi linijos bus artimos ir gali būti, kad jos greitai susipins. *Pavyzdžiui:*

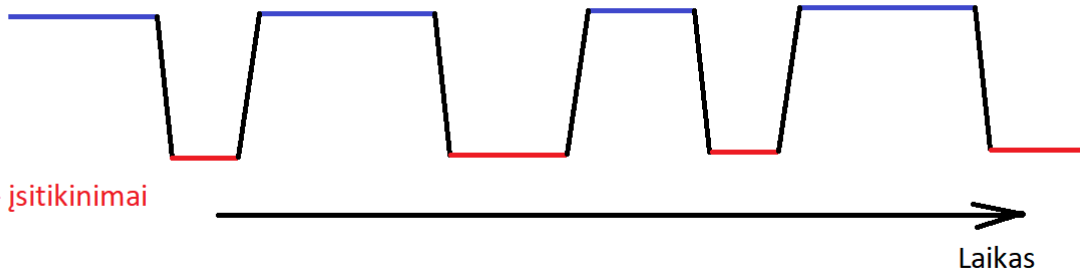
Treneris ruošia boksininką varžyboms. Treneris surūko cigaretę ir ją numeta. Išgeria vandens buteliuką ir jį numeta.

Šuolis iki B: Boksininkui patinka tvarka, jis paprašo trenerio pakelti cigaretę. Tuomet paaiškėja, kad boksininkas tiesiog mėgsta tvarką. Jis mėgsta tvarkingai rengtis, turėti tvarkingas pirštines ir t.t. Sportinės aprangos ir sporto salės tvarka yra glaudžiai susijusi su treniruotėmis, todėl vaidinimo metu greičiausiai bus sunku išlaikyti dvi skirtingas linijas.

Šuolis iki C: Boksininkui rūpi gamta, jis paprašo trenerio, kad šis išmestų cigaretę į buitines atliekas, o vandens buteliuką į plastiko atliekas. Jam rūpi gamta ir ekologija. Ekologija ir pasiruošimas varžyboms yra gana stipriai atitole vienas nuo kito, todėl bus lengva išlaikyti dvi skirtingas linijas ir jų nesupinti. Vizualiai tai atrodytų štai taip:

Linija 1 - rutina

Linija 2 - įsitikinimai



Abejais atvejais sukurama identiška struktūra. Tačiau ši struktūra gana greitai gali tapti monotoniška ir nuspėjama, todėl reikia naudoti emocijas ir “prieskonius” monotonijai sulaužyti.

6.7.2 Emocijos ir “prieskoniai”

Atskirti vieną siužetinę liniją nuo kitos galima pagal emocijas. Rutinos linija įprastai emocijų daug nekelia. Įsitikinimų linija yra emociinga. Rekomenduojama įsitikinimų liniją pradėti silpnomis emocijomis ir jas palaipsniui stiprinti. Kas kartą sugrįžus į įsitikinimų liniją iš rutinos, reikėtų stengtis naudoti stipresnes emocijas ir pūsti nestandartinio elgesio burbulą, o paspaudus nusiraminti ir sugrįžti į rutiną (prie darbų ar veiklos). Jei emocijų nestiprinsite, o visada išlaikysite tom pačiom, galite labai greitai įkristi į monotonią.

Visa emocijų ir prieskonių paskirtis yra sulaužyti monotonią. Prieskoniai yra vienkartiniai elementai, juos naudokite pagal poreikį, galite vieną prieskonį panaudoti keletą kartų, galite panaudoti vieną kartą, galite jei nereikalingi visai nereikalingi. Prieskoniai padės tiek jums, tiek žiūrovams linksmai pailsėti nuo dviejų linijų. Jų funkcija identiška grupinėms scenoms Harolde. Visus toliau išvardintus prieskonius galima atlikti ir mini etiuduose, su tikslu pasitreniruoti juos pritaikyti. Tiesiog pradėkite trumpą etiudą ir jo metu panaudokite vieną iš žemiau išvardintų metodų. Prieskoniai:

Apibudinti partnerio judesius, o partneriui reaguoti į apibudinimą - tai trumpa, labai gyva ir organiška sąveika tarp dviejų personažų. Vienam iš partnerių užsiimant kokia tai menamų daiktų veikla, kitas įvardina judesius kurios mato ir ištaria ar tie judesiai jam patinka ar nepatinka. Pavyzdžiui personažas įsideda į kavą cukraus, maišo cukrų, geria kavą, o jo partneris tuo metu apkalba matomus judesius (apkalba tai ką mato - judesius, o ne menamus daiktus!). Šioje situacijoje apibudinimo pavyzdys būtų toks: “Kaip grakščiai suglaudei pirštus. Man patinka kai maišai cukrų lėtai sukdamas ranką, lėtai, tiksliai, neskubėdamas. Kaip atsargiai pasukai riešą, eina sau.”

Partneris į apibudinimą turėtų reaguoti ištardamas kaip jis jaučiasi kai jį kolega apkalba. Pavyzdžiui “Prašau, baik žiūrėti, man nepatogu kai mane taip vertini.” Reakcija nesustabdo partnerio ir jis toliau kurį laiką apkalbinėja matomus judesius nekeisdamas savo pozicijos, o apkalbamas veikėjas toliau atsako apie patiriamus jausmus nekeisdamas savo pozicijos. Ši trumpa pertraukėlė nukreipia vaidinimo dėmesį į organišką, gyvą personažų sąveiką, judesius.

Dualumas (personažų asmeninės problemos) - tai trumpos situacijos, kuriose personažai susikoncentruoja į savo išgalvotą problemą vietoje to, kad bendrautų su

partneriu. Galbūt vienam iš personažų atsirišinėja batą, galbūt jis vis žvilgčioja į veidrodį ir susirūpina savo išvaizdos detale, galbūt jį trikdo detalė už menamo lango. Tai gali būti bet koks trikdys. Svarbu tiesiog į asmeninę problemą susitelkti nuoširdžiai ir netgi leisti neišgirsti dalies partnerio žodžių. Tai bus akimirka iš gyvenimo, kurioje žmonės turi jų dėmesį blaškančių problemų. Susitelkus į asmeninę problemą ir sugrąžinus dėmesį į partnerį, elkitės natūraliai - galite paaiškinti ką darėte, galite apie tai nepasakoti. Jei dėmesio nutraukimo pauzė buvo trumpa, partneris galbūt neklaus jūsų ką veikėte, jei prapuolėte ilgą, galbūt paklaus

Gana komiška būna kai vienas iš veikėjų susitelkia į savo problemą, o kitas tiesiog su juo tęsia pokalbį ir nesureikšmina ar nepastebi partnerio dėmesio stokos. Svarbu tiesiog reaguoti ir elgtis kaip gyvenime. Elgtis taip, kaip elgtumėtės jei suvoktumėte kad bendradarbis ar draugas jūsų trumpam nesiklausė.

Prisipažinimas - vienas iš personažų tiesiog prisipažįsta kitam, papasakoja paslaptį. Prisipažinimas gali būti dramatiškas, gali būti menkas ir nerimtas. Nerimti prisipažinimai yra komiškesni. Svarbu tiesiog partneriui į prisipažinimą sureaguoti naudojant emocijas, ir sureikšminti kolegos žodžius. Taip pat yra ir nestandartinis būdas sureagavimo į kolegos prisipažinimą, tiesiog pasakyti kad paslaptį žinojote ir papasakoti ką apie ją manote.

Papasakoti išgalvotą istoriją - tai turbūt yra stipriausias ir juokingiausias prieskonis iš visų. Gaila kad įprastai kiti vaidinimai ir trumpi etiudai neturi jam vietos. Vaidinant vienas iš partnerių gali tiesiog užsikabinti už išgirtos detalės ir taręs kažką panašaus į "Žinai <objektas ar veiksmas> man primena..." papasakoti išgalvotą istoriją. Pasakojant istoriją svarbu įdėti daug stiprių emocijų, į ją įsijausti. Pati istorija gali būti bet koks išgalvotas įvykis ar nuotykis, o jos pabaiga gali nutrūkti juokingoje ar liūdnoje vietoje, gali nutrūkti kažkur viduryje. Jos trukmė gali būti nuo pusės minutės iki poros minučių. Papasakojus istoriją nebūtina ją paaiškinti, nebūtina sugalvoti moralą. Partneris gali stebėtis šia istorija, gali ignoruoti, gali užduoti klausimą apie ją.

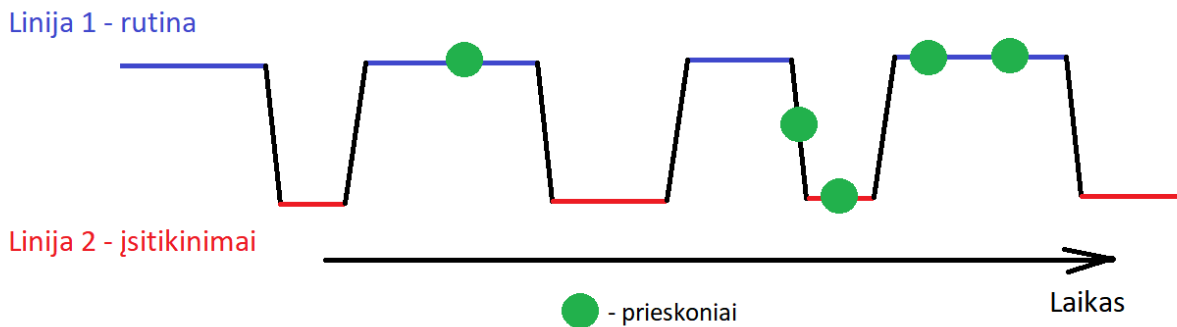
Po istorijos svarbu grįžti prie dviejų istorijos linijų ir istorijos analizėje ar diskusijose apie ją neužsibūti.

Bumerangas - tai yra trumpas elementas artimas prisipažinimui ar istorijos pasakojimui reikalaujantis daug drąsos. Tai yra labai gražus būdas spalvingai sugrįžti iš rutinos linijos į įsitikinimų liniją. Vaidinimo metu galima ištarti su esama situacija nesusijusią arba labai silpnai susijusią frazę. Šią frazę partneris išgirdęs gali lengvai suglumti, gali ignoruoti. Ištaręs frazę improvizatorius, po kurio laiko ją pakartoja arba pasako su ja susijusia kitą frazę ir suriša su vienoje iš linijų esančia problema. Pavyzdžiai:

Vaidinime boksininkas myli gamtą ir yra ekologiškas. Mušdamas menamą kriaušę jis ištaria "kiauras čiūžinys", tuomet pajudėjęs, paklausęs trenerio instrukcijų jis ištaria. "Mačiau kai kaimynas metė į buitines atliekas savo čiūžinį šiandien ryte. Ką jis sau galvojo?"

Vaidinime vienuolė mėgsta metalo muziką. Vienu metu ji ištaria "auksinės žuvelės" ir toliau ravi daržą. Po kurio laiko pabendravus su kolege, paravėjęs piktžoles ji ištaria "Ar žinojai kad auksinės žuvelės šoka pagal metalo muziką? Vaikystėje su jomis šokdavome.

Vizualiai, visas vaidinimas atrodytų štai taip arba artimai. Prieskonius galima panaudoti pagal poreikį:



6.8 Montažas

Įprastai montažu yra vadinami vaidinimai kurie neturi vientisos, standartizuotos struktūros. Montažo atlikimo kokybė labai priklauso nuo improvizatorių įgūdžių, jų gebėjimo bendrai dirbti, suvokti vaidinimo kryptį. Montažas gali labai pavykti ir būti nuostabus arba pavirsti į visišką netvarką ir visus labai išgąsdinti.

Įprastai montažas susideda iš dviejų žmonių etiudų, grupinių etiudų, jis taip pat gali turėti įvairių ryšių. Šio vaidinimo metu yra kuriamos kelios linijos su skirtingomis temomis (visai kaip Harolde, tik ne tokia griežta struktūra). Tos linijos persipina, retkarčiais viena linija pamirštama ir po kurio laiko prie jos grįžtama. Vaidinimas baigiamas ryšiais, visai kaip trečiuose Haroldo etiuduose.

Montažą galima pradėti monologu, galima pradėti vien tik išgirdus žodį, galima pasirinkti bet kokį idėjų generavimo pratimą. Norint kad jis prasidėtų tvarkingai ir būtų gan geras, siūlome pradžioje praktikuotis tokią montažo struktūrą:

Monologas - 1a etiudas, 1b etiudas, 1c etiudas - grupinis etiudas - etiudai tęsiami bet kokia tvarka su šuoliais laike arba analoginiais šuoliais. Tokiu būdu turėsite stiprų startą, keletą skirtingų temų. Tęsti montažą galima atliekant palaidą, nestruktūrizuotą Haroldą.

Montažo metu yra svarbu laužyti monotoniją. Tam labai padeda grupiniai etiudai ar lengvi nuokrypiai nuo pagrindinių linijų, kuriuose vyrauja kitokios emocijos, dinamika ar energija.

6.9 Pasaulinis vaidinimas

Ši vaidinimo struktūra yra išgalvota Impro Kaunas teatro. Ji yra žaisminga, labai laisva ir absurdiška. dalinai primena montažą, dalinai La Ronde.

Vaidinimą pradeda du improvizatoriai. Bet kuriuo metu improvizatoriai iš užnugario gali pakeisti vieną kolegą, gali pakeisti abu vaidinančiuosius, gali tiesiog trumpam užeiti. Atlikus keitimą, nauja situacija vystoma kitoje erdvėje, o nepakeistas improvizatorius išlaiko savo personažą. Visi improvizatoriai kurie palieka sceną (yra pakeičiami) nebegali grįžti su jau sukurtais personažais. Į sceną galima žengti tik kaip naujam personažui. Laikantis šios keitimo taisyklės, labai greitai plečiasi pasaulis. Beveik visada tas pasaulis įgauna vieną ar dvi keistas savybes. Vaidinimo tikslas yra išanalizuoti keistąją pasaulio savybę, ją ištirti ir sukurti iš jos absurda.

Vaidinimas baigamas pasiekus aukštą absurdo ribą arba tiesiog tuomet kai pasaulio keistoji savybė yra suremontuojama arba deformuojama, pakeičiama.

Vaidinimo metu gali nutikti koks nors įvykis, kuris viską apverčia aukštin kojom, sukuria pasekmės su kuriomis pasaulio gyventojai turi taikstyti.

6.10 Tinginys (angl. slacker)

Šis vaidinimas yra grandinė etiudų, kuri vyksta sekančia struktūra. Nesvarbu kiek etiude yra improvizatorių, sekantis etiudas seka pirmąjį sceną palikusį improvizatorių. Vaidinimo metu atliekami visi scenografiniai judesiai išskyrus keitimą. Galima užteiti, tačiau jei po išėjimo išesite, vaidinimo linija keliaus su jumis.

Iš to yra kilęs pavadinimas „tinginys“, nes sekame pirmąjį (tingiausią) improvizatorių kuris išeina iš scenos. Išėjus improvizatoriui iš etiudo, kolegos likę scenoje tiesiog nutyla ir pasitraukia, arba suranda greitą priežastį patys pasišalinti iš scenos. Gana natūralus pasišalinimas yra kai likę scenoje improvizatoriai išeidinėja ir kalbasi, o jų garsas palengva užtyla. Sekantis etiudas pradedamas su anksčiau pirmu pasišalinusiu improvizatoriumi. Informacija kuri buvo sukurta ankstesniuose etiuduose išlieka. Visi etiudai vyksta tame pačiame pasaulyje.

Sekančiame etiude prie „tinginio“ prisijungia vienas ar keli improvizatoriai ir vaidinimas tęsiasi. Kai vienas iš vaidinančiųjų pasišalina, jis tampa personažu, kuris atlieka sekantį etiudą.

Vienas improvizatorius gali įkūnyti vieną arba daugiau personažų, tiesiog svarbu juos įkūnyti skirtingai, kad nebūtų painu nei patiems improvizatoriams, nei žiūrovams. Vaidinimo metu stenkitės pasidalinti dėmesiu, ištirti keleto personažų istorijas. Pačio vaidinimo istorija nėra svarbi, mums įdomesnis yra pasaulis ir jame gyvenantys keisti personažai. Vaidinant pajausit kad jūsų kuriamas pasaulis gana stipriai išsiplėtė ir tuomet net natūraliai norėsis nebesiplėsti, o tiesiog vystyti tai, ką jau sukūrėte. Vaidinant galit narplioti personažų linijas, sugrįžti prie prieš tai buvusių epizodų. Puiki proga vaidinimui pabaigti yra atliekant keletos personažų iš skirtingų epizodų sujungimui. Tai artima Haroldo pabaigai, kurioje sujungiami skirtingų etiudų ryšiai.

7. Patarimai ir papildoma informacija

7.1 Improvizacijos taisyklės ir patarimai

Šis sąrašas yra paliktas knygos pabaigoje tam, kad neapsunkintų improvizatoriaus augimo proceso. Skaityti sekančias taisykles ir patarimus daugiau nei vieną kartą siūlome tik turintiems patirtį. Gali nutikti taip, perskaičius šiuos patarimus, jie įsimins ir juos be reikalo stengsis pritaikyti atlikdami pratimus. Atliekant improvizacijos pratimus koncentruokitės į pirminę užduotį. Šie patarimai yra skirti improvizacijos veteranams, tam kad prisimintų senus triukus ar išmoktų vieną, kitą naują.

Patarimai yra išrinkti iš įvairių tinklalaidžių, knygų, bei paskaitų tarptautinėje aplinkoje. Jie yra tiesiog patarimai ir ne taisyklės. Improvizacija yra labai platus menas, o čia yra tiesiog pagalbinės gairės. Visi patarimai surašyti atsitiktine tvarka ir prioritetų neturi.

Baziniai patarimai

- Suprask vienas kitą.
- Pasakojimas scenoje turi visada judėti į priekį
- Pastebėk scenoje keistą dalyką ir jį išsirk.
- Sugalvok, atrask kažką linksmo
- Visada vystyk linksmą dalyką.
- Nebijok atlikti pratimų su sunkiais žmonėmis.
- Nebijok atlikti pratimų su pradedančiaisiais.
- Improvizacija paremta principu Taip Ir (sutikimas ir papildymas).
- Idealus balansas veiksmui yra 90% Taip ir 10% Ir
- Neapsimetinėk kvailesniu negu reikia.
- Neklausinėk partnerio kur esi ar ko jis nori. Žinok kas vyksta aplink tave.
- Tu žinai kodėl keistai elgiesi ar priimi keistus sprendimus.
- Tau rūpi tai kas vyksta aplink tave. Tau rūpi partnerio problemos.
- Kiekvienas partnerio pasiūlymas yra dovana. Juk retai atsisakome dovanų.
- Nesusikurk scenos mintyse kol partneris dar nežino kur esate.
- Svarbiausiai yra autentiškumas. Jei būsi ant scenos tikras ir neapsimetinėsi, prikaustysi visų dėmesį.
- Pasakyk žodžius ir palauk kol juos partneris supras. Kai pastebėsi jo pasikeitusią veido išraišką, šypsena, arba linktelėjimą gali kalbėti toliau.
- Nebijok tylos. Kuo mažiau žodžių, tuo jie sveria daugiau.
- Vietoje to kad galvotum kas įvyks ateityje, geriau galvok kas įvyko katik.
- Scenoje priimk stiprius sprendimus, bet būk lankstus ir prireikus prisitaikyk.
- Pasiūlymai partneriui gali būti pateikti ir neiginio forma. "*Tik negerk iš balos, ožiuku pavirsi.*" čia pasiūlymas partneriui gerti iš balos kad jis pavirstų ožiuku.
- Jei scenoje vyksta ginčas, ieškok būdų kaip jį pralaimėti.
- Atsisakyk lengvų išeičių iš problemų, ir stiprink problemą iki ekstremalumo.
- Kartais galima nesutikti su kito peršamu pasiūlymu, bet tai reikia daryti maloniai ir pateisinant. "Suprantu, kad tu nori, bet man..."
- Būk drąsus - nebijok naudoti akcento, apsimesti kitos lyties atstovu, vaiku, sutik su keistais pasiūlymais ir t.t.
- Neišsipirkinėk iš situacijų, nespręsk problemų pinigais.

- Ginčykis scenoje tik dėl kvailų dalykų. Pvz. dėl to kad hotdogai yra geriausias maistas pasaulyje.
- Ginčiuose priimk savo kaltę.
- Neleisk normalumui ir paprastumui laimėti.
- Neprivalai daryti dalykų kurie tau nemalonūs ar šlykštūs. Turi teisę nepatogiams pasiūlymams pasakyti ne.
- Sceną pradėti atsipalaidavusiai ir ramiai, neskubėti šokti į staigius judesius ar kraštutinumus.
- Etiudo pradžioje įdėk truputėlį rutinos ir leisk žiūrovui suvokti aplinką.
- Būk savimi.
- Būk juokingas
- Naudok ironiją
- Nesijuok iš savo juokų.
- Būk perdėtai konkretus.
- Atsipalaiduok. Nekelk sau per didelių lūkesčių.
- Neįsijausk be proto, kartais nusiramink ir pakvėpuok.
- Gyvenk, veik dalykus, kad būtų medžiagos pagal ką improvizuoti.
- Jei nesisekė nenusimink. Būna visiems nesiseka, būna blogų dienų.
- Jei improvizuoji be trenerio ar mokytojo, nekritikuok kolegų, kritikuok save - taip komandoje išvengsi ginčų.

Patarimai patyrusiems

- Taip ir naudojame etiudo vietas ir santykių sukūrimui, kai pastebime keistą dalyką turime pradėti galvoti jei šita kvailystė yra tiesa, kas dar yra tiesa?
- Nekelkit ginčų kol scena nėra iki galo nupiešta.
- Improvizatoriaus pagrindinė užduotis yra būti naudingam jo partneriui.
- Klausymas yra ne tik žodžių girdėjimas. Etiudo metu, ypač pradžioje, mes galime pastebėti partnerio žvilgsnį ir suvokti ar tai draugas, ar tai priešas. Pamate jo kūno kalbą suvokti ar tai sveikas, ar sergantis personažas, suvokti ar draugiškoje ar oficialioje erdvėje esate. Viskas yra jau scenoje, tereikia padėti vienas kitam atrasti kas jūs ir kur esate.
- Suvokimas atmetimo būdu. Jei išgirstame pirmus žodžius tokius kaip "*Sveikas Jonai, šimtas metų!*" suprantame kad senai matėmės, suprantame kad mes nesame oficialioje aplinkoje, kad nesame viduryje dykumos, suprantame kad esame panašaus statuso. Išgirdę "*Prašom užėiti*" suprantame kad tikrai ne pas kaimyną atėjom, suprantam kad nesame sporto varžybose, atkreipta labai daug vietų. Taip pat suprantame kad yra skirtingi statusai.
- Mes nesiklausome kai:
Bijome
Jei žinome kas yra ar greitai įvyks scenoje.
Jei norime žūt būt pasakyti kažką juokingo.

Kai pasiduodame išoriniams trukdžiams.

- Reikia stengtis išgirsti ne tik žodžius bet ir pajauti su kokia emocija jie ateina, jei pvz aštriai kas nors pasako "Ei mergyt, atrodo pailsėjus" tai gali būti sarkazmas ir kolegė yra kaip pelkių vanda, visa išdarytais plaukais. Jei kas šneka apie mirtį, galime iš intonacijų suprasti koks buvo tikrasis ryšys pasakotojo su mirusiuoju.
- Emocijos ir veiksmas sukuria žodžius, ne žodžiai sukuria emocijas ir veiksmus.
- Tyla gali būti taip pat atsakymas į klausimą ar pastebėjimą. Ji yra žymiai stipresnis atsakymas negu dar daugiau žodžių. Susimastymas, yra taip pat puikus atsakymas. Pvz į klausimą "Ar mes vis dar draugai?" Ilgas pamąstymas ir trumpas "Taip" pasako žymiai daugiau nei koks, lėkštas paprastas paaiškinimas.
- Tyla yra didelė gyvenimo dalis ir puikiai padeda atvaizduoti gyvenimiškas situacijas.
- Kalbėjimas daug su tikslu rasti savo žodžiuose ar sugalvoti bešnekant kažką įdomaus ar juokingo yra didelis improvizacijos blogis.
- Buvimas natūraliu. Ne tik tu žinai kas vyksta scenoje. Žiūrovai ir partneris taip pat sugeba suprasti aplinką iš potekstų. Gyvenime niekas nesako, "Sveikas Tomai, mes buvome svainiai net dešimt metų" Greičiau pasakys "Sveikas pliki, kur prapuolęs"
- "Kur mes esam?" arba "Kas tai?" yra savanaudiški klausimai kuriais mes atsikratome atsakomybės.
- Neskubėti nusakyti kur kada ir kas esate, tai atsiskleis natūraliai ir palaipsniui jei klausysite vienas kito.
- Jei ant scenos galvoji, kad šią akimirką tau nesiseka, nustok ir susikoncentruok į vaidinimą. Tu negali įsivaizduoti ką žiūrovai galvoja, gal tai ką jie mato jiems iš tikro patinka.
- Aukštame improvizacijos lygyje. Improvizatoriai nekuria aplinkos, vaizdų, santykių. Jie jau yra aplinkoje, jie jau žino vienas kitą, jie jaučiasi patogiai ir atranda naują informaciją kuri visada aplink juos buvo.
- Žiūrovai etiuduose labiau vertina emocinį įtraukimą negu istorijos sklandumą. (Pradžia ir pabaiga nėra privalomi dalykai)
- Mažiau kalbų, daugiau vaizdų
- Improvizacija yra panaši į vairavimą žiūrint tik per galinį veidrodėlį. Tu nežinai kas tavęs laukia priekyje, žinai tik kas buvo praeityje.
- Etiude greitai apibrėžti vietą, personažus ir jų motyvacijas yra lengvas būdas improvizuoti (žinant aplinką jautiesi patogiai). Sunkesnis būdas improvizuoti yra lėtai, po truputį atskleidžiant detales ir neskubant panaikinti visą nežinią supančią mus.

- Tas, kuris duoda informaciją yra dosnus. Tas, kuris uždavinėja klausimus yra vagis.
- Sutikimas ir draugystė yra vystomi geriau nei konfliktas. Sutikimas konfliktinėse situacijose nuveda įdomiom kryptim. Pvz. Jei plėšikas būna užtinkamas namuose, o buto savininkas jaučiasi pagerbtas, kad jį apvaginėja, todėl kad šis galvojo jog nieko pas jį vertingo nėra.
- Improvizacija panašesnė į stalo tenisą, labiau nei į šachmatus. Planuoti į priekį nereikia.
- Žiūrovai yra protingi. Jų pigiais juokeliais nesužavėsi, juos sužavės nuoširdumas ir tikrumas.
- Menamų daiktų naudojimas sukuria pauzes per kurias nereikia šnekėti. Jas galima panaudoti situacijos suvokimui, pamastymui ką atsakyti.
- Kadangi visada klausaisi partnerio ir neturi laiko kurti istorijos savo mintyse (esi sąžiningas improvizatorius), keistą ar įdomų dalyką pats nesukursi, jį pastebėsi tik partnerio elgesyje ir žodžiuose.
- Dovanos. Etiudo pradžioje informacija suteikta vienas kitam yra lyg dovanos. Kad partneriui būtų paprasčiau vaidinti, jam reikia įteikti gerą dovaną. Šiame sąrašė, kuo aukštesnis skaičius tuo stipresnė dovana:
 1. Išvaizda: a) *Labas, pasikeitei plaukų spalvą.* b) *Labas, atrodai pasportavęs.*
 2. Emocijos: a) *Ko toks nusiminęs šiandien?* b) *Ko tokia pavėlusį šypsena, kiba loterijoj laimėjai?*
 3. Personažo savybės arba jo motyvacija: a) *Tu visada kaip mano močiutė, kad ir kaip viskas gerai, vistiek burbi.* b) *Tu vienintelis mano draugas propaguojantis sveiką gyvenimo būdą.*
- Svarbiausias dalykas etiude yra veikėjų santykiai, ne istorija ir ne veiksmas. Veikėjai turi būti susifokusavę vienas į kitą, o ne kalbėti apie praeitį, ateitį ar svajones. Jie turi kalbėti apie tai kas vyksta čia ir dabar. Kartais nepakanka bile plepėti, reikia įžvelgti prasmę kuri slypi už žodžių.

Pvz. Improvizatoriams duodamos rolės - gelbėtojai. Pirmasis pasižvalgęs su žiūronais pasako, *“Eina sau kiek gražių panų čia šiandien.”* Čia etiudas gali lengvai nueiti klystkeliais. Klaidingi atsakymai būtų tokie: *“Senam darbe dar ne tokių matęs.”* (paviršutiniškas plepėjimas, tema nukrypsta į išorę ir į praeitį). *“Vakare einu su viena iš jų susitikti, įsivaizduoji?”* (plepėjimas kuris mažai duoda, nukrypsta į ateitį) Labai geras atsakymas būtų: *“Tu čia gyvybės gelbėti ar panų kabinti ateini?”* (Įžvelgta potekstė kolegos žodžiuose. Atsakymas nukreiptas į kitą asmenį tiesiogiai, plėtoja santykius ir tai kas vyksta čia)

- Trikampio principas pagal Paul Vaillancourt. Dviejų žmonių etiuduose jei pritrūksta minčių ar žodžių visada gali:

1. Kalbinti kolegą, vystyti jo veikėją
 2. Vystyti savo personažą
 3. Kalbėti apie tai kas šiuo metu vyksta čia ir dabar, apie aplinką.
- Kartais žmonės daug kalba nes siekia kalbėdami surasti ką nors įdomaus savo žodžiuose (kalba tuomet pavirsta į neprasmingą tauškimą). Geras būdas šią problemą išsigydyti yra pasipratinti ištarti tik sakinį ir laukti kolegės atsakymo.
 - Jei gauni temą etiudui, pasistenk nesirinkti pačios patogiausios ir standartinės pradžios. Pasistenk pasirinkti kažką priešingo nei suvoki kad norėtum.

Pvz. Žiūrovai duoda pasiūlymą "Naudotas automobilis". Neskubėk iš karto pardavinėti kolegai automobilio. Gali pristatyti partneriui automobilį kaip dovaną, ar perdarinti jį ir ruošti raliu su kolega mechanikui.

Pvz. Žiūrovai duoda situaciją "Mokesčių inspekcija" Neskubėk iš karto pradėti nuobodžios dienos ofise. Du inspektoriai gali tiesiog sėdėti parke ir šnekučiuotis per pertrauką. Inspektorius su žmona gali atostogauti, ir įžvelgti mokesčių mokėjimo problemas užsienyje.

- Geri žodžiai, būdai pradėti etiudus:

Sakinys su 'Tu, tavo, tau arba menamas tu'. *"Tavo žmona nebegrįš namo."* *"Nusiskutai galvą."*

Sakinio pradžia su menamu 'Taip ir' esamam laike. *(Taip ir) laužiam tas duris ir nešam seifą. (Taip ir) nusipirkau išmanią žoliapjovę. (Taip ir) tokios skanios arbatos dar netekę gerti.*

Teiginys kuriuo pats nuoširdžiai tiki. *Valdžioje sėdi vien tik korumpuoti. Cukraus vata tokia lengva, ji tikrai neprideda svorio. 'Visur gerai kur mūsų nėra' kas čia per pasakymas?*

Teiginys priešingas tam kuriuo tiki (auditorija suvoks kad tu tuo netiki, ir jiems tai atrodys žymiai linksmiau nei variantas prieš tai). *Valdžioje sėdi patys šauniausi Lietuvos vyrai ir moterys. Nevalgau cukraus vatos nes storas pasidarau. Man tėvai sakė ir aš sakau 'Visur gerai, kur mūsų nėra.'*

- Pabandyk kada kurti etiudą su tikslu, kad žiūrovai neprasijuoktų. Tai tave išmokys nesistengti būti juokingu, būti natūraliu. Juokingos scenos trunka 3-4 minutes, rimti etiudai trunka 7-9 minutes ir velniškai įtraukia žiūrovus. Atlikdamas rimtus etiudus suprasi, kad tik juokingose etiuduose yra pritrūkstama dalykų kuriuos galima pasakyti ar ištirti. Rimtus etiudus lengviau vystyti.
- Rimtuose etiuduose juokai būna aukštesnės kokybės nes pasiekti natūraliais būdais, yra intelektualėsniai, artimesni žiūrovui. Jei sieki būti juokingas scenoje, gana lengvai gali perspausti ir pasirodyti kvailokai. Kad scena bus rimta, komanda turi būti sutarusi iš anksto, nes jei vienas eis rimtuoju keliu, o kitas kvailios, tai pavirs į didelę netvarką.
- Trijų žmonių etiudas yra visai kaip dviejų žmonių etiudas - visi turi sutikti ir pradėti vaidinimą su 'Taip ir', jei vienas iš trijų pradės blokuoti, tai etiudas pavirs į kankynę.

- Jei žinai kas esi, nukelk save į nepatogią, nestandartinę vietą. Jei vaidini duobkasi, nebūk kapinėse, jei vaidini mokesčių inspektorių, nepardėk etiudo ofise. Įprastinės, standartinės vietos yra nuobodžios. Geriau suvokęs savo veikėją, pagalvok kokioi priešingai terpėje nei įprastai jis gali būti. Mokesčių inspektorius atostogose, užsienyje yra daug įdomiau nei mokesčių inspektorius ofise. Duobkasiai gimtadienyje žymiai įdomesnė tema nei duobkasiai kapinėse (ir taip žinome juk ką jie ten veikia)
- Jei etiudas apmiršta ir pasidaro nuobodokas, išjudinti jį gali sulaukdamas reakcijos iš savo partnerio, o jas sukelti gali:
 - A) Prisipažindamas ką nors svarbaus
 - B) Atrasdamas ką nors svarbaus
 - C) Padarydamas ką nors svarbaus
 - D) Pajausdamas ką nors svarbaus
- Būti antraplaniu veikėju gal net smagiau nei pagrindiniu - mažiau atsakomybės ir visada gali įmesti parako, paaštrinti situacijas, pakreipti situaciją kita linkme, išmušti kolegos iš komforto.
- Geram improvizatoriui reikia: laisvos sielos, drąsios širdies ir greito proto
- Būdas išvystyti nestandartines, įdomias temas etiuduose: Eiti į etiudą su mintim "kad ir kas dabar vyksta yra keista." Pačioje pradžioje galima sukurti aplinkybes kurios atrodo visiškai normalios, bet tuomet reikia pateisinti keistumą - gal tai veikėjai kurie atlieka jiems nestandartinius darbus, o gal aplinka neadvakati.

Pvz: Du veikėjai sportuoja, kilnoja svorius.

Pateisinimas: Jie treniruojasi viešbutyje, atostogų metu, nes tuoj eis į paplūdimį ir nori atrodyti gerai.

Tema: Vyrai, kuriems išvaizda yra perdėtai svarbi.

Pvz: Mergina stovi prieš veidrodį. Vaikinas sėdi. Jie kalbasi apie vakarėlį ateityje.

Pateisinimas: Jie yra moterų tualete. (užaina moteris, pamato juos ir pasipiktina)

Tema: Meilė kurios negalima atskirti tualetais ar kitais objektais.

- Klausykis kito lyg klausytumeis to ką esi įsimylėjęs - analizuok kalbą, ieškok prasmės kuri slypi po žodžiais.
- Kai nesugalvoji ką daryti, atpalaiduok žandikaulį, burną ir kvėpuok.
- Pagrindinės temos nusipiešia per pirmas 15-20 sec, nereikėtų jų palikti ar nuo jų pabėgti, o jas tiesiog vystyti toliau.

- Paslėpti padarytas klaidas galima jas pakartojant ar paaštrinant. Jei kas paslysta išeidamas į sceną, sekantis aktorius gali paslysti, paskui dar kitas paslysti ir t.t.
- Kai eini į sceną, gali būti bet kuo, tapti bet kuo, tai pasinaudok proga. Nebuk nuobodus, kasdieninis veikėjas o kažkas spalvingo ir neįprasto.
- Menamų daiktų prasmingas panaudojimas:

a - panaudoti neįprastą daiktą kad nuspalvinti savo veikėją, pajavairinti sceną. (pvz. *gydytojas kalbėdamas su pacientu iš spintos ištraukia krepšinio kamuolį ir pradeda jį mušinėti*)

b - veikėjai turi menamus daiktus kurie jiems yra labai svarbūs - netgi iki tokio lygio, kad veikėjas gali kalbėtis su daiktu.

c - menamais daiktais užsiimti vardan savo partnerio (naudoti menamus daiktus kurie turėtų atseit patenkininti partnerį, jį paveikti, pvz. *plauti jo automobilį, kad partneriui padėti, ar tam kad seksualiai plauti ir jį suvilioti*).

d - atlikti judesius net nesuvokiant ką darai ir palaipsniui kartu su partneriu išsiaiškinti kas vyksta

e - naudoti menamus daiktus kaip taktiką (pvz. *plauti kambarioko indus su juo kalbant kad parodyti jog mėgsti tvarką namuose, padaryti kažkam valgyti, kad parodyti jog myli ar žaviesi juo*)

- Jei ilgą laiką vyksta dialogas, reikėtų scenoje pajudėti, pakeisti stovėjimo pozicijas, (filmuojant filmus keičiami filmavimo kampai, kad sukeltu dinamikos čia tikslas toks pats)
- Idomesnių veikėjų sukūrimui ženk į sceną tuščia galva, vedamas kokios nors savo kūno dalies ir pabandyk pajusti kas esi, kaip ta kūno dalis tave veikia, leisk fiziskai susiformuoti personažui
- Pabandyk kada pradėti sceną pritūpęs tolimajame kampe, ar gulėdamas prie pat žiurovu (žaisk daugiau su scenos erdve)
- Veidrodžiavimas (mirroring) - metodas kai abu personažai dviejų žmonių vaidinime yra kuriami beveik identiški, kopijuojant vienas kitą, sustiprinant charakterio savybes ar įpročius (kad jie būtų didesni ir aštresni negu kolegos). Tai yra gerai užmaskuotas taip ir principas.
- Grupiniuose etiuduose (kur daugiau nei 2 žmonės) svarbu turėti ne daugiau negu 2 skirtingus požiūrius, taip sutaupoma energija ir išvengiama painiavos. Kuo mažiau skirtingų nuomonių, tuo stipriau išvystyti galima vieną, bendrą temą (vietoje to, kad paliesti paviršutiniškai 10 skirtingų)
- Jei improvizuoja grupė žmonių ir jie eina kiekvienas savo keliu, tempia kuriamą istoriją į savo pusę, tuomet būna paviršutiniškai paliečiama daug temų ir vyrauja chaosas. Jeigu grupė žmonių vysto vieną temą, būna įdomu žiūrėti, ir ji yra išnagrinėjama iki smulkiausių detalių.

- Taip ir spąstai - jei visada sakai taip ir, dažnai praleidi partnerio pasakyta informaciją ir vietoje jos įkiši sąvają, nesustoji ir nesusimastai ką mes čia veikiam ir dėl ko mes čia esam.
- Jei kalbėsi belenką, kvailystes ir nesamones, o partnerio tai nepaveiks ir jis nereaguos, tai atrodys labai neprofesionalu. Vaidinant reikia stengtis paveikti vienas kitą o ne išlaužti istorijas ar juokelius.
- Baisus vaizdas būna kai aukšto statuso personažas skriaudžia žemo statuso personažą, tai labai primena liūdną gyvenimą.
- Geras improvizatorius dažniausiai priima kolegų dovanas ir pasiūlymus.
- Geras būdas nesutikti su pasiūlymais yra: "aš žinau, kodėl tu taip manai/to nori, tačiau..."
- Atvirumas ir sakymas to ką galvoji paspalvina sceną, padaro ją svarbia, linksma.
- Visada juokinga. kai keistuoliui ar kvailiui nesiseka. Smagu matyti, jo neveikiančius metodus ir daugybę bandymų kurie nepavyksta.
- Kvailio reikia nenormalizuoti, tegu jis ir lieka kvailas iki pabaigos. Jei personažas pasikeičia, jo istorija pasibaigia.
- Sureikšminti smulkius dalykus yra labai komiška, gyvenime juk smulkmenų nesusureikšminam.
- Pralaimėti ginčus yra smagu, laimėti ginčus ir stengtis juos laimėti yra nuobodu.
- Etiudo žvaigždė yra ne nematomi daiktai, ne personažai kurių nėra, bet vienas iš atlikėjų scenoje.
- Jei vietoje to kad naudotum tai kas etiude jau sukurta išrandi ką nors naujo, tai tampa tik dar vienu dalyku kurį reikia įsivaizduoti, apsunkina situaciją.
- Jei vaidinimas prasideda pokalbiu ir pokalbis yra paprastas - galima sukurti santykį ar vietą kurioje turimas pokalbis būtų netinkamas.
- Vaidinant pakanka pasirinkti vieną, konkrečią emociją ir jos laikytis, jei pasirinksi dvi ar tris, tiek pačiam, tiek partneriui, tiek žiūrovams bus painu suvokti ką tu jauti.
- Improvizuotas etiudas yra lyg veiksmo filmas. Veiksmo filme veiksmą matai, jame nebūna kad atsirastų pasakotojas ir papasakotų tai kas nutiko.
- Pradėti scenas silpnom emocijom ar maža įtampa yra protinga - visada turėsi erdvės kur paspausti. Jei pradėsi sprogimais, nesugebėsi jų sustiprinti.

- Jei tau vaidinant nuobodu, padaryk pertraukėlę - išsitrauk kokį menamą daiktą, pamurmėk sau, pasilinksmink ir tada grąžink dėmesį į partnerį.
- Kai esi personažas, nebūk susipainiojęs, pasimetęs, pamišęs arba privartojęs svaigalų.
- Gali žengti į sceną susigalvojęs sau savybę, idėją. Ji tau padės surasti kryptį etiude, ir tave ves pirmyn. Pavyzdžiui žengdamas į sceną galvok, kad ir ką bedarys mano partneris aš juo didžiuosiuosi. Arba kad ir kas be nutiks, aš būsiu pačio žemiausio statuso veikėjas koks tik galėsiu esamoje situacijoje. Tai yra smulki savybė ar elgesio maniera. Žengdamas į sceną su šia smulkmena turėsi pirminį ginklą kovoje prieš nežinią.
- Jei partneris šovė sudėtingą mintį ar atliko kažką netikėto ir nespėjai sureaguoti, gera mintis yra tiesiog pakartoti partnerio ištartus žodžius. Tai išloš laiko suvokti kaip sureaguoti į netikėtą situaciją ir atrodys natūraliai.
- Gera emocija, kurią galima lengvai įjungti yra laukinis entuziazmas. Jo dėka viskas jums patiks, bus įdomu, džiaugsitės tiek partnerio džiaugsmiais tiek nelaimėmis.
- Vaidindamas papasakok partneriui apie savo personažo jausmus.
- Blogų pasirinkimų ir sprendimų improvizuojant nėra, jie visi yra geri ir daug kartų geresni už nekonkretumą.
- Gali trumpam pakeisti nuomonę, kad sugrįžti prie savo neįprasto elgesio dar stipriau. Tiesiog sakyti - gerai gerai, būsiu normalus ir tada laikinai pabuvus normaliu rasti būdą pasielgti neįprastai ir sugrįžti prie savo įsitikinimo.
- Kai nežinai ką sakyti, gali partneriui keletu sakinių papasakoti apie savo personažo priešistorę.
- Klausyk savęs tiek pat kiek klausai ir partnerio. Atsimink ką pasakei, tai yra tiek pat svarbu kaip atsiminti ką išgirdai.
- Atlikdamas stiprius pasirinkimus nebūk išradingas, būk žmogiškas ir organiškas.
- Geras vaidinimo variklis yra kai partneriui neduodi to ko jis nori. Neduok ir jis vis labiau to norės, jo emocijos stiprės. Svarbu neduodant būti maloniu ir mandagiu, nesipykti.
- Jei Indiana Džounsas bijo gyvačių ir tai yra juokinga, keisk gyvatę į smauglį, kobra ar milžinišką gyvatę, nuo to nebus juokingiau. Juokingiau bus kai matysi kad Indiana bijo gyvačių vis stipriau ir stipriau. Juoką ir komediją kuria ne menami, nematomi objektai, o stiprėjanti personažo reakcija.
- Kai improvizuojant pas partnerį pamatai emociją, tai greičiausiai yra kažkas neįprasto ir įdomaus, verta pasigilinio. Gyvenime mes retai rodome emocijas.

- Geriausia ir komiškausia dinamika improvizacijos etiude yra- “aš prieš save” arba “mes prieš pasaulį”. Čia nevyksta konfliktas ir galima paspausti absurda labai toli.
- Vystant temą, galite kiekviename paaštriname naudoti skirtingas emocijas. Keistuoliai gali žavėtis savo įpročiais, gali jausti nostalgiją seniems laikams, gali pykti ant kitų kad yra nepripažįstami ir t.t.
- Jei vaidinant nutinka kažkas keisto ir neįprasto, o tu į tai nesureaguoji kaip normalus žmogus, tu taip pat tampi kesitu.
- Jei vaidinantys personažai yra keisti ar absurdiški, jie gali kalbėti apie kitus žmones (kurie gyvena jų pasaulyje ir yra normalūs) kaip apie keistuolius. Tokiu būdu improvizatoriai taps keistuoliais normaliame pasaulyje ir sukurs įžemintą etiudą. Keistuoliai keistame pasaulyje yra labai painus būdas vaidinti. Pavyzdžiai, kaip keistuoliams įžeminti etiudą:
 1. *Mes protingi, mes geriau žinom, mes kepam maistą ant padangų laužo, mes žinom kaip skaniau.*
 2. *Tie, visi pasidavėliai internetams naudoja elektroninius laiškus, mes naudojame romantiką, mes siuntinėjamės laiškais.*
 3. *Žinai, nuėjau į parduotuvę basas ir pardavėja mane žiūrėjo keistai. Viską jai papasakojau apie batų korporacijas, kad suvoktų jog batai yra pats didžiausias melas.*
- Jei vaidinimą su partneriu pradėjote skirtingom energijomis, o eigoje jos suvienodėjo, tai greičiausiai reiškia, kad priartėjote vaidinimo pabaigą.
- “Ne” iš partnerio gali būti jo leidimas tau, daryti dalykus stipriau - stipriau stengtis, stipriau būti neadekvačiu, stipriau norėti ir taip toliau.
- Pradėk vaidinimą silpnai ir savo energiją ar veiksmus stiprink etiudo eigoje.
- Ilgo formato vaidinimuose reikia nevengti chaoso ir pavojaus, o juos sukūrus pabandyti grąžinti vaidinimui tvarką.
- VVV dažniausiai nepersikelia į sekančius etiudus, todėl į juos investuoti daug laiko nėra verta. Svarbiau investuoti į santykius ir komišką idėją.
- Dinamika yra svarbiau už santykius - svarbiau ne tai kas mes esame, bet kaip mes paveikiame vienas kitą.
- Nekeisk savo partnerio, centruokis į save ir stiprink tai ką darai atsispirdamas į partnerį.
- Nepradėk vaidinimo statydamas linksmuosius kalnelius, pradėk skrisdamas linksmuose kalneliuose. Pradėk tiesiai prie reikalo.

- Jei labai įsijausi į vaidinimą ir turėsi ryšį su partneriu, etiudas bus automatiškai įžemintas.
- Kalbėjimas apie personažus nukelia mus į praeitį. Vien tik menamų daiktų naudojimas ir koncentracija į veiksmą, nukelia mus į ateitį. Įvardinant akivaizdžius dalykus, kaip partnerio fizionomiją ar poziciją, erdvėje matomus objektus - nukreipia mus į šią akimirką.
- Lengviau yra pradėti vaidinimą kažkuo riebiu ir geru, nei sukurti VVV ir tada ieškoti kažko gero.
- Jei vaidinimo metu personažas susižeidžia, tačiau jis neturi ilgalaikės žalos, tai yra juokinga. Jei personažas susižeidžia ir turi traumą - tai nėra juokinga.
- Stiprus būdas paaštrinti yra tiesiog pasakyti "man reikia dviejų X". X - tai kas buvo prieš tai paminėta. Pavyzdžiui:

A: Perkame arbūzą

B: Perkame du arbūzus

- Užeidamas į etiudą tu esi svečias, būk mandagus. Po etiudo visada gali paklausti kolegų ar buvai naudingas.
- Vaidinant tu esi kaip lempa teatro salėje o tavo personažai yra tiesiog šviesos filtrai.
- Jei kažką sakai, o tai etiudui nepadeda, nesakyk. Jei tavo veiksmai ir menami objektai nepadeda, nenaudok jų.
- Jei nežinai ką sakyti pažiūrėk į partnerio akis. Jos žymiai labiau padeda nei žiūrėjimas į žemę.
- Venk mikro kovų ir mikro turnyrų, kuriuos partneris gali netyčiom tau paspėsti.
- Jei atsisėsi, ar atsigulsi ant žemės - žiūrovai esantys salės gale, gali tavęs nematyti.
- Klausimą visada pakeisk į teiginį, vietoje "kodėl tu..." naudok "papasakok man apie..."
- Tavo, kaip partnerio užduotis yra leisti kolegai pabaigti sakyti informaciją.
- Pirmas dalykas kurį ištari ar atlieki yra geras. Geriau už pirmą dalyką nerasi.
- Etiudas yra kaip smėlio dėžė - mes į jį galime žengti su skirtingomis emocijomis ar idėjomis, tačiau tai nereiškia kad negalime žaisti. Aš atsinešiu sunkvežimį į smėlio dėžę, tu atsineši transformerį ir mes kartu rasime būdą žaisti.
- Normalioje aplinkoje reikia beprotiškų reakcijų. Beprotyškoje vietoje reikia žemiškų reakcijų.

7.2 Improvizacijos istorija

Glausta teatrinės improvizacijos istorija:

391 pr.m.e. - 200 m. Romos teatro trupės improvizuoja 10-30 minučių trukmės vaidinimus, farsus. Aktoriai vaidina užsidėję kaukes kurios atspindi įvairius personažus, tokius kaip: juokdarys, gobšuo, senis, vergas, apsimetėlis gydytojas. Vaidindami aktoriai komiškai, vulgariai ir sarkastiškai atvaizduodavo savo laikų politinę ir kultūrinę situaciją.

1500 - 1600 Italijoje sukuriama Commedia dell'Arte. Įkvėptas senovės Romos Farsų, šis teatras atlieka improvizuotus dialogus, tačiau personažai, aplinka ir siužetas yra sukurti iš anksto.

1916 - John Dewney pradeda naudoti improvizacinius pratimus ir žaidimus mokindamas vaikus. Improvizacija naudojama kaip būdas paruošti vaikus teatro mokslams.

1940-1960 Teatro dėstytoja Viola Spolin bando ir eksperimentuoja su improvizacijos pratimais. Ji parašo pirmąją knygą, kurioje detalai aprašomi improvizacijos metodai "Improvisation: For the Theater".

1955 - "The Compass Players" trupė įkvėpta ir vedama Violos Spolin sukuria pagrindines improvizacijos taisykles. Jos sudėtyje - Paul Sills (Violos sūnus), Del Close, David Shepard ir kiti.

1959 - "The Compass Players" tampa organizacija "The Second City" - jie pirmieji atlieka teatrinės improvizacijos pasirodymus. Iki tol improvizacija būdavo naudojama tik kaip dramos teatro įrankis.

1964-1966 Jo Forsberg perima Violos Spolin veiklą. Jis susistematinuoja "The Second City" žinias ir sukuria metų trukmės teatrinės improvizacijos kursą - įkuriama pirmoji improvizacijos mokykla. Laikui einant Second City mokyklą baigia daug žinomų komikų: Miker Myers, Tina Fey, Bob Odenkirk, Amy Sedaris, Stephen Colbert, Eugene Levy, Jack McBrayer, Steve Carell, Chris Farley, Dan Aykroyd, John Belushi ir kiti.

1970 - Britų dramaturgas ir režisierius Keith Johnstone parašo "Impro: Improvisation and the theater," kurioje aprašo savo improvizacijos idėjas ir metodus.

1970-1972; 1984-1994 Del Close - ilgos formos improvizacijos tėvas, sukuria ir išstobulina auksinę ilgą improvizacijos formos struktūrą "Harold," kuri tampa pagrindine šiuolaikinės improvizacijos įkvėpėja.

1975 - Jonathan Fox sukuria "Playback Theatre" - improvizacijos teatrą, kurio tikslas nėra pralinksinti, o sukurti istorijas, kurios būtų jaudinančios ir atimos žiūrovui.

1975 - Pirmoji "Saturday Night Live" laida, jos etiudai kuriami naudojant improvizacijos principus. Improvizatoriai atlieka įvairius etiudus. Geriausi etiudai vėliau yra išgryninami ir aprašomi. Aprašyti etiudai suvaidinami televizijos laidoje.

1977 - Keith Johnstone sukuria "Theater sports" - teatro sportą, kuriame įvairios trupės žaismingai varžosi atlikdamos įvairius improvizacijos pratimus. Teatro sportas tapo įkvėpimas tokiom televizijos laidom kaip "Who's Line Is It Anyway?". Keith su trupe

keliauja po Europą ir ten pasirodymuose atlikinėja teatrinės improvizacijos pratimus, žaidimus. Karjeros pabaigoje Keith nusikelia į Kanadą, Torontą ir ten sukuria galias improvizacijos tradicijas bei mokymo metodus.

1987 - Čikagoje atsidaro "Annoyance Theater" - teatras kuris specializuojas į ilgos formos pasirodymus ir miuziklus.

1988 - Jungtinėje Karalystėje debiutuoja televizijos laida "Who's Line Is It Anyway?"

1994 - Charna Halpern - Del Close kolegė, išleidžia knygą "Truth in Comedy: The Manual of Improvisation," kurioje detaliai aprašo ilgos formos improvizacijos metodus, bei Del Close ištobulintą formą "Harold".

1998 - JAV televizijoje startuoja vietinė "Who's Line Is It Anyway?" versija.

1999 - Bob Kulhan, "Business Improv" įkūrėjas kartu su Duke's Fuqua pradeda improvizacijos principus vadybininkų ir verslininkų mokymo programose.

2006 - TJ and Dave (TJ Jagodowski ir Dave Pasquesi) dviejų atlikėjų trupė pradeda savo veiklą. Improvizacijos pasaulyje jie tampa visuotinai pripažinti geriausiais šio meno meistrais.

7.3 Improvizacijos stiliai ir skirtingos mokyklos

Yra dvi pagrindinės teatrinės improvizacijos kryptys - žaidybinė improvizacija ir ilgi vaidinimai. Žemiau šios kryptys yra aprašytos detaliau, aprašytos ir pagrindinės mokyklos, kurios mokina šių improvizacijos rūšių bei jų pagrindiniai metodai. Pati improvizacija aprėpia daugiau - ji gali būti naudojama psichologijai, terapijai, mokslui ir kitiems dalykams. Šiame apraše mes koncentruojamės į vaidybos ir teatro sritį.

Improvizacijos žaidimai (angl. short-form) - ši improvizacijos rūšis yra kilusi iš dramos teatro. Praėjusio amžiaus pradžioje aktoriams lavinti buvo naudojami įvairūs pratimai. Šie pratimai lengvai pakito ir buvo suformuoti į trumpus žaidimus, vaidinimus. Šio improvizacijos pradininkai (nors kartu jie nėra dirbę) yra Viola Spolin ir Keith Johnstone. Andrius Žebrauskas, laikomas improvizacijos tėvu Lietuvoje yra mokėsis pas Keith Johnstone pora metų. Jis įkūrė "Kitas Kampas" teatrą, kuris puikiai atspindi improvizacijos žaidimų stilių. Improvizacijos žaidimai yra trumpi, greiti, dinamiški - juose aktoriai naudoja sprogstančias stiprias emocijas, stipriai rizikuoja, naudoja daug energijos. Kiekvienas žaidimas prieš jį atliekant yra apibūdinamas žiūrovams, ir jie lengvai gali suvokti užduotį su kuria improvizatorius susiduria. Taip pat vedėjas pasirodymo ar užsiėmimo metu dažnai įtraukia žiūrovus prašydamas iš jų įvairiausių pasiūlymų. Tai yra labai dėkingas improvizacijos tipas pasirodymams, prajuokinimui, bei gero šou sukūrimui. Žiūrovai yra stipriai įtraukiami, o rezultatas visada komiškas - jei aktorius įveikė užduotį, būna linksma, jei susimauna ją be darydamas, aktorius atrodo kaip herojus, nugalėtas nuožmaus pratimo, o žiūrovus susimovimas taip pat pralinksmina.

Yra keletas pagrindinių žaidybinės improvizacijos mokyklų:

Second City - Čikaga - Jie koncentruojasi į improvizatorių įgūdžius - lavina emocijas, priėmima vienas kito, gebėjimą aštrinti situacijas, nuoširdumą, dovanų priėmimus, partnerio priėmimus, metodus kaip dirbti komandoje. Taip pat mokina kurti personažus, būti nuoširdžiam ir dar daugybe kitų dalykų kurie praverčia atliekant bet kokią pratimą ar žaidimą.

Comedy Sportz - daug mokyklų JAV, Europoje - jų tikslas yra gebėjimas linksmai ir įdomiai žaisti žaidimus, jie mokinasi pagrindinių ingredientų ar metodų kaip sukurti įdomų pasirodymą, kaip gelbėti ar sustiprinti scenas. Taip pat ši mokykla turi gana stiprią muzikinės improvizacijos lavinimo sistemą.

Ilgos formato improvizacija (angl. long-form) - yra improvizacijos rūšis, kurią praktikuoja didžioji dauguma improvizacijos mokyklų pasaulyje. Ji turi labai didelį potencialą improvizatoriaus augimui, nes čia vaidinimų taisyklės yra minkštos ir tai ar bus linksma ir įdomu žiūrėti priklauso ne nuo pratimo ar jo taisyklių, bet nuo improvizatorių įgūdžių. Šio stiliaus tėvu laikomas Del Close.

Čia rizika susimauti yra didesnė nei improvizacijos žaidimuose - gali vaidinimas pavykti, gali būti baisus. Šį tipą gerai įvaizdintų situacija - ant scenos stovi septyni aktoriai, jie turi trisdešimt minučių improvizacijos vaidinimui. Jei jie nežino metodų ir būdų kaip vaidinti, tai gali būti keistas, chaotiškas pasirodymas arba nuobodi, buitinė situacija kurią matome kasdien savo gyvenimuose. Jei jie žino ką daro ir turi patirties, jie sukurs nuostabų, gyvą vaidinimą su įspūdingais spalvingais personažais, patenkančius į nestandartines situacijas. Šio stiliaus vaidinimuose žiūrovai yra įtraukiami tik pradžioje - gauti pasiūlymą, kuris įkvepia improvizatorius. Kadangi mes neįtraukiam žiūrovų kiekvieno pratimo pradžioje, prašydami iš jų pasiūlymų, mes turime išlaikyti jų dėmesį įdomybėmis kurias kuriame senoje. Dažnai paragavę žaidybinės improvizacijos žmonės būna išalkę. Jie nori didesnės rizikos, nuotykių ir laisvės, todėl pradeda gilintis į ilgus vaidinimus. Pagrindinės šio tipo improvizacijos mokyklos, dėsto skirtingus metodus, kaip sukurti ilgus vaidinimus.

UCB (United Citizens Brigade) - Los Andžele - jų mokymo programoje pagrindinis improvizacijos metodas yra surasti bendrą temą (angl. finding a game). Vaidinimo pradžioje užsikabinama už pačio pirmo neįprasto dalyko ir jis yra vystomas. Taip sukuriamos siurrealistinės situacijos su keistais veikėjais. Pradžioje surandama bendra tema ir tuomet ji yra išplėtojama, vystomi personažai, plečiamas pasaulis. Mokyklos abiturientų pagrindinis tikslas yra gebėti sukurti apie 30 minučių trunkantį vaidinimą - Haroldą (angl. Harold). Jie turi gana griežtas tvarkas, bei sistemą pagal kurią kuriami vaidinimai, vaidinimuose dominuoja logika, bei ryšių pastebėjimas, sujungimas istorijų taip, kaip žiūrovai net nesitikėjo. UCB naudojamų metodų europoje išmokti galima "Free Association" improvizacijos mokykloje įsikūrusioje Londone. Jų improvizacijos nėra visiškai identiškas, tačiau labai artimas UCB.

io Theater - Čikagoje (užsidaręs, tačiau palikęs stiprų poveikį pasaulyje) - jų pagrindiniai metodai yra susiję su stipriomis emocijomis - visi veikėjai turi stiprius jausmus, kurie juos veda. Improvizatoriai čia visuomet užmzega ryšį vienas su kitu. Visuose jų vaidinimuose jauti emocinį svorį. Jų galutinis siekiamas produktas taip yra Haroldas. Tačiau jis dažnai gaunasi mažiau struktūrizuotas, yra nukreiptas ne į staigmenas, ryšius, o į personažių emocinę kelionę.

Annoyance Theater - Čikagoje - jie koncentruojasi ne į ilgus vaidinimus, jų struktūrą, tačiau į improvizatorius ir jų įgūdžius sukurti ilgus vaidinimus. Jie mėgsta originalumą ir nepropaguoja struktūrų ar rėmų. Jie mokina pirma pasirūpinti savimi, o paskui pasirūpinti partneriu. Tai yra labai gera vieta praplėsti savo akiračiui paimprovizavus kitų teatrų mokykluose ar stiliuose. Jų pasirodymuose ne visuomet pamatysi logiką, bet tikrai pamatysi ką nors įdomaus, drasaus ir intriguojančio.

Groundlings - Los Andžele. Ši mokykla koncentruojasi į spalvingų, karikatūriškų personažų kūrimą. Jie atlieka ir improvizacijos žaidimus ir ilgus vaidinimus, tačiau pas juos labiau išmokastamos ne pačios formos ar žaidimai, o kaip juose būti įdomiu, kaip susikurti spalvingą personažą.

The Assembly - Torontas. Vaidinimo metodai šiose mokyklose labai skiriasi nuo vaidinimo metodų kitur. Jie vis eksperimentuoja ir turi savitą stilių. Dauguma mokyklų naudoja senus metodus, o "The Assembly" bando atrasti naujus. Jų vaidinimuose improvizatoriai pradžioje pastato tvirtus pagrindus, o po to pasileidžia plaukus ir emocijų dėka labai stipriai aštrina situacijas. Mokyklose mokoma stipriai reikšti emocijas, taip pat kabintis už savo įsitikinimų, žongliruoti tarp keisto ir normalaus pasaulio, visur matyti reikšmę. Jie yra dviejų-trijų žmonių ilgų vaidinimų meistrai.

Anglijos mokyklos - Hoopla ir kiti. Skirtingai nei prieš tai minėtose mokyklose, čia siekiama sukurti ilgas istorijas primenančias filmus. Jie mokina metodus kurti siužetinę liniją, vystyti istoriją, mažiau koncentruojasi į personažus ir jų išgyvenimus. Norintiems išgirsti šios improvizacijos rūšies linksmų pavyzdžių, galite paklausti audio vaidinimų pavadinimu "Mastersons Inheritance".

7.4 Apie „Impro Kaunas“ teatrą ir autorių

„Impro Kaunas“ organizacija pradėjo savo veiklą 2017 metais. „Impro Kaunas“ pradininkai buvo Evaldas Černiauskas ir Julius Jaloveckas. Jie specializavosi į trumpo formato improvizaciją. Nuo 2018 metų prie „Impro Kaunas“ organizacijos prisijungė Deividas Borodulinas, kuris pradėjo praktikuoti ilgo formato improvizaciją ir ją užtvindė „Impro Kaunas“ teatrą. Šiuo metu teatras atlieka, bei mokina atlikti tiek trumpo formato improvizaciją, tiek ilgus improvizuotus vaidinimus, tokius kaip Armando. Monoscena, ir Haroldas.

Trupės nariai nuolat stažuojasi tarptautinėse improvizacijos mokyklose, mokina kitus, atlieka pasirodymus, veda komandos formavimo užsiėmimus, ledlaužius.

Knygą parašė Deividas Borodulinas, Impro Kaunas trupės edukatorius turintis penkis metus improvizacijos patirties ir keturis metus improvizacijos mokymo patirties. Paskutinius tris metus jis be sustojimo moko, mokinasi, bei vaidina. Deividas yra baigęs "WG Improv", "Upright Citizens Brigade" improvizacijos mokyklas, stažavęsis "Free Association" "The Assembly" teatruose. Jo mokytojai yra Will Hines, Adam Cawley, Alex Berg, Monika Smith ir kiti.

7.5 Pabaigos žodis

Improvizacijos metodų ir būdų yra begalės. Šioje knygoje aprašyta tik dalis jų. Perskaičius dešimtis knygų ir apsilankius pas daugybę mokytojų neįmanoma aprašyti visų jų metodų ar sistemų. Neišvengiamai mes atsirenkame tik dalį gautos informacijos, informacijos kuri mums yra artima, įdomi ir patinka. Todėl rekomenduojame skaityti daugiau, domėtis daugiau, keliauti į stažuotes užsienyje, improvizuoti internete, tarptautinėje erdvėje ir plėsti savo žinias.

Mokindamiesi improvizacijos neapsiribiokite vien tik improvizacija. Susipažinkite ir su mūsų pusbroliais - aktoriais. Skaitykite knygas apie aktorystę. Aktoriai turi daugybę pratimų kūnui lavinti, dikcijai stiprinti, ritmui pajauti, kalbos meną įvaldyti.

Jei jaučiate, kad ilgą laiką improvizuojate, tačiau viena iš jūsų savybių silpnai tobulėja, galite bandyti ieškoti atsakymų aktorystėje. Jei jūsų kūnas sunkiai juda, išlaisvinkite jį atlikdami kūno pajutimo ir plastikos pratimus. Jei retkarčiais jūsų partneriai jūsų neišgirsta atlikite kalbos ir dikcijos lavinimo pratimus.

Improvizacija ir aktorystė turi daug įvairių stilių, verta su jais visais susipažinti, prasiplatinti požiūrį ir mąstymą. Sužinokite apie S.Meisnerio, K.Stanislavskio, M.Čechovo, J.Grotovskio aktorių lavinimo metodus ir požiūrį į teatrą.

Sportuokite, atlikite jogą, gyvenkite sveikai. Kuo geriau ir sveikiau gyvensit, tuo šauniau jausitės, tuo stipriau improvizuosite.

Neapsistokite savo komforto zonoje, visada tobulėkite, visada judėkite į priekį

7.6 Tolesniam skaitymui ir klausymui

“How to be the Greatest Improviser on Earth” - Will Hines.

“The Upright Citizens Brigade Improvisation Manual” - Ian Roberts, Matt Besser, Matt Walsh.

“Improvisation at the Speed of Life: The TJ and Dave Book” - TJ Jagodowski, Davis Pasquesi.

“Improvise: Scene from Inside Out” - Mick Napier.

“Improvising Now” - Rob Norman.

Tinklaidė klausymui - “The Backline” - Rob Norman, Adam Cawley.