

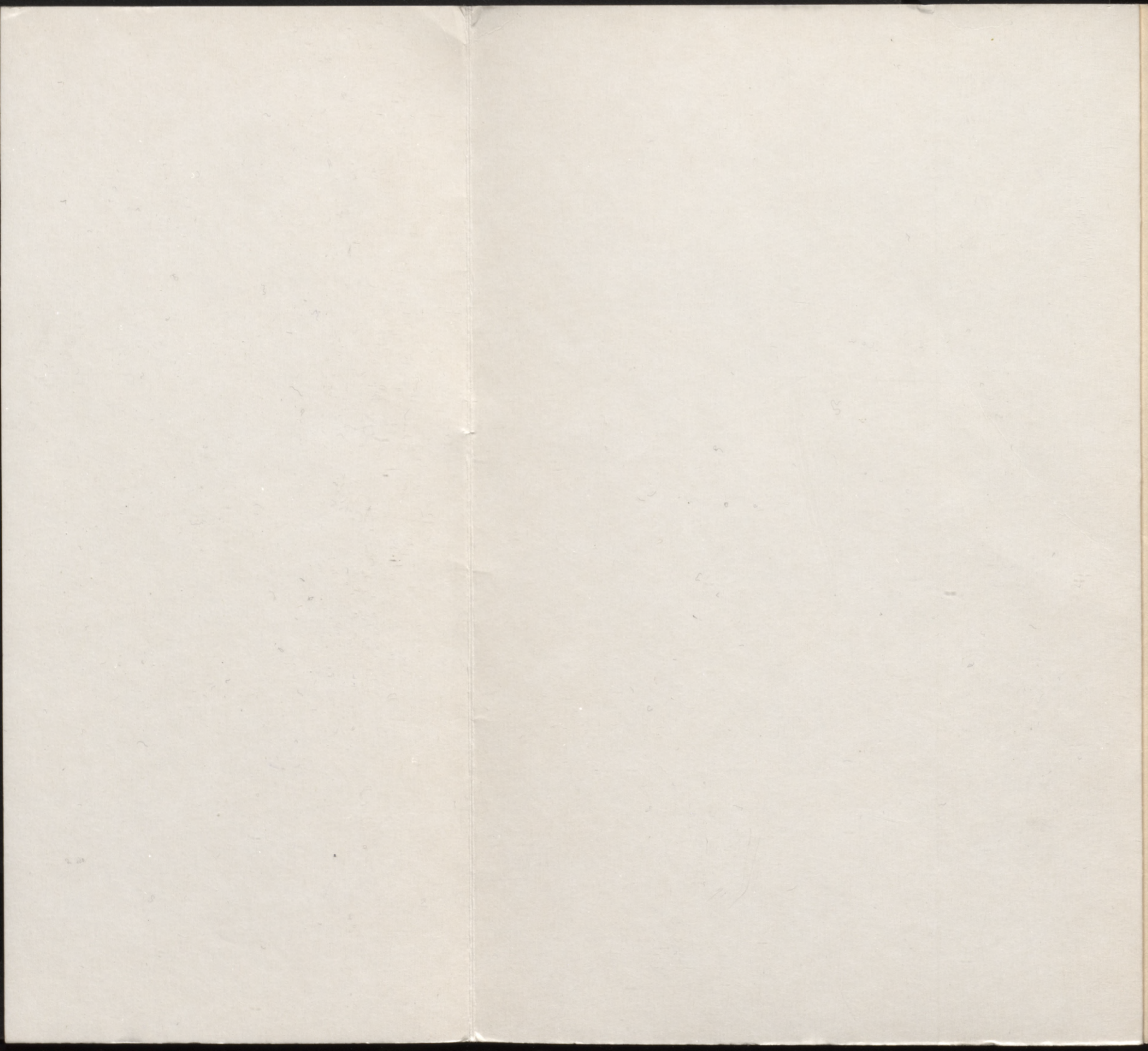
VIOLA SPOLINA

Veltīts

Nīvai Boidai, Edam Spolinam,
jauno aktieru trupai un
maniem dēliem –
Polam un Bilam Silsiem

*Teātra spēles-
improvizācijas*





L 2000-4
17

L
79

VIOLA SPOLINA

Teātra spēles-
improvizācijas



PRESES
NAMS

Latvijas Nacionālā
BIBLIOTĒKA

0301007603

~~2000~~ - 905

UDK 792.2(075)
Sp 750

Copyright © 1963, 1983 by Viola Spolin. Published
1963 by Northwestern University Press. All rights
reserved.

Printed in the United States of America



Grāmata izdota ar
SOROSA FONDA - LATVIJA
atbalstu

No angļu valodas tulkojusi Nīdija Berga
Konsultējušas Lidija Pupure un Rute Runce
Redaktore Anija Brice
Mākslinieciskais redaktors Arvīds Vītols
Tehniskā redaktore Zīna Ziņģe

Apgāda "Preses nams" galvenā redaktore MĀRA CAUNE

Grāmatas tapšanu atbalstījis Kultūrkapitāla fonds

ISBN (latv.) 9984-00-367-1
ISBN (angl.) 0-8101-4000-4

© Spolina V., teksts, 1999
© Berga N., tulkojums, 1999
© Preses nams, 1999

Amerikāņu izdevēju piezīmes

“Teātra spēles – improvizācijas”, kas tagad pazīstamas kā Violas Spolinas teātra spēles, jau ļoti īsā laikā kopš pirmpublicēšanas pārlicināja, cik svarīgi ir problēmas risināt ar vingrinājumu palīdzību. Iesākumā bija šīs rokasgrāmatas autores koncepcija **Jauno aktieru trupai** – kā risināt vadības problēmas. Kādu dienu, vērodama parastu bērnu grupiņu, kurā neviens nebija aktieris, autore redzēja topam aizraujošu izrādi. Pēc dažu nedēļu piedalīšanās seminārā viņa secināja, ka šādas spēles ietver sevī mērķtiecīgu visu vecumu bērnu tuvināšanos teātrim. Kopš autores dēls Pols Sillss un citi Čikāgā izveidoja grupu “Compass Players” un tika publicēta šī grāmata, radās visaptveroša *improvizētā teātra* kustība, kas sākumā ritēja semināru veidā, pēc tam visā zemē un visā pasaulē radās daudz nelielu teātru, jo grāmata ir tulkota vairākās valodās, ieskaitot portugāļu, dāņu un vācu valodu. Augstākās raudzes teātra improvizācija ir autores spēle “Publikas ierosinājumi”. Teātra mācību literatūrā grāmatu “Teātra spēles – improvizācijas” var ierindot blakus XX gadsimta sākuma teorētiķu un praktiķu, divu dažādu teātra stilu radītāju K. Staņislavska un A. Arto darbiem, tā ir devusi iedvesmu gan teātra aktieriem, režisoriem un dramaturgiem, gan arī televīzijas un kino māksliniekiem. Grāmata likusi sarosīties ne tikai teātrim, tā spēcīgi ietekmējusi arī izglītības jomu, garīgo kultūru, psiholoģiju un pat ekoloģiju, jo šīs spēles tuvina aktieri viņa paša individualitātei, pārējiem aktieriem un līdz ar to arī pasaulei, kurā mēs visi dzīvojam. Autores izveidotajā Teātra spēļu centrā pamatskolu un vidusskolu skolotāji pārlicinājās, cik milzīgas iespējas teātra improvizācijas dod pedagoģisko problēmu

risināšanā. Šo spēļu darbības struktūra atbilst Žana Piažē bērnu intelektuālās attīstības pakāpēm, šīm spēlēm ir ļoti pozitīvi panākumi daudzās mācību programmās. Līdztekus pedagogiem šīs spēles izmanto terapeiti, arī psihologi, sociālās sfēras darbinieki un defektologi. Tās iekļautas cietumu rehabilitācijas programmās, kur bezvārda pieeja noder saskarsmes barjeras, savukārt neautoritārā attieksme – bīkluma pārvarēšanai.

Par savu ieguldījumu profesionālajā, izglītības, saskarsmes kultūras un bērnu teātra attīstībā autore ir saņēmusi daudzus apbalvojumus, ieskaitot vidusskolu teātru biedrības dibinātāju balvu 1974. gadā un Amerikas Bērnu teātra biedrības *Monte Meacham* balvu 1983. gadā.

1979. gadā par mūža ieguldījumu visu paaudžu un sabiedrisko slāņu cilvēku dzīves bagātināšanā autore kā atzinību saņēma Austrumu Mičiganas universitātes mākslas zinātņu goda doktora grādu.

Autore izsaka pateicību Nīvai L. Boidai, no kuras viņa ir guvusi lielisku skolu, kā izmantot rotaļas, pasaku stāstīšanu, tautas dejas un teātra spēlēšanu gan bērnu, gan pieaugušo radošo spēju veicināšanā. Viola Spolina ir pateicīga Konstantīnam Staņislavskim, jo izmantoja viņa darbus par teātra teoriju, kā arī savam dēlam Polam Sillsam, kurš nodibināja pirmo profesionālo improvizācijas teātri ASV. Paldies Kalifornijas studentiem un Jauno aktieru trupai Holivudā.

Liela loma šīs rokasgrāmatas tapšanā ir autorei bērnu dienu atmiņām, kad ģimenes saietos tika rīkotas jautras, spontānas "operas". Stimulu darbam devuši arī Čikāgas atpūtas projektā aizvadītie darba gadi. Studiju laikā viņa ar saviem brāļiem, māsām un draugiem ik nedēļu pulcējās, lai spēlētu šarādes (šajā grāmatā tās nosauktas par bērnu spēlēm).

Viola Spolina ar bērniem un pieaugušajiem strādāja, spēles struktūru izmantodama par bāzi teātra mācīšanai un par līdzekli, lai atbrīvotu bērnu un tā saukto pašdarbības aktieri no samākslotas izturēšanās uz skatuves. Stimulu deva arī skolēnu atsaucība mazajā bērnu improvizētāju trupīnā. Mēģinot parādīt, kā notiek improvizācija, V. Spolinas trupa lūdza skatītājus izteikt priekšlikumus, kurus izpildītāji iekļāva savā skatuves darbā.

Pārcēlusies uz Kaliforniju un Holivudā nodibinājusi Jauno aktieru trupu, autore atkal sāka eksperimentēt ar jaunām metodēm. Radošais grupas darbs un spēles principi, kurus V. Spolina iemācījās no savas skolotājas Nivas L. Boidas, tika turpināti gan semināros, gan lugu mēģinājumos. Vārds spēlētājs pakāpeniski aizstāja vārdu *aktieris* un *emocijas* aizvietoja ar *psiholoģizāciju*. Šajā laikā spēles struktūrai pievienojās problēmu risināšana un koncentrēšanās uz kaut ko nozīmīgu. Spēlētāji paši, bez dramaturga atbalsta un skolotāja-režisora piemēriem, radīja uzveduma ainas, jo nu viņi bija brīvi no skatuviskā sasaistījuma. Lietojot vienkāršo vadības struktūru ar jautājumiem "**Kur?, Kas?, Ko?**", viņi darbu varēja izvērst plašā spontanitātes diapazonā, jo radīja ainu pēc ainas no gluži jauna materiāla.

Iesaistoties katrā vingrinājumā un koncentrējoties kādas problēmas risināšanai, viņi pakāpeniski atbrīvojās no stīvās izturēšanās, pārspilētajām emocijām utt., brīvi un nemāksloti iejutās skatuves realitātē, sekmīgi apguva improvizēšanas paņēmienus un bija gatavi spēlēt grūtas lomas autoru lugās. Materiāls publicēšanai tika gatavots gadiem ilgi, beigu formu tas ieguva, autore dēlam režisoram Polam Sillsam darbu papildinot ar vērojumiem Čikāgas teātros.

Rokasgrāmata ir sadalīta trīs daļās. Pirmā daļa veltīta teorijai un teātra zinību, kā arī režisūras apgūšanai, otrajā doti vingrinājumu principi, trešajā – īpaši komentāri bērniem, kuri piedalās teātra spēlēšanā, un pašdarbības teātru režisoriem. Rokasgrāmata ir vienlīdz derīga kā profesionāliem aktieriem, tā arī pašdarbniekiem un bērniem. Skolu un pašdarbnieku teātriem autore piedāvā detalizētu programmu. Režisoriem šī grāmata sniedz ieskatu aktieru darba problēmās, rādot metodes, kā tās risināt.

Autores priekšvārds

Divdesmit gadus esmu darbojusies ar spēlēm-vingrinājumiem, cenždamās tos uzturēt saistošus un aizraujošus, tādējādi vairākas tajos iekļautās pamatdomas padarot sevišķi svarīgas un šajā jaunajā izdevumā tām piešķirot īpašu nozīmi.

1. Svarīga ir grupas atbildība, spēlētāji sevi redz kā organisku veseluma daļu, kļūstot par vienu ķermeni, kurā visi iesaistītie ir atbildīgi par spēles iznākumu. Izjūdzams sevi kā daļu no veselā, aktieris gūst ticību sev, viņš tiek atbrīvots spēlei, un visa aktieru kopa darbojas kā viens veselums.

2. Aktieriem ir nepieciešams redzēt pašiem sevi un citus nevis kā studentus vai skolotājus, bet kā līdzspēlētājus, spēlējot īsti aristokrātiskā manierē, neņemot vērā to, cik kurš ir spējīgs. Atmetot skolotāja distancēšanos no studenta, spēlētāji vairs netiecas pēc uzslavas vai nopeluma, kas dažkārt viņus var novirzīt no eksperimentēšanas un problēmu risinājuma. Problēmas risināšanas veids nevar būt ne pareizs, ne nepareizs, ir tikai viens ceļš – meklējumi, kad izpildītājs pats, iziedams cauri visam procesam, daudz ko iemācās.

3. Spēlētājiem nepieciešams no prāta izklūt telpā, jo tas atbrīvo klišejisko izturēšanos, atraisa spontanitāti un koncentrē uzmanību uz telpu, kur spēle, enerģijas apmaiņa notiek starp pašiem spēlētājiem. Gadi, kopš strādāju ar spēlēm, ir parādījuši, ka šis dzīvais organisms un neautoritārais klimats sniedz bagātu informāciju, tas faktiski ir vienīgais veids, kā var atrasties mākslinieciskā un intuitīvā brīvība. Kad vairāk nekā pirms četrdesmit gadiem es sāku šo darbu, viens no grūtākajiem jautājumiem bija notvert bezvārdu būtības pieeju drāmai, kas ir ietērpta vārdos. Vārds bieži var kļūt par etiķeti – nedzīvu un nenožīmīgu.

Vārdam – diskusijas priekšmetam – nav jābūt procesā iekšā, tas ir problēmas apzināšanās process, kas atbrīvo prātu, talantu un ģēniju. Tāpat kā savā pasniedzējas praksē, redzot, ka spēle nav izdevusies, es mainu fokusu, tā šajā izdevumā, lai labāk atspoguļotu jauno sapratni un semināru praksi, esmu mainījusi dažus terminus. Tagad terminu *fokuss* lietoju *koncentrēšanās* vietā (lai gan nebija iespējams mainīt to visā grāmatā). *Koncentrēšanās punkts* rosina priekšmetu. Tas var būt kā palielināmais stikls, ko tur virs kāda priekšmeta. Vai apmēram kā aizmāršīgs profesors, kurš, koncentrējies kādai domai, nokrit no krēsla. *Fokuss* man asociējas ar kustīgu enerģiju – kā spēļu bumba, kas atrodas pastāvīgā kustībā, kad spēlētāji asi reaģē uz visu, kas notiek ap viņiem, paturot acis spēļu bumbu. Līdzīgi tam kā *radniecība* ir statisks vārds un sevi ietver *lomu spēlēšanu*, *radnieks* ir virzošs spēks – tā ir redzēšana, dzirdēšana, uztveršana.

Motivācija – vispārlietots termins, esmu to aizstājusi ar *integrāciju*. *Motivācija* ir kaut kas ierobežots un subjektīvs, tā pārtrauc spēlētāju saskarsmi ar dzīvi uz skatuves, un tas norāda, ka it visam ir nepieciešams cēlonis. Es uzskatu, ka vajadzīga mīmu un apzināta muskuļu atmiņa, neiesaku iztēloties neredzamus priekšmetus – skatuves rekvizītus – un paturēt tos atmiņā. Nevis iztēloties un paturēt to atmiņā, kas ir prātā (prāts – tas ir nezināmais, neredzamais), es iesaku pārnest uz telpu, substanci vai priekšmetiem, lai neredzamo padarītu redzamu.

Telpas priekšmeti ir nezināmā projekcijas, iekšējais es redzamajā pasaulē. Ja viens spēlētājs met neredzamu bumbu (telpas priekšmetu) otram, darbība padara redzamu spēlētāja līdzdalību un saistību ar to spēlētāju, kurš neredzamo bumbu noķer. Šeit nav iespējams novilcināt laiku starp problēmas rašanos un tās atrisināšanu. Nav laika domāt par spēlēšanu, spēlētājs gluži vienkārši spēlē. Es lietoju *X laukums*, lai papildinātu *intuīciju*. *Intuīcija* ir par daudz nolietots termins, kas nozīmē daudzas lietas neskaitāmās citās skolās. *X laukums* izceļ nedefinēto un varbūt intuīcijas dabas nenosakāmību, apslēptos avotus, nemarkē – to, kas ir viņpus saprāta, prāta vai atmiņas, no kurienes mākslinieks (spēlētājs) gūst iedvesmu.

Visievērojamākās pārmaiņas pašā spēles procesā ir papildinājums "Sekojiet sekotājam", t. i., "Spoguļa spēles variants", kurā viens iesāk un visi reflektē.

Šī spēle nomierina prātu, atbrīvo spēlētājus un ļauj ieiet gan laikā, gan telpā ciešā sasaistē citam ar citu – taču ne fiziskā, vārdiskā, analītiskā un ne spriedumu veidā. Ja šo spēli spēlē katru dienu, šis vingrinājums dod spēlētāju grupai apskaužamu vienotību un harmoniju, kas vijas cauri visai teātra spēlei.

Ceru, ka šis – jaunais – izdevums dos iespēju spēlētājiem būt klāt, kad viņiem ir jābūt klāt, skaidri saredzēt un būt saredzētiem, pieskarties un būt skartiem, pazīt un būt pazītiem. Šīs spēles, jādomā, ikvienā atmodinās dabisko talantu.

Es vēlētos pateikties Karolai Sillsai par viņas palīdzību, sagatavojot šo izdevumu.

Teorija un pamatnostādnes

I. Radošā pieredze

Teātri spēlēt var ikviens. Ikviens var arī improvizēt. Jebkurš, kas vēlas, var spēlēt teātri, var to iemācīties un kļūst *skatuves cienīgs*.

Mēs mācāmies, gūstot pieredzi un uzkrājot to, un gadās arī, ka neviens nevienam neko neiemāca. Tas ir tikpat skaidrs kā bērna attīstības gaita – mazais vispirms spārdās, pēc tam rāpo, līdz sāk staigāt.

Ja vide to ļauj, ikviens sāk apgūt to, ko izvēlēties; un, ja māceklis ir pretimnākošs, vide viņam iemācīs visu, kas ir nepieciešams. *Talantam vai talanta trūkumam* te maza loma.

Paskatīsimies, kas ir domāts ar *talantu*. Ļoti iespējams, ka tas, ko dēvējam par talantīgu spēli, ir individuālas eksperimentēšanas spējas. No šī redzes viedokļa tā ir individuāla eksperimentēšanas spēju kāpināšana, lai varētu atmodināt apslēptās potences.

Eksperimentēšana ir iedziļināšanās vidē un pilnīga, organiska saplūsmē ar to. Tas nozīmē iekļaušanos visās jomās – intelektuālajā, materiālajā un intuitīvajā. No šīm trijām intuitīvā, kuras nozīme ir vitāli svarīgākā situācijas apgūšanā, bieži tiek pamesta novārtā.

Parasti domā, ka intuīcija ir kaut kāda mistiska spēja, kas piemīt tikai izredzētajam. Taču ikviens no mums ir iepazinis brīžus, kad pareizā atbilde ir *iznāca gan* vai arī *mēs rīkojāmies pilnīgi pareizi, neapdomājoties*. Dažreiz šādos brīžos, kurus izraisa krīze vai šoks, *vidusmēra* cilvēkam ir zināms, kā pārsniegt iepazītā robežu, drosmīgi iesaļot nezināmajā, un acumirkli atraisīt sevī ģēniju. Ja atbildi pieredzei meklē intuitīvā līmenī, ja cilvēks darbojas stingrā intelektuālā plaknē, viņa gara spēks ir atbrīvots.

Šī intuitivitāte var rasties tūlīt, neatliekot uz vēlāku laiku. Tā nāk kā velte

spontānā brīdī, kad esam atraisījušies no ierobežojuma rāmjiem, senām atmiņām, faktiem, svešām teorijām un metodēm. Līdz ar spontanitāti, pārveidojamies mēs paši. Tas rada strauju uzliesmojumu (eksploziju), kas arī ir personiskās brīvības moments, kad mums vaigu vaigā jāsastopas ar īstenību, kad to saskatām, pētām un atbilstoši rīkojamies. Šajā realitātē ainiņas un fragmenti darbojas kā viens veselums. Tas ir atklājumu, eksperimentēšanas un radošās izpausmes laiks.

Teātri spēlēt var iemācīties kā *viduvējie*, tā arī *talantīgie*, ja mācīšanās process garīgi ir tik spēcīgi orientēts uz teātra darba metodēm, ka tās kļūst par pašu studistu daļu.

Lai gūtu intuitīvas zināšanas, vajadzīga īpaša pieeja. Tas prasa vidi, kurā var gūt pieredzi, un, ja cilvēks šādā veidā jūtas atbrīvots, viņa darbošanās atraisa spontanitāti. Pilnīgais teksts ir šādas aktivitātes ieskicējums. Es mēģinu palīdzēt kā skolotājam, tā arī studistam rast personisko brīvību. Otrā nodaļa veltīta skolotājiem, un tajā stāstīts, kā radīt vidi, kurā attīstīt intuīciju un uzkrāt pieredzi, lai skolotājs un studists varētu uzsākt kopīgu, iedvesmas pilnu darbu.

Septiņi spontanitātes aspekti

Spēles

Spēle (rotaļa) ir visdabiskākā darbības forma un personiskās brīvības attīstīšanas veids, kas ir tik ļoti nepieciešams pieredzes uzkrāšanai. Spēle attīsta individuālos darba paņēmienus un iemaņas, kas ir vajadzīgi pašai spēlei, lai spēlētu uz skatuves.

Iemaņas attīstās tajā pašā brīdī, kad cilvēks tēlojot izjūt spēles prieku un patīkamu satraukumu, tas ir **pats labākais laiks, kad viņš ir atvērts meistarības iegūšanai.**

Izdomas un jaunrades spēja var arī pārvarēt kritiskas situācijas spēles laikā, jo jāsaprot, ka tēlotājam mērķa sasniegšanā ir brīva izvēle, vienalga, ar kādiem līdzekļiem viņš to panāk. Kamēr vien neatkāpjas no spēles noteikumiem, viņš var šūpoties, nostāties uz galvas vai arī lidot. Faktiski jebkurš neparasts vai ārkārtējs spēles veids gūst piekrišanu un tam aplaudē līdzspēlētāji.

Šādā veidā spēles kļūst noderīgas ne tikai teātrim, bet it sevišķi aktieriem, kurus interesē improvizācija un teātra pieredzes nodošana jaunatnācējiem, vai tie būtu bērni vai pieaugušie. Visas darba metodes, vieno-

šanās, līgumi u. c., ko meklē studists-aktieris, viņam tiek dotas ar teātra spēļu (tēlojošo vingrinājumu) starpniecību.

Spēļu spēlēšana ir psiholoģiski atšķirīga pēc savas intensitātes pakāpes, bet neatšķiras no dramatiskā tēlošanas veida. Spēja radīt iedomātu situāciju un spēlēt lomu tajā jau pati par sevi ir milzīga pieredze, sava veida atbrīvošanās no sevis paša, kā arī no ikdienas dzīves ritma. Šī psiholoģiskā brīvība palīdz atrisināt saspringtas situācijas un atrisināt konfliktus, tiek atbrīvotas potences, lai ar spontānu vērienu apgūtu jauno situāciju.

Jebkurai spēlei ir ievērojama sabiedriska nozīme, un tai ir nepieciešams atrisināt kādu problēmu ceļā uz mērķi, kura sasniegšanā jāiesaistās; vai nu šis mērķis tiek sasniegts, vai arī iecere negūst piepildījumu.

Ir jābūt pilnīgai saskaņai, jāvienojas par spēles noteikumiem, grupai jābūt saliedētai virzībā uz kopīgo mērķi, tad spēles uzdevums ir izpildīts. Lomu tēlotāji atdzīvojas, kļūst modri un dedzīgi, lai apgūtu jebkuru neparastu spēli, jo viņi vienlaicīgi reaģē uz dažādiem nejaušiem pavērsieniem.

Studista izaugsme raisīsies bez grūtībām, jo palīdzēs pati spēle, kurā viņš piedalās. Mērķis, uz kuru aktieris pastāvīgi virzās un uz kuru jāvirzās ikvienai darbībai, rosina spontanitāti. Šajā spontanitātē atrisās atbrīvotība un cilvēks pats top atmodināts kā fiziski, tā garīgi. Tas rada pietiekami daudz priecīga uzbudinājuma studistā, lai viņš pārtaptu; viņš panāk atbrīvošanos, lai iekļautos vidē, pētītu, mestos iekšā piedzīvojumā, lai vaigu vaigā sastaptos ar briesmām un nejustu bailes.

Enerģija, spēles likumu ierobežota, atrisās, rada spēju uzliesmojumu vai spontanitāti un, kā jau eksplozijā, visu sarauj gabalu gabalos, pārkārto un nobloķē. Sāk likties, ka auss rosina kāju pēdas un acs met bumbu.

Katra cilvēka daļa darbojas kā vienots mehānisms, kā neliels organisms lielā veselumā, vidē, kas ietilpst spēles struktūrā. Tad no šīs kompleksās pieredzes, kas sevi ietver pilnīgu vides pārvaldīšanu, tā kļūst par atbalstu un šādā veidā ļauj indivīdam būt atvērtam un attīstīt jebkuru meistarību, kas vajadzīga spēlei. Ierobežojumu pieņemšana rada lomu spēlēšanu, no kuras rodas spēle vai, kā tas notiek teātrī, – ainu tēlošana uz skatuves. Bez jebkādu autoritāšu iejaukšanās no ārpusē, kuras aktieriem uzspiež savu gribu, sakot *Ko darīt?*, *Kad darīt?*, *Kā darīt?*, katrs aktieris brīvi izvēlas savu disciplīnu, pieņemdam spēles noteikumus (tā ir interesantāk), viņš iekļaujas grupā ar entuziasmu un ticību. Neizdabādams

nevienam un arī ne ar ko nesamierinādamies, aktieris visu enerģiju var virzīt uz risināmo jautājumu un mācīties to, ko viņš ir nācis te apgūt.

Uzslava un nopēlums

Solis pretī teātra spēlēšanai dod personiskās brīvības izjūtu. Pirms sākam spēlēt teātri (un gūt pieredzi), ir jābūt gataviem to darīt. Mums vajag kļūt par apkārtējās pasaules daļu un padarīt šo pasauli īstu, to aptaustot, redzot, izjūtot un saožot, – kontakts ar apkārtējo vidi ir tas, ko mēs meklējam. Apkārtējā vide mums jāizpētī, jāiztaujā, pieņemot vai atmetot to kā nederīgu. Personiskā brīvība mums palīdz uzkrāt pieredzi, tādā veidā pašapliecināties un pašizteikties. Tiekme pēc pašapliecināšanās un pašizteikšanās, kas piemīt mums visiem, arī teātrim, ir nepieciešama.

Tikai retais no mums spēj rast tiešu kontaktu pats ar sevi. Katru vienkāršāko rīcību vai virzību apkārtējā vidē pārtrauc it kā vajadzība pēc vispāratzītas autoritātes labvēlīgiem komentāriem vai traktējuma. Mēs vai nu baidāmies, ka negūsim uzslavu, vai arī ār pasaules komentārus un traktējumu pieņemam kā neapstrīdamus. Tādā kultūrvīdē, kur uzslava un nopēlums ir kļuvuši par dominējošiem un bieži aizstāj pat mīlestību, zūd personiskā brīvība.

Būdami pakļauti citu untumiem, mēs vēlamies, lai mūs mīlētu, un baidāmies, ka tiksīm nopelti, iekams būsīm paspējuši gūt panākumus. Sašķiroti kategorijās *labs* vai *slikts* jau no dzimšanas (*labs* bērns taču bieži neraud), mēs tiekam iepīti smalkos uzslavas un nopēluma valgos un, uzsākot radošu darbu, esam paralizēti. Šķiet, ka skatāmies ar citu acīm un elpojam ar svešu degunu.

Tā, skatoties uz citiem, lai tie mums pateiktu, kur esam, kas esam un kas ar mums notiek, zūd (gandrīz pilnīgi) personiskā skatuves spēles pieredze. Tādējādi zaudējam spēju būt iekļautiem notikumā un darbojamies tikai daļēji. Mēs neapzināmies paši savu būtību un, cenždamies dzīvot (vai izvairīties dzīvot) ar citu acīm, panākam, ka pašapliecināšanās kļūst bāla, vārga, mūsu ķermenis – neizteismīgs, izzūd dabiskā pievilcība un mācīšanās nav efektīva. Tiek sakropļotas kā indivīda, tā mākslas aprises, un mazinās arī izpratne.

Mēģinādami pasargāt sevi no uzbrukuma, mēs būvējam varenu cietoksni un šaubāmies, vai katru reizi, kad uzdrošināmies spert soli uz priekšu, izcīnām cīņu. Dažs cenšas ar uzslavas/nopēluma palīdzību attīstīt ego-

centrismu un augstprātību, dažs atmet visam ar roku un peld pa straumi, cits atkal, gluži kā Elziņa pasakā, vienmēr klauvē pie loga, rausta zvanu un vaimanā: "Bet kas es esmu?" Jebkurā gadījumā kontakts ar apkārtējo vidi ir izjaukts. Pašatklāsme un citas izpētes iezīmes atrofējas. Mēģinājums būt *labam* un izvairīšanās būt *sliktam* kļūst par dzīvesveidu tiem, kuriem nepieciešama autoritāšu uzslava/nopēlums, un tas rodas no autoritārisma, kas gadu gaitā ir mainījis savu seju. Galu galā ir mainījusies visa sabiedriskā struktūra (darba biedrs, darba devējs, ģimene, kaimiņi u. c.).

Autoritārisma valoda un attieksme nepārtraukti ir jākontrolē, ja personība vēlas būt darbotiespējīga. Visiem vārdiem, kas *aizver durvis*, ir emocionāls saturs vai attieksme, tie uzbrūk studista-aktiera personībai vai arī padara to atkarīgu no skolotāja sprieduma, taču no tā vajag izvairīties. Tā kā vairākums no mums audzināti pēc uzslavas/nopēluma metodes, skolotājam tas ir jāņem vērā un no savas puses jā rūpējas, lai šī metode neieviestos skolotāja-studista savstarpējās attiecībās.

Ja to vien dara, kā gaida skolotāja-režisora spriedumu, tiek ierobežota paša skolotāja pieredze, nemaz nerunājot par studistu, jo spriedelēdams skolotājs atsakās no jaunām atziņām. Starp citu, skolotājs nevar būt objektīvs un spriest par to, kurš ir labs un kurš – slikts, jo nav taču absolūti pareiza vai nepareiza varianta. **Skolotājs ar bagātu pieredzi zina simt veidus, kā risināt problēmu, bet studists var uzrādīt simt pirmo. Mākslā tas ir sevišķi nozīmīgi.**

Autoritārisma grūtāk ir pazīt uzslavā nekā nopēlumā, sevišķi ja studists pats uzprasās pēc cildinājuma. Tas viņam dod pašapziņu, jo skolotāja atzinums parasti raksturo sasniegumu, taču tā ir skolotāja, ne studista prioritāte. Tomēr, izvairoties no uzslavēšanas, ir jābūt uzmanīgiem, lai nenotiktu atsvešināšanās un studists nejustos neveiksmnieks.

Īsta personiskā brīvība un pašizpaušme var uzplaukt tikai tādā vidē, kur starp studistu un skolotāju ir vienlīdzīgas attiecības, kur novērsta atkarība citam no cita. Problēmas, kas iekļautas tēmā, pamāca gan studistus, gan skolotājus.

Vienlaicīgi pieņemt studista līdztiesību problēmas risināšanā, kā arī viņa pieredzes trūkumu – tas skolotājam uzliek papildu slodzi. Šāds mācību veids sākumā šķiet grūts, jo skolotājam jāvelta vairāk laika studista atklājumiem, neizsakot savus vērtējumus un konstatējumus. Taču skolotājam tas nāk par labu, jo, ja studists-aktieris, darbojoties uz skatuves, kaut ko ir iemācījies, uzveduma kvalitāte patiešām būs augsta.

Problēmu risināšanas spēles un vingrinājumi šajā rokasgrāmatā palīdzēs izvairīties no autoritārisma, un, ja mācības turpināsies, tas izzudīs pavisam. Atmodinot pašapziņu, autoritārisma vispār nebūs. Jo nebūs vairs vajadzības pēc *statusa*, ko dod uzslava vai nopelums, tāpēc ka visi (skolotājs un arī studisti) cīnīsies par personisku izpratni – intuitīvā informētība kļūs pārliecinoša.

Atvirzīšanās no skolotāja kā absolūtas autoritātes ne vienmēr notiek tūlīt. Attiecību veidošanās ir gadiem ilgs process, un mēs visi baidāmies tās zaudēt. Arvien paturot prātā atziņu, ka vajadzība pēc teātra ir pats labākais meistars, skolotājs prātis atrast repliku, jo arī skolotājam ir jāpieņem spēles noteikumi. Viņš viegli atradīs savu lomu kā vadītājs gids, jo beigu beigās skolotājs režisors pārzina teātra tehniskos jautājumus tāpat kā mākslinieciskās potences un viņa pieredze ir nepieciešama grupas vadīšanā.

Jūtu izpausme grupā

Veselīgas attiecības grupā prasa, lai tās dalībnieki būtu savstarpējā saistībā, t. i., pakļautos zināmai disciplīnai, dodot savu personisko ieguldījumu, kāda projekta pilnveidošanā. Ja viens paceļas pāri citiem, tad pārējiem ir maz iespēju izaugsmei, darbošanās nesagādā prieku, zūd draudzības gars.

Teātris ir mākslinieciskas grupas draudzīgu attiecību kopums, kas prasa daudzu cilvēku enerģiju un talantu jau no lugas vai ainas pirmās frāzes līdz aplausu beidzamajam akordam. Bez šīs mijiedarbības vienam aktierim te nav ko darīt, jo, ko gan viņš spēlētu, kādus izteiksmes līdzekļus lietotu un kādu efektu radītu neiekļaujoties grupā?

Studistam-aktierim jāiemācās, *kā tēlot*, tāpat kā spēlēt, arī šeit iesaistīti visi. Improvizēšanas teātris prasa ļoti ciešas grupas savstarpējās attiecības, ko rada sapratne un saskaņa, grupai iekļaujoties ainās vai lugā kopumā.

Studistam, kurš tikko sāk apgūt teātra pieredzi, strādājot saskaņā ar grupu, rodas, no vienas puses, drošības izjūta, bet, no otras, – bailes. Tā kā daudzi piedalīšanos teātra nodarbībās jau ar izrādīšanos (tāpēc arī bīstas uzstāties), vienpatis sevi iztēlojas par vienu pret daudziem. Viņš viens pats braši stājas pretī daudziem *nenovīdīgiem cilvēkiem*, kuri sēž, lai viņu bargi izvērtētu. Lai sevi apliecinātu studists, nepārtraukti vērtē pats sevi un nesper ne soli uz priekšu.

Taču, strādājot grupā, tēlojot un gūstot pieredzi visiem kopā, students-aktieris integrējas grupā un iekļaujas tās aktivitātēs. Tiek pieņemts kā atšķirīgais, tā arī kopīgais. Grupu nekad nedrīkst izmantot, lai piespiestu tai būt saliedētai, bet, kā jau spēlē, tai ir jābūt darbošanās rosinātājai, dzenulim.

Norādījums skolotājam-režisoram būtībā ir pavisam vienkāršs: viņam ir jāredz, vai katrs studists ik brīdi jūtas brīvi. Pamudinājums skolotājam vai vadītājam ir domāts, lai aktivizētu katru grupas studistu, cienot viņa darbošanās spējas. Kaut gan apdāvināts studists vienmēr spēj dot vairāk (tā mums šķiet), taču arī studists, kurš pilnībā izsmēlis savas potences, ir pelnījis cieņu, lai arī cik niecīgs viņa ieguldījums. Studists vienmēr nevar izdarīt to, ko skolotājs uzskata par iespējamu, taču viņa iespējas pieaug līdz ar paša izaugsmi. Tāpēc strādājiet ar studistu tur, kur viņš ir, nevis tur, kur, pēc jūsu domām, viņam vajadzētu būt.

Grupās saskaņa noņem visu sacensībai uzspiesto stresu, atlīdzina spēka patēriņu un paver ceļu harmonijai.

Rosīgs sacensības gars rada māksliniecisku spriedzi, un, kad šis gars aizstāj līdzdalību, rodas piespiedu darbošanās. Sacensībai ir tikai blakusnozīme, ja visjaunākajiem dalībniekiem grib iedvest, ka viņiem jābūt labākiem par citiem. To jūtot, tēlotājs savu enerģiju izlietos vienīgi sev pašam, viņš būs norūpējies, jutīsies pamests un kolēģi viņam kļūs par biedu. Ja sacensības garu maldīgi uzskata par mācību instrumentu, tēlošanas un spēles nozīme tiek izkropļota. Lomas tēlošana ļauj aktierim atbildēt ar visu *viņa būtnei dotajā vidē*. Uzspiesta sacensība padara šo harmoniju neiespējamu, jo tā izjauc dabisko tēlošanu, liek norobežoties un nošķirties citam no cita.

Ja sacensības gars un salīdzinājumi uzbango par augstu, studists uz to acumirkli reaģē. Viņš cīnās par savu statusu, otru nogrūzdams nost, tā izveidojot aizsargfunkciju attiecības (sniedzot detalizētus *cēloņus* pašai vienkāršākai darbībai, nopeļot citus un nosodot par visu, ko viņi dara, reizēm visai agresīvi). Tie, kuri uzskata, ka nav iespējams mēroties spēkiem ar uzspiestu stresu, kļūst apātiski vai garlaikojas. Gandrīz visi pagurst. No otras puses, sacensības gara izvēršanās ir katras grupas aktivitāšu organiska sastāvdaļa, kas atslābina stresu, tādējādi it kā paturot aktieri visu laiku neskartu. Tas ir satraukums, kas pieaug, kad tiek risināta problēma. Skatuves kolēģi ir vajadzīgi, un tie labprāt jāuzņem savā pulkā.

Meistarīgi pieejot jebkurai problēmai, mēs izejam plašākos laukos, jo,

ja jau problēma ir atrisināta, tā izkūst kā konfekts. Apguvuši rāpošanu, mēs nostājamies uz kājām un, ja varam stāvēt, varam arī staigāt. Šī mūžīgā parādību rašanās un *izkušana* ar katru jaunu apstākļu veidošanos attīsta aizvien lielāku un lielāku izpratni (sk. visus pārveidošanas vingrinājumus).

Ja mēs turpinām spēlēt teātri, ir jābūt dabiskam izvērsumam, kur katrs pats cenšas risināt aizvien sarežģītākas problēmas. Tās tad varēs atšķetināt nevis uz kāda cita rēķina, nedz arī ciešot milzīgu emocionālu zaudējumu, kas rodas, ja kādu piespiež darboties, bet gan – harmoniski darbojoties visiem kopā. Labdabīga, labvēlīga konkurence mobilizē un atraisa enerģiju, kas nepieciešama ārkārtēju uzdevumu risināšanā, turklāt radot prieku un gandarījumu par padarīto.

Nav noliedzam, ka daži cilvēki, strādājot ar piespiedu enerģiju, gūst panākumus, taču viņi jau ir zaudējuši darbošanās prieku un par saviem panākumiem nejūt gandarījumu. Tomēr, ja savus pūliņus veltīsim, lai tikai sasniegtu mērķi, mēs riskējam zaudēt visu, uz ko esam bazējuši savu ikdienas darbu. Ja mērķa sasniegšana stāv pāri visam, un netiek pietuvināta ar regulāru darbu, mēs jūtamies piekrāpti... Bet, ja mērķi sasniedzam izaugsmes ceļā, dabiski, bez piespiedu līdzekļiem, rezultāts – izrāde – ir pavisam citāds. Nevajag domāt – ja esam gatavi gūt panākumus, tad, lai tos sasniegtu, ir atļauts viss. Mēs varam krāpt, melot, zēmoties, nodot, atteikties no sabiedriskās dzīves. Taču saprotams, būtu daudz, daudz patīkamāk, ja panākumi raisītos garīga pacilājuma un mācīšanās gaitā. Cik daudz cilvēcisku vērtību nebūtu nolaupīts mākslai, ja nedzītos tikai pēc panākumiem!

Tāpēc, grupā sacensības garu novirzīdami uz centību, atcerēsimies, ka pats darba process notiek, pirms tiek gūts rezultāts. Mums jāatbrīvo studists-aktieris no stereotipiem un jāpalīdz viņam darboties tieši problēmas risināšanā.

Gan apdāvinātais studists, kurš gūst panākumus arī ar lielu spriedzi, gan tāds, kuram uz panākumiem maz cerību pat piespiedu kārtā, kļūs radoši atbrīvots, un mākslinieciskie standarti pacelsies augstāk, kad brīvā gaisotnē veselīgā enerģija atbrīvosies no važām. Tādējādi ar katru mēģinājumu teātra spēlēšanas problēmas padziļinās un bagātinās.

Publika

Publikas lomai jāklūst par teātra darbības būtisku sastāvdaļu, lai gan daudzkārt tas netiek ņemts vērā. Laiks un doma dota aktierim, dekorāciju

zīmētājam, režisoram, tehniskajam darbiniekam, komandantam u. c., bet, ja nebūtu publikas, kuru bieži nenovērtē, nebūtu vajadzīgas ne mākslinieku un tehnisko darbinieku pūles, ne viņu ieguldītais darbs. Publiku bieži uzskata vai nu par ziņkārīgu pūli, ko aktieri un režisori tik tikko pacieš, vai arī par briesmoni, kurš to vien gaida, lai izteiktu savu bargo spriedumu. Frāzi *aizmirsti publiku* kā līdzekli lieto daudzi režisori, iedrošinot studistu-aktieri, lai tas uz skatuves atslābinātos. Bet šī attieksme, iespējams, uzceļ *sienu*. Aktieris nedrīkst aizmirst publiku, tāpat kā viņš nedrīkst aizmirst savu tekstu, dekorācijas un kolēģus.

Publika ir pats cienījamākais kolektīvs teātrī. Ikvienu aktiera apgūtā metode, priekšskars, uz skatuves redzamais dzīvoklis, režisora analīze, katra aina – viss domāts skatītājiem. Viņi ir viesi, līdzspēlētāji, pēdējais spieķis ritenī, lai tas varētu ripot. Skatītāji padara izrādi nozīmīgu. Ja skatītāji izprot lomu, aktieris pilnīgi atraisās un atbrīvojas. Izrādīšanās zūd, ja studists-aktieris sāk uztver publiku nevis kā bargu tiesnesi vai cenzoru, arī ne kā draugu, bet gan kā cilvēku, ar kuru viņš dalās pieredzē. Ja skatītājus uztver kā būtisku teātra daļu, studists-aktieris sāk apzināties, ka viņš ir saimnieks un viņam pret tiem ir atbildība. Zūd stikla siena, un skatītājs kļūst par spēles daļu, par pieredzes daļiņu un tiek sirsnīgi pieņemts. Šīm attiecībām ir jāpastāv visu laiku.

Ja starp visiem valdīs saskaņa, teātrī pieredzes apgūšanā dominēs personiskā brīvība. Skatoties lugu, nedrīkst būt nekādas mākslīgas stimulēšanas, ja jau skatītājs ir veselā daļa, viņu nedrīkst vazāt aiz deguna, nedz arī likt viņam izdzīvot citu cilvēku dzīvi (pat ne uz vienu stundu) vai arī viņu identificēt ar aktieriem. Publika vēro izpildītāju (un arī dramaturgu) meistarību, un tās tiesības ir prasīt no aktieriem (un dramaturgiem), lai viņi ar savu meistarību radītu maģisko teātra realitātes pasauli. Tai ir jābūt pasaulei, kur var tikt izpētīts cilvēka kļūmīgs solis, minētas mīklas, radīts sapņu tēls, tai jābūt brīnumu pilnai pasaulei, kur no cepures var izvilkt trusīšus, kur pats nelabais rāda trikus un runā...

Mūsdienu teātra problēmas tiek paustas jautājuma formā. Ja mūsu darbs teātrī nākotnes dramaturgiem, režisoriem un aktieriem dotu iespēju uzrunāt publiku ar lomas starpniecību un daļu no šī procesa varētu nosaukt par teātri, lai katram būtu tiesības uz personisko pieredzi, iespējams, rastos pilnīgi jauna teātra spēlēšanas forma. Šādā veidā jau dažs labs brīnišķīgs profesionāls improvizācijas teātris ir sajūsminājis publiku, kas ik vakaru gūst pavisam jaunu teātra mākslas pieredzi.

Teātra metodes

Teātra metodes nebūt nav neaizskaramas. Gadiem ejot, pilnīgi mainās teātra stils, arī metodes mainās, jo tās ir saskarsmes metodes. Saskarsme, kontaktēšanās ir daudz nozīmīgāka nekā pati metode.

Darba paņēmieni vai metodes mainās atbilstoši laika un vietas prasībām. Ja teātra darba paņēmienus uzskata par rituālu un ja ir zudis cēlonis, kāpēc šis rituāls iekļauts aktiera meistarībā, tad tas kļūst nenozīmīgs. Ja metodes atdala no pieredzes apgūšanas, rodas mākslīga siena.

Metodes nav mehāniskas ierīces – mazas, glītas somiņas ar skaistām etiķetēm, kur iekšā ir visādi triki, tikai jāpaņem vajadzīgais. Ja mākslas forma kļūst statiska, šīs izolētās *metodes*, kuras pieņem, lai veidotu formu, jāmacās un jo stingri jāievēro.

Ja studists nav neparasti intuitīvs, šāds sastingums mācīšanās procesā atstāj novārtā iekšējo attīstību, kas pastāvīgi atspoguļojas izrādē un cieš indivīda formas un izaugsme.

Ja aktieris pilnībā pārvalda skatuvi, ir daudzi veidi, kā darīt vai pateikt vienu un to pašu, arī metodes radīsies pašas no sevis (tam tā vajadzētu būt). Tieša, dinamiska pieredzes apgūšanas apzināšana un eksperimentēšanas metodes, spontāni apvienotas, atbrīvo, atraisa aktieri, un viņa tēlojums ir dabisks un brīnišķīgs. Teātra spēles to lieliski panāk.

Mācību procesa iedzīvināšana

Māksliniekam ir jābūt gatavam atvērties brīnum pasaulei, ja viņam uz skatuves jārada realitāte. Teātra mācību process nenotiek mājās (īpaši jāakcentē – uz mājām tekstu līdzī neņemt), tāpat viss, ko tiecamies iegūt, studistam ir jāapgūst kopīgā darba procesa laikā mēģinājumos. Viņš visu uzsūc sevī un atdod atpakaļ, iemiesodams to ikdienā. Lai teātri labi spēlētu, nepieciešams mobilizēt visu jūtu arsenālu, atbrīvoties no aizspriedumiem, interpretācijām un pieņēmumiem (ja aktierim ir jārisina kāda problēma), jo tikai tad var tieši kontaktēties ar apkārtējo vidi, priekšmetiem un cilvēkiem tajā. Ja tas ir iemācīts teātra sienās, vienlaicīgi rodas atzišana, kā arī tieša un svaiga saskarsme ar ārējo pasauli. Tad tas viss studistu-aktieri un viņa brīnum pasauli ieskauj vēl ciešāk, liekot gūt radošu pieredzi. Šāda pieredzes apgūšana faktiski ir vienīgais darbs, un, reiz iesākts, šis process kļūst bezgalīgs – tāpat kā vilnišu ņirbēšana varavīksnes krāsās. Ja studists redz cilvēkus, kā tie izturas, ja viņš redz debess krāsas, saklausa

gaisa virmošanu, jūt zemi zem kājām, vēju šalcam sejā, viņa uztvere kļūst plašāka un protams, viņš ātrāk izaug kā aktieris. Pati dzīve teātrim sagādā materiālu, un mākslinieciskā izaugsme iet roku rokā ar sevis iepazīšanu.

Fiziskā saskarsme ar mākslu (fizikalizācija)

Šis neparastais termins, kas tiek lietots grāmatā, norāda, ar kādiem līdzekļiem un kādā līmenī studistam tiek sniegts nevārdiskais materiāls pretstatā intelektuālajai vai psiholoģiskajai pieejai. *Fizikalizācija* sniedz studistam konkrētu personisko pieredzi (kuru viņš spēj pieņemt), no kuras atkarīga turpmākā pieredze, un tas kā skolotājam, tā arī studistam dod nepieciešamo vārdu krājumu mērķtiecīgām savstarpējām attiecībām. Pirmkārt, mums ir jāpanāk studistu fiziskās izpausmes brīvība, jo fiziskās pasaules un jūtu pasaules radniecība ar mākslu atver durvis uz izpratni. Kāpēc tā, nav viegli atbildēt. Katrā ziņā esiet pārliecināti, ka tas notur aktiera uztveri tiešā un mūžīgā attīstībā pret apkārtējo vidi.

Taču realitāte, kā mēs zinām, var būt fiziska, kādu to uztveram un kā ar to saskaramies jūtu ceļā. Ar fizisko saskarsmi visa dzīve gūst pavisam citu tempu, vai tā ir dzirkstele, kas uzšķīlusies no krama, vai bangas šļākšanās pret krastu, vai bērna piedzimšana. Fiziskā pasaule ir zināmā pasaule, ar kuras starpniecību varam atrast ceļu nezināmajā, intuitīvajā un varbūt arī saskarsmi ar to, kas cilvēka prātam nav aptverams.

Katrā mākslas formā mēs meklējam pieredzi, dodoties tālāk par jau zināmo. Daudzi no mums saklausa jaunā šalkoņu, bet mākslinieks palīdz piedzimt jaunai realitātei, kuru skatītāji tik ļoti gaida. Tas ir skatiens realitātē, kura iedvesmo un atjauno. Aktiera loma ir tā, kurai jādod šis ieskats. Tas, kam viņš tic, būtībā uz mums neattiecas, jo tas ir kaut kas ļoti intīms, kas skar tikai aktieri pašu un nav domāts publiskai apskatei. Tāpat nav jānodarbojas un jāpēta, ko īstenībā aktieris jūt. Mums jāsaista savas intereses ar aktiera tiešo, fizisko saskarsmi, bet jūtu pasaule lai paliek viņam pašam. Kad enerģiju saista fiziskais objekts, nav vairs laika ne *jušanai*, ne apģērba apņēmīšanai, ne arī spriešanai – vai aktieris vispār tiek apbrīnots? Ja tas šķiet skarbi teikts, esiet pārliecināti, ka, cenšoties sasniegt mērķi saistībā ar mākslu, studistiem-aktieriem skatiens kļūst skaidrāks un viņu vitalitāte pieaug. Jo enerģija, kas bijusi saistīta ar bailēm no pakļaušanās, nu ir atbrīvota (un tā nav sevī noslēgusies), jo studists intuitīvi saprot, ka neviens slepus nelūrēs un nespiegos, kas notiek viņa privātajā dzīvē.

Aktieris materiālu var salikt pa plauktiņiem, sīki izanalizēt ar prātu vai tuvoties savai lomai no vēstures viedokļa, bet, ja viņš nav spējīgs piemēroties un ar lomu fiziski kontaktēties, tam visam nav nekādas nozīmes, aktiera kājas ir kā svina pielietas un skatītāju acīs neredz iedzirkstamies iedvesmas uguntiņu.

Teātris nav nedz klinika, nedz arī vieta, kur apkopo statistikas datus. Aktierim ir jāuzbur un jāizpauž pasaule, kas gan ir fiziska, bet ar savu novērošanas un informācijas bagātību pārspēj objektīvo īstenību un atklāj vairāk, nekā acis var redzēt.

Mums visiem ir jāatrod instruments šai izpaušmei. Šis instruments ir *fizikalizācija*.

Kad aktieris mācās, viņš var kontaktēties ar publiku tieši, izmantojot fizisko valodu, tas viņu it kā mobilizē, padara modru. Aktieris ļauj, lai šī fiziskā izpaušme viņu nes, kurp tā vēlas. Jo, piemēram, improvizējot teātrī, kur ir maz dekorāciju, kostīmu, skatuves rekvizītu vai to vispār nav, aktieris uzzina, ka skatuves realitātei vajag gan telpu, faktūru, dziļumu, īsāk sakot – fizisko realitāti.

Šī realitāte jārada no nekā, tā sakot, jāšper solis – pirmais solis viņpus eksistējošā. Lielajā teātrī, kur parasti lieto dekorācijas un rekvizītus, pazemes cietuma sienas, piemēram, ir tikai uzkrāsotas uz audekla un dārgumu lādes patiesībā ir tukšas kastes... Arī šeit aktieris var radīt teātra realitāti, tikai padarot to fiziski uztveramu. Lai arī ar dekorāciju, kostīmu vai spēcīgu emociju palīdzību, aktieris tomēr mums to visu var tikai **parādīt**.

II. Aktiera meistarības laboratorijā

Darba sistēma vedina uz domām, ka, strādājot pēc norišu plāna, mēs varam iegūt pietiekami daudz datu un pieredzes, lai runātu par jaunu izpratni teātra darbā. Tie, kuri strādā teātrī, katru veiksmi izskaidro kā sava darba rezultātu, un viņiem apzināti vai neapzināti ir sava sistēma. Daudzi ļoti kvalificēti skolotāji-režisori strādā tik intuitīvi, ka viņiem nav gatavas formulas, ko dot citiem. Un tieši šis faktors it kā sašaurina *apdāvināto* skolotāju-režisoru loku, jo viņu pieredze *paliek* tikai viņiem

pašiem, bet tā tam nevajadzētu būt. Cik bieži, vērodami demonstrējumus un klausoties lekcijas, esam nodomājuši: *vārdi ir īstie, princips pareizs, rezultāti brīnišķīgi, bet kā to izdarīt mums?*

Visas teātra spēlēšanas problēmas šajā rokasgrāmatā ir atzīmētas mācīšanas/mācīšanās sistēmas tabulā. Tā ir norise, kas sākas tikpat vienkārši kā reizrēķins divreiz divi. Un atbilde uz jautājumu "Kā to izdarīt?" – atrodama šajā materiālā. Taču nevienai sistēmai nav jābūt noslēgtai sistēmai. Mums uzmanīgi jāspēr solis pa solim, ja negribam izpostīt savus sapņus. Kā lai tiekam pie norišu plāna, kamēr meklējam *brīvu* rīcības veidu?

Atbilde ir skaidra. Tā ir pati mākslas prasība, kurai jānorāda ceļš, veidojot un regulējot darbu un tāpat pārveidojot mūs visus, lai iepazītu šī lielā spēka virzību. Mūsu pastāvīgo rūpju lokā tad būs mobilā, dzīvā īstenība, nevis piespiedu darbs.

Kad vien mēs satiekamies, vai tas būtu radošās meistarības laboratorijās vai izrādē, ir jābūt kādai norisei, teātra iedzīvināšanas momentam. Ja ļausim tam notikt, mācīšanas, režijas, tēlošanas, izaugsmes un improvizēšanas metodes būs it kā nejaušas, taču nāks no paša sirds dziļuma. Jāsaprot, ka mūsu darba procesam jāķļūtu dzīvam un uz to jāiet. Tieši tā radās vingrinājumi, kas minēti un izvērsti šajā rokasgrāmatā. Tie, kuri no sirds kalpo teātrim, tie, kurus meklējam, attīstīsies izaugsmē, un mēs sasniegsim meklēto.

Šie centieni patiesi iemiesojas jaunajā, satraucošajā skatuves ainu improvizācijas attīstībā. Improvizācija var rasties tikai tēlojot, mainoties un atrodoties mūžīgā kustībā. AINU improvizācijas materiālu nerada tikai viena cilvēka darbs vai viens rakstnieks, tas rodas, vienam izpildītājam saskanīgi iedarbojoties uz otru.

Šī materiāla daudzums, klāsts un vitalitāte, caur kuru jāiziet katram studentam, ir tiešā proporcijā ar to, ko viņš spontāni iegūst pieredzes, izaugsmes un intuitīvajā veidā.

Šajā nodaļā ir mēģināts noskaidrot, kā skolotājam-režisoram organizēt mācību materiālu teātru saietos, kā izvairīties no iekalšanas un iekļauties mums vēl nezināmajā elementā. Lai gan varētu atiet malā, baidoties zaudēt ierastos ritmus, vairākums no mums tomēr atradis domubiedrus un kopīgi veicinās teātra dzīvā gara saglabāšanu.

Lai nonāktu pie šīs izpratnes, skolotājam-režisoram ir jābūt divējādam viedoklim attiecībā pašam pret sevi un pret studentu:

1) stingra pasniedzamā materiāla ievērošana tā acīm redzamajai iedzīvināšanai uz skatuves,

2) stingri jāraugās, vai materiāls pietiekami pamatīgi sasniegs dziļāku intuitīvās atbildes līmeni.

Lai vārds *intuitīvs* nekļūtu nodrāzts, lietojiet to, apzīmējot zināšanu jomu, kas atrodas viņpus kultūras, rasu, izglītības, psiholoģijas un vecuma ierobežojumiem, kas ir dziļāka par manierīgu klīrību, aizspriedumiem, intelektuālismiem, kurus lielākā daļa no mums *valkā* ikdienas dzīvē.

Labāk apkampsim cits citu dziļā sapratnē un centisimies atbrīvot cilvēciskumu sevī un audzēkņos. Tad pazudīs mūsu būrīša sienas, aizspriedumi un visādi rāmji, kā arī iepriekšpieņemtais *pareizais* viedoklis. Paraudzīsimies uz lietām ar *iekšējo aci*. Tad nebūs jābīstas, ka sistēma varētu mūs sastindzināt.

Problēmu risināšana

Problēmu risināšana aktiera meistarības laboratorijā tuvina kā skolotāju, tā audzēkni viena kopīga mērķa sasniegšanai. Vienkāršos vārdos to var izteikt kā situāciju radišanu, lai tās risinātu. Skolotājam nevajag analizēt, intelektualizēt, dalīt sastāvdaļās audzēkņu darbu, balstoties uz savu personisko pamatojumu. Tas arī izslēdz nepieciešamību studentam mācīties, atkārtojot pasniedzēja viedokli. Tas rada tiešu kontaktu ar apgūstamo materiālu, attīstot drīzāk radniecisku saikni, nevis atkarību citam no cita, rodas iespēja gūt pieredzi un nogludināt ceļu, lai dažādu slāņu cilvēki varētu darboties kopā.

Ja mēs atdarinām (atkārtojam) pedagoga vai cita cilvēka pieredzi un viņa izpausmes (ejam it kā caur svešu individualitāti), lai kaut ko iemācītos, to iekrāso skolotāja subjektīvās izjūtas, tādējādi visai bieži izraisot grūtības un tik ļoti pārmainot pieredzi, ka tās personiskā apgūšana kļūst neiespējama. Kādas autoritātes kritiska uzslava/nopēlums kļūst svarīgāka par mācīšanos, un students atkal tiek iežogots rāmjos (pats savos un skolotāja), uzvedība un attieksme nav spontāna un daudzveidīga. Problēmu risināšana šo iežogojumu novērš.

Problēmu risināšana, organiskas vienības radišana un darbības brīvība, kā tas notiek spēlē, kas savukārt rada patīkamu satraukumu, pastāvīgi izprovocējot krīzes momentus, liek visiem dalībniekiem būt gataviem pieredzes apgūšanai.

Tā kā nav ne pareiza, ne nepareiza veida, kā risināt problēmu, un tā kā atbilde uz katru problēmu ir iepriekš ieskicēta jau pašā problēmā, rūpīgs ilgstošs darbs dod iespēju šo atbildi rast ar tās pašas apslēpto spēka avotu. **Kā** studists-aktieris atrisina uzdevumu, kas skar tikai viņu? Aktieris var skriet, kliegt, rāpties, mest kūleņus kā spēlē, kamēr vien risina neskaidro jautājumu. Visi tēla un personības deformējumi pamazām izzūd, jo patiesa sevis atklāšana ir daudz aizraujošāka nekā neīstums, egocentrisks, izrādīšanās vai vajadzība pēc sabiedriskas atzīšanas.

Tas attiecas uz skolotāju-režisoru un arī uz studistu grupas vadītāju. Viņam vienmēr ir jābūt nomodā, viņa rīcībā aizvien jābūt jauniem uzdevumiem un iecerēm, kas spētu atrisināt jebkuras radušās grūtības. Viņš kļūst par diagnostiku un attīsta savas personiskās iemaņas, pirmkārt, atrodot, kas studistam vajadzīgs, kā trūkst viņa darbā, vai arī, otrkārt, – izvēloties tieši to uzdevumu, kas studistam ir vispiemērotākais.

Balss modulēšana, tēla raksturojums, lietišķa darbošanās uz skatuves, materiāla attīstīšana ainas improvizācijai, tas viss ir viegli paveicams, ja strādā pareizi. No dogmatisma jāizvairās, ne jau lasot lekcijas, kā jāspēlē teātris. Valoda ir dota, lai noskaidrotu problēmu. To varētu uzskatīt par nevārdisko mācīšanās sistēmu tik ilgi, kamēr studists savāc pats savus datus tieši no pirmavotiem. Kopīgā risinājuma meklēšana novērš uzmanību vienam no otra, atbrīvo personību, spriedelēšanas aizbildināšanās vietā nāk uzticēšanās, radniecīgums, māksliniecisko grupu izveidojot par kopu ar stingriem mākslinieciskiem principiem.

Tas ir izaicinājums visiem meistarības laboratorijas dalībniekiem. Katrs no sava skatu punkta abpusēji koncentrējas uz risināmajām problēmām. Ar laiku pazudīs pēdējās autoritārisma paliekas, bet ar nosacījumu – visiem ir jāstrādā, lai kopīgi risinātu teātra meistarības jautājumus. Ja visjaunākajiem aktieriem pateiks, ka viņiem nekad netiks uzdoti jautājumi, uz kuriem viņi nevar atbildēt, vai arī netiks radīta problēma, kuru nevar atrisināt, viņi tam noticēs.

Koncentrēšanās punkts (fokuss)

Koncentrēšanās punkts palīdz atbrīvot visas grupas varēšanu un katra paša talantu. Ar koncentrēšanās punkta palīdzību viskomplicētāko mākslas formu – teātri – var iemācīt kā jaunajiem, tā jaunpienācējiem, tāpat vecākiem cilvēkiem, arī amatniekiem, pedagogiem, fiziķiem, mājsaimniecēm.

Tas visus atbrīvo un ļauj mesties iekšā aizraujošajā piedzīvojumā. **Koncentrēšanās punkts – centrs sistēmai, kas ir izklāstīta šajā rokasgrāmatā, un tas dod darbību studistam.** Tā ir *bumba*, ar kuru visi spēlē. Tās lietošana ir daudzveidīga, un sekojošie četri uzskaitījumi palīdzēs labāk orientēties teātra meistarības laboratorijā.

1. Tā palīdz izcelt atsevišķas veselā daļas un veicina to pilnīgāku izpēti.
2. Improvizācijai tā piešķir māksliniecisko disciplīnu, jo nekontrolēta daiļrade dažkārt var kļūt ārdoša, haotiska, bezmērķīga, nevis stabilizējošs spēks.

3. Tā liek studistam koncentrēt uzmanību vienā kustīgā punktā ("*Nenovērs acis no bumbas*"), attīsta studista spējas iesaistīties kolektīvā un kopīgi risināt problēmu.

4. Sekošana koncentrēšanās punktam, kad jārisina problēma, vai tas būtu pats darbības iesākuma laiks, kad studists skaita skatuves dēļus un krēslus, vai vēlāk, kad viss kļuvis sarežģītāks, – atbrīvo studistu spontānai darbībai un rosina zibenīgi meklēt risinājumu, atbrīvo uztveri, novērš lieku spriedelēšanu, ir kā tramplīns lēcienam intuitīvajā.

Materiāla sniegšana fragmentāri atbrīvo aktieri darbībai jebkurā viņa attīstības stadijā. Tā saliek teātra pieredzi sīkās (vienkāršās un pazīstamās) daļiņās tā, ka ik gabaliņš ir viegli atpazīstams un tas nevienu ne satriec, ne arī atbaida.

Iesākumā meistarības apgūšana var aprobežoties ar tasītes turēšanu, rīkošanos ar virvi vai durvīm. Tad, problēmām izvērsoties, tā kļūst aizvien sarežģītāka, un beidzot studists-aktieris tiek ievadīts tēla, emociju un sarežģītu notikumu izpētē. Sīkas detaļas fokusēšana visā mākslas formas daudzveidīgajā kompleksā liek ikvienam uz skatuves kaut ko darīt, visi aktieri pilnīgi absorbējas teātra spēlē, un pazūd jebkura interese par uzslavu vai nopelumu. Metodes rodas no šīs kaut kā darīšanas (tēlošanas), mācīšanas, režijas vadišanas, lomas spēlēšanas, ainu improvizēšanas. Ikviena detaļa izvēršas, tā kļūst par soli virzienā uz jaunu veselumu gan atsevišķam indivīdam, gan visam teātrim. Intensīvi strādājot ar daļām, grupas darbojas visas teātra struktūras labā.

Savstarpēji saistot atsevišķas problēmas citu ar citu, skolotājs patur prātā divus, trīs un vairākus vadmotīvus vienlaicīgi. Ir ļoti būtiski, vai skolotājs apzinās, kāda loma ir teātra pieredzei ikvienas problēmas izpētē un kur tā iekļaujas kopējā auduma rakstā, taču studistam par to nav jāstāsta. Daudzas skatuves iemaņas nevarēs tikt izmantotas kā atsevišķi vingrinā-

jumi, bet tās attīstīsies līdztekus pārējām. Piemēram, uz tēla traktējumu raugoties – agrīnajā praksē jābūt piesardzīgam –, ar katru jaunu vingrinājumu tas kļūs spēcīgāks, kaut arī galvenais koncentrēšanās punkts tiks vērsts uz kaut ko citu. Tas liek izvairīties no pārāk lielas vispārējas aktivitātes un darbošanos padara organiski saliedētu (vienotu).

Koncentrēšanās punkts ir kā papildu robeža (spēles noteikumi), kurā aktierim jāstrādā un kurā tam būs jāsastopas ar krīzēm, turklāt pastāvīgi. Tieši tāpat kā džeza mūziķis, iekļaudamies pārējo mūziķu ansamblī, ievēro personisko disciplīnu, tā arī koncentrēšanās punkta uzraudzība neļauj studistam reaģēt uz katru jau briesošu krīzi. Tā kā studistam ir jāstrādā tikai savas meistarības izkopšanā, viņam visas savas jūtas jāvirza uz vienu vienīgu problēmu, un tas neļaus nodarboties ar vairākām lietām vienlaicīgi. Aizņemts ar meistarības apgūšanu, studists-aktieris nevilcinādamies dodas pretim visam, ar ko sastopas. Viņš, tā sakot, tiek pārsteigts negaidot un darbojas nebaudoties un nepretojoties. Katru problēmu var atrisināt un, ja tās fokuss atrodas ārpus studista redzesloka, jebkurš sekmiģs meistarības apgūšanas pasākums iedarbojas kā stabilizējošs nosacījums un drīz vien ļauj katram *ticēt shēmai* un pilnībā atdot sevi mākslai. Visiem tēlotājiem, kamēr viņi meistarības apgūšanā strādā individuāli, noteiktā laikā vajag pulcēties vienkopus, gluži kā spēlē ap bumbu, un savstarpēji saistītiem spēlēt visiem kopā. Tas taisnā ceļā satuvina aktieri ar problēmu. Pilnīga iekļaušanās objektā (notikumā vai projektā) veido gandrīz vai radnieciskas attiecības ar citiem, jo, lai sasniegtu mērķi, ir nepieciešams iepazīt pašam sevi un citam citu. Padarot sevi vai otru aktieri par objektu (bumbu), pastāv briesmas – reflektēt un absorbēties. Mēs varētu arī stumdīt cits citu pa laukumu (skatuvi) un paši sevi eksponēt, spēlējot bumbu, bet radniecības saites saglabā indivīda veselumu, ļaujot eksistēt telpā, kurā var brīvi elpot (spēlēt), kā arī pasargāt mūs no subjektīvām vajadzībām.

Meistarības apgūšana absorbē mūsu subjektīvās vajadzības un atbrīvo mūs, tas savukārt padara iespējamu darbošanos uz skatuves un atbrīvo no lugu rakstīšanas, pārspīlētas jūtu izpausmes un psiholoģiskās drāmas. Laikā, kad reāli pastāv mākslinieciskā grupa, mēs varam bez jebkādas ļaunprātības padarīt sevi un citus par objektu.

Koncentrēšanās punkts ir maģiskais fokuss, kas nodarbina prātu un darbojas kā atsvars mūsu pašu centros (intuitīvais), lauždamies cauri sienām, kuras mūs un citus šķir no nezināmā. Katrs ir cieši apņēmis

veicināt problēmas atrisinājumu, un šeit nenotiek nekāda personības sašķelšanās. Mums neatliek laika novērot pašiem sevi, izzūd nevajadzīga kontrole vai lieka apdomāšanās. Spontanitāte nevar rasties no duālisma, no stāvokļa *tikt novērotam*, vai tas būtu aktieris, kurš pats sevi novēro, vai arī tāds, kurš bīstas, ka varētu tikt novērots.

Šī atsevišķu indivīdu savstarpējā fokusēšanās un iekļaušanās rada patiesas radniecīgas attiecības, daloties mirkļa pieredzē un ļaujot vaļu individuālai reakcijai. (Runa ir nevis par individualitāti, bet gan par to, kā panākt daudzkrāsainu, dažādu, atšķirīgu izpausmju reakciju.)

Izvērtēšana

Izvērtēšana notiek vienmēr, kad visa grupa ir beigusi strādāt ar kādu uzdevumu. Tas ir laiks, kad jāizvēlas mērķtiecīgs vārdu krājums. Kad panākta tieša, draudzīga saskarsme audzēkņu vidū, kad uzdevuma risināšanā un koncentrēšanās punkta noskaidrošanā iesaistījušies visi meistarības mākas apgūšanas dalībnieki, ieskaitot skolotāju-režisoru. Šī grupa palīdz noņemt izpildītājiem rūpju nastu un vainas apziņu. Bailes no sprieduma (pašam no sava un arī citu) pamazām pāriet, jo *labs/slikts, pareizs/nepareizs* drīz vien izzūd no leksikas un domāšanas. Aktieris sāk izjust sevi kā ķēdes locekli veselumā. Baiļu izzušana rada atbrīvotības sajūtu – nav jātaisnojas, jāaizstāvas, atkrīt lieka paškontrolē, notiek labprātīga nodošanās jaunam pārdzīvojumam, iestājas uzticēšanās, un tas ir solis turpmākā attīstībā.

Skolotājam-režisoram darbs jāizvērtē objektīvi – vai koncentrēšanās bijusi pilnīga vai nepilnīga? Vai studisti atrisinājuši uzdevumu? Vai viņi kontaktējušies, vai izvairījušies no tiešas saskarsmes? Vai viņi parādījuši (atklājuši), vai tikai stāstījuši, vai tēlojuši lomu, vai darbojušies pret savu gribu? Vai studisti likuši kaut kam notikt?

Izvērtēšana, kas aprobežojas ar aizspriedumiem, nav nekā vērtā: *Policisti neēd selerijas* vai *Cilvēki šādā situācijā nestāv uz galvas*, vai arī *Viņš bija labs/slikts, pareizs/nepareizs* – tas ir valnis apkārt mūsu dārziņam! Labāk būtu jautāt: *Vai viņš mums parādīja, kas viņš ir? Kāpēc ne? Vai viņš palika pie savas problēmas? Vai labais/sliktais, pareizais/nepareizais bija tavs vai Jāņa, vai Pētera? Vai tas iekļāvās koncentrēšanās punktā?*

Ar laiku abpusēja uzticēšanās ļaus studistam pilnībā pievērsties izvērtēšanai. Viņš spēs paturēt prātā vienu vienīgu mērķi, jo viņam vairs nebūs

nepieciešamības sevi vērot. Viņu sāks interesēt – kad viņš novirzījies no problēmas, kurā brīdī tas noticis? Kad viņš būs skatītājs, izvērtēs izpildītājus, ja aktieris – klausīsies un ļaus, lai studisti-skatītāji izvērtē viņu, jo atrodas taču blakus sev līdzīgajiem.

Izvērtēšana, kuru uzņemas skatītāji-studisti, atkarīga no tā, kā viņi izprot koncentrēšanās punktu un kā risina problēmu. Ja studistam vēl jāmācās izprast savu skatuves darbu, ļoti svarīgi, lai skolotājs-režisors darbu nevērtētu pats, bet uzdotu jautājumus, uz kuriem atbildētu visi, ieskaitot skolotāju pašu. Vai viņi manipulē ar radušos situāciju un pārējiem aktieriem? Vai studists izliekas vai ir paties? Vai viņš virza mērķi vai mērķis viņu? Vai viņš patiesi raud? Vai bijusi saskarsme vai tikai pieņēmums? Vai problēma ir atrisināta?

Studistiem nevajadzētu sēdēt un gaidīt, lai viņus izklaidē, nedz arī aizstāvēt lomu tēlotājus vai tiem uzbrukt. Izvērtēšanai jābūt tādai, kāda ir bijusi saskarsme, nevis tādai, ko studists, publika vai jebkura persona darījusi, pamācot, kā tas būtu veicams. Tas sekmē visu procesu, jo liek publikai aizrautīgi vērot ne tikai lugu vai sižetu, bet problēmas risinājumu. Ja studistu publika ir sapratusi savu lomu, saskarsmes saikne no skatītājiem uz aktieri, kā arī no aktiera uz skatītājiem tiek nostiprināta. Un tie, kuri bijuši skatītāji, no pasīviem vērotājiem kļūst par aktīviem dalībniekiem. “Nepieņemiet neko. Izvērtējiet tikai to, ko jūs īstenībā esat redzējuši!” Šādi bumba tiek mesta atpakaļ spēlētājiem, padarot viņu redzi asāku un tvērienu smalkāku, un skatuves realitāte kļūst skaidrāka. Studistu auditorija nesalīdzina, nekonkurē, nerīko klaunādes, viņi ir šeit, lai izvērtētu problēmu, kas iekļauta tēlojumā, nevis lai vērtētu izrādes ainu. Publikas atbildība aktierim-studistam kļūst par organisku izaugsmes daļu. Ja aina uz skatuves spēj aizraut, tas ir papildu prieks visiem.

Noticēšana un tieša saskarsme bez izlikšanās, izrādīšanās un manipulēšanas ar cita domām sākumā studistam šķiet ļoti grūta. Lai tiktu tam pāri, nepieciešams strādāt pašaiizliedzīgi. Uzdotot jautājumu katram skatītājam: *Kādu saskarsmi jūs gūvat ar izpildītāju?* – var noskaidrot, ko studisti-skatītāji domājuši, kā aktieris ir darījis vai pieņēmis, vai viņš to paveicis, raugoties no sava viedokļa. To drīzāk var atpazīt nevis kā patiesu, bet gan kā netiešu saskarsmi.

Izpildītājs uz skatuves vai nu nonāk saskarsmē, vai arī nenonāk. Skatītāji var redzēt vai arī neredzēt neesošo grāmatu aktiera rokās. Lūk, tas ir viss, ko mēs prasām.

Lielākā daļa studistu te apmulst...

Ja aktieris nav nonācis tiešā saskarsmē ar publiku, nākamreiz viņš centīsies šo saskarsmi panākt. Ja studistu auditorija nav guvusi saskarsmi, tur neko nevar darīt, tad nav vairs ko piebilst.

Dažreiz studisti – publika – atturas no izvērtēšanas šādu iemeslu pēc: pirmkārt, viņi neizprot koncentrēšanās punktu un nezina, ko meklēt; otrkārt, daudzi studisti sajauc izvērtēšanu ar *kritiku* un negrib *uzbrukt* saviem kursa biedriem. Bet, ja ir saprasts, ka šī izvērtēšana tomēr ir nozīmīga procesa daļa un vitāli svarīga problēmas izprašanā gan aktierim, gan arī publikai, tad atturība, ko nereti izjūt daži studisti, izzūd. Treškārt, skolotājs-režisors nedrīkst neapzināti apklusināt studista izvērtēšanu, uzņemdamies to pats. Skolotājam-režisoram kopā ar studistiem ir jāklūst par publiku, lai izvērtēšana vārda dziļākajā būtībā kļūtu par nozīmīgu faktoru.

Draudzīgais plecs jeb skolotāja šefība

Šefība jeb skolotāja draudzīgais plecs maina tradicionālās skolotāja un studista attiecības, radot jaunu to kvalitāti. Šī attieksme dod kā skolotājam-režisoram, tā arī studistam iespēju vienā un tajā pašā laikā un tajā pašā fokusā izjust tēlošanas azartu.

Tā ir metode, kas notur studistu-aktieri koncentrēšanās punktā, ja viņš iedomātos no tā novirzīties. Tā dod studistam-aktierim pašapliecināšanas iespēju darbībā, turklāt skolotāju-režisoru noliek vietā un padara viņu par līdztēlotāju.

Šī šefība – pleca sajūta uztur skatuves telpu dzīvu. Tā ir režisora balss, kas pārredz visas uzveduma vajadzības, tomēr tā ir arī skolotāja balss, jo viņš *redz* ikvienu aktieri un tā vajadzības gan skatītāju grupā, gan uz skatuves. Tas ir skolotājs un režisors, kas, būdams daļa no kopdarba, kopā ar studistiem te – šajā brīdī – strādā ar kādu problēmu.

Šis draudzīgais atbalsts iekļaujas visā veselumā, jo tas rodas spontāni no tā, kas noris uz skatuves un tiek sniegts tieši tajā laikā, kad aktieri tēlo. Arī tāpēc, ka tas ir metodes turpinājums studista un skolotāja savstarpējām attiecībām. Tam jābūt objektīvam, ļoti uzmanīgi jāraugās, lai tas neiekļautos uzslavas/nopēluma diapazonā, bet kļūtu par komandu, kurai jāpaklausa.

Vislabākais ir vienkārši, tieši izsaučieni: *Izjūtiēt harmoniju ar publiku!*

Skaties uz Jāņa žaketes pogām! Raksti ar pildspalvu, nevis ar pirkstiem! (Ja agrīnajos mēģinājumos jāraksta, lielākā daļa jauno aktieru to dara ar pirkstiem.) *Tu izgāji cauri galdam! Uzturi kontaktu! Nekādas manipulēšanas!* Šādas piezīmes ir vērtīgākas nekā dučiem pamācību, tā ir daļa no visa procesa, un studists-aktieris bez grūtībām izkļūst no juceklīgā stāvokļa, apgūst telpu, redz savu līdzspēlētāju. Mūsu balss sasniedz viņa dziļāko būtību, un viņš atbilstoši arī darbojas.

Tam tēlotājam, kurš jautājoši skatās, pirmo reizi izdzirdis mūsu *šefības balsi*, pietiek, ja pasaka: *Klausies manā balsī, bet nepievērs tai uzmanību!* Vai arī: *Klausies manā balsī, bet turpini darbošanos! Paliec pie savas problēmas!*

Pleca sajūta studistam-aktierim darbošanās procesā dod pašapliecināšanās apziņu, jo tā neļauj noslēgties paša subjektīvajā pasaulē: tā viņu uztur tagadnē un arī turpmākajā laikā. Tā liek apzināties, ka viņš ir daļa no grupas un atrodas grupā.

Neapmulsiniet tēlotājus un neļaujiet viņiem domāt, ka šī šefība ir viņu darbošanās bloķēšana. Nogaidiet, līdz tēlojums atraisās. Atcerieties, jūs esat līdztēlotājs!

Šī šefība jāliek lietā arī tad, ja ir nepieciešams izbeigt vingrinājumu. Ja atskan: *Viena minūte!* – tēlotājiem šajā laikā jātiek galā ar vingrinājumu, kuru viņi veic.

Komandas veidošana

Visi vingrinājumi notiek ar komandām, kas sakomplektētas uz labu laimi. Studistiem ir jāmacās būt labā kontaktā ar ikvienu un visiem. Atkarība pastāvīgi ir jāievēro un jāpārtrauc. Tas attiecināms uz pašu tēlošanu, jo daudzi aktieri kļūst atkarīgi no manierisma, no cilvēkiem un no lietām. Atbrīvošanās no *kruķiem*, kad vien tie parādījušies, palīdzēs studistiem izvairīties no šīs problēmas izvēršanas. Tādēļ ieteicams mainīt spēles telpu, lietot apļveida inscenējumu, izmantot proscēniju, darboties kameru un mikrofonu priekšā.

Skaitīšana ir vienkāršs paņēmiens, ko ir pieņēmušas visu vecumu grupas, ja tās tiek sadalītas komandās. Ja šīs komandas pārāk bieži iegādās vienā grupējumā, jāmaina izvēles (izlases) metode, jādažādo skaits tā, lai studisti nekad īsti nezinātu, ar ko būs kopā jāstrādā.

Taču, ja grupā ir ļoti dažāds līmenis, nepieciešams pieskaņot tēlotājus,

sevišķi meistarības apgūšanas sākuma posmā, lai grupā valdītu sacensības gars. Ir jāatrod veids, kā to vislabāk panākt.

Iepazīstināšana ar problēmu

Skolotājam-režisoram aktieri ar problēmu jāiepazīstina ātri un vienkārši. Dažreiz pietiek tikai ar attiecīgas problēmas uzrakstīšanu uz tāfeles. Ja nepieciešami paskaidrojumi, nevajag to darīt ar gariem un detalizētiem aprakstiem. Noskaidrojiet tikai koncentrēšanās punktu un ātri aptveriet vajadzīgo materiālu, it kā jūs izskaidrotu spēli-teātri. Ja vien iespējams, nodemonstrējiet to ar dažu studistu palīdzību, protams, savā vadībā. Pārāk bieži to nedarīet, jo tas var kļūt par sava veida šovu un aizkavēt studistu pašatklāsmi. Pārāk nesatraucieties, ja visi tūlīt vajadzīgo *neuztver*. Darbošanās ar pašu problēmu un grupas sagatavošana (skolotāja-režisora vadībā, ja tas nepieciešams) pirms vingrinājuma veikšanas palīdzēs daudziem studistiem noskaidrot visu vajadzīgo. Ja vēl aizvien ir neskaidrības, tad izvērtēšana palīdzēs arī tiem, kuriem izprašana lēnāka.

Bet nekādā ziņā nestāstiet studistiem, kāpēc viņiem tiek dota šī problēma. Tas ir sevišķi svarīgi jaunajiem aktieriem, bet noder arī citiem aktieriem. Šāds vārds izteikts priekšlaicīgs lēmums studistu noliek aizstāvības pozīcijā, vai arī viņa koncentrēšanās punkts sniegs skolotājam vēlamu, lai gan patiesībā studistam būtu jāstrādā ar problēmu. Studistam nedrīkst teikt: *Ko mēs mēģināsim darīt?* Ar vārdiem jāpalīdz noskaidrot problēmu. Ļaujiet studistam-aktierim palikt pie tā, kas šķiet problēmas ārējā čaula. Ar laiku viņš pats uzzinās to, ko Nīva L. Boida nosauc par *stimulēšanu un atslābumu, kas notiek dabiskā veidā*.

Meistarības apgūšanas vide

Vide meistarības apgūšanā ietver gan fizisko skatuves ietērpu, gan gaisotni tajā. Meistarības apgūšanai droši vien vajadzētu notikt labi apgādātā teātrī. *Labi apgādāts* (iekārtots) nozīmē nevis rūpīgi iekārtotu skatuvi, bet gan to, ka mācību telpai vajadzīgs vismaz viens gaismas regulētājs, vienkārša skaņu efektu sistēma (pastiprinātājs, rupors, fonogrāfs, mikrofons). Ja visi šie atribūti ir sagādāti, tad studistiem-aktieriem ir dotas iespējas attīstīt iemaņas, pilnveidot teātra spēlēšanas pieredzi: tēlošanu, dramaturģiskā materiāla atklāsmi un tehnisku efektu radīšanu. Vingrinājumi, kas doti šajā rokasgrāmatā, ļauj stihiski lietot butaforijas,

kostīmus, skaņu efektus un gaismas. Lai sasniegtu efektu, studistu-aktieru rīcībā ir jābūt elementiem, t. i., vajadzīgiem atribūtiem, kad viņi gatavojas savām situācijām un ainām. Sevišķi noderīgi ir koka veidņi, jo tos var ātri pārveidot par letēm, troņiem, altāriem, dīvāniem un par daudz ko citu. Pie rokas jābūt arī drēbju pakaramiem ar sevišķi piemērotiem atribūtiem: apmetņiem, mantijām, talāriem, lakatiem, šallēm, arī ar vienu vai pāris bārdām; jābūt plauktam ar visādām, piemēram, policista, viduslaiku bruņinieka, klauna cepurēm. Skaņu stūrītī jāatrodas dažādām mehāniskām ierīcēm (govju zvaniņiem, koka nūjām, skārda kannām, ķēdēm, spaiņiem u. c.), kas rada skaņu efektus, jābūt ierakstītām skaņām – auto iedarbināšana, vilciena troksnis, sirēna, vēju un vētru radītās skaņas. No katras grupiņas ir jāizrauga viens cilvēks, kurš improvizācijas laikā rūpēsies par skaņu un gaismas efektiem (sk. VIII nodaļu).

Improvizācijas teātrī rekvizītus gan lielākoties nelieto vai lieto ļoti maz, taču aktierim ieteicams likt lietā īstus rekvizītus, kā tas norādīts dažos šīs grāmatas vingrinājumos. Lai iemācītos izmantot rekvizītus, kostīmus, gaismas efektus utt. nevajag daudz laika, tā ir metode, kā ierosināt darbošanos, tas ir ceļš intuīcijas virzienā.

Gaisotnei meistarības iegūšanas laikā ir jābūt priecīgai un izklaidējošai. Jādomā par to, lai studisti-aktieri apgūtu ne tikai dažādas meistarības metodes, bet arī atbilstošu noskaņojumu.

Koncentrēšanās punkta problēma

Studistiem-aktieriem pašiem ir jāpieņem lēmumi un jārada fiziskā pasaule ap problēmām, kuras viņiem dotas. Tā ir viena no šā darba atslēgām. Tēlotāji rada paši savu teātra realitāti un kļūst par sava *likteņa* noteicējiem (vismaz uz piecpadsmit minūtēm).

Skolotājs-režisors ierosina koncentrēšanās punkta problēmu, pats atiet malā un kļūst par grupas daļu. Viņam jāiet no grupiņas pie grupiņas, noskaidrojot problēmu un procedūru, palīdzot atsevišķiem dalībniekiem iekļauties kopskanējumā, kad vien tas ir nepieciešams.

Lai pilnībā iedzīvotos grupā, pat visvienkāršākais lēmums, piemēram, mūzikas noklausīšanās, var radīt grūtības. Atsevišķi grupiņu dalībnieki šaudīsies ar idejām, kāds mēģinās iestāstīt, *kā to izdarīt*. Iedams no grupiņas pie grupiņas, skolotājs-režisors spēs palīdzēt atrast kopsaucēju. Šo laiku var arī izmantot, lai noskaidrotu to, kas par šo problēmu nav

skaidrs. Sākumā daudzi, piemēram, vaicās: *Kā man parādīt klausīšanos?* Skolotājs nedrīkst nevienam ļaut rādīt *klausīšanos* ar savu individuālo skatījumu, nedrīkst būt nekādas imitācijas. Pamudiniet, vienkārši sakot: *Nu, klausieties!* Drīz vien studisti atklās, ka jau zina, kā *klausīties* (vai *redzēt, izgaršot*).

Pirmais vingrinājums kopskaņai pavērs ceļu daudz grūtākām situācijām turpmākajos vingrinājumos. Ja pamats būs ielikts, turpmāk vingrinājumos aizvien vieglāk varēs saskaņot vietas (*Kur?*), tēla (*Kas?*) un sarežģītās (*Ko?*) problēmas.

Tiem, kurus interesē ainas improvizācijas attīstība, tas ir vienīgais darbošanās veids. Šīs mākslas formas materiāla atrašanai un lietošanai jānāk no pašas grupas, tas notiek problēmas risināšanas laikā ar jebkurām studistu rosinātām metodēm.

Iekļaušanās laikā

Koncentrēšanās punkta problēma izbeidzas, kad darbošanās uz skatuves apstājusies un tēlotāji atslēgušies pļāpā, joko utt. Tas notiek tad, kad nerisina uzdevumus vai nekontaktējas cits ar citu. Izsauciens *viena minūte!* liks studistiem saprast, ka aina jābeidz. Dažreiz tas uz kādu brīdi paātrina darbību. Ja tas nenotiek, var izsaukties *pusminūte!*, bet dažkārt nepieciešams tūlīt pārtraukt improvizāciju.

Darba sākumā informējiet studistus, ka, atskanot izsaucienam *viena minūte!*, tieši šajā laikā jāmēģina atrisināt problēmu, ar kuru viņi strādā. Tas atdzīvinās studistu koncentrēšanos un vienlaicīgi paātrinās ainas spēlēšanu, tādējādi radot lielisku izvērtēšanas iespēju. Ja aktieri strādā ar koncentrēšanās punktu, izsauciens *viena minūte!* skanēs reti. Interese par to, kas notiek uz skatuves, tiek sakāpināta, gluži kā spēlējot spēli. Izsauciens *viena minūte!* attīsta tēlotāju intuīciju un laika izjūtu. Šā iemesla pēc dažreiz ir lietderīgi atļaut studistu publikai vai kādam dalībniekam atgādināt laiku. Iekļaušanās laikā ir jāapzinās, to nevar iemācīt, lasot lekciju. Tā ir spēja rīkoties ar daudziem stimuliem, kas darbojas mākslinieciskajā vidē. Tā ir namatēva vai namamātes uzmanības pievēršana daudzo viesu individuālajām vajadzībām. Tā ir kā vajadzīgā sāls šķipsna ēdienam vai arī kā bērnu spēlē, – viņi ir pati uzmanība pret citiem un pret apkārtējo vidi. Tas nozīmē pazīt objektīvo realitāti un uz to brīvi atsaukties.

Etikete un/vai priekšstati

Meistarības apgūšanas prakse saistās ar procesu, nevis ar informāciju. Skolotājam-režisoram, sevišķi apzinātajā periodā, jāizvairās no terminiem *aizkavēt, nobloķēt, izvirzīties uz priekšu* un tamlīdzīgiem. To vietā lietojiet frāzes: *Harmoniju aktieru un publikas attiecībās!*, *Nost ar štampiem!* un līdzīgas. Izvairīšanās no štampiem atbrīvos analītisko domu un dos aktierim iespēju dalīties savā īpatnējā veidā (unikāli) ar pārējiem, jo uzspiesta etikete, iekams tās nozīme nav pilnībā izprasta, aizkavē šī mirkļa pieredzes apgūšanu, jaunu atziņu rašanos. Ja mēnešiem ilgi lieto kādu frāzi un aktieris jau pilnībā ir izpratis savu atbildību publikas priekšā (padarot publiku par spēles daļu), tikai tad var ieviest jaunu tehniku, piemēram: *Izvirzīties uz priekšu!* Etikētē ir kaut kas statisks, nekustīgs, kavējošs.

Meistarības apgūšanas praksē dažkārt gadās, ka studistu-aktieru vidū ir tādi, kuriem jau ir iepriekšēja teātra pieredze. Sākumā viņi lieto vispārpieņemtās skatuves darba metodes. Taču drīz tas pāriet, un skolotājs-režisors var lietot pareizo terminoloģiju, jo meistarības apgūšana balstās uz pašatklāsmi, štampi nav vēlami un skolotājam-režisoram tas ir pilnīgi skaidrs.

Izvairīšanās no KĀ?

Ikvienam jau no meistarības iemaņu apgūšanas sākuma ir jāzina – *Kā?* problēmu rada attiecības, kas valda uz skatuves. Tam jānotiek konkrētajā brīdī (tieši tagad!), nevis to iepriekš izplānojot. Iepriekšplānošana – kā kaut ko izdarīt, tēlotājos aktieros *izrādīšanās* un manipulēšanu, tā padarot neiespējamu improvizāciju, un vienlaicīgi kavē negaidītu, jaunu šai brīdī atrastu aktieru rīcību.

Gandrīz vienmēr studists, kurš teātra meistarības iemaņu apgūvē ir iesācējs, domā, ka no viņa gaida brīvu, gatavu uzstāšanos. Gadās, ka pat vadītājs apjūk un sajauc *brīvo uzstāšanos* ar izaugsmi (lai gan dažos gadījumos tas tā varētu būt). Jaunajiem studistiem ar šo iepriekšplānošanu rodas neērtības un baiļu sajūta, bet vairāk pieredzējušie turpina savu veco darba stilu un atkārtojas. Lai kas arī atgadītos, studistam, jābūt kā strūklīņai, kas lauž ceļu caur veciem ierobežojumiem un fiksētām pozām. *Brīvo uzstāšanos* nedrīkst sajaukt ar mācībām, jo tad izbeidzas process. Nav svarīgi, cik lielā mērā ir akcentēta vajadzība pēc spontanitātes un

ieplānotā, risinot *Kā?* problēmu, jo, tā vispār nav viegli aptverama un katram tā jānoskaidro pilnīgi patstāvīgi. Taču, ja ikviens sapratīs, ka šis *Kā?* iznīcina spontanitāti un aizkavē jaunas, vēl neizmēģinātas pieredzes rašanos, tiks novērsta darbību neapzināta atkārtošana un banālu, no TV seriāliem vai pašu studistu sen spēlētām lugām aizgūtu ideju ieviešana. Tieša saskarsme aizkavē šo *Kā?* rašanos. Tāpēc arī izvērtēšanā katru atsevišķu dalībnieku lūdz būt atvērtam šajā saskarsmē. Tēlotājs to izdara vai arī neizdara, publika to var ievērot un var arī neievērot. Joprojām jāskaidro *Kā?* problēma, jo skolotājs viens pats nedrīkst nolemt, kā pēc viņa interpretācijas aktieris būtu panācis šo saskarsmi.

Iepriekšējā *Kā?* plānošana veicina vecā materiāla izmantošanu, kaut arī tas nemaz nav tik vecs. Iepriekš izplānotais darbs uz skatuves ir mēģinājumu rezultāts, pat ja tas būtu tikai dažu sekunžu ilgs tēlojums.

Jebkura studistu-aktieru grupa smejojoties atteiksies no sava *Kā?*, ja sapratīs, ka, gribēdami mēģināt un uzstāties, viņi būtu vairāk piemēroti darboties kādā šova trupā, nevis meistarības iemaņu apgūšanas skolā. Tiem, kuriem nav nekādu iemaņu, kuru mēģinājumi labākajā gadījumā var vainagoties tikai ar nervozu uzstāšanos, kļūst skaidrs, ka viss, kas viņiem jādara, ir – jāspēlē teātris.

Īsts priekšnesums sniedz tēlotājam dziļāku un bagātāku pieredzi. Kad šis brīdis pienācis, katrs to nešaubīgi jūt. Tieši tad visa aktiera būtne strādā ar vislielāko atdevi. Īsts priekšnesums gluži kā uguns liesma sadedzina tēlotāja sīkās, subjektīvās vajadzības un visā teātrī rada milzīgu, saviļņojošu pacēlumu. Kad tas notiek, atskan spontāni aplausi (sk. norādes par priekšnesumu).

Iepriekšplānošana ir nepieciešama tikai tad, ja problēmām ir vajadzīga struktūra. Šī struktūra ir *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* plus koncentrēšanās punkts. Tas ir laukums, uz kura spēlē iepriekšplānotu izrādi. Kā tā noritēs, būs zināms tikai tad, kad spēlētāji iznāks uz laukuma.

Aizrādījumi un atgādinājumi

Kā skolotājam (vai grupas vadītājam), tā studistam pēc tam, kad vingrinājumi ir izdarīti, būtu kārtīgi jāapsver atgādinājumi un aizrādījumi. Ātrs ieskats tajos sapurinās ikvienu, taču, kamēr grupa strādā ar šiem vingrinājumiem, materiālu vajadzētu nopietni analizēt, izstudēt.

1. Nesteidziniet studistus-aktierus. Daži studisti sevišķi izjūt vajadzību

netikt mudinātiem. Ja tas nepieciešams, mierīgi jāpasaka: *Ievērojiet laiku, mums laika taču ir atliku likām*, vai arī: *Mēs esam kopā ar jums*.

2. Interpretēšana un paņēmieni atvirza tēlotāju no tiešās saskarsmes. Tāpēc arī sakām: *Parādi, bet nestāsti!* Stāstīšana ir vārdos ietērpts vai cits netiešs veids, kas norāda, ko kāds dara. Tas liek darboties publikai vai pārējiem aktieriem, un studists neko neiemācās. Rādīšana nozīmē tiešo kontaktu, tiešo saskarsmi, – tas nenozīmē pasīvu norādīšanu uz kaut ko.

3. Ievērojiet, ka daudziem vingrinājumiem ir smalkas nianse. Tās ir svarīgas, un tās ir jāsaprot, jo katra nianse liek studistam risināt citu problēmu, un katrs skolotājs-režisors darba gaitā dod tai savus papildinājumus.

4. Atkārtojiet darba problēmas dažādos laikos, lai studisti redzētu, ka savu agrīno darbu ir izpratūši. Tas ir svarīgi tad, kad attiecības ar vidi kļuvušas pazīstamas, vieglas un nianse zudušas.

5. *Kā* mēs kaut ko darām, tas ir darīšanas process (**tieši tagad!**). Iepriekšplānošana *Kā?* padara procesu neiespējamu un kļūst par koncentrēšanās punkta pretestību, nenotiek nekāda *eksplozija*, ne *spontanitāte*, nekādas pārmaiņas nav iespējamās. Īsta interpretācija ar pašu improvizēšanas aktu pārveido un maina studistu. Iedziļināšanās koncentrēšanās punktā, sakaros un savstarpējās attiecībās dos pozitīvas pārmaiņas un jaunu izpratni. Ar laiku, risinot aktuālu problēmu, studists iegūst pārliecību, ka viņš līdzdarbojas radīšanas procesā un pārveidojas līdz ar dzīvi uz skatuves. Iegūtā intuīcija paliek kopā ar viņu arī ikdienas dzīvē.

6. Visi vingrinājumi bez izņēmuma jābeidz tajā brīdī, kad problēma atrisināta. Tas var notikt vienas vai desmit minūšu laikā atkarībā no studistu meistarības izaugsmes. Problēmas atrisināšana ir skatuves dzīvības spēks. Bet ainas turpinājums tad, kad problēma atrisināta, ir *smadzeņuošana* procesa vietā.

7. Mēģiniet vienmēr uzturēt tādu gaisotni, kurā ikviens (arī skolotājs vai grupas vadītājs) paliek brīvs, bez jebkādas saistību uzspiešanas. Izaugsme ir dabiska, meistarības apgūšana skolā taču nav sastingušu dogmu apgūšana!

8. Atsevišķu indivīdu grupa, kura kopā spēlē teātri, dalās visā, arī zināšanās, tas dod spēku pārspēt katra cilvēka individuālo ieguldījumu. Teiktais attiecas arī uz skolotāju vai grupas vadītāju.

9. Enerģija, kas atbrīvojas, risinot problēmu, izejot caur *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*, veido uzveduma ainu.

10. Ja meistarības apgūšanas laikā studisti kļūst nemierīgi vai statiski, tā ir brīdinājuma zīme. Tad jāmeklē atspirdzinājums un jauns koncentrēšanās punkts. Nekavējoties pārtrauciet problēmas risināšanu un aizstājiet to ar vienkāršu iesildīšanās vingrinājumu vai rotaļu. Pašķirstiet rokasgrāmatu un izmantojiet jebko, kas grupā varētu uzturēt dzīvu garu. Bet uzmanieties un nelietojiet avangarda vingrinājumus, iekams grupa tam nav gatava. Taču jums ir jāzina, ka orientēšanās un *Kur?* vingrinājumi studistiem jādod darba sākumā. Tas attiecināms gan uz profesionālu grupu, gan pašdarbniekiem, gan arī uz jaunatnācējiem.
11. Iepazīstieties ar dažādām spēļu grāmatām, kas noder šajā darbā.
12. Atcerieties, ka pamācoša lekcija studistam-aktierim nedos to, ko dod pieredze.
13. Esiet elastīgs. Acumirkli mainiet plānu, ja to darīt ir lietderīgi, ja pamati, uz kuriem balstās darbs, ir izprasti; ja skolotājs zina savu lomu, viņš atradīs atbilstošu teātra spēli vai spēles, lai varētu rasties jaunas problēmas.
14. Tieši tad, kad skolotājs-režisors pamana, ka studisti kļuvuši nemierīgi vai paguruši, viņam jāpavēro sevi. Ja arī pats sāk justies iztukšots un noguris, viņam rūpīgi jāpārdomā savs darbs un jāredz, kas darīts nepareizi, radot šo problēmu. Atspirdzinājumu var dot jauna pieredze.
15. Kamēr kāda grupa strādā uz skatuves, skolotājam-režisoram jāvēro gan publikas reakcija, gan aktieru darbs. Ir jāpārbauda publikas (un arī paša) interešu līmenis un nemiera cēlonis, aktieriem jābūt savstarpēji saistītiem, ar viņiem nepieciešams kontaktēties, viņus redzēt un dzirdēt risinām aktuālu problēmu. Ja publika kļūst nemierīga, zaudē interesi, atbildīgs par to ir aktieris.
16. Improvizēšanas būtība ir pārvēršanās.
17. Izvairieties no gataviem piemēriem. Tie dažreiz gan dod pozitīvu rezultātu, tomēr biežāk notiek pretējais, jo studisti reproducē to, ko jau ir pieredzējuši.
18. Ja vide meistarības apgūšanas skolā ir priecīga un brīva no autoritārisma, visi tēlos un būs atvērti kā mazi bērni.
19. Skolotājam-režisoram jābūt uzmanīgam, lai vienmēr būtu koncentrēšanās punktā. Tieksmi diskutēt par tēlu, ainu utt. no kritiskā un psiholoģiskā viedokļa bieži ir grūti apturēt. Koncentrēšanās punkts gan skolotāju, gan studistu atturēs no pārāk vispārinātas spriedelēšanas.
20. Spēlēšanas laikā nav jālieto nekādas palīgierīces. Darbībai uz skatuves

ir jāizriet no sižeta. Ja aktieri izgudro kādu palīgierīci, lai radītu pārmaiņas, tā jau ir izvairīšanās no pašas problēmas.

21. Improvizācijas teātra aktieriem, tāpat kā dejotājiem, mūziķiem vai sportistiem, nepārtraukti ir jāceļ meistarība, jāapgūst iemaņas, tas uzturēs možu garu un aizvien dos jaunu materiālu.

22. Darbojieties, nevis pretdarbojieties. Tas attiecas uz skolotāju un arī uz studistiem. Pretdarbošanās ir aizsargvariants un attālināšanās no vides. Bet, tā kā mēs tiecamies ieaukt vidē, aktierim ar visu jābūt visciešākajā saskarsmē, tas ir, – viņam jābūt katalizatoram, kas, veidojot ainu, palīdz virzīt procesus un radīt pārmaiņas. Tas ir sevišķi svarīgs noteikums, apgūstot meistarības iemaņas.

23. Ja studistiem-aktieriem ainu improvizācijai jārod pašiem savs materiāls, darba sākumā ir ļoti būtiski izdarīt pareizo atlasu un rast skaņu, kas attīstīs grupas meistarību.

24. Publikas rezonanse ir spontāna (pat tad, ja tā garlaicijas). Kā retu izņēmumu var minēt stāvokli, ja publikā sēž daudz draugu un radnieku. Ja aktieri saprot, ka nesaņem pietiekamu publikas atsaucību, viņi var spēlēt ar skatītājiem tāpat, kā to darītu ar citu aktieru grupu. Aktierim var iestāstīt: *Ja ir slikta publika, tā, protams, pelnījusi sodu.*

25. Neaizraujieties ar pārspilējumiem, pārāk nekritizējiet aktieru sniegumu. Dažkārt studisti ar iepriekšēju pieredzi var ignorēt koncentrēšanās punktu, bet bailīgie – tam pretoties. Visu laiku fokusējiet aktiera uzmanību uz problēmu. Disciplīnas ievērošana biklākajiem dos pilnīgāku palāvību un drošākos virzīs pretī personiskai izaugsmei.

26. Ļaujiet visām ainām attīstīties labvēlīgā skatuves gaisotnē. Visiem aktieriem vajadzētu savstarpēji palīdzēt ar visu, kas pie rokas, ja vien viņiem patiešām ir jāimprovizē. Tāpat kā spēlēs studisti-aktieri var tēlot, tikai veltot videi pilnīgu uzmanību.

27. Disciplīna, kas uzspiesta no ārienes kā pienākums (emocionālais virves pievilksanas variants), vilcināšanās ap atrisinātu problēmu, rada aizkavētu, aizturētu vai aplamu rīcību. No otras puses, brīvi izraudzīta aktivitāte kļūst par atbildīgu un radošu darbību, tā stabilizē pašdisciplīnu. Ja dinamika ir izprasta un tā nekļūst par pārspilētu pienākuma izpildīšanu, aktieri paliek uzticīgi skatuves likumiem.

28. Meistarības apgūšanas laikā aizvien ievērojiet distanci starp emocijām un prāta rīcību, pieprasot koncentrētu fizisko izteiksmi (parādīšanu, ne runāšanu), nevis kaut kādas izplūdušas emocijas.

29. Studistu emociju krātuve pilnveidosies ar katru norādi, neprasot mehānisku precizitāti, tās nostiprinās un paplašinās apkārtējās pasaules uztveri.
30. Ja lugā nepieciešams risināt kādu specifisku problēmu, jāizvairās no pašu pieredzes atkārtošanas, grupa strādā spontāni (*tieši tagad!*). Katram atsevišķam dalībniekam ir pietiekami laba atmiņa un kaut kur noglabāta pieredze, ko var lietot jaunajā situācijā, bez tišas abstrahēšanās no kopīgās pieredzes.
31. Ja studists un skolotājs tiek vaļā no rituāliem, autoritārisma un var dalīties savā radošajā aktivitātē, nav vajadzības preparēt un pārbaudīt jūtas. Viņi zina, ka ir daudz veidu, kā kaut ko izteikt, piemēram, tasīti rokās katrs turēs citādi...
32. Palīdzot studistam-aktierim atbrīvoties no jau iepriekš apgūtā un iedvesmojot viņu uz kontaktēšanās mākslu, redzēsim, ka ikviens studists var nodarboties ar *mākslas taisīšanu*.
33. Iesildīšanās, ja tas ir nepieciešams, jāpraktizē gan pirms, gan pēc meistarības apgūšanas, gan arī tās gaitā. Tie ir nelieli vingrinājumi, kas atspirdzina studistu tāpat kā skolotāja-režisora saskatītās kļūdas, kas jārisina meistarības apgūšanas laikā.
34. Skatuves dzīve *nonāk* līdz aktierim, kad viņš iedzīvina mērķi. Šā mērķa iedzīvināšana aizkavē viņa paša *izrādīšanos*.
35. Izgudrojums nav tas pats, kas spontanitāte. Cilvēks var būt radošs, nebūdam spontāns. Eksplozija nevar notikt, ja jaunievedums ir tikai smadzenēs – prātā.
36. Skolotājam-režisoram jāiemācās saprast, kad studists patiešām gūst pieredzi, vai arī kārtējā problēma dos maz labuma. Par guvumu jautājiet studistam pašam!
37. Nelietojiet avangarda vingrinājumus priekšlaicīgi. Pagaidiet, līdz studisti ir gatavi saņemt šos vingrinājumus gandrīz kā balvu.
38. Ļaujiet studistiem atrast pašiem savu materiālu.
39. Pašatklāsme ir pamatu pamats.
40. Neesiet nepacietīgi! Nekad nelieciet topošai kvalitātei ar imitēšanu kļūt par neīstu briedumu. Izaugsmē katrs solis ir būtisks. Skolotājs katra izaugsmi var novērtēt paša *attīstības centrā*.
41. Jo studistu vairāk ierobežos, jo process būs ilgstošāks.
42. Soli speriet uzmanīgi. Turiet visas durvis vaļā nākotnes izaugsmei. Tas attiecas kā uz studistiem, tā arī uz grupas vadītāju.

43. Neraizējieties, ja šķiet, ka studists neseko skolotāja domai. Ja viņš tic tam, ko pats dara un darbs viņam sagādā prieku, viņš atbrīvosies no sastinguma, kas attur no atslābināšanās un pilnīgas atdeves.
44. Katrs cilvēks, kurš ar visu savu būtību iekļaujas teātra mākslā un, notic, parasti atgūst to, ko sauc par radošu un talantīgu pieeju un darbu. Ja studists-aktieris atsaucas ar prieku un bez uzspēles, skolotājs-režisors sapratīs, ka teātris ir šā cilvēka īstā vieta.
45. Strādājiet, lai sasniegtu virsotni, lai tās būtību saprastu visi, kas to redz.
46. Individuāla prātošana un daudzvārdība attālina no problēmas risināšanas, no vides un vienu no otra. Liekvārdība rada izvairīšanos no kopīgās atbildības, tā stājas kontaktu vietā, attiecības padarot neskaidras. To diezgan grūti atšifrēt, ja rīkojas gudri. Precīzs dialogs ir cilvēku saskarsmes augstākā izteiksme.
47. Māciet aktierim darboties ar teātra realitāti, nevis ar ilūzijām.
48. Nenodarbojieties ar pamācībām. Pakļaujiet studistus teātra videi ar darbošanās palīdzību, un viņi paši atradīs savu pareizo ceļu.
49. Nekas nav atsevišķs, izaugsme un zināšanas rodas kopsakarību izpētē. Tehniski fakti par teātri ir pieejami katram, un tos var izlasīt daudzās grāmatās. Bet mēs taču meklējam vairāk nekā tikai informāciju par teātri.
50. No sēklas izaug ziedošs koks. Tā arī problēmās ir iekļauta fantāzija, no kuras rezultātiem var *uzplaukt atsevišķs indivīds* un iemiesoties māksla.
51. Lai izvērstu un atrisinātu problēmas, vajadzīgs erudīts cilvēks ar bagātām zināšanām šajā jomā.
52. Radošs process nav pārkārtošanās, tā ir pārveidošanās.
53. Realitātes atzišana, asaru liešana un tamlīdzīgas parādības ir kultūras atribūti. Uz skatuves smiesimies un raudāsim aiz tīrā prieka, vērojot cilvēkus un viņus izpētot.
54. Arī iztēle pieder pie intelekta. Ja mēs liekam kādam kaut ko darīt, cenšoties viņu *iespiest* vecajos rāmjos, tie var kļūt par šauriem. Ja mēs mudinām meklēt, skatīties, mēs viņu iekļaujam plašākā vidē, kur iespējama pilnveidošanās un izaugsme.
55. Spriedze starp aktieriem var būt dabiskas darbošanās sastāvdaļa, bet, lai kaut kas notiktu (risinājums var rasties arī no saskaņas), ne jau katrai aintai jābeidzas ar konfliktu. To gan nebūs viegli saprast. Starp aktieriem novilkta virve par mērķi var izvīzīt (konfliktu) – virves vilkšanu.

Taču virve starp aktieriem, kas tos velk kalnup, rada tādu pašu spriedzi, kāda veidojas, ja visi tiecas uz vienu mērķi. Spriedze un atslābums problēmu risināšanā ir nešķirami.

56. Improvizācijas teātrī aktierim vienmēr vajag redzēt pārējos aktierus un virzīt darbību uz tiem, nevis uz lomu, kuru viņš spēlē. Tad katrs aktieris vienmēr zinās, kam piespēlēt bumbu, un visi aktieri vienmēr varēs cits citam palīdzēt, – ja kāds būs aizgājis nepareizā virzienā, otrs viņu varēs pavilkt atpakaļ (kā spēlē).

57. Dažiem studistiem ir grūti atturēties no *lugas rakstīšanas*. Viņi paliek savrup no grupas un nekad tajā neiekļaujas. Šī nošķiršanās kļūst par šķērslī progresam, un studisti tad neiekļausies draudzīgajā saimē, bet manipulēs gan ar līdzspēlētājiem, gan ar skatuves vidi – savu nolūku labā. Šī manipulēšana izposta grupas saskaņu, kavē darbu ar pārējiem studistiem, attur tos no radošas pieredzes apgūšanas. Manipulēšana nav ainu improvizēšana. Ja manipulēšana turpinās, aktieri nesapratīs koncentrēšanās punktu. Dažreiz tas var pārņemt visu grupu.

58. Aktierim ir jābūt pārliecinātam par sevi un jāiekļaujas vidē. Tas viņam dos pašapzinīgumu bez jebkādas izrādīšanās. Tas jāievēro kā skolotājam, tā arī studistiem.

59. Strādājiet, lai visi būtu vienlīdzīgi, un vairieties no savas autoritātes uzspiešanas. Ļaujiet, lai aktīvie vingrinājumi dara savu. Tad studisti jutīs, ka *to izdarījuši viņi paši*, un skolotājs savu lomu būs veicis spīdoši.

60. Uzmanību: ja studisti pastāvīgi nevar atrisināt problēmu un atgriežas pie manipulēšanas, zobgalībām vai individuālas darbošanās... viss pamats ir bijis nestabils. Vai nu viņi ir pārsteigušies, vai arī nekad nav sapratuši grupas saskaņas funkciju un koncentrēšanās punktu. Tad ir jāatgriežas pie agrīnajiem vingrinājumiem un jāstrādā ar pašu vienkāršāko, līdz studisti būs pārliecinājušies, ka apguvuši pamatus un nu varēs sekmīgi virzīties uz priekšu.

61. Spēlē nevar piedalīties tas, kurš nav aizrāvis ar mērķa sasniegšanu un ar saviem līdzspēlētājiem.

62. Improvizēšana pašam sevī nav vēlama. Tā drīkstētu būt tikai mācību rezultāts. Dabiska, iepriekš neiemācīta runa ir atbilde uz dramatisku situāciju un ir tikai daļa no mācībām. Ja *improvizēšana* beidzas pati no sevis, tā var iznīcināt spontanitāti. Augsme apstājas, tiklīdz paši izpildītāji pārņem vadību. Jo aktieri apdāvinātāki un gudrāki, jo grūtāk atklāt šo virzību. Ir zināms, ka mēs visi uz pasauli reaģējam ar saviem jutekļiem.

Tā ir bagātināšanās, pārkonstruktūrēšanās un visu atbilžu integrēšana tajā mākslas formā, kas aktieri sagatavo ainu improvizēšanai formālajā teātrī.

63. Apgarotības brīdis pienāk ikvienam, kas darbojas, negaidot ne uzslavu, ne aplausus. Skatītāji to zina un atbilstoši reaģē.

64. Ir jābūt asam skatiņam, lai izjustu vidi, redzētu sevi pašu tajā un ar to kontaktētos.

65. Mums visiem pastāvīgi jāvēzē cirvis visapkārt – virs galvas un zem kājām, lai džungļos sev izcirstu ceļu.

66. Spēlējot labi vai slikti, mēs visi metamies vienā diķī.

67. Skatītāji nejutīsies gandarīti, ja viņi netiks iekļauti spēlē.

68. Pārāk kategoriska attieksme ir kā aizvērtas durvis.

69. Ja rodas bažas, atrodiat koncentrēšanās punktu un turieties pie tā. Tā ir komētas aste.

70. Mūsu mērķis ir individuāla brīvība (pašizteikšanās), respektējot kopīgo atbildību.

71. Spēles vingrinājumi sagatavo arī formālajam teātrim. Lai pieredze tiktu izkopta, ļaujiet studistiem strādāt gan ar improvizāciju, gan formāli.

72. Atbilde uz to, kas notiek, prasa pacietīgu, grūtu darbu.

73. Studisti-aktieri dažkārt pakļaujas sev aiz tīra izmisuma, bailēm, ka var nokrist no klints.

74. Spēlēt teātri nozīmē darīt (atrasties procesā).

75. Tiesības uz individuālu izvēli ir daļa no grupas vienošanās.

76. Neviens aktieris nevar pats nolemt, ka aina (spēle) beigusies, pat ja viņa teātra izjūta ir ļoti pareiza. Ja kaut kāda iemesla pēc aktieris grib skatuvī atstāt, viņš to var darīt, ierosinot grupu pabeigt ainu, atrisinot problēmu vai, ja tas neizdodas, atrodot citu iemeslu, lai varētu noiet no skatuves.

77. Grupas saskaņojums nav visatļaušanās, tas liek visiem spēlēt vienu spēli.

78. Mērķa sasniegšana liek aktierim atturēties no subjektīvas atbildes.

79. Ja strādā ar aktuālu problēmu, grūti saprast vajadzību pēc tukša prāta, kas brīvs no aizspriedumiem. Ikviens taču zina, ka grozu nevar piepildīt, iekams tas nav iztukšots.

80. Kontakts rodas no mūsu jutekļu daudzpusības: pieņēmumi, aizspriedumi utt. mūs attur no kontakta.

81. Vajadzīga drosme, lai ieietu jaunajā, nezināmajā.
82. Teātra spēles ir savstarpēji iedarbīgas. Ja studists neuzrāda integrēšanos agrākajos vingrinājumos, tad, strādājot ar jauniem vingrinājumiem, var atklāties, ka meistarības iemaņu apguve bijusi par strauju.
83. Ja aktieri visu laiku būs modri un gatavi cits citam ik brīdi palīdzēt, katram trupas loceklim būs zināma drošības izjūta. Šis abpusējais atbalsts arī skatītājos vieš uzticību.
84. Ikviens aktieris, kurš *nozog* ainu, ir zaglis!
85. Draudzīga grupa, improvizējot teātrī, bieži kontaktējas bez vārdiem, turklāt ar milzīgu prasmi un ātrumu.
86. Improvizācija nav informācijas apmaiņa starp aktieriem, tā ir sakaru uzturēšana.
87. Katrs aktieris, kurš jūtas neatkarīgs un spēlē viens pats, saviem līdzspēlētājiem neuzticas.
88. Daudzi vēlas tikai nostiprināt savu viedokli, tāpēc pretosies jaunas pieredzes apgūšanai.
89. Aktieriem ir jāiemācās lietderīgi izmantot jebkuru pauzi. Šīs pauzes nereti attālina no skatuves gaisotnes; ja tas notiek, piemēram, ar smieklīem, tad skolotājam jāpasaka: *Izmantojiet savus smieklus vajadzīgajā vietā*. Aktieris to sapratīs pareizi un *liks lietā* savu enerģiju, spēlējot ainu. Studists drīz nonāks pie atziņas, ka viss, kas notiek uz skatuves, ir enerģijas plūsma, kurai jāstatek galvenajā spēlē.
90. Ko viens ņem, to otrs uz skatuves atdod.
91. Ikviens, ieskaitot skolotāju, top stiprāks un piekļūst tuvāk darbībai, ja nav pieņemama nekā nedarīšana. Ja visjaunākais aktieris zina, ka vis svarīgākais ir uzturēt spēli dzīvu, nesperot ne soli atpakaļ, viņš atbrīvojas no verdziskuma. Iemesliem ir nozīme tikai tad, ja tie kļūst par daļu no veselā un palīdz izprast attiecīgo situāciju. Jebkurš cits iemesls ir uzspiests, un tāpēc tam nav nekādas nozīmes. Izņēmums ir iespējamie subjektīvie iemesli.
92. Metode, kā atturēt no subjektivitātes (ar aktiera paša dabu), neatbildis manipulācijai. Pārveidošana vai kaut kā mainīšana prasīs pilnīgu absorbcēšanos. Ļausim tai notikt!
93. Bieži rodas jautājums: *vai bērnam ir dzīvāka iztēle nekā pieaugušajam?* Ja pieaugušais ir atbrīvots jaunas pieredzes apgūšanai, viņa ieguldījums ainas improvizācijā īstenībā ir daudz lielāks.

94. Neviens, kamēr viņš spēlē, nezina, kāds būs spēles iznākums.

95. Bez otra spēlētāja nav spēles. Mēs nevaram teikt skaistus vārdus, ja nav kas tos klausās.

96. Improvizēšana neattīstīsies, ja aktierus būs pārņēmusi *zvaigžņu* slimība. Sevišķi labus aktierus pazīst un viņiem aplaudē dažkārt bez vajadzības. Taču grupas harmonija ļoti uzskatāmi priecē publiku un teātri ienes jaunas vēsmas.

Ja izpildītāji kopīgi spēlē un kopīgi risina problēmas, atbrīvojas enerģija, rodas uzticība, parādās iedvesma un jaunrade. Un no cilvēka uz cilvēku *sprēgā dzirksteles*. Diemžēl koncentrēšanās punkts, idejas un izpratne nav tas pats, kas darbošanās mūsu labā (to no sirds pieņemot). Ir nepieciešams laiks, lai meistarības apgūšanas princips kļūtu par daļu no mūsu darba. Tā kā daudzi cilvēki atzīst meistarības apgūšanas vērtību, nav viegli atjaunināt savu patību un atteikties no pierastā, daži tam pretojas kā vien varēdami. Lai kādi arī būtu psiholoģiskie cēloņi, grupa atteiksies no atbildības par ākstību, jokiem, par nenobriedušu vērtējumu, spontanitātes trūkumu, kā arī no citu darba izvērtējuma, lai iepazītu personisko darbu. Cilvēks ar augstu pretestības spēju drīzāk centīsies manipulēt ar tiem, kas ir ap viņu, lai tie strādātu viņa labā, nevis pats iekļausies grupā. Tas bieži izpaužas aizvainojumā, kas tiek uzskatīts par skolotāja ierobežojumu, dažreiz to attiecina uz spēļu vingrinājumiem, nosaucot tos par *bērnu spēlēm*. Izrādīšanās un egocentrisms turpinās arī tad, ja studists-aktieris bez apdomas *tēlo lomas* un *dziļi pārdzīvo*, viegli iekļaudamies kārtējā problēmā.

Acīm redzama ir patiesība, ka studists, kurš negrib strādāt koncentrēšanās punkta virzienā, nekad nevarēs improvizēt un viņam arvien būs problēmas ar disciplīnu. Jo improvizācija ir atvērtība, lai kontaktētos ar apkārtējo vidi, citam ar citu un darbotos uz skatuves. Tā ir dzīvošana vidē un ļaušana citiem būt tagadnē, it kā spēlējot spēli.

Dažreiz šis patiesības gars rodams pašā studistā un lielā mērā izpaužas verbalizācijā, erudīcijā, strīdā un jautājumā: *Kā to meistarības laboratorijā izdarīt?* Kopā ar pieredzējušiem un gudriem aktieriem to nereti ir iespējams precīzi konstatēt un atklāt. Disciplīnas trūkums un pretestība koncentrēšanās punktam iet roku rokā, jo disciplīna rodas, tikai pilnīgi iesaistoties notikumos, objektos un projektā.

Taču studists-aktieris nedrīkst skatuvi izmantot nelietīgi, lai kāda arī būtu viņa subjektīvā pretestība.

Stingri jāvaldās, lai neuztieptu kādam savu gribu, jācenšas saglabāt mākslas formas veselumu.

Ja studisti pietiekami ilgi vingrināsies, viņi sapratīs, ka tas viņus neapdraud, ka viņi nesagraus savu *individualitāti*, jo katrs taču jūt, ka abstraktie spēki fokusējas koncentrēšanās punktā, rodas kvalitatīvāka teātra spēles māksla un dziļāka sevis izpratne.

Studistu *pretestības gars* ar laiku tiks salauzts.

Vingrinājumi

III. Iejušanās (iedzīvošanās)

Katram jaunam studistam ir jādod iespēja iejusties, tas īpaši attiecas uz pašdarbības aktieriem. Pirmais vingrinājums un tam sekojošie pilnīgas iekļaušanās vingrinājumi rada pamatu, uz kura jābalstās visām problēmām.

Nodaļā ievietoti pamatprincipi pieciem iejušanās periodiem. Jāņem vērā, ka katrā posmā ietvertais materiāls pilnībā apgūstams divās vai trīs nodarbībās atkarībā no grupas lieluma un uztveres. Ja nepieciešams, var organizēt papildu nodarbības. Skolotājs-režisors rīkotos ļoti pareizi, ja apgūtu visu materiālu, neņemot vērā laiku, ko tas prasa.

Mērķi

Uz šo iejušanos vai iedzīvošanos nav jāraugās tikai kā uz *iepazīšanās procesu*. Tas ir studistu-aktieru pirmais nopietnais solis un tam ir liela nozīme, sevišķi iesācējiem. Studisti-aktieri, kuri nav guvuši pareizas iejušanās iemaņas, parasti daudz lēnāk aptver teātra spēlēšanu. Tas ir sevišķi izjūtams, ja studisti nav apguvuši izvietojuma principus. Pat ļoti pieredzējuši aktieri tikai iegūs, ja pilnībā noskaidros saskarsmes būtību un terminoloģiju. Kas ir saskarsme?

1. Tā studistā nostiprina netēlošanu, problēmu risināšanas attieksmi, ieviešot absolūto iejušanos pašam sevī, telpā un apkārtējā vidē. Tas ir pirmais solis, lai atbrīvotos no subjektīvās izlikšanās.

2. Tā palīdz studistam pareizi izturēties pret priekšmetiem telpā.

3. Saskarsme studistu paceļ pāri pirmajam pakāpienam, palīdzot pilnīgi saistīties ar telpas priekšmetiem, un rada neesoša, neredzamā realitāti starp tiem.
4. Tā veido teātra spēļu metodiku un vingrinājumos ievieš jautrību un spontanitāti.
5. Tā nostiprina grupas saliedētību un savstarpējās atkarības nepieciešamību vingrinājumos.
6. Saskarsme veicina saskaņu un personisko piedalīšanos, pieņemot spriedumus.
7. Tas ir pirmais solis, lai laužtu studistu atkarību no skolotāja, padarot skolotāju par grupas daļu.
8. Saskarsme nostiprina aktiera atbildību un parāda, kā spēlē iekļaut arī publiku.
9. Tā veicina publikas atbildību pret aktieriem (studisti + skolotājs-režisors) un stāda priekšā publiku kā novērtētāju, nevis kā tiesnesi, jo izslēdz no izvērtēšanas jebkurus *tiesas sprieduma* vārdus. Tā novērš personisko interešu interpretāciju un pieņēmumus un arī rāda, kā atvirzīt gan aktieru, gan publikas vērtēšanu no atsevišķu personu pozīcijām. Tas rada abpusēju problēmu fokusēšanu.
10. Iejušanās iepazīstina studistu-aktieri ar koncentrēšanās punktu un nepieciešamību fokusēt enerģiju, kamēr viņš ir uz skatuves – *Paturi acīs bumbu!*
11. Saskarsme nostiprina terminoloģiju, kuru lieto skolotājs-režisors un studists.
12. Tā pamudina studistu iepazīties pašam ar sevi un pirmo reizi analizēt savas *jūtas* un pašsajūtu, samazina studista bailes gan no publikas, gan arī no skolotāja-režisora.
13. Tā katram studistam dod tiesības pašam apkopot novērojumus un pašam atlasīt savu materiālu.
14. Saskarsme noteic darba toni: uzdrošināties riskēt, atmodināt iniciatīvu.

Pirmais posms

Ja, lasot šo rokasgrāmatu, rūpīgi tiks izprasts un apgūts tās izklāsts, nebūs grūti vingrinājumus veikt pašiem. Īsi sakot, tās ir sastāvdaļas, kas mums jāpatur prātā, veicot katru vingrinājumu.

1. Ievads vingrinājumam.
2. Koncentrēšanās punkts.

3. Draudzīgais atbalsts (plecs).
4. Piemērs.
5. Izvērtēšana.
6. Novērošanas punkti.

Izvietojums (izkārtojums)

Sadaliet grupu divās daļās. Vienai lieciet nostāties rindā uz skatuves, otra lai paliek kā publika. Lai grupas novērtē viena otru.

Pasniedzējs: *Skatieties uz mums. Mēs skatīsimies uz jums.* Kad ikviens, kas atrodas uz skatuves, sāk izjust neērtības, dodiet grupai uzdevumu: *Pabeigt.*

Ļoti noderīga nodarbe ir skaitīšana, tā prasa fokusēšanu; lieciet studistiem skaitīt grīdas dēļus vai krēslus zālē. Viņiem jāturpina skaitīšana, pat vairākas reizes jāskaita viens un tas pats, līdz lūgsiet skaitīšanu pārtraukt. Lieciet skaitīt, kamēr diskomforts pāriet un rodas ķermeņa atslābums. Tad ķermeņi izskatīsies dabiski, lai gan sākumā tomēr saglabāsies muskuļu sastingums.

Kad būs pazudis sākotnējais diskomforts un visi iejutīsies savā darāmajā, apmainiet grupas; tagad uz skatuves ir *publika*, un aktieri kļūst par publiku. Ar otro grupu darbojieties tieši tāpat kā ar pirmo. Nesakiet viņiem, ka liksiet kaut ko darīt. Rīkojums skaitīt (vai darīt ko citu) tiek dots tikai tad, kad visi sāk justies neērti.

Grupas izvietojuma izvērtēšana

Kad abas grupas ir bijušas uz skatuves, lieciet studistiem atgriezties publikā. Pajautājiet visai grupai, kāda pieredze nupat ir apgūta? Bet izvairieties likt atbildi mutē. Lai studisti paši sev atklāj, kā viņi jūtas. Tad pārrunājiet katru vingrinājuma daļu atsevišķi.

Kā jūs jutāties, kad pirmo reizi stāvējāt uz skatuves?

Sākumā nebūs daudz atbilžu. Dažs varētu sacīt: *Es kautrējos* vai arī *Man bija jābrīnās, kāpēc jūs mums likāt tur stāvēt.* Šādas atbildes ir visai parastas, tās norāda uz studista pretestību tam, ko viņš nupat pieredzējis. Mēģiniet lauzt šo pretestību. Piemēram, pajautājiet publikai: *Kā izskatījās aktieri, kad viņi pirmo reizi stāvēja uz skatuves?*

Publikas dalībnieki pasteigsies ātri atbildēt, kaut gan viņiem būs piemirsies, ka arī viņi paši ir bijuši *aktieri*. Parasti atbildes ir diezgan vienveidīgas, taču, ja jārūnā par citiem, viņi jutīsies brīvāk, izsacīsies atklātāk.

Uzmundriniet aktierus, lai viņi apraksta savu pirmo pieredzi uz skatuves. Viegļāk ir pateikt: *Man notirpa kājas* vai *Man uztūka rokas*, vai *Aptrūka elpas*, vai arī *Es biju noguris*, nevis piebilst: *Es biju nobijies*. Taču jūs neiegūsiet pilnīgu fizisko aprakstu, iekams nepajautāsiet tieši: *Kā jutās jūsu vēders?*

Ja šo fizisko sajūtu apraksti plūst brīvi, ļaujiet studistiem runāt, cik vien detalizēti viņi vēlas. Jūs konstatēsiet, ka studists, kurš bija stingri pārliecināts, ka, pirmo reizi stāvot uz skatuves, viņš ir juties pavisam ērti, pēkšņi atcerēsies, ka lūpas bijušas sausas un plaukstas mitras. Patiešām, kad viņiem nebūs jādodomā par atrašanos uz skatuves, viņi gandrīz ar atvieglojumu runās par savu muskuļu saspringumu.

Turklāt vienmēr atradīsies kāds, kurš turēsies pie savas pretestības, bet ar laiku, grupas brīvas izturēšanās ietekmēts, viņš vairs nebūs opozīcijā, kā sākumā.

Lai diskusija neieilgtu un atbilstu grupas līmenim, mēģiniet izvairīties no pārāk emocionālām, kā arī standartveida atbildēm. Ja kāds studists saka: *Es biju nedrošs*, atbildiet viņam: *Es nezīnu, ko jūs domājat, bet kā jutās jūsu pleci?*

Kad vingrinājuma pirmā daļa ir pilnībā apspriesta, pārejiet pie otrās daļas. Kā jūs jutāties, kad skaitījāt grīdas dēļus?

Esiet uzmanīgi un neatsaucieties uz jautājumu: *Kad jums bija kaut kas jādara?* Lai katrs studists izsakās savā veidā, sevišķi tas jāievēro, strādājot ar pašdarbības aktieriem un bērniem (iespējams, ka visi profesionālie aktieri jau zina, ka *kaut ko darīt* ļauj aktierim apgūt apkārtējo vidi).

Un kā ar vēdera kurkstēšanu? Vai jums neasaroja acis? Vai stīvums kaklā pārgāja?

Lai katrs studists izsakās individuāli, bet parastā atbilde būs: *Pārgāja*, un, kāpēc pārgāja, drīz kļūs redzams: *Tāpēc, ka man vajadzēja kaut ko darīt*. Un šis *kaut ko darīt* (fokusētā enerģija) ir tas, ko **sauc par aktiera koncentrēšanās punktu**. Ātri izskaidrojiet saviem studistiem, ka dēļu skaitīšana (viņu *kaut ko darīt*) katru reizi tiks aizstāta ar citu darbību, šis *kaut ko darīt* tiks saukts par **koncentrēšanās punktu**.

Sajūtu apzināšanās

Te grupai jābūt ļoti atbrīvotai un gatavai diskutēt par jutekļiem un to nozīmīgumu lomas radīšanā. Ja tiek norādīts, ka uz skatuves kartupeļu biezeni lieto saldējuma vietā, akmens sienas izgatavotas no koka vai

kartona (jāteic gan, ka improvizācijas teātrī dekorācijas lieto reti vai nelieto nemaz), studisti sāk saprast, ka aktierim ar savām sajūtām (jutekļiem) ir jādara publikai redzams tas, kas īstenībā nav redzams.

Jau pašā mācību sākumā studistā-aktierī ir jānostiprina prasme maņu orgānus iesaistīt saskarsmē ar dažādiem priekšmetiem. Tas ir pirmais solis ceļā uz daudz sarežģītākām skatuves dzīves attiecībām. Mērķi, kuru vārdā visi nonāk pie kopsaucēja, ir vienīgā realitāte, ap kuru pulcējas aktieri. Tas arī ir pirmais solis virzībā uz saskaņu. Sekojošie vingrinājumi ir bāze jutekļu apzināšanas attīstībai.

Sporta spēles skatīšanās

Divas komandas. Ar skaitīšanu *pirmais, otrais* dalībnieki sadalās divās grupās. Tā ir pirmā, turklāt ļoti nozīmīgā sadalīšana grupās *uz labu laimi*. Grupai vienojoties, tiek nolemts, kādu sporta spēli skatīsies. Kad tas izdarīts, komanda dodas uz skatuvi. Pēc sagatavošanās aktieriem pašiem ir jāsauc: *Priekškaru!*

Koncentrēšanās punkts. Uz skatīšanos.

Atbalsts (no pasniedzēja). Skatieties ar kājām! Skatieties ar kaklu! Skatieties ar visu ķermeni! Redziet visu 100 reizes palielinātu! Skatieties ar ausīm!

Novērošanas punkti.

1. Pastāstiet studistiem, ka spēle, ko viņi noskatīsies, notiek zināmā attālumā (tātad jākoncentrējas un stingri jāvēro). Tas ir pirmais pasākums, kā dabūt viņus laukā, apkārtējā vidē. Ja nebūs norādīts attālums, studisti sēdēs, acis nodūruši, neuzdrīkstēdamies novērsties no savas tiešās vides.

2. Kamēr grupa vēro, koriģējiet to biežāk. Ja studists izbrīnījies uz jums skatās, kad pirmo reizi aizrādīsiet, sakiet, lai viņš klausās jūsu balsī, bet koncentrējas vērošanai. Kad koncentrēšanās punkts (skatīšanās) ir nostiprināts (kā tas bija, skatot dēļus), sasprindzinājums atslābinās un baiļu sajūta izzūd.

3. Atsevišķiem komandas locekļiem *skatīšanās* laikā nav jāsadarbojas, bet spēle jāvēro individuāli. Tas ir vienkāršs veids, kā darboties individuāli, kamēr visi ir vēl grupas paspārnē.

Sporta spēles skatīšanās atsaukšana atmiņā

Pilna grupa. Visi sēž klusu un mēģina atcerēties, kad ir skatīta kāda sporta spēle. Vai pirms desmit gadiem vai iepriekšējā nedēļā?

Koncentrēšanās punkts. Ietver visu: krāsas, skaņas, cilvēku novērošanu, sekošanu kustībām u. c.

Atbalsts. Koncentrējiet uzmanību uz krāsām! Ieklausieties skaņās! Pievērsiet uzmanību smaržām! Un nu salieciet to visu kopā! Skatiet kustību! Koncentrējieties uz to, kas ir virs, zem un ap jums!

Novērošanas punkti. Vajadzētu izvairīties no termina: atsaukšana atmiņā. Šie sajūtu vingrinājumi tiek doti, lai studistiem būtu iegūtās pieredzes plašuma un noderīguma piemēri. Meistarības apgūšanas mērķis ir pašreizējā pieredze, bet atsaukšana atmiņā radīsies spontāni, kad būs vajadzība. (Sk. piezīmes par atgādinājumiem un norādēm).

Skatīšanās mājasdarbs. Lieciet studistiem izvēlēties dažus brīžus no katras dienas un koncentrējiet uzmanību uz lietām, kas ir ap viņiem, iegaumējot krāsas, ieklausoties skaņās un novērojot apkārtni.

Ieklausīšanās apkārtņē

Visiem kādu mirkli ir jāsež klusu un jāieklausās tuvējās apkārtnes skaņās. Tad var salīdzināt dzirdētās skaņas: putnu balsis, transporta troksni, krēslu čīkstēšanu u. tml.

Koncentrēšanās punkts. Ieklausīšanās apkārtējās skaņās.

Novērošanas punkts. Uzdodiet šo mājasdarbu-vingrinājumu katru dienu (dažas minūtes).

Ko es klausos?

Divas komandas. Katra komanda (grupai vienojoties) nolemj, ko klausīsies. Jāizvēlas lekcija vai mūzika un jānorāda, kādai lekcijai vai mūzikai ir jābūt (piemēram, klasiskai, psiholoģiska satura, popmūzikai, džezam, avangardam utt.).

Koncentrēšanās punkts. Klausīšanās.

Apskatiet iepriekš aprakstīto sporta spēles skatīšanos.

Ieklausīšanās mājasdarbs. Lieciet, lai studisti katru dienu dažus mirkļus ieklausītos skaņās, kas ir ap viņiem.

Izjust pašam sevi

Grupa paliek sēžot zālē.

Ar kāju pēdām studistiem jāsaņū, ar ko saskaras viņu ķermeņa daļas. Kāju pēdas saņūtīs zeķes, apavus, grīdu, kājas saņūtīs, ka saskaras ar

zeķbiksēm, biksēm, viduklis – ar jostu, pirksts jutīs, ka saskaras ar grezenu, lūpas saskaras ar zobiem utt.

Koncentrēšanās punkts. Izjust pašam sevi.

Atbalsts (pasniedzējs). Izjūtiet paši sevi! Izjūtiet kāju pēdas ar kāju pēdām! Izjūtiet kājas ar kājām! Izjūtiet telpu! Lai telpa izjūt jūs! (Sk. nodaļā par telpas substanci).

Novērošanas punkti.

1. Brīdiniet studentus, ka ķermeņa daļas, lai tās labāk izjustu, nedrīkst aizskart ar rokām.

2. Visu vingrinājuma laiku sniedziet draudzīgu atbalstu.

Izjušanas mājasdarbs. Lieciet, lai studists katru dienu kādu brīdi ar visu savu būtni iekļaujas tajā gaisotnē, caur kuru viņš iet.

Priekšmetu atpazīšana

Aktieri – spēles dalībnieki – stāv aplī. Vienam liek nostāties vidū, rokas uz muguras. Skolotājs-režisors ieliek viņam rokās kādu priekšmetu. Ar saviem jutekļiem viņam jānosaka, kas ir šis priekšmets. Kāda tam forma? Cik tas liels? Kādam nolūkam to lieto?

Ieteicams izvēlēties priekšmetus, ko viegli atpazīt, lai gan ne pārāk izplatīti ikdienā (piemēram, spēļu kārtis, zīmuļu asināmo, ķemmītes ielikamo, gumijas zīmodziņu utt.).

Grupās pieskaršanās 1. vingrinājums

Lieciet, lai grupa sajūt priekšmetu, kuru katrs lietojis simtiem reižu, piemēram, ziepes.

Jautājiet spēles dalībniekiem: *Vai jūs domājat, ka jūsu roka sajūtīs ziepes?*

Skanēs vienota atbilde: *Jā!*

Pēc laiciņa mainiet priekšmetus.

Koncentrēšanās punkts. Priekšmeta izjušana.

Atbalsts. Lai jūsu plauksta atceras!

Novērošanas punkts. Tūlīt pārejiet (kad spēles dalībnieki problēmu atrisinājuši) pie nākamajiem vingrinājumiem.

Grupās pieskaršanās 2. vingrinājums

Divas komandas. Katra grupa vienojas par kādu visiem labi pazīstamu vielu (piemēram, smiltis, grants, māli, akmens utt.). Grupa dodas uz skatuvi.

Visi dalībnieki vienlaicīgi lieto vienu un to pašu vielu vai priekšmetu.

Koncentrēšanās punkts. Koncentrējiet visu enerģiju uz doto vielu, tās izmēru, veidu, faktūru, temperatūru u. c.

Atbalsts. Izjūti faktūru! Izjūti svaru! Izjūti temperatūru! Izjūti formu!

Novērošanas punkts. *Pieskaršanās* mājasdarbs: lieciet, lai studisti katru dienu paceļ kādu priekšmetu vai vielu, pēc tam to noliek atpakaļ un cenšas atsaukt atmiņā, kā to izjutuši.

Garša un smarža

Divas komandas. Katra grupa izvēlas kaut ko ēdamu. Kad izvēle notikusi, pirmā grupa dodas uz skatuvi un nodarbojas ar ēdiena gatavošanu un smaržas izjušanu.

Koncentrēšanās punkts. Izgaršot un ar ožu sajūst ēdienu.

Atbalsts. Sakošļājiet ēdienu! Izjūti tā faktūru mutē! Izgaršojiet! Norijiet ēdienu!

Novērošanas punkts. *Izgaršot un izsmaržot.*

Mājas uzdevums. Mājās, ēšanas laikā, studistiem dažas minūtes ir jākoncentrējas ēdiena garšas un smaržas izbaudīšanai.

Izjūtu vingrinājuma izvērtēšana

Vai koncentrēšanās bijusi pilnīga vai nepilnīga? Iespējamās dažādas atbildes. Jāņem vērā laiks, kurā notikusi mācīšanās koncentrēties uz skatuves. Uzsveriet: kad koncentrēšanās uz kādu problēmu bija pabeigta, publika to varēja **saskatīt**.

Ko viņi darīja, redzēja, dzirdēja utt.? Centrējiet diskusijas norisi uz visu grupu, nevis uz atsevišķiem dalībniekiem. Vai viņi parādīja? Vai pastāstīja? Pat tad, kad viņi nerunāja, bet izdarīja dažādas darbības, koncentrējot enerģiju uz doto problēmu, viņi vairāk stāstīja nekā rādīja. Piemēram, ja spēlētājs ar pantomīmas palīdzību rādīja, ko redzējis, vērodams beisbola spēli, viņš taču patiesībā stāstīja... Turpretī, ja stingri turējās pie skatīšanās problēmas, viņš gluži labi iejutās koncentrēšanās punktā.

Parādīšana kļūst par saskatīšanu, un tā nav pantomīma. Tā izaug no problēmas un netiek uzspiesta. Stāstīšana ir izdomāta, un to diktē prāts, parādīšana ir spontāna un rodas intuitīvi.

Sajūtu vingrinājumu novērošanas punkti

1. Šos vingrinājumus, kas ietilpst turpmākajos meistarības apgūšanas posmos, lieto pirmās, uz labu laimi izvēlētās grupas.
2. Katrai komandai, pirms tā dodas uz skatuvi, ir jāpanāk vienošanās. Vingrinājumu laikā nedrīkst notikt nekādas savstarpējas spēles vai dialogi. Darbojoties jāizvairās no iepriekš zināmām, jau atrastām situācijām.
3. Katram studistam ar izjūtu problēmām jāstrādā individuāli, kļūstot par grupas daļu. Mācību laika sākumā nelieciet atsevišķiem studistiem pa vienam pildīt uzdevumus. Individam ir ļoti svarīga drošības izjūta, ko dod grupa, atbrīvojoties no saspringuma un bailēm.
4. Kad pienāk brīdis izsaukties *Priekškaru!*, komandai ir jābūt gatavai sākt vingrinājumu. Nenorādiet, lai to dara kāds viens dalībnieks, ļaujiet atsevišķam dalībniekam vai grupai spontāni iekļauties teātra gaisotnē. Šķiet, tas ir vienkārši, taču ļoti svarīgi. Izsauciens *Priekškaru!* patiesībā ir maģiskā istā teātra priekšskara pacelšana, pat ja *teātris* nav nekas cits kā krēslu rinda un vieta telpas galā.
5. Ja kāds studists grib pavērot, ko dara viņa kaimiņš pēc tam, kad atskanējis *Priekškaru!*, pasniedzējam jāsaka: *Katrs klausās savā veidā. Koncentrējieties uz problēmu, nevis uz kaimiņu!* Tomēr kāds slepus pašķielēs uz kaimiņu, to īpaši iecienījuši bērni (sk. nodaļu par neērto bērnu). Studistiem to var paskaidrot, acumirkli apturot nodarbību un sakot, ka tas nav **spoguļa** (atdarināšanas) vingrinājums. Taču nenosauciet vainīgo vārdā. Viņš to būs iecerējis, laikam cenzdamies *izdarīt pareizi*. Drīz viņš sapratīs, ka problēmas risināšanā nav ne pareiza, ne nepareiza veida.
6. Nesāciet izvērtēšanu, iekams visiem studistiem nav bijusi izdevība būt uz skatuves.
7. Izvērtēšanas laikā studistiem novērtējums labs/slikts, pareizs/nepareizs ir jāaizstāj ar pilnīgs/nepilnīgs.
8. Pārāk ilgi nekavējieties pie vienas problēmas. Šie vingrinājumi ir pirmais solis, lai palīdzētu studistam iemācīties, kāda fiziskā atmiņa viņā mīt un kā to intuitīvi izraisīt, ja tas būtu nepieciešams. Studistam nav jāieiet savā subjektīvajā pasaulē, nav jādzīvo kaut kādā atmiņu pasaulē, vismaz strādājot teātrī.

9. Vingrinājumu laikā ir jāpalīdz studistam atbrīvot ķermeni. Ja kāds studists pretojas, jāiesaucas: *Nedomājiet par to, ko es saku, lai klausās jūsu ķermenis!*

10. Skolotājam-režisoram ieteicams pabeigt vingrinājumus, iekams to nav izdarījuši studisti-aktieri.

11. Neatbalstiet (apklusiniet) nenopietnu uzvedību, joku dzišanu, kā arī pārāgri izspēlētas situācijas, lieciet koncentrēties uz realitāti.

12. Izvairieties no *viesistabas* spēles attieksmes, kādu šie vingrinājumi varētu rosināt.

Publikai nevajag minēt, publikai vajag zināt, ar kādiem līdzekļiem aktieris panāk saskarsmi.

13. Kaut arī sajūtu apzināšanās ir daļa no katras izvērtēšanas, tā reti kad kļūst par galveno koncentrēšanās punktu. Tā tiek uzskatīta par sekundāro daļu, kas jāizkopj paralēli citām iemaņām.

Spoguļa 1. vingrinājums

Divi izpildītāji. A nostājas pret B. A ir spogulis. Iesāk B. A ataino visas B kustības un sejas izteiksmi. Skatīdamies spogulī, B izdara vienkāršas kustības, piemēram, mazgājas vai ģērbjas. Pēc laiciņa apmainās lomām. B būs spogulis, A sāks kustības.

Koncentrēšanās punkts. Jāatdarina (jāataino) kustības no galvas līdz kājām. Tiešā skatīšanās!

Atbalsts. Atainojiet tikai to, ko redzat! Ne to, ko iedomājaties redzam! Pārmainieties! Pārmainieties!

Novērošanas punkti. Šis vingrinājums var dot ātru ieskatu katra studista spēles dabiskajās sajūtās, jokdarībā, izgudrošanā, spējā radīt spriedzi, izjust laiku. Meklējiet:

1. Ķermeņa modrību.
2. Tiešo redzēšanu (ne imitēšanu).

A (sekotājs)

1. Iespēju palikt ar B un neizdarīt pieņēmumus, piemēram, ja B uzsāk pazīstamu darbību, piemēram, grima uzlikšanu, A negaida un sāk nākamo darbību. Vai A paliek ar B?
2. Spēju dot īstu atainojumu, piemēram, ja B lieto labo roku, vai A lieto labo roku vai pretējo?

B (darbības iniciators)

1. Atjautību (vai viņa darbības ir vairāk nekā garlaicīgas?).

2. Izrādīšanos (vai viņš taisa jokus, lai izraisītu publikas smieklus?).
3. Humoru (vai viņš muļķo spoguļi vai maina darbību?).
4. Variēšanu (vai viņš, neizmantojot atbalstu, maina kustību ritmus?).

Kurš ir spogulis?

Studisti-aktieri lieto šo vingrinājumu, nepastāstot publikai, kurš no diviem ir spogulis. Tas prasa lielāku koncentrēšanos un liek aktieriem ciešāk sadarboties vienam ar otru. Plūstošā kustība nojauc sienu, ļauj atspoguļot pašiem sevi. Viņi skatās un redz savu partneri.

Seko sekotājam

Divi spēlētāji (studisti). Abi iesāk, spēlējot *spoguļa* spēli. Ja izpildītāji sāk atainot sevišķi plašas kustības, pasniedzējam jāpalabo: *Esiet taču jūs paši!* Tad viņi atainos viens otru bez ierosināšanas. Abi reizē kļūš gan par iesācēju, gan spoguļi (sekotāju).

Koncentrēšanās punkts. Sekošana sekotājam.

Atbalsts. Esiet taču jūs paši! Sekojiet sekotājam! Attēlojiet tikai to, ko redzat, nevis – ko domājat redzam! Atspoguļojiet! Turiet spoguļi un skatieties tajā! Nesāciet pirmais! Sekojiet darbības uzsācējam! Sekojiet sekotājam!

Novērošanas punkti.

1. Lieciet izpildītājiem darboties tikai tad, kad viņu ķermenis atrodas brīvā kustībā.
2. Šis vingrinājums sākumā var likties juceklīgs, taču turpiniet. Vienam otru attēlojot, jūs, protams, pamanīsiet atšķirības, jo katra ķermeņa uzbūve ir citāda, jo katrs studists ataino pats sevi, vienlaicīgi tiekot otra *atspoguļots*.

Virves vilkšana

Divi tēlotāji. Viņiem jāattēlo (jāspēlē) virves vilkšana ar neredzamu virvi. *Virve* būs saikne starp abiem.

Koncentrēšanās punkts. Dot iedomātai virvei saskarsmi.

Atbalsts. Velciet! Velciet taču! Palielciet tajā pašā vietā!

Novērošanas punkti.

1. Ķermeņa darbībai jāizriet no virves savienojuma. Ja absolūta uzmanība būs koncentrēta uz priekšmetu, kas atrodas starp tēlotājiem, tiks izlietots tikpat daudz enerģijas, cik īstas virves vilkšanai.
2. Pievērsiet uzmanību izpildītājam, kurš vairāk pielāgojas partnera darbībai nekā koncentrēšanās punktam. Lai arī cik gudrs viņš būtu, tomēr centīsies izvairīties no problēmas.
3. Šis ir ļoti nozīmīgs vingrinājums, jo gan aktieriem, gan publikai (kā spēlē) parāda turpat vai visas problēmas, ar kurām tika strādāts. Un tās tiks atrisinātas, attiecīgi sadarbojoties ar otru aktieri. Šo vingrinājumu nedrīkst izpildīt viens. Tas arī norāda, ka vajadzīga atbilstoša telpa (vieta), lai darbība varētu notikt.
4. Šo vingrinājumu pabeidzot, studistam ir jāizjūt visi tie paši fiziskie efekti, kādi būtu bijuši, velkot pa īstam īstu virvi (siltums, paātrināta elpošana, sārti vaigi u. c.). Ja tas nav noticis, jums jāsaprot, ka tēlotāji vienkārši izlikās.
5. Jāizraugās vienlīdz spēcīgi partneri.

Pirmā orientēšanās nodarbība

Viens aktieris dodas uz skatuvi, izvēlas kādu vienkāršu darbību un sāk to izpildīt. Pēc tam pa vienam seko citi, veicot to pašu darbību.

Koncentrēšanās punkts. Parādot darbību.

Novērošanas punkti.

1. Šī vienkāršā darbība varētu būt žoga krāsošana, kājslauķa izdauzīšana, grīdas beršana, sausu lapu sagrābšana u. c.
2. Izpildītāji iepriekš nedrīkst zināt, ko dara pirmais.
3. Šai grupas starpspēlei ir jāturpinās, līdz kustības top plūstošas un enerģiskas.

Orientēšanās pakāpe

Novērošanas spēle

Novietojiet uz paplātes kādu duci vai vairāk priekšmetu, paplātei jāatrodas studistu apļa centrā. Pēc 10–15 sekundēm paplāti pārsedz vai aiznes

prom. Studistiem uz lapiņām jāuzraksta visi priekšmeti, cik var atcerēties. Pēc tam sarakstu salīdzina ar priekšmetiem uz paplātes.

Bumbas spēle

Vispirms grupa nolemj, cik liela būs bumba (arī cik smaga), tad met bumbu cits citam. Kad bumbas spēle rit pilnā sparā, skolotājs-režisors nosauc citu bumbas lielumu un svaru.

Koncentrēšanās punkts. Uz bumbas svaru un lielumu.

Atbalsts. Bumba ir simtreiz vieglāka! Bumbai atkal ir parastais svars!

Izvērtēšana. Vai visi spēlētāji pietiekami reaģējuši uz bumbas smaguma maiņu. Vai viņi to parādīja vai pastāstīja?

Novērošanas punkti. Novērojiet tos studistus, kuri ar ķermeni parāda attieksmi pret bumbu. Vai ķermeņa kustības kļūst vieglākas, darbojoties ar vieglāku bumbu? Vai līdz ar bumbas smaguma palielināšanos tās kļūst smagnējākas? Nesakiet studistiem neko, iekams visi nav iesaistīti darbā. Izvērtēšana notiks tikai tad, kad visi būs bijuši uz skatuves. Ja izvērtēšana notiek agrāk, daudzi varētu izdabāt skolotājam, nevis pievērsties koncentrēšanās punktam.

Papildus šim vingrinājumam lieciet, lai visi kopā spēlē kādu sporta spēli (piemēram, lec ar aukliņu, spēlē beisbolu, galda tenisu utt.).

Divu spēlētāju iesaistišana

Divi spēlētāji. Abi vienojas par kādu priekšmetu un darbību ar to (kā virves vilkšanā). Šajā gadījumā priekšmets, ko viņi izvēlējušies, nosaka darbību (piemēram, palaga uzklāšana, segas vilkšana gultā katram uz savu pusi, īrisa konfektes stiepšana utt.).

Koncentrēšanās punkts. Uz priekšmetiem un telpu starp tiem.

Novērošanas punkti.

1. Viens paņēmiens, kā neļaut studistiem-aktieriem iepriekš izplānot *Kā?*

Katrai komandai uzrakstīt uz lapiņas, kas ir domāts. Zīmītes savāc un saliek cepurē. Pirms došanās uz skatuvi, katra komanda *izvelk savu lozi*.

Tas rada priedīgu noskaņojumu.

2. Jums jāpasaka, ka priekšmets būs tāds, kas parasti dod skaidru, tautamu sajūtu.

Triju vai vairāku spēlētāju iesaistišana

Vismaz trīs spēlētāji. Grupa vienojas par kādu priekšmetu, ko nevar lietot, neiesaistot visus. Visi piedalās kopīgā darbībā, kurā jāpieliek roka, lai darbs veiktos.

Koncentrēšanās punkts. Padarīt priekšmetu redzamu telpā.

Piemēri: zvejnieku tīkla izvilkšana, laivas vilkšana tauvā, kanoe transportēšana, automašīnas stumšana.

Izvērtēšana. Vai visi iesaistījušies darbībā? Ja trīs stūma mašīnu un ceturtais sēdēja aizmugurē, problēma nav atrisināta, jo visi neiesaistījās fiziskā darbībā – nestūma automašīnu.

Vai viņiem, lai atrisinātu problēmu, ir nepieciešams iesaistīties visiem, vai varbūt to varētu izdarīt kāds viens pats? Ja tā notiktu, grupa būtu izvēlējusies nepareizo priekšmetu dotās problēmas risinājumā.

Vai viņi darbojās kopīgi vai atsevišķi? Ja trīs cilvēki krāsotu kādu priekšmetu, viņi strādātu atsevišķi, lai gan visi vienu projektu. Taču, ja šiem cilvēkiem vajadzētu kaut ko (piemēram, automašīnu) stumt, viņi risinātu problēmu visi kopā.

Novērošanas punkti.

1. Divu tēlotāju iesaistišana gandrīz automātiski izraisīs pārējo iesaistīšanos. **Triju** (vai vairāku) **iesaistišanās** varētu viņus pat apmulsināt. Nedodiet nekādus piemērus, ļaujiet viņiem pašiem atklāt problēmu.

2. Uzmaniet, lai studisti, kamēr viņi ir grupā, nedarbotos atsevišķi.

Bez roku palīdzības

Vismaz divi spēlētāji. Spēlētāji vienojas par kādu priekšmetu, ko kustinās (pārvietos) bez roku palīdzības.

Koncentrēšanās punkts. Darboties ar priekšmetu, nelietojot rokas.

Piemērs: pārvietot akmeni, stumt automašīnu, iestumt kamaņiņas, rāpties (kāpt) kalnā (ap vidukli apsieta virve), uzcelt dēli uz pleciem.

Izvērtēšana. Vai spēlētāji pietiekami labi parādījuši priekšmetu vai pastāstījuši par to?

Novērošanas punkti.

1. Neļaujiet studistiem izvēlēties darbību, kur nav nepieciešama roku līdzdalība. Piemēram, vīnogu saspaidīšana ar kājām, jo tad notiek pretdarbība koncentrēšanās punktam. Vērojiet spontanitāti un neparastos veidus, kā tiek likts priekšmetam darboties.

2. Atcerieties – dot piemērus nozīmē stāstīt.
3. Pirmais solis iepriekšminētajam vingrinājumam varētu būt tāds, kas visus izpildītājus saista kopā, piemēram, gājiens ķēdītē.
Nākamo soli, *nelietojot rokas*, dažreiz var izmantot pēc iepazīstināšanas ar *Kur?*.

Spoguļa 2. vingrinājums

Četri spēlētāji. Komandu sadala divās grupās. Tās attēlo viena otru. A grupa ir spogulis, B – iesāk kustību. Tie, kuri uzsāk kustību, vienojas par darbību, kurā iekļausies abi spēlētāji. Spēlējiet kā spoguļa pirmajā vingrinājumā. Pēc brīža apmainiet komandas.

Atbalsts. Mainieties!

Koncentrēšanās punkts. Spoguļa apakškomandai precīzi jāataino visas redzamās kustības.

Piemērs. Bārdzīnis (frizieris) skuj klientam bārdū. Apakškomanda A kļūst par friziera un klienta atspoguļotāju, un tai precīzi jāseko skūšanās norisei.

Novērošanas punkti. Šis piemērs jādod atkal, kad studisti-aktieri nomainījuši darbību ar skatīšanos.

Otrā orientēšanās nodarbība (*Kurš?*)

Viens dalībnieks uzkāpj uz skatuves un sāk kādu darbību. Pārējie viņam pakāpeniski piedrojas kā noteikti personāži (*Kurš?*) un sāk darbību atbilstoši pirmā dalībnieka rīcībai.

Piemērs. Pirmais dalībnieks ir ķirurgs. Pārējie – medicīnas māsa, sanitārs, anesteziologs, ārsts praktikants u. c.

Novērošanas punkti.

1. Izpildītāji iepriekš nezina, ko dara pirmais un kas viņš ir.
2. Katrā nodarbībā spēlējiet **orientēšanās spēli**, kamēr jūsu studisti iedzīvojas problēmā ar pilnu atdevi. Tas atbrīvo enerģijas plūsmu, kas ietekmēs grupas savstarpējo spēli, runai un kustībai piešķirs dabiskumu. Ja tas nenotiek, jūs neesat guvuši kontaktu ar koncentrēšanās punktu. Ja aina kļūst pārāk daudzveidīga vai arī studisti bezmērķīgi kļūst apkārt, viņu uzmanība nav fokusēta uz grupas darbību, viņi tikai individuāli manipulē. Ja nu tas ir noticis, jūsu pirmajam dalībniekam jāsāk kāda

spēle (galda teniss, beisbols u. c.) un jāuzmundrina pārējie, lai tie piedrojas.

3. Kad **Kas?** ir pievienots, sekojiet, lai darbības aktivitāte noritētu priekšplānā, citādi studisti sāks *pašdarboties*.

Trešā orientēšanās nodarbība

Kurš aizsāka kustību?

Studisti sasēžas aplī. Viens tiek izsūtīts citā telpā, kamēr pārējie izraugās spēles vadītāju. Tad aizsūtītais jāaicina atpakaļ. Viņš nostājas centrā un cenšas uzminēt, kurš ir spēles vadītājs, kura uzdevums ir izdarīt kustību – piesist kāju, pamāt ar galvu, kustināt rokas utt., kā arī mainīt kustības, kad vien viņš vēlas. Pārējie attēlo šīs kustības un cenšas centrā stāvošo novirzīt no spēles vadītāja identificēšanas. Kad viņš ir atklājis vadītāju, izraugās divus citus spēles rosinātājus.

Grūtības ar maziem priekšmetiem

(Lietojiet nodarbību laika pārtraukumos)

A – viens dalībnieks. Viņam jādarbojas ar nelielu priekšmetu.

Koncentrēšanās punkts. Grūtības ar priekšmetu.

Piemēri. Pudeles atvēršana, maciņam iesprūdis rāvējslēdzējs, kā atvērt?, atvilktnes atvēršana ar spēku, cigarešu paciņas atplēšana.

B – viens dalībnieks. Viņam jādarbojas ar kādu apģērba gabalu.

Piemērs. Rāvējslēdzējs kleitas mugurpusē iestrēdzis, kurpes spiež, mētelim atplīsusi piedurkne.

C – divi vai vairāki dalībnieki. Tas pats, kas A un B gadījumā, tikai iesaistīti ir vairāki izpildītāji.

Novērošanas punkti.

Pretošanās novērošanas punktam radīsies pašā izpildītājā, kurš problēmu intelektualizēs. Piemēram, ja viņam ir fiziska rakstura grūtības ar priekšmetu – caura kurpe, viņš izņem no kabatas portfeļa dolāru un ar to aizbāž caurumu. Tas gan ir joks un pilnīga izvairīšanās no uzdevuma atrisināšanas.

Cik vecs es esmu?

Viens izpildītājs. Skolotājs-režisors iekārto pavisam vienkāršu vietināvu – *Kur?*. Ieteicams ielas stūris, autobusa pietura. Ir jābūt solam ar skatu lejup uz ielu, arī aizmugures fonam. Pirms studists dodas uz skatuvi, viņam uz papīra lapas jāuzraksta savs vecums un jāatdod skolotājam. Tad studists dodas uz skatuvi un *gaida autobusu*. Šī vingrinājuma izpildīšanai katram studistam ir dotas 1–2 minūtes.

Koncentrēšanās punkts. Izvēlētais vecums.

Atbalsts. Autobuss atrodas puskvartālu tālāk. Tas tuvojas! Nu tas ir klāt! Dažreiz jāpiebilst: *Autobuss apstājās pie luksofora*, tas nodarbībai piešķir papildu nokrāsu.

Pirmais piemērs. (Izpilda pieaugušais.) Uz skatuves, košļājot gumiju, uznāk izpildītājs, skatās lejup uz ielu, neko neredz, apsēstas uz soliņa, sāk pūst gumijas burbuļus (pūšļus), gumija pielīp pie deguna, viņš ar mēli un pirkstu cenšas lipīgo masu notīrīt; atkal skatās uz ielu, bet autobusu neredz. Tad apgriežas riņķī, ierauga skatlogus, pieiet klāt, cieši atspiedies ar plaukstām pret loga stiklu, skatās iekšā. Tad pāriet lejup, pūzdams jaunus burbuļus, rakņājas kabatā, kaut ko meklē, bet nevar atrast. Satraukti meklē visās kabatās, izvelk spēļu vilciņu, sāk ar to rotaļāties. Piebrauc autobuss, viņš veikli ieliek vilciņu atpakaļ kabatā un sāk meklēt naudu biļetei.

Otrais piemērs. (Izpilda 11 g. v. zēns.) Izpildītājs stingrā solī uznāk uz skatuves, viņam kaut kas ir pie rokas. Viņš paskatās lejup uz ielu, neredz braucam autobusu, tad apsēstas uz sola. Nesamo, kas, izrādās, ir portfelis, viņš noliek uz ceļiem, atver to, parakņājas tā nodalījumos, izvelk papīra lapu, aplūko to, izņem no žaketes iekškabatas pildspalvu, kaut ko uzraksta, atliek pildspalvu atpakaļ, papīru ieliek portfeli, to aizver, paskatās nemierīgi lejup uz ielu, autobusu vēl aizvien nemana. Pieceļas kājās, sāk staigāt šurpu turpu, ierauga skatlogus, paraugās uz tiem, saglauž matus. Tad nāk atpakaļ, un autobuss ir klāt. Viņš paķer savu portfeli.

Izvērtēšana. Cik vecs viņš bija? Vai viņš to parādīja vai pastāstīja? Vai vecuma pazīmes vienmēr redzamas fiziski? Vai vecuma atšķirības ir daļa no attieksmes pret dzīvi? Vai viņš redzēja autobusu vai tikai klausījās skolotāja draudzīgajā atbalstā?

Novērošanas punkti.

1. Šajā agrīnajā posmā studists-aktieris parasti izpildīs ritmiskas kustības ar ķermeņiem un, lai varētu noteikt vecumu, būs visnotaļ aktīvs.

2. Vingrinājuma laikā, ja vien tas nepieciešams, neļaujiet pārspīlēt vai vispār pārtrauciet *tēlošanu*.
3. Izpildiet vingrinājumu *Cik vecs es esmu?*, atkārtojiet to desmitajā vai divpadsmitajā *Kur?* nodarbībā, atsauciet savu studistu atmiņā problēmas pirmo risinājumu.
4. Piebildi *Autobuss apstājās pie luksofora* dodiet tikai tad, ja gribat tālāk pētīt studistu darbu.

Cik vecs es esmu? Atkārtojums

Viens izpildītājs mierīgi sēž uz sola, gaidīdams autobusu un koncentrēdamies tikai uz vecumu. Kad ķermenī atspoguļosies patiesais vecums, problēma būs atrisināta.

Koncentrēšanās punkts. Tikai uz vecumu, atkārtojot to pie sevis aizvien no jauna.

Atbalsts. Koncentrējieties uz doto problēmu! Lai kājas parāda šo vecumu! Augšlūpa! Mugura! Kad minētais vecums sasniegts: autobuss atrodas kvartālu tālāk. Tas apstājas luksofora priekšā!

Novērošanas punkti.

Studistam-aktierim ir grūti noticēt, ka:

1. Jārīkojas bez iepriekšējas plānošanas. Jāeksperimentē un jāuzdrošinās!
2. Koncentrējoties tikai uz vecumu, studistiem-aktieriem, tāpat kā publikai, būs iedvesmojoša pieredze, kad izpildītāju ķermeņi spontāni kļūs vecāki vai jaunāki, ņemot palīgā nedaudz atklātu darbību, kas vajadzīga uz skatuves.
3. Šis vingrinājums dos rezultātu tikai tad, ja studists-aktieris patiešām savu darbošanos iepriekš neizplānos (bet atkārtoti noslīpēs šo vecuma attēlošanu).
4. Koncentrēšanās vienīgi uz vecumu palīdzēs atbrīvot ķermeni tādā mērā, ka izpildītājs ar visniecīgāko kustību vai žestu norādīs vecumu, kā to varētu izdarīt ļoti pieredzējis aktieris. Atkal pārliecināties, ka, eksperimentējot ar jauno, jāuzticas shēmai un jāļauj darboties koncentrēšanās punktam.
5. Kad problēma atrisināta, studistam-aktierim šajā vingrinājumā intensīvāk jāiekļauj ķermeņa graciozitāte, jo nu ir zudis stīvums, muskuļi atbrīvojušies no spriedzes un arī acīs nav manāms nervozais spīdums. Ir atbrīvojušies pavisam jauni enerģijas un zināšanu avoti. Bieži nākas

dzirdēt studistus-aktierus pacilāti izsaucamies: *Viņi parādīja vecumu, neko nedarīdami!*

6. Lai sagatavotos darbībai, izpildītājam ir jākoncentrējas uz *atslābināšanos*, kā nodaļā par ekskursiju intuitīvajā.

Priekšmets izpildītāju¹ iesaista kustībā

Jebkurš izpildītāju skaits. Studisti vienojas, kāds priekšmets būs tas, kas viņus iesaistīs kustībā. Visi ir savstarpēji saistīta grupa.

Koncentrēšanās punkts. Uz priekšmetu, kas liks viņiem iesaistīties kustībā.

Atbalsts. Izjūti priekšmetu! Ļaujiet, lai tas jūs iesaista kustībā! Jūs visi esat tajā iekšā!

Piemēri. Buru laiva, karuselis, panorāmas rats.

Izvērtēšana publikai. Vai viņi ļāva priekšmetam sevi iesaistīt kustībā vai arī imitēja kustību neatkarīgi no priekšmeta? Vai viņi kustējās, vērodami pārējos izpildītājus?

Izvērtēšana aktieriem. Vai jūs to pārvērtāt par spoguļa spēli (atainojāt citus) vai arī strādājāt koncentrēšanās punkta virzienā?

Novērošanas punkti.

1. Paskatieties, vai izpildītāji jūt priekšmetu, telpu starp studistiem. Dažreiz tas notiek visaugstākajā pakāpē, sevišķi ja studisti kopā spēlēja daudzus mēnešus vai arī ja šai problēmai ir ļoti nopietni koncentrējušies.

2. Daudzi studisti jautās: *Vai mums vajag novērot pārējos, lai zinātu, kad viņi iesaistīsies kustībā?* Studists var arī jautāt skolotājam: *Kā man to darīt?* Tas jau norāda uz atkarību. Šo atkarību palīdzēs salauzt vienkāršais, bet daudzkārt atkārtotais: *Lai priekšmets jūs iesaista kustībā.*

3. Ja koncentrēšanās punkts ir virzīts uz priekšmetu (telpu), radīsies grupas saskaņa, kuru labi izjutīs aktieri paši un redzēs publika.

4. Varētu būt, ka izpildītāji beidzot ļaus, lai pēc pasniedzēja ilgāka atbalsta priekšmets viņus iesaista kustībā. Tas notiks, ja koncentrēšanās punkts būs saprasts un atbalsts bijis laikā un vietā, turklāt neaizmirstiet – katra komanda uz skatuves *dzīvo* tik ilgi, līdz uzdevumu būs veikusi studistu lielākā daļa.

5. Atkārtojiet šo vingrinājumu visā nodarbību laikā.

¹ Sk. arī nodaļu par priekšmetiem ainā.

Tas ir smagāks, ja ir pilns¹

Vingrinājums.

Vismaz trīs izpildītāji. Studisti vienojas par kādu darbību, kurā tvertnes (vai kastes, vai kas cits) tiek piepildītas, iztukšotas un no jauna piepildītas.

Koncentrēšanās punkts. Parādīt smaguma atšķirības, kad tvertne (kaste) ir tukša un kad pilna.

Piemēri. Ābolu likšana kastē, siena kraušana kaudzē, svaru cilāšana, smilšu šķūrēšana.

A variants: apiešanās ar dažādiem smagumiem.

B variants: to lieto pēc pārējiem iesākuma vingrinājumiem, ievietojot konkrētajā kontekstā.

Orientēšanās spēle

Viens dalībnieks dodas uz skatuvi un sāk darbību. Kāpjot uz skatuves, šoreiz studisti zina, kas viņi ir, un pirmajam (kurš nezina, kas viņi ir) viņi jāuzņem.

Koncentrēšanās punkts. Uz darbību *Kurš?*, bet tas šajā gadījumā nav pats galvenais.

Piemērs. Vīrietis piestiprina drapērijas. Ienāk sieviete. Sieviete: *Mīlais, tu taču zini, ka es nevēlos, lai drapērijas piestiprinātu tā...*

Vīrietis viņu uzskata par savu sievu un atbilstoši reaģē. Studisti nāk uz skatuves, tēlodami šā pāra bērnus, dzīvokļa kaimiņus, mācītāju u. c.

Izvērtēšana. Vai sieviete parādīja vai pastāstīja, ka viņa ir šā vīrieša sieva, kaimiņiene vai kas cits? Vai visi studisti darbojās pietiekami efektīvi?

Novērošanas punkti.

1. Šajā laikā orientēšanās spēle ir jādemonstrē kā vienkāršs iesākums ainai, kas izvēršas no koncentrēšanās punkta un kļūst par radniecības zīmi, kura ir nozīmīgāka par vienlaicīgu darbošanos.

2. Ļaujiet studistiem gūt orientēšanās spēles prieku pat tad, ja skatuve ir nedaudz haotiska, grupa ir visai liela un *personāži* runā un kustas vienlaicīgi. Šī diezgan bērnišķīgā uzvedība uz skatuves atraisa darbošanās prieku un veicina grupas izaugsmi (kas ir ļoti nepieciešama improvizācijas teātrim).

¹ Sk. nodaļu par realitātes piešķiršanu priekšmetam.

Atturieties (lai cik kārdinoši tas būtu) no mēģinājuma izveidot uz skatuves sakārtotu ainu. Turpmākie vingrinājumi to pamazām radīs paši no sevis. Šeit jums palīdzēs nodaļa "Divas ainas".

Daļa no veselā

(Var izmantot kā orientēšanās spēli)

Viens studists dodas uz skatuvi un kļūst par dzīva vai nedzīva kustīga objekta daļu. Tikko nākamajam kļūvis skaidrs, kas ir šis priekšmets, viņš pievienojas pirmajam un kļūst par objekta otru daļu. Tas turpinās, līdz visi kļūst par dalībniekiem un kopā izveido veselu komplektu.

Koncentrēšanās punkts. Būt par liela priekšmeta daļu.

Piemērs. Viens studists dodas uz skatuvi, saliec roku, izveidojot tādu kā riteni; uznāk nākamais, nostājas pāris soļu aiz viņa, ieņem līdzīgu pozīciju. Pievienojas vēl divi. Nu ir četri *riteņi*, kas kustas. Pārējie ātri kļūst par dzinējiem, signālvilpēm un beidzot kāds arī par semaforu, kurš apstādina vilcienu.

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums radīs daudz spontanitātes un jautrības, katra vecuma grupa reaģēs ar atbilstošu enerģiju. Ja to prasa nepieciešamība, skaņu efekti rodas spontāni.

2. Citi piemēri: statuju grupa, zieds, dzīvnieks, ķermeņa elements, pulksteņa mehānisms. Tomēr nevajag dot piemērus. Ja spēle tiks pasniegta saprotami, ar ļoti interesantiem variantiem nāks klajā paši izpildītāji.

Ceturtā orientēšanās nodarbība

Trīs pārmaiņas

Studisti nostājas divās rindās viens otram pretī.

Katrs izpildītājs vēro savu pretimstāvētāju, viņa apģērbu, matu sakārtojumu utt.

Tad viens otram pagriež muguru. Katrs cenšas pārmainīt trīs lietas savā ārienē: atraisa kurpju saites, pārliciek pulksteni no vienas rokas uz otru. Pēc tam atkal nostājas viens pret otru. Katram jāpasaka, kādas pārmaiņas viņš pamanījis partnerī. Pēc tam apmainieties vietām un lieciet izdarīt četras pārmaiņas. Turpiniet līdz septiņām, astoņām un vairākām pārmaiņām.

Novērošanas punkti.

Nelieciet studistiem nojaust, ka pirmajam pārmaiņu ciklam sekos citi. Daudziem radīsies jautājums, kā panākt trīs pārmaiņas. Četras vai piecas prasīs vēl lielāku piepūli. Šis ir ļoti pateicīgs vingrinājums improvizēšanas vērtējumam vienkāršajā līmenī. Izpildītāji ir spiesti apgūt *papuvi* un atrast to, kas pirmajā mirklī nav pamanāms. To sauc par “Izdzīvošanas spēli”.

Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?

Skatuves iekārtojums tāds pats, kā izpildot “Cik vecs es esmu?”.

Koncentrēšanās punkts. Jāparāda, ko dara, lai nopelnītu iztiku.

Izvērtēšana. Vai vecumu var parādīt tikai ar darbošanos? Vai tikai ar darbošanos var parādīt, ko mēs darām, lai nopelnītu iztiku? Vai ķermeņa veidols mainās atkarībā no profesijas? Vai ir atšķirība starp tirgotāju un skolotāju? Vai 20 gadi smagā fiziskā darbā uz cilvēku atstāj citādu iespaidu nekā 20 gadi ārsta profesijā? Vai vainīga vide?

Novērošanas punkti.

1. Šiem izvērtēšanas jautājumiem ir jāizraisa dziļš ieskats raksturošanā. Tam jābūt nejaušam. Tā kā šos vingrinājumus izpilda agrīnajā posmā, nevajag pilnībā izslīpēt tēlu, tas vēlāk radīsies dabiskā ceļā.

2. Ja grupa ir liela, uz skatuves vienlaicīgi var darboties divi vai trīs dalībnieki, taču tiem jāstrādā atsevišķi, nav pieļaujamas arī starpspēles.

3. Jokošanās, *tēlošana*, klaunāde utt. varētu parādīties kā pretestība problēmas risināšanai.

4. Lai aizkavētu *Kā?*, lieciet studistiem sēdēt mierīgi, koncentrēties profesijai, kādu kurš izvēlējies, – neko vairāk.

Ja koncentrēšanās būs pilnīga, tad tas, kas studistam vajadzīgs problēmas atrisināšanai, radīsies pats no sevis.

Spoguļa 3. vingrinājums

(Šis vingrinājums jāizpilda visā nodarbības laikā, jo sevišķi pirms kontrapunkta diskusijas, kā arī pirms vingrinājuma jāspēj spontāni izvēlēties raksturojamā tēla īpašības. Tas ir pirmais divdaļīgais vingrinājums, solis pretī enerģijas avotam, ko neredz skatītāji.)

Divi izpildītāji. Studisti apsēžas ar seju viens pret otru. Viņi vienojas par nesarežģītām savstarpējām attiecībām (darba devējs—darba ņēmējs, vīrs—sievā, skolotājs—audzēknis) un izvēlas kādu sarunas vai diskusijas tematu. Pēc tam kad saruna uzsākta, režisors vienu no viņiem nosauc vārdā.

6. Kad šo vingrinājumu atkārtο vēlākā posmā, studistu uzmanība jāpievērš tam, kāda bija pretestība agrīnajā posmā.

7. Šeit studisti pirmο reizi ir pakļauti tiešai saskarsmei – *Kurš?* un *Kas?*. Viņiem tik ļoti jāiedziļinās iejušanās procesā, ka reizēm problēmai pašai it kā jāpārlec pāri.

Saruna, pilnīgi iesaistoties

Vismaz divi izpildītāji. Izpildītāji vienojas par kādu ikdienišķu sarunas tematu. Tad viņi ķeras pie krietnas maltītes, turpina sarunu ēdot un dzerot.
Koncentrēšanās punkts. Ar smaržas, redzēšanas, izgaršošanas utt. palīdzību atdzīvināt objektu.

Atbalsts. Pagaršojiet ēdienu! Pataustiet salvetes faktūru! Vai dzeramais ūdens ir auksts vai silts? Sakošļājiet ēdienu! Paostiet to!

Izvērtēšana. Vai izpildītāji visiem priekšmetiem ar savām maņām piešķirā realitātes iespaidu? Vai viņi mums to parādīja vai pastāstīja? Kādu zupu viņi ēda? Vai gaļa bija silta?

Novērošanas punkti.

1. Sekojiet, lai izpildītāji parādītu attieksmi (*Kurš?*).

2. Ja pretestība koncentrēšanās punktam ir sevišķi liela (ar daudziem jokiem, pauzēm, aizķeršanos utt.), tas nozīmē, ka grupa šim vingrinājumam vēl nav gatava. Atstājiet šo vingrinājumu citai reizei.

3. Neļaujiet studistiem no šī vingrinājuma izveidot situāciju. Ja tas notiks, viņi sāks *tēlot* situāciju un pretosies problēmas risināšanai.

4. Sastādiat apkārtējās vides apgūšanas plānu.

5. Ainu var sadalīt trīs un vairākās daļās (piemēram, vispirms ar aplūkošanu, paostīšanu, pagāršošanu, taustīšanu utt.).

6. Šī ir otrā divu veidu problēma.

7. Lieciet lietā visas sajūtas.

Piektā orientēšanās nodarbība

Liela izmēra priekšmetu iesaistīšana

Viens izpildītājs. Viņam jādarbojas ar liela izmēra priekšmetu, kurā var sapīties.

Koncentrēšanās punkts. Uz izvēlēto priekšmetu.

Piemēri. Koku zari mežā vai džungļos, izpletņis, tīkls, astoņkājis, žņaudzējčūska u. c.

Koncentrēšanās punkts. Uz izvēlēto priekšmetu.

Novērošanas punkti. Norādot, uz ko jākoncentrē uzmanība, pārliecinieties, ka tā patiešām tiek veltīta pašam priekšmetam, nevis tam, kā no tā atbrīvoties. Šī atšķirība ir ļoti nozīmīga un darba procesā tā izkristalizēsies.

Priekšmetu zīmēšanas spēle

(Dažreiz var izmantot orientēšanās spēlēs)

Divas komandas. Katra komanda iekārto sev galdu, uz kura ir daudz papīru un zīmuļu (spēles karstumā kādam nolūst serdenis). Grupas vadītājs atrodas nedaudz tālāk. Viņam ir dažādu priekšmetu saraksts, piemēram, Ziemassvētku eglīte, logs, gov, vilciens, lidmašīna, kaķis, pele, ābols, māja, jebkurš reāls, spilgts priekšmets. No katras komandas centrā iznāk viens dalībnieks, vadītājs parāda tikai vienu priekšmetu, abi ātri steidzas atpakaļ pie savām komandām, uzzīmē šo priekšmetu un rāda pārējiem, kuri sapulcējušies ap savu pārstāvi un cenšas priekšmetu atpazīt. Tikko kāds no komandas pareizi uzzīmē priekšmetu, tas tiek nosaukts. Komanda, kura pirmā nosaukusi vairāk priekšmetu, ir uzvarējusi. Spēle jāturpina, līdz katras komandas katram dalībniekam ir bijusi izdevība uzzīmēt priekšmetu.

Šai spēlei nav nekā kopīga ar zīmēšanas talantu, jo tā ir atlases spēle, kas rāda, cik veikli studists spēj uztvert un reproducēt priekšmetu. Taču grupas aktieri ne vienmēr to spēj pietiekami veikli. Spēli var atkārtot, iesaistot tajā aizvien sarežģītākus priekšmetus.

Iekritis slazdā

Viens izpildītājs. Izpildītājs izvēlas *Kur?*, no kurienes viņš mēģina izkļūt.

Piemēri. Iekritis lāča lamatās, aizķēries aiz koka stumbra, iesprūdis liftā utt.

Priekšmeta atdzīvināšana

(Ar mākslinieciskās izteiksmes līdzekļiem)

Viens izpildītājs. Studists izvēlas savai darbībai kādu priekšmetu.

Viņam skatītāju acu priekšā šajā priekšmetā "jāiedveš dzīvība".

Koncentrēšanās punkts. Priekšmeta atdzīvināšana, ar kustību *iedvešot dzīvību*.

Piemērs. Ja priekšmets ir ripojoša bumba, studists to sviež lejup pa aleju, un publikai ir jāsaprot, kas ar bumbu notiek. Vēl var veikt šādas darbības: noturēt rokās zivi, spēlēt biljardu, palaist pūķi gaisā, rotaļāties ar spēļu vilciņu.

Atbalsts. Ko dara bumba? Lieciet zivij kustēties!

Izvērtēšana. Vai studisti atdzīvināja priekšmetu? Vai viņi to parādīja vai par to pastāstīja?

Novērošanas punkti. Uzmanieties, lai šis vingrinājums nekļūtu par sporta spēles vērošanu. Atšķirība starp iedzīvināšanu un manipulēšanu ir pavisam neliela. Uzmanieties un nesuflējiet studistiem! Nesakiet priekšā *Kā?* (to izdarīt).

Virsmas augstuma saglabāšana

Viens izpildītājs. Izpildītājs sagatavo kādu līdzenu virsmu (piemēram, galda, veikala letes utt.), uz kuras novieto daudz mazu priekšmetu, uzsviežot tos ar spēju kustību. Šie priekšmeti var būt grāmatas, zīmuļi, glāzītes, plastmasas figūriņas u. c.

Koncentrēšanās punkts. Lai virsma būtu stabila un novietotie priekšmeti vienādā augstumā.

Novērošanas punkti. Pretestība koncentrēšanās punktam parādīsies, kad studisti kraus priekšmetus citu uz cita, nevis tos atsevišķi novietos uz virsmas.

Sākt un Beigt ar priekšmetiem

Viens izpildītājs. Viņš izvēlas kādu mazu priekšmetu, piemēram, cigarešu paciņu.

A daļa. Skolotājs-režisors liek studistam izpildīt kādu pavisam vienkāršu darbību ar priekšmetu (piemēram, izņemt cigareti no paciņas).

B daļa. Skolotājs-režisors liek darbību atkārtot, šoreiz iesaucoties: *Sākt!* Katru reizi notiek jauna saskarsme ar priekšmetu, un katru reizi, darbību beidzot, atskan: *Beigt!*

C daļa. Skolotājs-režisors liek darbību atkārtot kā iepriekš, šoreiz tas jā dara bez norādes *Sākt!*, *Beigt!*.

Koncentrēšanās punkts. Uz priekšmetu.

Piemērs. B daļa. Studists pieskaras paciņai: *Sākt!* Viņš satver paciņu: *Beigt!* Viņš satver cigareti: *Sākt!* Stingri satver cigareti: *Beigt!* Viņš sāk vilkt cigareti no paciņas: *Beigt!* Tuvina cigareti mutei: *Sākt!* Viņš satver cigareti ar muti: *Beigt!*

Izvērtēšana aktierim. Vai telpā bija redzama pirmā vai trešā darbība?

Publikai. Vai jūs piekrītat?

Novērošanas punkti.

1. Ja B daļa ir pareizi izpildīta, katra detaļa būs kā individuāls kadrs filmā. Jums jāpanāk, lai studists sākuma un beigu darbību veiktu ar lielu enerģijas lādiņu.

2. Trešajai darbībai (C daļai) jānotiek telpā, un visiem tā jāredz. Tai jābūt skaidrākai un izteiktākai nekā pirmajai (A daļai).

3. Šis vingrinājums ir sevišķi noderīgs, lai, darbojoties ar priekšmetu, izceltu reljefas detaļas. Vingrinājums vairākkārt jāatkārto visā nodarbības laikā. Šī vingrinājuma plašāks izvērsums apskatīts arī šajā grāmatā.

4. Īstenība, kādu to redz publika, ir tas, kas jāpieņem izvērtēšanai. Ja aktieris ir pieradis pie *tēlošanas*, tā bieži kļūst par viņa realitāti, un publikai tas jākontrolē.

5. Šis vingrinājums ir radniecīgs *izplatījuma substancei*, un tas jāveic vispirms.

Izplatījuma substance

Pēc tam kad iepriekšējie vingrinājumi ar priekšmeta iesaistīšanu ir veikti, jāsāk ar izplatījuma substanci, kas jāatkārto kā iesildīšanās vingrinājumi vēl vismaz astoņās nodarbībās. Liela nozīme ir grupas *atsvaidzināšanai*. Tā kā šim vingrinājumam iespējami daudzi varianti, ko izmantot turpmākajās nodarbībās, tad režisors nosaka, kuru no tiem izvēlēties. Jo biežāk to veiks, jo studisti-aktieri kļūs radošāki savā izaugsmē, veidojot *priekšmetus no tīra gaisa un ļaujot visam iet savu gaitu*.

A. Izpēte

Liela grupa (publika nav vajadzīga).

Lieciet, lai studisti-aktieri kustētos (staigātu) pa skatuvi un staigājot iedzīvina vidi. Viņiem nav jājūt vide (izplatījums) kā pazīstama substance (ūdens, dubļi, sīrups u. c.), bet tā jāizpēta kā pilnīgi jauna un nepazīstama.

Atbalsts. Virzieties pa šo substanci, kontaktējieties ar to! Nedodiet tai nosaukumu, lai tā ir, kas tā ir! Iesaistiet visu ķermeni, lai izjustu saskarsmi. Izjūtiēt to ar vaigiem, degunu, ceļgaliem, gurniem! Lieciet, lai tā izjūt jūs!

Ja izpildītāji cenšas iesaistīt rokas, lieciet, lai viņi tās tur cieši piekļautas pie ķermeņa.

Turpiniet atbalstu. Izjūtiēt izplatījumu ap sevi! Jūs nekad agrāk to neesat izjutuši! Izveidojiet apakšzemes eju! Dodieties atpakaļ vidē, kuru izveidojis jūsu ķermenis. Pārcelieties citā vidē! Lai substance virmo! Izveidojiet ņirbu vilnišus!

B. (At)balsts un pūles

Liela grupa kopā ar publiku. Lieciet, lai studisti staigā pa skatuvi, kustoties izplatījumā.

Draudzīgs atbalsts. Lai izplatījuma substance balsta jūs. Atbalstieties pret to. Apstājieties, atpūtieties! Lai tā balsta jūsu galvu, rokas, lūpas utt.! Pēc tam kad studisti iejutušies kustībā un problēmas risināšanā, nepieciešams norādīt, ka šoreiz viņi kontaktējas ar pavisam nepazīstamu substanci.

Atbalsts no malas. Turieties! Ja neturēsities, izšķīdīsiet gabalu gabalos! *Karājieties* rokās! Jūsu ķermenis ir saspringts!

Tad lieciet, lai studisti dodas atpakaļ un lai tos *balsta* izplatījuma substance. Lieciet mainīt pozīcijas, līdz studisti skaidri izjūt dažādību. Nosaucot saspringtās ķermeņa daļas, palīdziet studistiem atslābināt muskuļus (studists, kuram parasti ir saspringta sejas izteiksme, kas tam piešķir drūmu izskatu, ar šāda vingrinājuma palīdzību aptvers, cik šī izteiksme nepatīkama).

Izvērtēšana.

Izpildītājiem. Kā jūs jutāties, kad izplatījums jūs balstīja?

Publikai. Vai pamanījāt atšķirību starp atbalstīšanu un neatbalstīšanu, un kā studisti staigāja un kā skatījās?

Novērošanas punkti.

1. Kad studisti turas kopā, vai viņu gravitācijas līnija ir vienāda? Vai kāds no viņiem sabijās, kāds izskatījās norūpējies, dažs varbūt jutās vientuļš? Un kāds cits – agresīvs? Faktiski atklāsies daudzas *rakstura īpašības*. Ja raugās no otras puses, pārvietojoties izplatījumā, studists

apliecina pilnveidošanās izpausmes. Parādīsies smaidošas sejas, harmonija un laipnība. Šķiet, ka pats izplatījums viņus balstīs.

2. *Parakstieties izplatījumā!* – ir laba replika, lai studistam liktu iekļauties izplatījuma vidē. Studistam izplatījumā ir jāatstāj kāda zīme – savas pēdas nospiedums, galvas kontūra vai kas cits – un tad jāredz šī zīme.

C. Izplatījuma veidošana

Atsevišķi izpildītāji. Lieciet studistiem visiem pēc kārtas atrast izplatījuma substancē priekšmetu, kādu viņi paši vēlas.

Koncentrēšanās punkts. Atrast izplatījuma substancē kādu priekšmetu.

Novērošanas punkti. Vairākums izpildītāju tver izplatījuma substanci un darbojas ar to kā ar jebkuru elastīgu masu. Ar paļāvību un apzinīgu studists atradīs savu priekšmetu apbrīnojami precīzi un tieši. Agrīnajā posmā to spēja tikai nedaudzi studisti, bet vēlāk šis vingrinājums deva labus rezultātus. Varbūt tas ir tāpēc, ka izpildītājs nojauš – viņš nevis konstruē priekšmetu, nevis izdomā to, bet atklāj, kad tas iznirst no izplatījuma.

Turpmāk lieciet, lai katrs studists novelk sev apkārt izplatījuma substanci un lai tā no viņa it kā nebūtu atdalāma. Dažreiz tas dod elastīgu materiālu. Atbalstiet, lai studists ar to eksperimentē.

D. Kompleksa izplatījuma veidošana

Vismaz divi izpildītāji. Lieciet, lai studisti izplatījumā atrod vienu dzīvu vai nedzīvu priekšmetu un lai to liek lietā. Pēc tam lai studisti apvelk sev apkārt izplatījuma substanci, šūpojas uz tās, liek, lai tā viņus velk augšup, tin viens otram to apkārt utt.

Novērošanas punkti.

1. Pēc šī vingrinājuma izpildīšanas studisti it viegli izkļūst no tiešās vides (kādreiz, manipulējot ar izplatījuma substanci, studistu grupa pabeidza ar tradicionālo maija koka¹ deju, bet realitāte bija tik īsta, ka tād, kad lentes samudžinājās, publika to redzēja).

2. Pārliecinieties, vai studisti kontaktējas ar substanci izplatījumā un vai viņi nemānās.

¹ Maija koks – sena auglības rituāla emblēma. Slaidis koks tiek izkrāsots un izgreznots ar lentēm un ziediem, koku uzstāda laukuma centrā, un jaunieši ap to dejo un līksmo, sagaidot vasaras sākumu.

E. Priekšmetu pārveidošana

Liela izpildītāju grupa. Pirmais studists izveido kādu priekšmetu, sniedz to nākamajam, kurš to pārveido un dod tālāk. Šis vingrinājums atšķiras no turpmāk aprakstītā. Nav jāveido stāsts par priekšmetu, ar to jādarbojas, *kaut kas* notiek. Ja šis *kaut kas* nenotiek, arī tad priekšmets ir jāpasniedz tālāk, lai visi tam būtu pielikuši roku. Piemēram, ja studistam ir iedots spēļu vilciņš, lai ar to darbotos, viņš to var arī pārveidot par putnu vai akordeonu. Turpmāk arī divi izpildītāji kopā var izveidot nepārtrauktu dažādu priekšmetu plūsmu.

Tas ir visai sarežģīts, pat viltīgs vingrinājums, un studistiem to vajag ļoti labi saprast. Priekšmetu nedrīkst mainīt, tas vai nu pārmainīsies pats, vai arī studisti ar to neko nevarēs izdarīt. Nedrīkst ņemt talkā nekādas asociācijas un veidot stāstījumu. Piemēram, ja studistam iedod ķemmi, viņš nedrīkst izveidot spoguļi un tad lietot ķemmi.

Novērošanas punkti. Būs vērojams liels satraukums, ja izrādīsies, ka priekšmets pārveidojas. Kad studists būs guvis šo pieredzi, ir jānorāda, ka noticis tieši tas, ko vajadzēja dot koncentrēšanās punktam.

F. Pieskarieties, un lai jums pieskaras

Skatieties, un lai uz jums skatās

Atbalsts no malas. Ļaujiet, lai izplatījums brīvi virmo ap jums un jūs tajā lidināties. Lai jūsu domas brīvi plūst caur smadzenēm. Lai izplatījums plūst caur jums un jūsu kolēģiem. Paraugieties sev apkārt! Aizskariet kādu priekšmetu – koku, apģērba gabalu, krēslu (dažādojiet priekšmetus). Pieskarieties savam kolēģim, lai viņš pieskaras jums. Lidinieties izplatījumā. Skatieties uz priekšmetu. Brīdī, kad priekšmetu ieraudzīsiet, ļaujiet tam pamanīt arī jūs! Paskatieties uz savu kolēģi! Lai viņš redz jūs! Cieši ieskatieties viņam sejā, lai tā iespiestos atmiņā. Vajag tikai palūkoties, un lai viņš palūkojas. Atkārtojiet to vairākas reizes. Mainiet izpildītājus!

Novērošanas punkti. Nepārtraukt kustību. Vai bija grūti ļaut sev pieskarties un sevi redzēt? Izvairieties no analizēšanas.

Iesildišanās bez kustībām

Jebkurš izpildītāju skaits. Lieciet, lai izpildītāji paceļ rokas, pēc tam tās nolaiž. Lieciet viņiem koncentrēties uz *Nekustēties!*, turpinot roku

pacelšanu un nolaišanu. Iedomājieties viegli šķīramu bilžu grāmatu vai multfilmas kadrus. Tad lieciet, lai paskatās uz *kadriem*, ko viņi atstājuši izplatījumā. Kad studisti to ir sapratuši, turpiniet tādā pašā veidā ar iešanu, kāpšanu pa kāpnēm utt. Ja vingrinājumi ir kārtīgi izpildīti, tie attīstīs studistos fizisku sajūtu un neļaus nodoties pašplūsmai. Koncentrējiet uzmanību uz kājām, rokām utt. Kustības notiks bez piepūles, bez apzinātas vēlēšanās. Šo vingrinājumu var izmantot, lai parādītu *Kā?* neiejaucoties. Koncentrēšanās punkts strādās mūsu labā. Kāds studists piebilda: *Ir tāda sajūta, it kā mūs kāds virzītu! Kāds cits teica: Jūtos tā, it kā būtu brīvdiena.*

Koncentrēšanās punkts. Uz miera mirkļiem starp kustībām.

Novērošanas punkti. Mājas darbs šim vingrinājumam būs noderīgs un palīdzēs pasteidzināt meistarības apgūšanu.

1. Lieciet saviem studistiem katru dienu dažas minūtes fiksēt kādu norisi un pavērot to kā filmu: skatu uz ielas, kādā birojā, ātrās palīdzības mašīnu, kad tā pabrauc garām, arī pašam sevi vai kādu citu spilgti emocionālā situācijā.

2. Ierosiniet rakstīt piezīmes it kā dienasgrāmatā, kaut nedaudzos vārdos aprakstīt to, kas notiek. Piemēram, ja kāds nav varējis atrast savus apavus, pieraksta: "9.30 nevarēju atrast kurpes, biju noskaities." Ja stundu vēlāk viņš skrien uz autobusu un to nevar noķert: "10.30 bez elpas, autobusu temēr noķēru". Katrs studists, ja viņš izpildīs šo vingrinājumu, intuitīvi jutīs, kādus brīžus piezīmēt savā dienasgrāmatā. Šis vingrinājums nav domāts pašanalīzei. Tieši pretēji, tas veicinās labāku apkārtējās vides un sevis paša iepazīšanu. Tas dos studistam asāku uztveri par norisēm ap viņu. Nepieciešams izteikties precīzi un domu formulēt īsi. Ja studists izvērsīsies garā aprakstā, tas piešķirs vingrinājumam pavisam citu nozīmi. Daudzvārdība radīs lieku emocionalitāti, spriedelēšanu, attālināšanos. Tas veicinās subjektivitāti un nebūs interesanti.

lejušanās

Jebkurš izpildītāju skaits. Šo nodarbību varētu izpildīt kā iesildīšanos, veicot orientēšanās vingrinājumus. Tas ir nevis pilnīgi pabeigts vingrinājums, bet gan vienkāršs ierosinājums, lai izceltu kādu sevišķi svarīgu spēles daļu.

Dodiet komandām koncentrēšanās punktu un pasakiet, ka viņi publikas priekšā var darīt, ko vien vēlas.

Koncentrēšanās punkts. Iejusties vidē.

Lieciet, lai studisti padomā par savu sajūtu arsenālu kā par instrumentu, kas var kustēties, izlauzties cauri kaut kam, kas ir iemiesojams.

Atbalsts. Iejūtieties šajā krāsā! Iejūtieties garšā! Lai jūsu ausis iejūtas skaņā!

Pielieciet klāt kādu detaļu (daļu)

(Var izmantot kā orientēšanās spēli)

Visa grupa. Viens izpildītājs dodas uz skatuvi un noliek tur kādu priekšmetu, kas ir lielāka priekšmeta daļa. Katrs nākamais pievieno vēl kādu detaļu, kamēr visi ir devuši *savu artavu*.

Piemēri: pirmais noliek automašīnas stūri, otrais – dubļu aizsargus, trešais – aizmugures sēdekli utt. Vai arī – pirmais noliek loga rāmi, otrais – aizkariņus utt.

Pievienojiet kādu detaļu *Kur?*

Visa grupa. Pirmais studists uzkāpj uz skatuves un novieto tur kādu priekšmetu vidē, kurā varētu veidot *Kur?* Katrs nākamais izmanto visus jau uz skatuves esošos priekšmetus un tad vēl pievieno pats savējo.

Piemērs: pirmais uzliek mazgājamo bļodu, nākamais – vannu. Un tā tālāk.

Novērošanas punkti. Šis vingrinājums ir solis pirms *Kur?*

Kopsavilkums

Turpiniet skubināšanu, lai studisti apzināti integrējas fiziskajā pasaulē ap sevi. Uzmundriniet, iedrošiniet viņus uzņemt dažādas smaržas, garšas, skaņas, uztvert skatus. Improvizācijas teātrī, klasē, mājās, mākslā – atvērts apkārtējais redzējums, turklāt apzināts, kā nepieciešamais instruments.

Ja studisti meistarības apgūšanas laikā nepamana kādu detaļu un vispārina priekšmetus un attiecības, nodarbības uz mirkli vajag pārtraukt un likt izpildīt orientēšanās vingrinājumu. Ikviens no tiem noder par iesildīšanās variantu.

Režisors var arī ierosināt mājas vingrinājumus. Tā kā vingrinājumi notiek ārpus teātra, tie var sagādāt jautrus brīžus gan draugiem, gan ģimenei. Lai prieks un jūsma vijas cauri visiem šiem pasākumiem!

Ja studisti visu laiku ir norūpējušies un tikai par to vien domā, vai viņi dara pareizi, ir pieļauta kļūda. Skolotājam-režisoram jābūt īstam pedantam. Lai gūtu vēlamu rezultātu, viņš nedrīkst uztiept savu viedokli un

uzdot pārāk daudz risinājumu vienā nodarbībā, neļaujot studistiem gūt vajadzīgo pieredzi spēles laikā.

Ja tas iespējams, mēģiniet nodarbību sākt ar spēli, vingrinājumu, kas izpildītājam ļauj apkopot jau apgūto pieredzi.

Pie šādiem vingrinājumiem pieder "Orientēšanās spēle" un "Daļa no veselā". Šie vingrinājumi drīz vien režisoram parādīs, vai iepriekšējie vingrinājumi studistus ir apvienojuši vienā veselumā.

Ja turpināsies klaunādes *tēlošana* un izrādīšanās, tad ir acīm redzams, ka vēl nav saprasts koncentrēšanās punkts.

Neizdariet vingrinājumus ar atsevišķiem izpildītājiem, kamēr studistu publika nav *daļa no spēles*. Tam būtu jānotiek otrās orientēšanās nodarbības beigās. Ja tas nav iespējams, izvairieties strādāt ar vienpatņiem.

IV. Kur?

Trīs vides

Daudziem aktieriem rodas grūtības *redzēt tālāk par savu degunu* un bailes rast saskari ar vidi. Skaidrības labad jāpatur prātā, ka ir tiešā, vispārējā un plašākā vide. Tiešā vide ir mūsu tuvākā apkārtnē, piemēram, galds, pie kura ēdam, uz kura atrodas trauki u. c. lietas. Vispārējā vide ir vieta, kur šis galds atrodas, – istaba, restorāns, virtuve u. c. telpas ar durvīm, logiem un citiem raksturīgiem elementiem. Plašākā vide ir vieta aiz loga, tie ir tālumā redzami koki, putni debesīs, kalni utt.

Visi vides vingrinājumi *Kur?* dos studistiem stingru pamatu, kas viņiem lieti noderēs turpmākajos spēļu vingrinājumos. Tas ir viņu *spēles laukums*, kur viņiem būs jāspēlē. Šie vides vingrinājumi *Kur?* domāti, lai studisti labāk apgūtu visas trīs vides, brīvāk kustētos uz skatuves, labāk iedzīvotos, ērti un dabiski darbotos.

Iesaistīšanās *Kur?*

Ar pirmo *Kur?* vingrinājumu tiks ielikti pamati, kas vēlāk studistiem lieti noderēs visos turpmākajos spēļu vingrinājumos. Tas viņiem dos lielisku izpratni par skatuves vidi un parādīs, kā tajā darboties, tāpat arī tiks gan cilvēkiem, gan priekšmetiem un notikumiem darboties viņu labā. Studists ir sevišķi ieinteresēts intensīvi improvizēt, jo tādejādi var veidot

pamatīgākas izpratnes bāzi, tāpēc ir saprātīgi veltīt lielāku daļu laika šai problēmai, kā arī variantiem un tekstā dotajiem papildu ierosinājumiem. Daudzi vingrinājumi, kuri apskatīti turpmāk (šajā pašā nodaļā), domāti tikai pieredzējušiem studistiem.

Formālajā teātrī vingrinājumi **Kur?** noder, lai tos kā organisku sastāvdaļu iekļautu skatuves vidē.

Pirmā Kur? nodarbība

Nostiprināt koncentrēšanos uz **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**.

Pirms vingrinājuma **Kur?** sākšanas organizējiet diskusiju ar grupu, lai centrētu uzmanību uz galveno (**Kur?**) un uz sekundāro (**Kas?** un **Ko?**). Iesāciet ar diskusiju **Kur?** (attiecības ar fiziskiem objektiem).

Kā jūs zināt, kur esat? Ja nesaņem atbildi, izmēģiniet citu metodi.

Vai tas tiesa, ka jūs vienmēr zināt, kur esat? Dažreiz taču nezināt, kur esat?

Protams, jūs varat atrasties svešā vidē. Bet kā jūs zināsiet, ka tā ir sveša vide? Kā jūs zināsiet, ka esat pazīstamā vidē? Kā zināt, kur šajā brīdī atrodaties? Jūs vienkārši zināt un varat to vienmēr pasacīt. Tur ir norādes.

Kā jūs zināt, ka esat virtuvē? Sajūtot ēdienu smaržu.

Bet ja nebūtu šīs smaržas? Kā tad jūs zinātu, kur esat?

Vienkārši zinot, kur mājā (vai dzīvoklī) atrodas virtuve.

Ja jūsu mājas visas telpas tiks pārveidotas, vai jūs vēl aizvien zināsiet, kura telpa ir virtuve?

Protams!

Jā, bet kā?

Pēc lietām un priekšmetiem, kas būs telpā.

Kas tās ir par lietām?

Plīts. Ledusskapis.

Vai jūs atpazītu virtuvi, ja tajā nebūtu ne plīts, ne ledusskapja? Ja virtuve atrastos, piemēram, džungļos?

Jā!

Kā?

Tā būtu vieta, kur gatavo ēdienu.

Tā ar diskusijas palīdzību un dažnedažādiem jautājumiem studisti-aktieri secina, ka viņi zina, kur atrodas, pateicoties fiziskiem priekšmetiem, kas ir ap viņiem.

Kad panākta vienošanās par pamatpieņēmumiem, tie kļūst noteicošie.

Kāda ir starpība starp biroju un zvēra midzeni?

Birojā ir rakstāmgalds un telefoni.

Kas ir zvēra midzenī un nav birojā?

Varbūt fotogrāfijas, grīdsegas, lampas?

Bet vai šīs visas lietas ir birojos?

Divās slejās uz lielas tāfeles uzrakstiet virsrakstus *Zvēra ala* un *Birojs*, zem tiem rakstiet priekšmetus, kas var atrasties katrā no šīm vietām.

Redzēsiet, ka starpība ir, jo tādas lietas kā rakstāmgalds, gaisa kondicionētājs, mobilais telefons gan būs atrodams birojā, bet ne zvēru alā.

Turpiniet līdzīgā veidā.

Ar ko atšķiras dārzs no parka?

Jo šīs pārrunas kļūs detalizētākas, jo jūsu studisti labāk izpratīs, ka, notverot būtisko, saskarsme kļūs tiešāka. Kad pabeigta diskusija par tēmu *Kur?*, ātrāk jācenšas apgūt *Kas?* un *Ko?*

Runājot par *Kas?*, mūs interesē cilvēciskas attiecības, liekot studistam

saprast, ar ko viņš strādā, kā arī gūt izpratni par savu saskarsmi ar vidi un ar cilvēkiem.

Vai jūs labi pazīstat cilvēku, kurš atrodas ar jums vienā telpā? Vai jūs vienlīdz labi pazīstat svešinieku un savu brāli, tēvoci un veikalnieku uz stūra?

Protams!

Kā jūs to pamatosiet?

Vai, braucot autobusā, jūs varētu pateikt, ar ko atšķiras divi draugi – skolnieki – un māte ar bērnu? Vai varat pateikt, kāda ir starpība starp diviem svešiniekiem un vīru un sievu?

Jā!

Pēc kā jūs to varētu pateikt?

Jūs varētu pateikt, kādā veidā viņi savstarpēji sadarbojas?

Kā saprast: Kādā veidā viņi sadarbojas?

Jaunākie studisti atbildēs: *Mammas ir valdonīgas, draudzīni – muļķīgi, vīri un sievas strīdas.*

Patiešām skumjas atziņas!

Turpinot diskusiju, studisti piekritīs, ka cilvēki ar savu uzvedību mums parāda, kas viņi ir. Analizējot šo punktu studistiem, dariet zināmu, ka šo *Kas?*

jāpanāk starp spēlētājiem veidojot atbilstošas attiecības.

Kad pārrunāts temats *Kas?*, pārejiet pie beidzamā no trim koncentrēšanās

punktiem. Kas ir šī aktieru spēle uz skatuves? **Ko?** (tā ir darbība, vajadzība).

Kāpēc jūs parasti ejat uz virtuvi?

Lai gatavotu ēdienu. Pēc glāzes ūdens. Lai nomazgātu traukus.

Kāpēc jūs dodaties uz guļamistabu?

Lai ietu gulēt. Lai pārģērbtos.

Un kāpēc dodaties uz dzīvojamo istabu?

Lai lasītu. Lai skatītos TV.

Turpinot izjautāšanu, studisti piekritīs, ka parasti mums ir nepieciešamība būt tur, kur esam, un darīt to, kas mums darāms, darbojoties ar fiziskiem objektiem vai ieejot pazīstamās vietās vai telpās. Un aktieriem uz skatuves nepieciešams atrasties noteiktā vietā, lai varētu darboties atbilstošā veidā.

Ja esat pamatīgi izanalizējuši visas trīs pozīcijas – **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, virzieties tālāk, pārejot pie **Kur?** vingrinājuma.

Vingrinājums Kur?

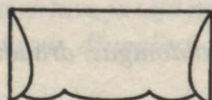
Īpašais materiāls

1. Vairākas nelielas tāfelītes (var būt nokrāsoti dēliši) un krīts. Papīru var aizvietot ar ko citu, bet tāfelītes ir vajadzīgas, it īpaši jauniem studistiem.
2. Statīvs tafeles novietošanai.
3. Pāris krēslu.
4. Divi izpildītāji (pēc otrās, trešās nodarbības skaitu var palielināt). Katrai divu studistu komandai ir sava tāfele un krīts. Viņi vienojas par vietu (**Kur?**) un uzskicē plānu (piemēram, ja tā ir virtuve, jāparedz galdiņš, ledusskapis, gāzes plīts, ķebliši u. c.).

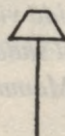
Ieteicamie rekvizītu simboli



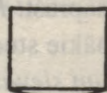
krēsls



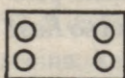
tahta, kušete



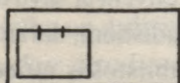
lampa



ledusskapis



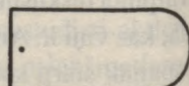
krāsns, plīts



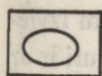
izlietne un kanalizācija



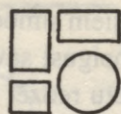
tualete



vanna



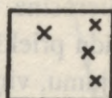
izlietne



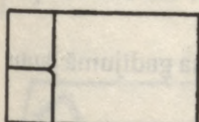
galdi



rokas balsti



galds ar rokas balstiem



gulta



atzveltnes krēsls



krūmi



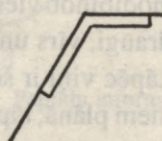
koks



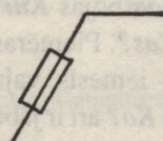
taciņa, ceļš



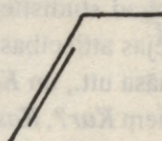
strūklaka



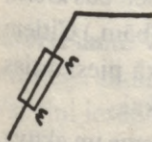
grāmatplaukts



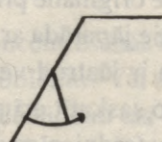
logi



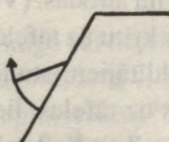
gleznas, spogulis utt.



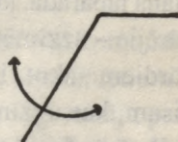
logi un drapējumi



durvis, veramas uz iekšu

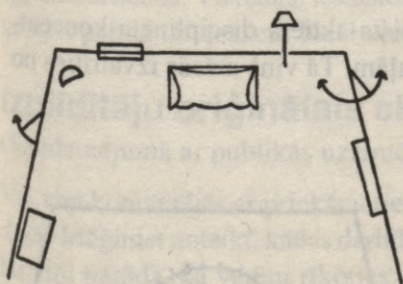


durvis, veramas uz āru

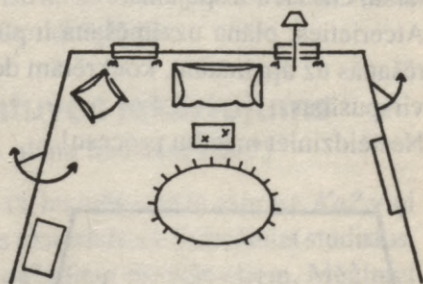


šūpojošās durvis

Telpas iekārtojums



studentu auditorija – dzīvoklis



oriģināls platformas (mēbeļu) izvietojums

Oriģināls telpas plānojums salīdzināms ar telpas izvietojuma plānu

Jāierosina, lai katrs studists pie jau norādītajiem simboliem pievieno vēl kādu priekšmetu. Kad pirmā komanda ir beigusi savu rekvizītu izvietojumu, viņu tāfele jānovieto tā, lai to varētu redzēt studisti, kuri ir uz skatuves. Skolotājs-režisors norāda, ka studistiem nav jāatceras visi priekšmeti, bet viņiem, kamēr notiek šis vingrinājums, cik bieži iespējams, jāskatās plānā.

Tas ir pārdomāts solis, lai atvieglotu atcerēšanos un stresa gadījumā ļautu atslābināties.

Necentieties paturēt prātā, bet ņemiet palīgā tāfeli. Tādējādi patiešām var atbrīvoties no spriedzes.

Tagad studistiem jādarbojas **Kur?** vidē, nodibinot vienkāršas savstarpējas attiecības ar **Kas?**. Piemēram, divi draugi, vīrs un sieva, brālis un māsa utt., un **Ko?** – iemesls, vajadzība, kāpēc viņi ir šeit.

Šiem **Kur?**, **Kas?** un **Ko?** arī ir jābūt iekļautiem plānā, tāpat kā koncentrēšanās punktam.

1. Izpildītājiem veidojot fizisko saskarsmi ar priekšmetiem, kas uzzīmēti plānā jāparāda, kur viņi atrodas. (Vienīgie oriģinālie priekšmeti būs krēsli, pārējie – uzzīmēti ar krītu uz tāfeles un tie jāparāda ar kustībām.) Citiem vārdiem sakot, izpildītājiem-studistiem ir jāatrod veids, kā pieskarties visam, kas uzzīmēts uz tāfeles, liekot to saskatīt arī publikai.

2. Parādīt **Kur?** ar **Kas?** un **Ko?** palīdzību (radniecīga attieksme un aktīva darbība).

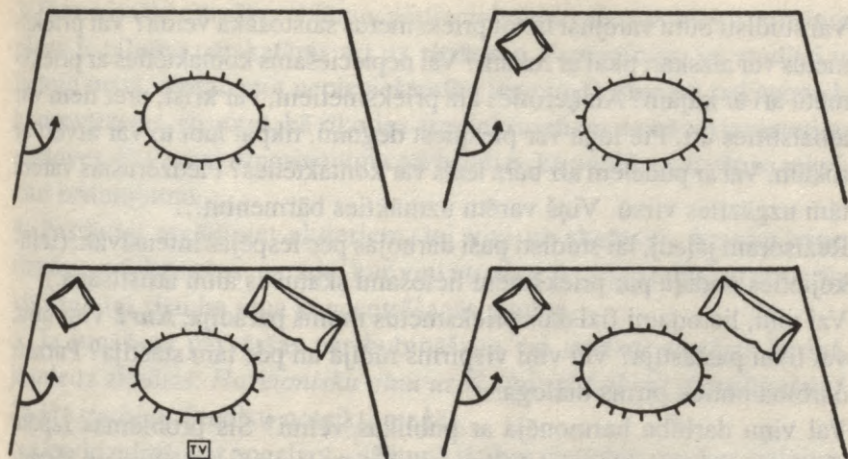
Piemērs: iespējams, ka mērķtiecīgi šo vingrinājumu demonstrēt nedaudz ātrāk, nekā notiks iesaistīšanās problēmā.

Taču skolotājam-režisoram šī vingrinājuma ievadam ir jāvelta tik daudz laika, cik vien iespējams.

Atcerieties, plāna uzzīmēšana ir studista-aktiera disciplinēta koncentrēšanās uz apzinātām, konkrētām detaļām. Tā viņš mācās izvairīties no virspusības.

Nesteidziniet mācību procesu!





Papildu informācija dzīvokļa plānojumam

Skatuves iekārtojums

(Ņemot vērā ierosinājumus)

Izvērtēšana. Vai koncentrēšanās bija pilnīga vai nepilnīga? Vai komanda atrisināja aktuālo problēmu? Vai studisti pieskārās visiem priekšmetiem? Vai viņi ieskatījās plānā, kad tas bija nepieciešams? Vai viņi runāja par priekšmetu lietošanu? (*Es domāju, ka aizvēršu logu u. c.*) Vai lietoja šos priekšmetus?

Salīdziniet aktieru uzzīmēto plānu ar to, kuru ir vērojusi publika (salīdziniet šos zīmējumus). Vingrinājumu sākuma stadijā izpildītāji bieži apjūk un nelieto visus priekšmetus. Kad vingrinājums tiks atkārtots, apjukuma nebūs. Vienkārši iesaistot visu kā uz skatuves un atbalsta veidā, ņemiet palīgā tāfeles, cik bieži vien izpildītāji vēlas.

Izpildītāju oriģinālais skatuves iekārtojums

(Salīdzinājumā ar publikas uzzīmēto plānu tematam *Kur?*)

Vai viņi kontaktējās ar priekšmetiem tā, lai mēs varētu saprast, **Ko?** viņi dara? Mēģiniet noteikt, kādas darbības tika izlaistas. Iedrošiniet studistus, lai viņi parāda, kā varētu rīkoties ar dažādiem priekšmetiem. Mēģiniet parādīt atšķirības, rīkojoties ar priekšmetiem (piemēram, grāmatu un žurnālu svara un izmēra starpība). Ja "izplatījuma substances" vingrinājumi notika bieži, priekšmetu rādīšana būs izteikti detalizēta.

Vai studisti būtu varējuši lietot priekšmetus saistošākā veidā? Vai priekšmetus var aizskart tikai ar rokām? Vai nepieciešams kontaktēties ar priekšmetu arī ar kājām? Aizķeroties aiz priekšmetiem, var krist, pret tiem var atbalstīties utt. Pie loga var piespiest degunu, tikpat labi to var atvērt ar rokām. Vai ar pudelēm aiz bāra letes var kontaktēties? Piedzērušais varētu tām uzgāzties virsū. Viņš varētu uzmākties bārmenim...

Režisoram jāļauj, lai studisti paši darbojas pēc iespējas intensīvāk. (Ielūkojieties nodaļā par priekšmetu lietošanu skatuves ainu attīstīšanā.)

Vai viņi, lietojami fiziskus priekšmetus mums parādīja, **Kur?** viņi bija, vai tikai pastāstīja? Vai viņi vispirms rādīja un pēc tam stāstīja? Parasti darbība notiek pirms dialoga.

Vai viņu darbība harmonēja ar publikas vēlmi? Šīs problēmas izpēte virzīs uz diskusiju. Lieciet dažiem studistiem doties uz skatuvi un darbības noskaidrošanai demonstrēt vēl citus paņēmienus.

Vai skatuves dekorācijas (iekārtojums) bija interesantas? Vai skatuve neizskatītos plašāka, ja kamīns tiktu novietots labajā pusē? Iedrošiniet studistus, lai viņi domā sev labi pazīstamu telpu ietvaros. Tas vienkāršos plāna sastādīšanu un veicinās mēbeļu izvietojumu visā skatuves telpā. Kad pirmās komandas veikums atzīts par apmierinošu, lieciet darboties nākamai komandai, rādot **Kur?** Tā kā izvērtēšana palīdzēs gan tai komandai, kas ir uz skatuves, gan arī komandai publikā, katra no tām iegūs pieredzi.

Pēc tam kad otrā komanda būs beigusi darbību, sāciet izvērtēt, pajautājot, vai viņi guva ko pozitīvu no diskusijas ar pirmo komandu?

Novērošanas punkti.

1. Konstruējot skatuves dekorāciju izvietojuma plānu, ir ļoti svarīgi, lai katram komandas dalībniekam būtu gabaliņš krīta un lai viņam būtu drosme to lietot, jo tas ļauj pat viskautrīgākajam studistam dot kaut nelielu ieguldījumu kopīgā lietā. Tas ir iesākums nopietnam grupas kopdarbam.
2. Ja skatuves iekārtojuma plāns tiek ieviests pirmo reizi, tas tūlīt kļūst par neatņemamu sastāvdaļu visiem turpmākajiem vingrinājumiem. Ļoti svarīgi, lai studistu pirmais skatuves iekārtojums būtu izstrādāts pareizi un mērķtiecīgi, tāpēc režisoram, dodot savus ierosinājumus un uzmundrinājumus, ieteicams konsultēt katru grupu, sevišķi nodarbību pirmajā posmā. Sākumā studisti-aktieri rekvizītus izvietos, kā pagadās, daži skatuvi pārblīvēs, citiem tā būs patukša. Ar laiku viņi kļūs prasīgāki un izvēlēsies acij tīkamāku kopainu.

3. Pirms iesākt risināt problēmu, pārliecinieties, vai uz tāfeles uzzīmētais plāns ir pilnībā pārskatāms arī uz skatuves. Pamudiniet, lai studisti to lietotu brīvi. Samazinot nepieciešamību iegaumēt, studisti pakāpeniski koncentrēsies, izprotot, kā rīkoties ar priekšmetiem un kā tie izvietoti uz skatuves. Pēc katra vingrinājuma pārbaudiet, kā publika uztvērusi rekvi-zītu izvietojumu.

4. Pastāvīgi atgādiniet aktieriem, lai viņi uz skatuves, lietojot visus fiziskos priekšmetus, parāda, kur viņi atrodas. Ar šādu atbalstu aktierim kļūs pilnīgi skaidrs viņa koncentrēšanās punkts.

5. Ja runāšana pārvēršas par bubināšanu vai studisti sastājas bariņā, jāsniedz atbalsts: *Harmonisku ainu uz skatuves! Lai arī skatītāji dzird, ko jūs runājat!* Studisti noteikti reaģēs.

6. Gandrīz droši var apgalvot – sākumā rīcības vietā būs daudz runāšanas, attiecības būs paviršas, saskarsme ar priekšmetiem nepārliecinoša, nevērīga, koncentrēšanās nepilnīga. Ar laiku situācija uzlabosies.

7. Lai izvairītos no nevajadzīgas manipulēšanas, neļaujiet studistiem iepriekš plānot situāciju, stingri vērojiet komandas (grupas), kamēr tās gatavojas šim vingrinājumam. Ja viņi sāks manipulēt *Kā?*, diskutēt par skatuves iekārtojumu, ja aina ir ieplānota pirms *Ko?*, ja nav ievērots koncentrēšanās punkts *Kur?*, tad vingrinājumā nebūs spontanitātes, bet gan tikai iemēģināta darbošanās. Ir jāpanāk, lai starp studistiem būtu fiziska aktivitāte.

8. Lieciet, lai studisti katra vingrinājuma laikā saviem skatuves iekārtojuma plāniem pievienotu arvien jaunas detaļas: gleznas, saldumu traučīņus, dekoratīvus traukus, vāzes, pelnutraukus, radioaparātus u. c. Kad studisti kustēsies skatuves telpā, viņi savu enerģiju veltīs problēmas risināšanai, radīsies arī aizture, veidosies savu līdzspēlētāju izpratne un pilnīga iekļaušanās skatuves vidē.

9. Pārliecinieties, vai katrs izpildītājs patiešām pieskārās visiem priekšmetiem, sevišķi sākuma posmā. Vēlāk viņam vairs nebūs vajadzības to darīt, to noteiks pats darba process.

10. Kad ainas kļūs sarežģītākas, *Kur?*, *Kas?*, *Ko?* koncentrācijas punktu un papildu informāciju jāuzraksta uz katra plāna malām.

Ja tiek plānota izrāde, visus plānus jāsakārto kartotēkā.

11. Pirmajās nodarbībās par tēmu *Kur?* lieciet, lai studisti plāno viņiem labi pazīstamas telpas, piemēram: istabu, virtuvi, darba kabinetu u. c.

12. Būdami vairāk vai mazāk patstāvīgi šajos vingrinājumos, izpildītāji,

atrodoties vienā un tajā pašā situācijā, varētu kļūt vēl savrupāki un strādāt pie koncentrēšanās punkta atsevišķi. Lai no tā izvairītos, **lieciet grupai parādīt Kur? ar Kas? (Kurš?) radniecību un Ko? aktivitāti.** Ja, piemēram, **Kur?** ir dzīvojamā istaba un **Kas?** meitene ar draugu, priekšmetus parastajā vidē var lietot dažādos veidos. Grāmatas no grāmatu skapja meitene var izmantot dzejas lasīšanai. Ar krēslu var parādīt, kā meitene pienāk no mugurpuses un apliek rokas ap kaklu savam draugam, kurš sēž uz šī krēsla. **Patiesu ainu improvizāciju var panākt tikai ar kontaktēšanos.**

Papildu informācija skatuves iekārtošanai

Ja studisti neatlaidīgi pieprasa lietot iebūvētas mēbeles, izpildot uzdevumu **Kur?**, viņi pretojas koncentrēšanās punktam. Piemēram, ja par **Kur?** ir izraudzīta guļamistaba un izpildītāji nodarbojas ar mājas tīrīšanu, tad **Kur?** kļūst par *iebūvētu mēbeli* un attieksme pret to ir vienaldzīga. Lai no tā izvairītos, ierosiniet problēmu, lai izpildītājiem būtu jālieto tematam **Kur?** neatbilstoši priekšmeti. Guļamistaba var kļūt par telpu, kur divi studenti mācās, mehāniskā darbnīca – par vietu, kur divi cilvēki pusdienas pārtraukumā spēlē šahu. Šīs neradniecīgās darbības **Ko?** liks pilnīgi absorbēties spēlē un koncentrēšanās punktā, priekšmetiem piesaistot jaunu enerģiju.

Spēle Kur?

(Līdzīga orientēšanās spēlei, tagad izpildītāji vairāk koncentrējas uz **Kur?**, nevis uz darbošanos)

Izpildītājs dodas uz skatuvi un ar priekšmetu lietošanu parāda **Kur?**. Kad nākamais izpildītājs domā, ka viņš zina, **Kur?** ir pirmais izpildītājs, viņš pieņem kādu **Kurš?** un iekļaujas šajā **Kur?**, veidojot radniecīgas attiecības ar **Kur?** un otru izpildītāju. Pēc tam līdzīgā veidā viņiem pievienojas pārējie izpildītāji.

Koncentrēšanās punkts. Uz **Kur?**

Piemērs. Izpildītājs dodas uz skatuvi un rāda publikai plauktā grāmatu kārtas. Uznāk otrais izpildītājs un nostājas aiz letes. Viņš sāk zīmogot kartiņas, kuras izņem no grāmatu iekšējā vāka kabatiņas. Uznāk trešais izpildītājs, piestumj ratiņus pie plauktiem un sāk izkraut grāmatas, ievievojot tās plauktos. Pēc tam nāk pārējie, bibliotēka viņiem būs **Kur?**.

Šai *Kur?* spēlei var būt arī citas vietas – dzelzceļa stacija, universālveikals, lidosta, uzgaidāmā telpa slimnīcā, uz ielas, liedags, mācību klases skolā, mākslas galerija, restorāns.

Otrā *Kur?* nodarbība

Sekojošais temats – *Kas ir aiz?* Vingrinājumi A, B, C ir jādod pēc iespējas reizē. Pirmās nodarbības, sevišķi jaunajiem studistiem, šķitīs visai primitīvas, bet, vingrinājumus atkārtojot ar attiecīgiem intervāliem, studistu darbs bagātināsies, piemēram, pēc vārdu spēles risinot dažādas emocionālas problēmas. Pēc tam kad tiek doti vingrinājumi D un E, atkārtojiet A, B un C. Šie vingrinājumi kā aktieru noiešanu, tā uznākšanu uz skatuves darīs pacilātāku.

Kas ir aiz? A

Viens izpildītājs. Izpildītājam ir vai nu jāaiziet no skatuves, vai jā-uznāk (vai jāizpilda abas darbības). Skatuvi lieto tikai, lai pārietu pār to, nenotiek nekāda cita darbība, izņemot to, kas nepieciešams, lai būtu saskarsme ar publiku un tā saprastu, no kādas telpas viņš ir iznācis un uz kādu telpu dodas – norādiet, ka skatuve ir vienkārši tukšs gaitenis ar durvīm, pa kurām ieiet un iziet.

Koncentrēšanās punkts. Parādīt, no kādas telpas izpildītājs iznāk un kādā ieiet.

I vingrinājums (izpilda pieaugušais). Aktrise ātri staigā pa skatuvi, slaucīdama rokas, viņas rokās varētu būt dvielis. Tad kaut ko noraisa no sevis un pakar uz durvju roktura, iet pa skatuvi, uz mirkli apstājas, paņem kaut ko, kas varētu būt cepure, uzliek to galvā, paskatās spogulī un ātri iziet laukā pa otrām durvīm.

II vingrinājums (izpilda 12 g. v. bērns). Izpildītājs uznāk uz skatuves žāvādamies un staipīdamies. Ejot pāri skatuvei, atpogā apģērbu, kas varētu būt kaut kas cieši nepiegulošs. Iedams laukā pa otrām durvīm, viņš ar mēli aptausta zobus.

Izvērtēšana. No kādas telpas viņš iznāca? Kādā telpā iegāja? Vai viņš mums to parādīja vai pastāstīja? Vai ir iespējams bez darbības uz skatuves parādīt, *Kas ir aiz?* Izvērtēšanu fokusējiet uz koncentrēšanās punktu! Mūs neinteresē nekas cits, kā tikai tas, kas tā bija par vietu, no kuras aktieris atnāca un uz kuriem viņš aizgāja.

Novērošanas punkti.

1. Pēc tam kad izpildītāji ir darbojušies *telpas situācijā*, šo vingrinājumu var dot atkal, taču izpildītājiem ir jāienāk un jāiziet no kādas noteiktas vietas (piemēram, meža izcirtums, universālveikals u. c.).

2. **Kas ir aiz?** jāpievieno sastādītajam plānam.

3. Atkārtojiet *Cik vecs es esmu?* un *Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?* Izdariat šo vingrinājumu un pēc tam vingrinājumā **Kas ir aiz?** lietojiet to pašu metodi, lai redzētu, cik daudz var parādīt ar lielāku veiklību.

Kas ir aiz? B

Viens izpildītājs. Darbība tāda pati, kā iepriekšējā vingrinājumā.

Koncentrēšanās punkts. Uzvediniet uz domām, kas notiks vietā, no kuras aktieris tikko kā aizgāja.

Izvērtēšana. Kas notika ārpus skatuves?

Novērošanas punkti. Ja vingrinājums tiek dots **Kur?** sākumnodarbībā, aktieru rīcībai jābūt ļoti vienkāršai (piemēram, sniega tīrīšana no braucamā ceļa). Vēlāk, mēģinājumu laikā atkārtojot ainas ārpus skatuves, jābalstās uz attiecībām ar citiem cilvēkiem (piemēram, strids ar mīļoto, maciņa nozagšana, miršanas aina utt.).

Kas ir aiz? C

Viens izpildītājs. Tieši pretēji tam, kas bija B vingrinājumā.

Koncentrēšanās punkts. Uz to, ko aktieris darīs otrā telpā (nevis uz skatuves).

Izvērtēšana. Kas notiks otrā telpā?

Kur? ar palīdzību

Divi izpildītāji. Ir jāsaskaņo **Kur?, Kas?, Kurš?, Ko?**

Aktieri izpilda ainu, iesaistot tajā visu savu izjūtu kompleksu, palīdzot viens otram risināt problēmu.

Koncentrēšanās punkts. Palīdzēt kontaktēties tematā **Kur?**, attēlojot **Kurš?** un **Kas?**

Izvērtēšana. Vai viņi, darbodamies ar priekšmetiem, kontaktējās ar tiem, vai tas notika *uz labu laimi*, vienkārši lai pieskartos?

Novērošanas punkti.

1. Sakiet, lai studisti, zīmējot savu plānu, tajā iekļautu daudz sīku detaļu:

durvis, logus, paklājus u. c. Raugieties, lai attiecības starp izpildītājiem nebūtu saspringtas, bet vienkāršas un dabiskas (matu sakārtošana frizētavā, televizora skatīšanās istabā utt.).

2. Aktieriem pie rokas jābūt pašiem saviem plāniem, lai tajos varētu ieskatīties. Otrs plāna eksemplārs ir uz skatuves, tas domāts publikai. Ja tāfele nav pieejama, jā sagatavo papildu plāns, kas tiek laists apkārt publikas vajadzībām.

3. Vingrinājums beidzas tad, kad abi izpildītāji ir kontaktējušies ar visu, kas iekļauts tematā *Kur?*. Varētu arī izsaukties: *Vienu minūti!*, lai pabeigtu vingrinājumu, taču dažkārt vingrinājums beidzas pats no sevis.

Kur? ar šķēršļiem

Tā pati komanda, kas iepriekšējā vingrinājumā. Jāsaskaņo *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*. Šoreiz katram aktierim jā mēģina atturēt otru no saskarsmes ar visiem priekšmetiem.

Atbalsts. Strādājiet pie problēmas risināšanas!

Izvērtēšana. Kurš vingrinājums deva lielāku realitātes izjūtu tematā *Kur?* – palīdzot aktierim vai liekot tiem šķēršļus? Kas deva patiesāku realitātes sajūtu tematā *Kurš?*.

Novērošanas punkti.

1. Norādiet studistiem, ka viņiem ainā jā kontaktējas ar priekšmetiem caur *Kas?* un *Kurš?*. Viņiem nav jāskraida apkārt, pieskaroties vien priekšmetiem. Viņu darbībai jāizriet no ciešiem kontaktiem.

2. Pavērojiet, lai redzētu, kā šie kontakti kļūst ciešāki. Šis vingrinājums ir līdzīgs vingrinājumam “Dod un ņem”. Ja nejūt iemaņu nostiprināšanos, turpiniet vēl vairākās nodarbībās vienkāršo *Kur?* tematu.

3. Norādiet aktieriem, lai atrisinātu problēmu, viņiem visu laiku citam citu ir cītīgi jāvēro.

Trešā Kur? nodarbība

(Priekšmeta meklēšana tuvākajā apkārtnē)

Trīs vai vairāki izpildītāji. Jāvienojas par vienkāršām attiecībām un nesarežģītu sarunu. Piemēram, kādas komitejas sapulce, strādnieku, biroja darbinieku, ģimenes sanāksme utt. Sapulces laikā katram izpildītājam ir jādarbojas ar tuvumā esošajiem daudziem priekšmetiem. Iepriekš nav jāplāno, kas šie priekšmeti būs.

Koncentrēšanās punkts. Saņemot priekšmetus, jāvienojas, kādā vidē notiks darbošanās (lieciet, lai vide darbojas aktieru labā).

Atbalsts. Ievērojiet laiku! Nejaucieties iekšā, ļaujiet priekšmetiem *parādīties*! Neļaujiet sarunai aprauties! Strādājiet pie problēmas risināšanas! Uzturiet kontaktus savā starpā!

Izvērtēšana.

Vai aktieri izgudroja priekšmetus, vai gaidīja tos parādāmie? Vai aktieri redzēja priekšmetus un tos lietoja? Vai iespējams veikt šo vingrinājumu, pārāk neaizraujoties citam ar citu? Vai viņi *runāja* par priekšmetiem, vai *kontaktējās* ar tiem?

Aktieriem. Vai priekšmeti *nāca ar asociēšanos* vai vienkārši parādījās?

Novērošanas punkti.

1. Ierosiniet, lai izpildītāji sapulcējas pie galda.

2. Šis vingrinājums attiecas uz izplatījuma substanci un iederas pārveidošanās grupā.

3. Pretestība radīsies, aktieriem strādājot pie šīs problēmas, lietojot tikai visparastākās lietas un pastāvīgi atvirzoties no vides un pārējiem aktieriem. Viņu izdoma drīz apstāsies, aprūks priekšmetu, ar kuriem darboties. Taču, kad problēma būs atrisināta, par lielu prieku visiem būs iegūti ļoti daudzi priekšmeti: maize, kas kļūs par drupatām, papīrs – par strēmelēm, uz kaimiņa žaketes parādīsies plūksnas, gaisā virsoties putekļi, atradīsies aiz auss aizsprauts zīmulis. Lai paši aktieri to visu atrod!

4. Šī ir nākamā divpušu problēma (dalītā uzmanība). Sapulcei uz skatuves jābūt ilgstošai, kamēr tiks strādāts pie galvenās problēmas un koncentrēšanās punkta. Daži izpildītāji turpinās sapulci un pametīs novārtā koncentrēšanās punktu, citi strādās tikai pie koncentrēšanās punkta un atstās novārtā sapulci. Šeit jāsniedz atbilstošs atbalsts!

Kur? ar nesaistītu aktivitāti

Divi izpildītāji. Ir jāvienojas un jāsaskaņo *Kur?, Kas?, Ko?*. Jābūt abpusējai aktivitātei, neatkarīgi no *Kur?* viņi ir, piemēram, deju stundā guļamistabā, taisot laivu dzīvojamā istabā u. c.

Koncentrēšanās punkts. Izpildītājiem, darbojoties ar pilnu atdevi ir jābūt fiziskā saskarē ar visiem priekšmetiem parastajā vidē, kā uzzīmēts plānā.

Novērošanas punkti.

Šis vingrinājums tika izstrādāts, lai palīdzētu aktieriem izprast, ka skatu-

ves vide (*Kur?*) atdzīvosies un izpildītāji ar skatītājiem darbosies unisonā tikai esot ciešā saistībā (*Kurs?*) un aktīvā darbībā (*Ko?*).

Šī divpusējā problēma dod aktieriem gan aktivitāti, gan arī to, ko neredz publika – neredzamo enerģijas avotu (koncentrēšanās punktu). Šķiet, ka šī divpusējā problēma pastāvīgi virza skatuves darbību un uz laiku atvirza cenzūras mehānismu, kas tur aktierus vecajos rāmjos un veicina stereotipus.

Kur? – spēle

(Skatiet pirmo *Kur?* nodarbību)

Cik pulkstens? A

Viens izpildītājs. Skatuve tukša. Nav detalizēta *Kur?*.

Aktieris, pirms dodas uz skatuvi, uz papīra strēmelītes uzraksta laiku (cik pulkstens) un pasniedz režisoram.

Koncentrēšanās punkts. Uz zināmu laika sprīdi.

1. piemērs. Uz skatuves uznāk vīrietis un pārspīlēti lēni aizver durvis, noliecas un noauj kurpes, paņem tās padusē, tad zaglīgi un nedroši virzās pāri skatuvei, nejauši uzgrūžas krēslam, paliek kā sastindzis stāvam, saspringti klausās. Nekas nenotiek. Klusu žagodamies, viņš lieliem soļiem dodas uz iekšējo durvju pusi, ļoti uzmanīgi pabāž galvu un klausās, ar lielu gandarījumu saklausa krākšanu... Turpinādams žagoties, viņš ieiet pa durvīm.

2. piemērs. (Izpilda 10 g. v. bērns). Uz skatuves uznāk samiegojusies meitene, iet pāri skatuvei, atver ledusskapi, izņem no tā kaut ko, kas izrādās pudele. Žāvādamās viņa no trauku skapja paņem lēzenu bļodu un piepilda to ar krāna ūdeni, tad uzliek uz gāzes plīts, aizdedzina gāzi un ieliek tajā sildīt pudeli. Stāvot un vērojot, viņai galva lēni liecas uz leju, viņa snauduļo. Tad izņem pudeli, uzpilina no tās uz plaukstu, žāvādamās atliek to atpakaļ, atkal smagi un miegaini noliec galvu. Vēlreiz izņem pudeli, uzpilina uz rokas, šķiet, esam apmierināta, nogriež gāzes liesmu, miegaini aiziet.

3. piemērs. Ienāk vīrietis, apsēžas, nododas darbam, kaut ko izgatavojot, tad noliek darbarīkus pie malas, atver somu, sāk ēst līdzpaņemto azaidu. Pabeidzis ēšanu, turpina darbu.

Izvērtēšana. Cik tas notika? Vai viņš mums to parādīja, vai pastāstīja? Ja publika saka, ka tas bija piedzēries vīrs, kuram bailes no sievas, atkārtojiet: *Cik rādīja pulkstenis?*

Vai ir iespējams atrauti no darbošanās parādīt konkrētu laiku? Vai pusdienas vienmēr ietur dienas vidū? Bet ja cilvēks strādā nakts maiņā? Vai ir iespējams parādīt laiku, nelietojot pulksteni? (Piemēram, plkst. 6 no rīta, pusdienas laikā plkst. 12, pēcpusdienā plkst. 15.)

Cik pulkstens? B

(Jānodod tūlīt pēc vingrinājuma A)

Liela izpildītāju grupa. Aktieri sēž vai stāv uz skatuves. Režisors visiem nosaka vienādu laiku. Visiem jāsež mierīgi, bet jādarbojas katram atsevišķi. Drīkst pārvietoties tikai tad, kad uz to virza koncentrēšanās punkts, bet ar darbības palīdzību nav jābēda, cik pulkstens.

Koncentrēšanās punkts. Ar muskuļu un kustību palīdzību sajūst laiku savā ķermenī.

Atbalsts. Sajūti laiku savās kājās! Mugurā!

Izvērtēšana. Vai ķermenis reaģē uz laiku? Vai miegainība vēlā pēcpusdienas stundā atšķiras no pusnakts miegainības? Vai pastāv laiks gulēšanai, darbam, izsalkumam? Vai pulksteņa laiks ir kultūras izpausme? Vai ir iespējams noteikt laiku bez dekorācijām, skatuves iekārtojuma, bez *Kur?* utt.

Novērošanas punkti.

1. Laika izjūtā aktieri stipri atšķiras cits no cita. Piemēram, plkst. 2 naktī dažs labs ir ļoti miegains, bet grupas *naktsputni* turas itin moži.

2. Tagad skatuves plānā *Kur?* jāpievieno vēl laiks.

3. Šo vingrinājumu jāizpilda līdzīgi vingrinājumiem "Cik vecs es esmu." un "Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?". Atkārtojiet!

Cik pulkstens? C

Trīs vai vairāki izpildītāji. Izpildītāji saskaņo *Kur?*, *Kas?*, *Ko?* un laiku.

Koncentrēšanās punkts. Uz laiku, ļaujot studistiem pašiem noteikt veidu, kā ainu izveidot.

Izvērtēšana un atbalsts: kā darīts jau iepriekš.

Spēle – kas viņš ir?

Divi izpildītāji. A sēž uz skatuves. Pienāk B.

B ir noteikta saistība (radniecība) ar A, bet to viņš tam neatklāj. Veids, kā B izturas pret A, ir tāds, kam jāatklāj, kādā radniecības pakāpē A ir pret B. Kad abi aktieri epizodi beiguši, apmainiet viņus vietām ar B. Tagad A jāizvēlas, kā sevi atklāt.

Koncentrēšanās punkts. Radniecības atklāšana ar pretspēlētāju (kas viņš ir?), bez stāstīšanas jāizzina, kas ir šis A, parādīt radniecību ar B. **Piemērs.** A (meitene) sēž uz sola. Ienāk B (arī meitene). B: *Sveika, miļā! Kā tev iet?* B sāk rosīties ap A matiem, staigā viņai apkārt, kritiski uz to skatīdamās. B liek, lai A pieceļas. A to izdara. B griež viņu riņķī, klakšķinot mēli. B: *Tu izskaties brīnišķīgi, miļumiņ, patiešām burvīgi!* B apliek rokas ap A pleciem un ļoti maigi to šūpo šurp un turp. Tad pārtrauc šūpošanu, norauš asaru, pēc tam atkal sāk darboties ap A matiem, paņēmusi garu tilla gabalu, sāk to kārtot A galvas rotājumam, jo A tiek posta savām kāzām, viņa ir iekļuvusi radniecības aprītē ar B.

Izvērtēšana. Vai B parādīja savu radniecību, vai pastāstīja?

Novērošanas punkti.

1. Šis ir viens no pirmajiem soļiem tieši personāžu radniecības noteikšanā un tas jāatkārto visa mācību procesa laikā.
2. Uz skatuves labāk izmantot solu, nevis atsevišķu sēdekli.
3. Vingrinājumu var beigt brīdī, kad problēma ir atrisināta, kad radniecība uzzināta, – to var arī turpināt. Dažreiz notiek interesanti pavērsieni, un, spēli turpinot, aktieri var daudz ko iegūt.
4. Ierosiniet, lai studisti šo spēli spēlē savā klubā.
5. Ja šī spēle tiek dota priekšlaicīgi, studisti to var noslāpēt ar liekvārdību pārvērst kaut kādā intelektuālā spēlē. Tādā gadījumā spēle jāpārtrauc un jāizdara izvērtēšana (parādīt, ne pastāstīt).
6. Šīs spēles atkārtošana ik pēc pāris mēnešiem dod lielisku liecību par studista-aktiera izaugsmi un improvizācijas māku.
7. Šo spēli var izmantot, piedaloties publikai, kur visi, izņemot izpildītāju, zina – *kas viņš ir?*

Ceturtā Kur? nodarbība

Tā ir laba doma – katru nodarbību posmu iesākt ar iesildīšanās vingrinājumu. Šo iesildīšanās vingrinājumu izvēli nosaka grupas vajadzība: vai tas varētu būt vingrinājums ar priekšmetu *kas viņš ir?*, vai arī kāds cits.

Kas klauvē? A

Viens izpildītājs. Publika viņu neredz. Dzird tikai viņa klauvējienu, izpildītājam ir jāzina, *kas viņš ir, kur viņš ir*, jāzina, cik pulkstens, kāds laiks utt., viņam jāklauvē tā, lai publika gūtu pēc iespējas vairāk informācijas.

Koncentrēšanās punkts. Ar klauvēšanu parādīt *Kas?*, *Kur?* un *Ko?*.

Piemērs. Var būt dažādi klauvējieni: policists naktī, telegrammu piegādātājs, atraidīts pielūdzējs, karaļa vēstnesis, laupītājs ierodas slēptuvē, spiegs, izbijies kaimiņš, pavisam mazs bērns, vecs vīrs.

Kas klauvē? B

Šis variants ir sevišķi svarīgs jauniem aktieriem. Pēc tam kad skolotājs bija pajautājis publikai *Kur tas bija?* un *Kas klauvēja?*, viņš konstatēja, ka daudzi nezināja patiesos apstākļus. Pēc izvērtēšanas, kad darbība ir noskaidrota, lieciet, lai izpildītājs atkārtoti vingrinājumu "Kas klauvē?". Tagad publika klausīsies uzmanīgāk un saskarsme būs noteiktāka. Tad pajautāriet studistam-aktierim, kas tas bija par cilvēku, pie kura viņš gribēja nokļūt? Lieciet viņam noiet no skatuves un atkal klauvēt, nosaucot arī cilvēku, pie kura viņš gribēja nokļūt. Lieciet, lai kāds cits studists dodas uz skatuvi (ātri uzstādi *Kur?*) un lai viņš ir tas cilvēks, kuru gribēja satikt.

1. piemērs. Jauns puisis, pārnācis no skolas, klauvē pie ieejas durvīm. Skolotājs: *Ko tu gribi sastapt?*

Studists: *Savu mammu, bet viņa ir dušas telpā. (Dušas telpā tiks radīta situācija.)*

Skolotājs: *Kā tu zini, ka viņa ir dušas telpā, ja tu tikko kā esi atnācis no skolas?*

Studists: *Es klauvēju pie mājas ieejas durvīm, mēģinādams iekļūt iekšā.* Lieciet, lai studists atgriežas uz skatuves un atkal klauvē (šoreiz lai klauvē pie virtuves loga, sētas ārdurvīm u. c.). Lai jaunais aktieris mēģina iekļūt mājā, saucot māti un atkal klauvējot. Kad vēl aizvien atbildes nav, viņš skrien (turpinot saukt) pie loga un atkal pie sētas durvīm. Tad kādam liek uzņemties mātes lomu, kurš uznācis uz skatuves, ielaiž klauvētāju iekšā.

2. piemērs. Pēc pirmā klauvējiena studiste pastāsta publikai, ka viņa ir ieslēgta drēbju skapī un mēģina no tā izkļūt. Lieciet kādam iet uz skatuvi un būt par meitenes māti. Radiet dažādus šķēršļus: atslēgu nevar atrast, tā nolūzusi, slēdzene sabojāta utt. Šis ir vienkāršs piemērs, kā ar parastu iesildīšanās vingrinājumu *Kas klauvē?* izpildītājs var ievirzīties *Kur?* un izveidot diezgan sarežģītu skatuves situāciju.

Izvērtēšana. Kas klauvēja? Kur viņš bija? Kāds bija klauvējuma nolūks? Cik vecs bija klauvētājs? Kāds bija viņa svars? Vai bija iespējams pateikt, cik bija pulkstens? Kādā krāsā bija viņa mati?

Novērošanas punkti.

1. Daudziem izvērtēšanas jautājumiem varētu arī nebūt atbildes, bet ir interesanti pajautāt, jo tā atklājas jauni izpratnes varianti.
2. Šis vingrinājums domāts, lai parādītu studistam, cik daudz informācijas var iegūt ar vienkāršu klauvējienu.
3. Atkārtojot klauvējienu pēc izvērtēšanas, kā parādīts vingrinājumā, ir sevišķi svarīgi daļai no studistu publikas līdzdarboties. Jaunajiem studistiem tas palīdzēs labāk iekļauties skatuves dzīvē un vērīgāk ieklausīties režisora norādījumos.

Pievienojiet vēl kādu priekšmetu *Kur?*

Visa grupa. Vienojieties – *Kur?* Katram studistam jānododas uz skatuvi un jānovieto kāds priekšmets dotajā *Kur?* Taču viņš nedrīkst pievienot savējo, iekams nav lietojis pārējos priekšmetus, kas jau ir dotajā vietā. Šis pievienošanas process turpinās, kamēr visi izpildītāji ir pievienojuši kādu priekšmetu. Tagad viņi turpina, tāpat kā *Kur?* spēlē.

Koncentrēšanās punkts: radīt *Kur?*

Piemērs. Zooveikals. Pirmais studists dodas uz skatuvi, novieto uz tās leti, otrais izmanto leti, novieto tur putnu būrīti, trešais lieto gan leti, gan putnu būrīti, noliek akvāriju, ceturtais lieto leti un putnu būrīti, tā arī akvāriju, noliek uz letes barības trauciņu komplektu utt.

Izvērtēšana. Cik daudz priekšmetu tika novietots uz skatuves un cik tika pamests novārtā, lai uzbūvētu *Kur?* Cik studisti kā noteikti personāži, uzņāca un novietoja savus priekšmetus uz skatuves?

Novērošanas punkti.

1. Šo vingrinājumu var dot, kad nav izdevīgi zīmēt skatuves izvietojuma plānu, vai nu studisti ir jauni gados, vai arī grupa ir ļoti liela un izveidota no lielākajiem bērniem.

Šo vingrinājumu ieteicams dot pēc *Kur?* spēles.

2. Vingrinājums stipri līdzinās vingrinājumam “Reiz senos laikos”, vienīgi te netiek lietoti īsti rekvizīti.

3. Sekojošais ir variants vingrinājumam “Pievienojiet kādu priekšmetu”. Viens studists dodas uz skatuvi, novieto tur priekšmetu un to lieto. Uznāk otrs, vērsas pie pirmā, lieto to priekšmetu, kuru novietoja pirmais. Pirmais aiziet. Otrais pievieno savu priekšmetu. Uznāk trešais, līdzīgi otrajam darbojas ar priekšmetiem. Pievieno savējo. Uznāk ceturtais, vērsas pie iepriekšējā, lieto pirmo, otro un trešo priekšmetu. Trešais aiziet. Ceturtais

pievieno savu priekšmetu. Un tā joprojām, kamēr visi grupas dalībnieki ir iesaistīti vingrinājumā.

Piektā Kur? nodarbība

Klimatiskā laika tipa 1. vingrinājums

Viens izpildītājs.

Koncentrēšanās punkts. Kādu laika vai klimata tipu aktieris pārdzīvo.

Izvērtēšana. Vai laika tips viņu apņēma pilnībā? Vai viņš lika lietā visu savu ķermeni, lai to parādītu? (Piemēram, vai no karstuma drēbes viņam bija pielipušas pie ķermeņa? Vai viņš vienkārši noslaucīja seju?) Vai viņš koncentrējās uz laiku vai uz sava tēla raksturojumu? Vai viņš koncentrējās uz laiku vai uz situāciju?

Atkārtojiet šo vingrinājumu tagad un arī vēlāk pēc "Cik vecs es esmu?", kā arī pēc "Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?"

2. vingrinājums

Liela izpildītāju grupa sēž vai stāv uz skatuves. Izpildītāji savstarpēji vienojas par klimatiskā laika tipu vai arī saņem par to norādījumu no pārējiem studistiem vai režisora. Viņiem jāparāda skatītājiem, kādu laika tipu viņi pārdzīvo, un tas jāizdara bez roku palīdzības.

Koncentrēšanās punkts: uz klimatiskā laika tipu.

Atbalsts. Sajūtielietus lāses starp kāju pirkstiem! Salieciet muguru! Kas deguna galā?

Izvērtēšana aktieriem. Vai bez roku palīdzības lietu izjūtat savādāk?

Skatītājiem. Vai šāda laika tipa parādīšana bija interesanta?

Novērošanas punkti. Šis vingrinājums jādod tūlīt pēc tam, kad pabeigts pirmais vingrinājums un izdarīta izvērtēšana.

3. vingrinājums

(Šis vingrinājums jāizpilda tajā pašā nodarbībā, kad abi iepriekšējie)

Divi vai vairāki izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

Koncentrēšanās punkts. Par laika vai klimata tipu.

Izvērtēšana. Vai koncentrēšanās laika tipam uz skatuves radīja spriedzi? Vai šis laiks strādāja aktieru labā vai bija tikai tā starp citu? Vai tas palīdzēja attīstīt ainas saturu?

Novērošanas punkti. Tagad plānam jāpievieno arī laika tips. Neaizmirstiet to pie izvērtēšanas, jo tas ar interesantām niansēm varētu papildināt jebkuru ainu.

Spēle *Kas viņi ir?*, pievienojot *Kur?* un *Ko?*

Tas pats, kas jau iepriekš, tikai vēl jāpievieno *Kur?* un *Kas?*.

Piemērs. A (meitene) sēž uz skatuves. B (vīrietis) ienāk, noraizējies skatās visapkārt. Ierauga meiteni un dodas lejup pa labi. Meitene sēž pa kreisi. Vīrietis uz brīdi apstājas, tad sāk virzīties uz meitenes pusi it kā gar krēslu rindām (kā teātrī). Tagad viņi atrodas viens otram pretī. Viņš strauji pamāj ar galvu, ka meiteni pazinis, un maigi viņai uzsmaida. Tad smaidis pēkšņi nozūd, un viņš ar nopietnu seju apsēžas meitenei blakus, slepus saņem viņas roku, saspiež pirkstus, tad ātri palaiž vaļā. Pēc tam sēž, skatīdamies tieši uz priekšu, galvu nedaudz pieliecis, laiku pa laikum slepus paraudzīdamies uz A.

Izvērtēšana. Kur viņi ir? Kas viņš ir? Kas ir viņa?

Novērošanas punkti.

1. Novērojiet, kā pieņemas apjomā interesantu detaļu iekļaušana aktieru spēlē.

2. Spēles variēšana dos studentu publikai citu šīs pašas problēmas aspektu. Kad spēle apgūta, viņi tiek iesaistīti nezināmajā (A viedoklis). Lai ainu padarītu jautrāku, ļaujiet nedaudz ieplānot jau no iepriekš zināmā (B viedoklis). Vienkārši lieciet, lai B uzraksta *Kur?*, *Kas?* un zīmīti palaiž apkārt publikā.

3. Cits variants: uz zīmītēm uzraksta dažādus *Kur?* un *Kas?*. Pirms došanās uz skatuvi, B izvēlas vienu no tām.

4. Ja studenti jau ir labi apguvuši spēles māku, šo vingrinājumu var pildīt ilgi un saistoši. Bet ja studenti sāk pļāpāt, tūlīt viņus pārtrauciet. Tajā brīdī, kad uzzinām *Kas?*, *Kur?* un *Ko?*, aina ir beigusies. Tas dod studentiem jaunu ierosmi.

Sestā *Kur?* nodarbība

Iesildīšanās vingrinājumu izvēli nosaka studentu meistarības līmenis. Vai viņu darbošanās ar priekšmetiem ir pavirša? Vai viņiem ir nepieciešams strādāt pie temata *Kas?*. Varbūt jānoslīpē *skatīšanās*? Atbilstoši plānojiat arī iesildīšanās vingrinājumus.

Plašākas apkārtnes izpēte

Divi vai vairāki izpildītāji. Pirms nodarbību sākuma skolotājs-režisors ierosina, kādā *Kur?* vidē darboties. Viņš var ierosināt gluži parastu vidi

(piemēram, šodien darbība notiks laukā vai arī slēgtā telpā). Var arī piedāvāt īpašu vidi (piemēram, šodien mēs darbosimies uz ūdens). Studisti tad vienojas, kā parādīs ainas *Kas?* un *Ko?*. Piemēri: brīvā dabā – ūdeņi, mežs, milzu meži, džungļi, kalni; slēgtā vidē – ala, kapliča, preču vagoni, tornis, cietuma kamera.

Izvērtēšana. Kas bija virs viņiem? Kas bija zem viņiem? Kas bija aiz viņiem?

Novērošanas punkti.

1. Daudziem studistiem attiecībā uz plašāku apkārtējo vidi būs lielākas grūtības nekā mājas atmosfērā, birojā, skolā, bārā u. c.

Šajā vingrinājumā viņiem nāksies darboties plašākā apkārtējā vidē.

2. Lai izvairītos no šī vingrinājuma, daži studisti mēģinās iet pa vieglāko ceļu, izmantojot kādu nelielu detaļu (neraugoties uz to, cik plaša ir apkārtējā vide, viņi beigās vienmēr sakurs ugunsgrābi). Bet viņiem vajag iekļauties plašākā vidē, izmantot to, kas ir aiz viņiem (piemēram, izplatījumā, ūdenī, aiz žoga utt.).

3. Šis vingrinājums palīdz studistam, izpētot plašāku vidi, izmantot telpu, kur atrodas skatītāji, t. i., publika.

Septītā Kur? nodarbība

Otra izvēle Kur? vingrinājumam

Papīrs un zīmuļi. Katram studistam ir jāuzraksta trīs priekšmetu nosaukumi, kas nosaka zemāk uzskaitītās vietas. Priekšmetam nav jābūt daļai no telpas izgreznojuma vai dekorējuma (piemēram, uz grīdas izkaisītām skaidām u. c.), tam ir jābūt kādai lietai, iekārtai, fiziskam priekšmetam (piemēram, altāris attieksies uz baznīcu, gulta ar ritenīšiem – uz slimnīcu utt.). Kad atsevišķi saraksti ir sastādīti, tos jāsalīdzina un jāapspriež.

Priekšmetu saraksts

cietums	baznīcas tornis
pazemes cietums	siltumnīca
pagrabs	kokteiļbārs
ala	salons
preču vagoni	lēts restorāns
slimnīcas palāta	kafijas veikals
bērnistaba	ēdamistaba

guļamistaba
ogļraktuvju šahta
bēniņi
tornis

zobārsta kabinets
bibliotēka
baznīca
aptieka

Izvērtēšana. Vai *priekšmets* pavisam droši noteica **Kur?**. Vai piemēram vajadzēja būt skaidrāk jaušamam? Vai *priekšmeti* vieni paši var parādīt **Kur?**. Vai *priekšmetu* attieksme un lietošana precīzi noskaidro **Kur?**.

Izmainot **Kur?**

Katrā komandā ir divi vai vairāki izpildītāji. Jācenšas, lai būtu proporcionāls sieviešu un vīriešu skaits.

Katra komanda vienojas par **Kur?**, **Kas?**, **Ko?**, astronomisko laiku, klimatiskā laika tipu, **Kas ir aiz?** utt., kā arī uzzīmē savu plānu.

Kad visi uzzīmējuši plānu, tos samaina, taču tikai tad, kad komanda ir uz skatuves, ne ātrāk. Komanda nedrīkst kāpt nost no skatuves, lai apspriestos, tai tūlīt ir jāparāda aina, kuras struktūra atzīmēta plānā.

Izvērtēšana. Vai studisti darbojās atbilstoši plāniem?

Novērošanas punkti.

1. Neskatoties uz brīdinājumiem, studisti cenšas iepriekš izplānot **Kur?**, **Kas?**, **Ko?**. Tas arī ir viens no soļiem meistarības iemaņu apgūšanā.

2. Iepriekš nestāstiet studistiem, ka plāni tiks savākti, samainīti un pēc tam atkal izdalīti citiem. Lieciet studistiem tā strādāt, it kā savu plānu vajadzētu īstenot viņiem pašiem.

3. Katrā komandā mēģiniet saglabāt proporcionālu sieviešu un vīriešu skaitu.

4. Nedodiet komandai plānu, iekams tā nav uz skatuves.

Astotā **Kur?** nodarbība

Tiešās vides iesaistīšana

Divi izpildītāji. Ieteicams, lai viņi sēdētu.

Jāvienojas par radniecīgu attieksmi.

Koncentrēšanās punkts. Parādīt **Kur?**, pastāvīgi iesaistot tuvākās apkārtnes nelielus priekšmetus (kontaktējoties ar tiem).

Piemērs. Sarunas laikā restorānā izpildītāji darbībā *iekļauj* salvetes, zobu bakstāmos, maizes druskas, cigarešu galus u. c.

Atbalsts. Paturiet uzmanības centrā priekšmetus, kas ir ap jums. Parādiet mums ar tuvāko apkārtni, kas jūs esat.

Izvērtēšana. Vai darbošanās ar apkārtnes maziem priekšmetiem kļūst par visas kopainas daļu, vai arī dialogs tika pārtraukts, kad bija jādarbojas ar šo priekšmetu palīdzību? Vai *Kur?* atdzīvojās ar šo priekšmetu palīdzību? Vai viņi mums parādīja vai pastāstīja *Kas viņi bija?* Kāds izskatījās sālstrauciņš?

Novērošanas punkti.

1. Vingrinājuma nolūks ir likt izpildītājiem apzināties esošo vidi un atbalstīt viņus, lai tie ar nelielu priekšmetu palīdzību iekļautos tajā.
2. Brīdiniet studistus, ka viņiem pilnībā nav jāizpilda visa darbība, piemēram, jāapēd maltīte, ja par *Kur?* ir izvēlēts restorāns. Ierosiniet, lai, piemēram, *dialogs* notiktu ar ēdienu un traukiem.
3. Šo vingrinājumu jāatkārto pēc tam, kad bijušas nodarbības par tematu "Strīds".
4. Ja pirmajās meistarības apgūšanas nodarbībās nav pievērsta vērība kustībām, šo vingrinājumu nevajag dot (šis vingrinājums ieteicams, ja studistu grupa ir sevišķi apdāvināta). Ja kustību pamaz, lieciet A, lai, piemēram, ievieš papildu dzīvīgumu ar vissīkākajiem priekšmetiem. Dažās grupās šis vingrinājums ir vairāk nekā vēlams. Taču, kā daudzos gadījumos, arī te ir jāreķinās ar skolotāja-režisora spriedumu.

Kur? ar trīs priekšmetu palīdzību

Viens izpildītājs. Viņš dodas uz skatuvi un ar trīs priekšmetu palīdzību parāda publikai *Kur?*

Piemērs. *Kur?* – lēts restorāns. Priekšmeti – mūzikas automāts, ēdienu lete, telefona kabīne.

Izvērtēšana. Vai šie trīs priekšmeti kopā izveidoja *Kur?* Vai tie bija tikai atsevišķi, izolēti priekšmeti? Kā saskatījāt, ka tas ir lēts restorāns?

Novērošanas punkti.

1. Vingrinājumu atkārtojiet pēc noteikta starplaika visu nodarbību gaitā.
2. Uzmanieties, lai šis vingrinājums nekļūtu par darbības vingrinājumu un sniegtu atbalstu. Ja problēma atrisināta, *Kur?* kļūst par realitāti, un no šiem trim priekšmetiem rodas pilnīgs priekšstats par apkārtējo vidi, ja publika to uztvērusi, mērķis ir sasniegts.
3. Šo vingrinājumu ieteicams izpildīt pēc *ātrās izvēles*.

Devītā Kur? nodarbība

Atbildes izkopšana ar vervelēšanas palīdzību

Šī, tā sauktā vervelēšana, ir ļoti vērtīgs vingrinājums, ko vajadzētu likt lietā visā aktiermākslas meistarības apgūšanas procesā. Formālās spēlēs, lai atbrīvotu aktieri no daudzām sīkām tehniskām detaļām, sevišķi mēģinājumu sākuma posmā, kā arī, lai liktu viņam kustēties nepiespiesti un organiski iejusties lomā, režisoram šī vervelēšana ir liels palīgs.

Vervelēšana ir pazīstamu vārdu un skaņu aizvietošana. Bet to nedrīkst sajaukt ar *dubultrunu*, kur īstie vārdi tiek sagrozīti un aplami izrunāti, lai mainītu to nozīmi. Vervelēšana nav vis frāzes tulkojums, bet gan darbības ilustrēšana ar vokālu izpausmi. Skaņas nozīme vervelējot nav jāsaprot, ja vien aktieris to nepavada ar savu darbību, izteicienu vai balsis intonāciju; taču svarīgi to ļaut atklāt pašiem studistiem.

Aina, ko nevar saprast šādi vervelējot, parasti nav nekas cits kā mānīšanās, kāda intriga vai individuāls triks. Vervelēšana palīdz attīstīt izteiksmīgu valodu, lai tā atdzīvotos uz skatuves un, paužot nozīmi, jēgu, attieksmi, kļūtu neatkarīga no vārdiem. Tā kā vervelēšanā lieto tikai valodas skaņas bez vārdiem, tā saskarsmi dara tiešu un dinamisku. Aktieris, kurš izrāda sevišķu pretestību vervelēšanai, parasti ir cilvēks, kurš eksperimentēšanas vietā pilnībā paļaujas uz vārdiem, viņā rodas liels satraukums, ja šie vārdi tiek atņemti. Šāds cīņiņš iegrožo ķermeņa kustības, spēlētājs turas nomaļus, t. i., atšķirtībā no citiem.

Būs arī tādi studisti, kuri uzstās, lai režisors jautātu: *Vai saskarsmei ir jānotiek ar darbību vai vervelēšanu?*

Jo studists ir vecāks un vairāk nobažījies, jo vairāk viņš *bakstīs* skolotāju, lai tas atbildētu uz šo jautājumu. Kāda nobažījiesies studente, kura bija uzkrājusi bagātu iekšējo informāciju, piebilda: *Šādi vervelējot, tu esi visīstākais cilvēks – tu pats.* Uz jautājumu, vai viņa nav bijusi īsta, kad lietojusi vārdus, viņa, mirkli padomājot, sacījusi: *Nē, kad lieto vārdus, cilvēki visu saprot no vārdiem... Un tā tev pašam nevajag neko darīt.*

Ļaujiet, lai studisti paši to atklāj. Šī vervelēšana, ja komunikēšanās notikusi pareizi, var izraisīt milzīgu atdevi. Bet ja skolotājs pastāsta studentam, kas viņam jādara ar darbības palīdzību, viņš koncentrējas uz darbību un neapgūst citas izpausmes, kas ir tik ļoti nepieciešamas. Mēs gribētu panākt skaņas un organiskas atdeves apvienojumu, tam jānotiek spontāni un jānāk no paša studenta.

Tā kā skaņu nevar atpazīt bez ķermeņa līdzdalības, izņemot sāpju, prieka, baiļu un pārsteiguma gadījumus, – vervelēšana liek studistam uzskatāmi rādīt, nevis stāstīt. Tāpēc vien, ka skaņām nav savas nozīmes, no tām nevarēs izvairīties. Tad studistam emocijas, problēma, noskaņojums, radniecīgā attieksme un tēla iemiesojums kļūs par vienu veselu. Ķermeņa saspringums atslābs, jo izpildītājiem vajadzēs klausīties un citam citu uzmanīgi vērot, kā arī saprast.

Ainas bez skaņām, pavirši sauktas par “pantomīmu” (sk. V nodaļu), nedos tādas pašus rezultātus kā vervelēšana, jo mēs nedrīkstam abstrahēt skaņu (dialogu) no darbības. Dialogs un darbība ir savstarpēji saistīti: dialogs izraisa darbību un darbība izraisa dialogu. Studistam ir jābūt fiziski atraisītam, kad viņš runā. Nedrošība, kas piešķir dialoga plūdim un intonācijai statiskumu, pazudīs, ja studists mazinās atkarību no vārdiem. Iesaistīšanās nevajadzīgā, nenozīmīgā dialogā šajā laikā ir visai bieži sastopama. Dialogs, kas nav daļa no izteiksmīgas, fiziskas valodas, galu galā ir vervelēšana.

Iepazīšanās ar vervelēšanu

“Beznozīmes simbolu” attīstības plūsma studista runā sev līdzīgu atbrīvošanos no vārdu paraugiem, kas dažiem studistiem tik viegli nedodas rokā. Pirms šīs skatuves vingrinājuma metodes pielietošanas režisoram jāparāda, kas ir vervelēšana. (Pirms vervelēšanu demonstrēt studistiem, režisoram pašam ieteicams praktizēties.) Šāda vingrinājuma ilustrēšana var sastāvēt no pavisam vienkāršas saskarsmes, kuru rosina režisors. Ar vervelēšanas palīdzību lieciet, lai studists pieeļās. Pieejiet pie viņa un ar žestu norādiet šo pavēli. Lietojiet arī skaņu, pavadot šo žestu; ja ir gauss izpildītājs, atkārtojiet skaņu vai izdomājiet jaunu, kas iedarbotos sekmīgāk, arī žestu atkārtojiet. Lieciet pārējiem studistiem apsēsties, staigājiet pa skatuvi, dungojiet melodiju, lieciet, lai studists nodzied, lietojot tikai skaņu *o*, no *do* līdz *fa*. Lai studisti pagriežas viens pret otru, t. i., pret savu blakussēdētāju un turpina sarunu, it kā viņi sarunātos kādā nesaprotamā valodā. Viņiem vajadzētu sarunāties tā, lai liktos, ka sarunai ir kāda dziļa jēga. Sarunu jāturpina, kamēr tajā ir iesaistījušies visi studisti. Norādiet, cik svarīgi ir lietot pēc iespējas lielāku skaņu dažādību. Tas attīstīs runas ritmu un niansi. Nozīme ir arī pārspīlētām mutes kustībām un intonāciju variēšanai. Sevišķu uzmanību jāpievērš tiem, kuri gandrīz nemaz lūpas nekustinot, izdveš tikai vienu monotonu ā-ā-ā-ā skaņu, parunājiet arī ar tiem, kuri skaņas izrunā vieglāk.

Uzticieties tiem studistiem, kuri, šķiet, apguvuši vervelēšanu, bet pārējiem lieciet pastiept rokas, atvērt logu, pacelt grāmatu – vienkāršas darbības, kad iespējams viegli kontaktēties. Grupas lielākā daļa pārvarēs sākotnējās bailes, tomēr atradīsies pāris studisti, kuri jutīsies ļoti saistīti, gandrīz paralizēti, lai kontaktētos, viņi nespēs izdvest nevienu skaņu. Viņiem vervelēšanas mēģinājums būs gandrīz kā valodas defekts, vai arī viņi būs precīzi paturējuši prātā dotos piemērus un kropļos savu izrunu. Viņu darbība būs saraustīta. Ar viņiem jāstrādā, lai noslīpētu šo procesu. Atkārtojiet vingrinājumu, un, pirms pabeigt nodarbības posmu, šī vervelēšana jaizkopj pilnībā – skaņām jāplūst brīvi, harmonējot ar kustībām.

Vervelešanas 1. demonstrējums

Viens izpildītājs. Viņš stāv uz skatuves, pārdodot vai demonstrējot to ar vervelēšanas palīdzību. Kaļ viņš beidzis, lieciet atkārtot, bet sakiet, lai norāda, ko viņš pārdod vai ko demonstrē.

Koncentrēšanās punkts. Kontaktējieties ar publiku!

Atbalsts. Parādiet to tieši mums! Skatieties tieši uz mums!

Izvērtēšana. Vai vervelēšana bija veiksmīga? Vai pārdevējam bija tiešs kontakts ar skatītājiem? Vai viņš redzēja publiku vai tikai stīvi raudzījās uz to? Vai bija starpība starp demonstrēšanu un pārdošanu? Kāpēc pārdošana ritēja ar lielāku intensitāti?

Novērošanas punkti.

1. Ir jāpastāv uz to, lai notiktu tiešā pārdošana publikai. Vispirms studists stīvi raudzīsies uz priekšu vai arī pāri skatītāju galvām. Ja preces izstādīšana neatvieglo darbu, varētu rasties nepieciešamība studistam darbību atkārtot vairākas reizes, kamēr beidzot to redz arī skatītāji.

2. Studistam darbojoties, kļūs acīm redzams, kad skatīšanās uz priekšu būs redzēšana (sk. VII nod. par redzēšanu), nevis tukša lūkošanās uz priekšu. Gan skatītāji, gan izpildītājs sapratīs un izjutīs starpību. Darbā *ienāks* pamatīgums.

3. Preces izstādīšanai ir vajadzīgs kontakts ar pārējiem. Studisti paši to atklās un saprastīs, daudziem no viņiem tas būs svarīgs atklājums.

Vervelešanas 2. demonstrējums – kāds pagātnes notikums

Divi izpildītāji. Izpildītāji atrodas uz skatuves. Lietojot vervelēšanu, A stāsta B par kādu pagātnes notikumu (piemēram, par kautiņu, kurā

pedalījies, vai arī par vizīti pie zobārsta). B pēc tam ar šo pašu metodi gadījumu stāsta A, kas noticis ar viņu.

Koncentrēšanās punkts – sazināšanās vienam ar otru.

Izvērtēšana. Pajautājiet A, ko B viņam pastāstīja? (Neviens no izpildītājiem nedrīkst iepriekš zināt, ko otrs stāstīs.) B pieņēmumi palīdzēs A noskaidrot to, kas nepieciešams problēmas risinājumam. Pajautājiet skatītājiem, ko viņi viens otram pavēstīja?

Novērošanas punkti.

1. Lai novērstu iepriekšējo aprunāšanos, abus izpildītājus, pirms tie dodas uz skatuvi, izvēlas uz labu laimi.
2. Šo vingrinājumu vajag laiku pa laikam atkārtot visā mācību periodā.
3. Kad vingrinājumu izpilda pirmo reizi, studisti šo gadījumu ataino ļoti detalizēti. Ja, piemēram, attēlo zobārsta apmeklējumu, viņi būs satvēruši vaigu, sejā sāpju izteiksme, norādīs uz zobiem, būs vaidošas skaņas, atvērta mute utt. Pēc ilgākas meistarības apgūšanas prakses fiziskās izpausmes kļūs smalkākas. Izpildītāji tagad tos pašus notikumus pavēstīs ar plecu paraustišanu, nāsu kustību, kāju pēdu grozīšanu – un to visu izdarīs, neko nestāstot.

Verveļēšanas 3. demonstrējums – mācīšana

Mācīšana A

Divi izpildītāji. Katrs izpildītājs izvēlas savu *Kur?* un *Kas?*. Abiem ir kopīgs *Ko?*, proti, mācīt, lietojot verveļēšanu. Darbība, piemēram, kā izdarīt fotouzņēmumu, spēlēt ģitāru u. c.

Koncentrēšanās punkts – vienam otru mācīt.

Mācīšana B

Divas vai trīs lielas grupas. Grupām jādarbojas mācību iestādes vidē. Katra grupa vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Skatuves izkārtojuma plāni jālieto, ievērojot precīzu vidi. Studisti ainu parāda ar verveļēšanas palīdzību.

Koncentrēšanās punkts – mācīt grupu, līdz tā iejūtas vidē.

Piemēri. Pirmās klases bērni, medicīnas akadēmijas studenti anatomikuma nodarbībās.

Verveļēšanas 4. demonstrējums – verveļēšanas spēle

Izpilda tāpat kā iepriekšaprakstīto *Kur?* spēli.

Viens izpildītājs dodas uz skatuvi, uzstāda *Kur?*. Pārējie darbojas šajā vidē pēc tam, kad viņi ir norunājuši, kādu kurš lomu uzņemsies. Kontaktēšanās notiek ar verveļēšanas palīdzību.

Vingrinājumi *Kur?* nodarbībām

Vevelēšanas 5. demonstrējums – *Kur?*

Jebkura lieluma grupa. Katra grupa, kā parasti, sagatavo skatuves iekārtojuma plānu. Pēc katras grupas priekšnesuma izpildītāji ainu atkārtoti saprotamā (dzimtajā) valodā.

Atbalsts. Vevelējot, kontaktējieties ar citiem izpildītājiem. Neceriet uz to, ka viņi savu darbību ietērs vārdos! Ko jūs viņiem stāstāt?

Izvērtēšana. Vai dialoga nozīme ir tāda pati vai gandrīz tāda pati kā sazināšanās ar vevelēšanas palīdzību?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums ļoti skaidri parāda, kad sazināšanās bija gluži labi saprotama un kad izpildītāji rīkojās shematiski.

Izskaidrojiet, ka mēs viens otram varam palīdzēt, tikai izvērtējot īstenību, kas bija precīza sazināšanās, bet ne vispārinājums, ko mums parādīja.

2. Nevajag ar runāšanu novērst studistu uzmanību, ja izpildītāji savstarpēji (savā starpā) lieto nesaprotamus vārdus.

3. Atkārtotā jāvāc saprotamā valodā ar vienkāršiem vārdiem, lai tieši norādītu, kā kontaktēšanās bija panākta ar vevelēšanas palīdzību. Kamēr notiek interpretēšana dzimtajā valodā, pajautājiet publikai vai pretspēlētājam: *Vai viņš to darīja zināmu vevelējot?* Ja dialogs ir kļuvis skaidrs, aina jāpārtrauc.

Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?

Atkārtojiet. Darbība līdzīga vingrinājumam “Cik vecs es esmu?”.

Vevelēšanas 6. demonstrējums

Svešvaloda A

Grupā četri izpildītāji. Grupa tiek sadalīta vēl uz pusēm.

Pusgrupa vienojas par *Kur?*, *Kad?* un *Ko?*. Katra apakšgrupa runā savā valodā, ko saprot savējie, bet otra grupa nesaprot.

Pirmais piemērs. *Kur?* – uz okeāna lainera klāja. Apakšgrupā A – jauna meitene ar pavadoni, apakšgrupā B – vīrs un sieva.

Ko dara? Atpūšas uz klāja guļamkrēslos.

Otrais piemērs. *Kur?* – muitas kontrolpunktā uz robežas. Apakšgrupā B – muitas ierēdnis, kāds vietējais zemnieks.

Ko dara? – māte, meita un vietējais zemnieks kārtoti vīzas.

Izvērtēšana. Vai apakšgrupas saprata viena otru? Vai izpildītāji, kuri runā vienā valodā, sapratās savā starpā?

Novērošanas punkti.

1. Ja studisti nodarbināti, meklējot koncentrēšanās punktu (vervelēšana), šis paņēmiens tiek ļoti rūpīgi izstrādāts un parādīts ar plašiem žestiem. Bet, runājot savā apakšgrupā, *savā* valodā, viņi veikli kontaktējas, minimāli lietojot žestus.

Šķiet, ka abos gadījumos vervelēšana neizpaužas pilnībā.

2. Norādiet saviem studistiem, ka, lietojot vervelēšanu, nedrīkst izmantot kādai valodai (piemēram, angļu, franču, zviedru u. c.) raksturīgo ritmu.

3. Ar šo vingrinājumu ir jāpanāk, lai vervelēšanu pilnībā pārvaldītu arī tie studisti, kuri sākumā izrādīja vislielāko pretestību.

Skaņai nav pilnībā jāsakrīt ar ķermeņa izteiksmi, taču vervelēšanai nav jātraucē kopējā saskaņa. Ja ar šo vingrinājumu to nevar panākt, jāsecina, ka vervelēšana studistam nav pareizi iemācīta.

Svešvaloda B

Divi izpildītāji. Šo vingrinājumu izpilda tāpat kā iepriekšējo A, katram runājot citā valodā.

Koncentrēšanās punkts – uz vervelēšanu.

Vervelēšanas 7. demonstrējums

Divas ainas, iekļaujot vervelēšanu. Divās ainās ir iekļauta vervelēšana (sk. netiešā režisūra). Šis vingrinājums ir sevišķi interesants. Grupām visu laiku jāstrādā maksimāli koncentrēti, lai cita citai dotu impulsu. Tā kā vervelēšanas metodes tiek lietotas ļoti bieži, studistiem visā pilnībā ir jāiekļaujas šajās norisēs.

Daži papildu vingrinājumi, izceļot Kur? realitāti Stāt!

Pirms ķerties pie nākamajiem vingrinājumiem, svarīgi izspēlēt vārdu spēli (sk. IX nod.). Gadās, ka studisti dažkārt apjūk, ja ir jāapgūst jauna viela.

Studistiem apņik viena un tā pati dzīvojamā istaba vai klases telpa, zūd izdoma, apsīkst rosība, ja viņiem atkal un atkal jātēlo skolotājs vai veikalnieks. Tas sevišķi attiecināms uz jaunajiem aktieriem.

Vārdu spēle viņus atraisis, kāpinās prieku un ienesīs jaunuma vēsmu.

Ja atļausiet studistiem nospēlēt divas trīs ainas, tas darbu darīs dzīvāku, režisoram (līdzīgi tam, kā visas lugas uzvedumā) kļūst skaidrs, cik tālu studisti ir tikuši meistarības apgūšanā, kā arī tas, kāda palīdzība studistiem būtu vajadzīga.

Pirms atgriežamies pie **Kur?** papildu vingrinājuma, ieteicams izpildīt arī dažus V un VII nodaļas vingrinājumus.

Kur? ietērpšana vārdos

Divi vai vairāki izpildītāji. Iepriekš jāvienojas par **Kur?, Kas?, Ko?**. **A daļa.** Izpildītāji mierīgi sēž uz skatuves. Nepieceļoties viņi ar vārdiem *nospēlē* visu ainu, aprakstot savu darbošanos un attiecības ar pārējiem, iezīmējot arī **Kur?**. Īsi sakot, viņi stāsta. Ja ir nepieciešams dialogs, tas tiek uzdots otram izpildītājam, pārtraucot stāstījumu. Viss skats (aina), kā arī stāstījums un dialogs notiek tagadnes formā.

Koncentrēšanās punkts. Formulēt, tas ir, tēlojot ainu, vārdos ietērt jebkuru darbību, attiecības, vērojumus u. c.

Atbalsts. Ievērojiet – tagadnē! Dodiet sīku priekšmetu aprakstu. Aprakstiet mums arī pārējos izpildītājus! Pavērojiet sevi darbā! Kādā krāsā ir debesis?

Piemērs. Pirmais izpildītājs: es apsienu priekšautu un sniedzos pēc pavārgrāmatas, kas ir sarkani baltā iesējumā un atrodas uz galda.

Es apsēžos pie galda un atveru grāmatu. Uzšķiru nodaļu par cepumiem, šķirstu gludās, baltās, spīdīgās lappuses, meklējot recepti. Hmm, cukurkūkas – tas skan pavisam jauki! Kādu brīdi apdomājos, tad nolemju pameklēt citu recepti. Pāršķiru dažas lapas. Divas ir salīpušas kopā, to maliņas brūnas un cietas. Tur vajag būt kaut kam labam. Iebāžu pirkstu starp lapām un atplēšu tās vaļā. Un atrodu – šokolādes pilienu cepumi. Jāpaskatās, vai man mājās ir šokolāde. Nolieku grāmatu uz galda, pieceļos un dodos pie dzeltenā skapīša virs izlietnes. Sniedzos pēc atvilktnes roktura pa labi no loga. Tad dzirdu, ka atveras durvis. Atveru skapīša atvilktni, durvis tiek aizcirstas.

Otrs izpildītājs. Atveru durvis un iedrāžos virtuvē. Pie velna! Durvis atkal aizcērtas. Ei, mamma, es esmu briesmīgi izsalcis. Kas pusdienās?

B daļa. Kad aktieri ainu pabeiguši, viņi pieceļas un spēlē citu ainu. Šis vingrinājums dod impulsu jaunam skatuves materiālam.

Koncentrēšanās punkts. Fizisko realitāti iegūt, cik vien iespējams, ar mutiskiem izteiksmes līdzekļiem.

Izvērtēšana. Vai ainas tēlošana tikai ar vārdiem aktieriem palīdzēja iesties skatuves realitātē? Vai bija vieglāk tēlot, ietērpjot ainu tikai vārdos?

Jautājums skatītājiem. Vai ar vārdu palīdzību aina guva dziļāku jēgu? Vai aina bija dzīvāka nekā parasti? Vai iesaistīšanās un attiecības bija nopietnākas nekā parasti?

Novērošanas punkti.

1. Šim vingrinājumam ir apmēram tāds pats uzdevums kā “Atslodzes mēģinājumam” (sk. par formālo teātra vadīšanu). Šeit aktierim tiek dots priekšstats un viņš *atgūst sevi*. Tas arī atdzīvina skatuvi.

2. Izņemot atbalsta praksi, dažus spoguļa un telpas vingrinājumus, šie vingrinājumi ir mēģinājums padarīt studistu par daļu no grupas. Šie vingrinājumi liek viņam sevi zaudēt un atkal atgūt. Studists-aktieris kļūst atbildīgāks par sevi kā par vides daļu. Tas aktierim ir ļoti svarīgi, jo, tāpat kā spēles dalībniekam, arī aktierim ir jāzina, kādās attiecībās viņš ir ar notikumiem uz skatuves.

3. Ievērojiet, ka pilnīgi atkrīt jebkāda manipulēšana ainās, kur parādās īsta improvizācija.

4. Nav nepieciešams, lai katra stāstījuma detaļa būtu attēlota ainā. Šis vingrinājums bagātina detaļas.

5. Ievērojiet, šis vingrinājums jādod tikai tiem studistiem, kuri savā darbā patiešām ir objektīvi. Ja tas tiks iedots par ātru – pirms studisti nebūs apguvuši *sevis pazaudēšanu* –, tas var beigties ar izgāšanos, un objektivitātes vietā radīsies subjektivitāte.

6. Šo vingrinājumu sekmīgi var veikt, ja piedalās vismaz desmit studisti.

7. Problēma jārisina uzmanīgi, izvairoties no manipulēšanas. Ja stāstījumā vairāk izpaudīsies tas, ko studisti domā, nevis fiziskā realitāte ap viņiem, šis vingrinājums var pārvērsties par sava veida *ziepju operu*.

8. **Kur?** ietērpšana vārdos ir vērtīga, ja to lieto improvizācijas meistarības iemaņu apgūšanas mēģinājumos, kā arī tad, ja zudusi realitāte un uz skatuves iestājies zināms atslābums. Šis vingrinājums ir nozīmīgs arī formālā teātra mēģinājumiem.

Kas ir aiz D?

Divi izpildītāji. Jāvienojas par vienkāršu **Kur?**. A ir uz skatuves. Ienāk B. A vajag uzzināt, kur B ir bijis un ko darījis, lai gan B viņam to nestāsta. A sāk attēlot uz skatuves, ko B varētu būt darījis, nebūdamas uz skatuves.

Koncentrēšanās punkts – *kas ir aiz?*

Piemērs. Kur? – ēdamistabā. **Kas?** – vīrs un sieva. **Ko?** – sieva izvēlas ēdienu uz bufetes tipa galda. Aina iesākas, sievai malkojot kādu dzērienu un ēdot. Ienāk vīrs. Viņa sejā priecīgs smaids. Viņš viegli nopurina žaketi un saglauž matus, tuvodamies sievai. Sieva sāk stāstīt, kur vīrs bijis un ko darījis.

Izvērtēšana. Vai A saprata, kas bija noticis, kad B nebija uz skatuves, vai B to parādīja? Vai A to uzzināja izprašājot? Vai situācija izvērtās ainā vai vienkārši beidzās, kad A uzzināja, ko B bija darījis? Vai aktieri palika pie koncentrēšanās punkta, vai sāka tēlot?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums, izvēršot notikumus, kas nerisinājās uz skatuves, bagātinās darbību uz skatuves.

2. Tā kā šis vingrinājums jāatkārto ar pārtraukumiem visā mācību procesā, pavērojiet, kā aug studistu līmenis, cik izsmalcinātas kļūst niansas. Ja agrīnajā mācību periodā A uznāk uz skatuves pēc tam, kad azarta spēlēs pazaudējis visu naudu, viņš var izgriezt uz ārpusi visas kabatas un skumīgi kratīt galvu. Vēlākajā periodā šo problēmu viņš attēlos daudz smalkākā veidā.

3. Ja nav notikusi saskarsme, pēc izvērtēšanas lieciet atkārtot mēģinājumu.

Kas ir aiz E?

Divi izpildītāji. Jāvienojas par **Kur?**, **Kas?**, **Ko?**. Izpildītājiem stingri jāseko savam **Ko?**. Viņi uz skatuves vai arī pirms iznākšanas kaut ko ir darījuši (kopīgi), vai arī gatavojas darīt kaut ko, kad dosies prom. Tas netiek atklāts.

Koncentrēšanās punkts – uz to, kas notika aiz (viņpus), vai uz to, kas notiks, pilnīgi iekļaujoties skatuves norisēs.

Izvērtēšana un atbalsts notiek tāpat kā vingrinājumos *Kas ir aiz?*

To var veikt viens izpildītājs.

Kas ir aiz F?

Divi izpildītāji. Jāvienojas par **Kur?**, **Kas?**, **Ko?**. Izpildītāji seko norisēm uz skatuves, kamēr tas, kas attiecas uz abiem, notiek kaut kur citur.

Koncentrēšanās punkts: uz to, kas notiek *aiz*.

Pirmais piemērs. Kur? – birojā. **Kas?** – ierēdņi. **Ko?** – risina svarīgu jautājumu.

Kas ir aiz? – sanāksme par štatu samazināšanu.

Otrais piemērs. *Kur?* – guļamistabā. *Kas?* – vīrs un sieva. *Ko?* – gultā, mēģinot aizmigt. *Kas ir aiz?* – jaunākā meita dzīvojamā istabā izklaidējas kopā ar savu puisī.

Aina beidzas tajā brīdī, kad *Kas ir aiz?* notiek uz skatuves. Tas nozīmē, ka tas tiek pateikts vai notēlots. Iepriekšējā piemērā grozīšanās, mēģināšanās, spilvenu pārkārtošana, loga atvēršana un aizvēršana, gaismas ieslēgšana un izslēgšana, piecelšanās, ūdens dzeršana utt. pārvēršas par jautru komēdiju, kamēr tēvs un māte gaida, kad beidzot aizies meitas pielūdzējs. Šie vingrinājumi domāti vecākajiem studentiem. Ja šo vingrinājumu aizsāk par agru, tad improvizācija noris dažu minūšu laikā. Ja to praktizē vēlāk, ar pieredzejušākiem izpildītājiem, šo spēli var turpināt ļoti ilgi, iesaistot problēmā pilnīgi visus skatītājus.

Kas ir aiz D, E, F? un visus citus neredzamā enerģijas avota vingrinājumus nedrīkst dot par ātru. Tas var notikt tikai pēc daudzu stundu darba, kad izpratnei ir cita kvalitāte, citādi šis divpusējās problēmas risinājums viņpus skatuves un uz skatuves nebūs iespējams.

Šos vingrinājumus var pamēģināt pēc tam, kad veikti visi sākumvingrinājumi, piemēram, saruna ar iesaistīšanu, strīds u. c., kuru saturs ir samērā sarežģīts.

Kas ir aiz F? Ainas improvizācijas attīstībā tā jau ir vispārākās pakāpes problēma, un skolotājam-režisoram ir jāzina, kad studenti tam ir gatavi.

Katrs aizņemts ar savu domu

Divi izpildītāji. Ieteicams, lai viņi atrodas kādā konkrētā vidē (piemēram, restorānā vai vilcienā uz viena sola). Katrs ir aizņemts tikai ar savu domu. Vienam tīk parunāt, otrs labāk klusē. Iespējams, ka viens klausās otrā.

Koncentrēšanās punkts. Izpildītāji pilnībā aizņemti ar savām domām, kamēr dotajā vidē abi lieto kopīgus priekšmetus.

Atbalsts. Uzturiet kontaktu! Uzturiet spēkā savas attiecības!

Piemērs. *Kur?* – restorānā. *Kas?* – divas sievietes, draudzenes. *Ko?* – ietur kopīgas pusdienas. A nodarbina problēma par savu draugu, un viņa par to vien runā. B aizņemta ar savu personisko rūpi, kuru nekādi neatklās. Kamēr abas aizņemtas ar savām domām, abas kopīgi pusdieno, pārrunājot vienu otru maznozīmīgu lietu. Smēķē cigaretes utt. B atbild tikai tad, ja ir dzirdējusi, ko A sacījusi, taču viņa neiedziļinās A teiktajā, visu laiku būdama aizņemta pati ar savām domām.

Novērošanas punkti.

1. Iesaistīšanās vienam otra stāstījumā notiek tikai tad, ja mests ir tilts, ja B dzird, ko A ir sacījusi. No otras puses, katrs izpildītājs ir ieģimis pats sevī.
2. Neļaujiet aktieriem pilnīgi norobežoties vienam no otra. Kaut arī katrs ir aizņemts ar savām domām, tomēr viņi zināmā veidā ir kopā un starp viņiem pastāv attiecības.
3. Vingrinājuma variants: kamēr A runā, B nevis ieklausās, bet ir aizņemta ar kaut kādu priekšmetu, piemēram, grāmatu, TV skatīšanos u. c., nevis koncentrējusies uz personiskām domām.
4. Domu aizņemtības vingrinājums ir ciešā saistībā ar pļāpības un strīda vingrinājumiem, un tie jāpilda it kā vienlaicīgi vai pārejot no viena otrā.

Novērošanas punkti.

1. Ja šī problēma tiks atrisināta, *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* kļūs apbrīnojami patiesi un notiks daudzkrāsaina, interesanta improvizācija. Nekāda manipulēšana nebūs iespējama.
2. Ainas, kas veidosies no šī vingrinājuma, būs neticami reālas visās detaļās. Bez stāstīšanas skatītāji uzzinās visu par personāžiem, kā arī to, kur viņi ir. Fragments, kuram nav ne sākuma, ne vidus, ne beigu, ļaus tēliem atraisīties, parādīs viņu radniecību, fonu, viņu attiecības veidosies bez uzspēles, izrādīšanās un liekiem vārdiem.
3. Kamēr vingrina kontrapunktu strīdam, nav nepieciešams, lai izpildītāji runātu. Dažreiz viņi to darīs vienlaicīgi, citreiz runās viens, kamēr otrs būs aizņemts ar domāšanu vai darbošanos.
4. Izpildītāju starpā nav konflikta. Ir vienošanās, par ko viņi runās, kā arī darbosies. Domas būs aizņemtas ar viņu viedokļiem, nevis ar strīda meklēšanu.
5. Šis vingrinājums bagātinās ainas, tāpēc tas ir vērtīgs materiāls meistarības attīstīšanai.
6. Ja rodas konflikts, pārtrauciet ainu, lieciet, lai izpildītāji no jauna vienojas par to, ko sākumā apņēmās. Lieciet, lai viņi stingri ievēro sākotnējo vienošanos.
7. Sekojiet, lai ainas laikā aizņemtība neļautu vienam aktierim traucēt otru.
8. Pārliecinieties, ka aktieri, darbodamies uz skatuves, ir pilnībā noslogoti ar fiziskām aktivitātēm, kurām nav nekā kopīga ar viedokli, kas nodarbina katru atsevišķi.

9. Aktieru pretestība koncentrēšanās punktam radīsies tad, kad viņi, uz skatuves spēlējot viens pret otru, aizmirsīs sākotnējo aizraušanos ar savu domu. To ir grūti saprast, jo sevišķi tiem izpildītājiem, kuri pastāvīgi pretojas koncentrēšanās punktam un, ainu veidojot, paļaujas uz blakus-efektu, jokošanos, manipulēšanu. Viņi *netic shēmai*.

10. Ja studisti nevar atrisināt problēmu, viņiem ir nepieciešams vairāk strādāt pie iepriekšējiem vingrinājumiem. Vispirms jāatrisina problēma, kas iekļauta visos *Kas ir aiz?* vingrinājumos un *Kontrapunkts strīdā*.

Sākums un beigas

A daļa. Viens izpildītājs. Uzstāda ļoti vienkāršu *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Izpilda parastajā manierē.

Piemērs. Aktieris ienāk istabā. Skatās apkārt, lai pārliecinātos, ka neviens viņa ienākšanu nav pamanījis. Saprotams, ka viņš grib darīt kaut ko neatļautu. Skatās visapkārt. Viņa skats apstājas pie kumodes. Pieiet pie kumodes. Veras pāris atvilktnēs, parakņājas drēbēs. Pieskrien atpakaļ pie durvīm, pārliecinās, ka neviens nenāk. Atgriežas pie kumodes. Izrakņā vēl dažas atvilktnes. Beidzot atrod to, ko meklējis. Veikli iebāž atrasto kabatā. Ātri paskatās spogulī, sakārtojas. Iziet pa durvīm.

B daļa. Savu ainu aktieris sadala vairākās *epizodēs*. Katrai epizodei ir jābūt iesākumam un beigām. Aktierim jāpasaka *sākums* katras epizodes sākumā un *beigas*, kad tā beidzas. Aktierim jānosplēē epizode pēc epizodes. Lai noskaidrotu būtību, jāizmanto t. s. *iešana pa kāpnēm*.

Piemērs. Aktieris ienāk (sākums). Stāv, skatīdamies apkārt, lai pārliecinātos, ka neviena nav, beidzot aizver durvis (beigas). (Sākums). Stāv un skatās visapkārt telpā, viņa skats apstājas pie kumodes, viņš dodas pie tās (beigas). (Sākums). Viņš atvelk pāris atvilktnes, rakņājas drēbēs, tad viņam sāk likties, ka ir kaut ko saklausījis, ātri aizvelk atvilktnes un iet pie durvīm klausīties (beigas). (Sākums). Atkal skatās uz kumodi, iet pie tās atpakaļ (beigas). (Sākums). Atvelk vēl citas atvilktnes, atrod mantu, ko ir meklējis (beigas). (Sākums). Skatās uz priekšmetu, kas viņam ir saujā, ieliek to kabatā (beigas). (Sākums). Skatās spogulī, sakārto žaketi, tad iziet laukā pa durvīm (beigas).

Atbalsts. Vairāk dzīvīguma! Nākamo epizodi – enerģiskāk! Izsaukumu “sākums!” – noteiktāk!

C daļa. Aktieris atkārtu ainu kā A daļā, nesakot *sākums* un *beigas*, bet visu izdara, cik vien ātri varēdams, neizlaižot nevienu sīkumu.

Izvērtēšana. (Tikai pirmo un beidzamo ainu).

Aktierim. *Kura aina jums pašam šķita visreālākā?*

Skatītājiem. *Kura aina jūsu prātā bija visatbilstošākā īstenībai?*

Novērošanas punkti.

1. Gandrīz katrā reizē konstatēsīm, ka visreālākais ir bijis beigu skats kā aktierim, tā skatītājiem. Tas ir tāpēc, ka pirmo skatu aktieris var vispārināt, vai arī izpildītājs, būdams subjektīvs, lieto vairāk izdomas nekā jaunrades. *Sākums* un *beigas* liek aktierim vairāk pievērsties ārējo efektu detalizēšanai.

Paātrinātā aina iegūst no *sākuma* un *beigām*, jo izpildītājam nav laika atsaukt atmiņā visus sīkumus, kurus *sākums* un *beigas* tiem deva. Aktierim radās tūlītējs kontakts ar *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*.

2. *Sākums* un *beigas* uz skatuves var būt tikai mirklis, kā priekšmeta ielikšana kabatā, bet tas var būt arī ilgāks – vesela darbības sērija, kā durvju aizvēršana, staigāšana pa istabu, iešana pie kumodes.

3. Šis ir ļoti vērtīgs vingrinājums. Sevišķi tiem, kurus interesē režija, jo režisoram tas dod detalizētu apkopojumu, kam vajadzētu rasties no visas ainas, izceļ atsevišķas epizodes kopējā ainā tā, ka viņš zina, kurp doties. Ļoti nozīmīgs šis vingrinājums ir improvizācijas teātrim, kad ir jāveido visa uzveduma ainas.

4. Paātrinātā aina bez *sākuma* un *beigu* skaļas izrunāšanas var tikt praktizēta, kad vien režisors to vēlas. Tas novērsīs *vispārināšanu* un ainu padarīs dzīvīgāku.

5. *Sākums* un *beigas* atklāj būtību bez traucējošas iejaukšanās.

Pārdomas

(Vecāko kursu studistiem)

Sarežģītas grūtību pakāpes vingrinājums

tematā *Kas ir aiz?*,

kā arī – *Katrs aizņemts ar savu domu.*

Viens aktieris. Tā kā *Kas ir aiz?*. Aktierim jāveido dubults *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*. Pirmais attiecas uz skatuves vidi un darbību, otrs *Kur?*, *Kas?*, *Ko?* – uz kādu notikumu pagātnē.

Koncentrēšanās punkts – uz notikumu pagātnē.

Piemērs. *Kur?* – uz skatuves ar pelējumu piesūcies ūķis, *Kas?* – 65 gadus vecs vīrs, *Ko?* – darbojas ap savu pastmarku kolekciju.

Pagātnes notikums. *Kur?* – darbā, *Kas?* – darbabiedri, *Ko?* – izvada pensijā.

Atbalsts. Šim vingrinājumam jāpalīdz aktierim ar maņu palīdzību iejusties pagātnes notikumā. *Koncentrējieties uz priekšmetiem, kādi bija pagātnes notikumi!* Lūkojieties uz *Kur?*. Kas tie bija par cilvēkiem, kuri bija ap jums? Kas viņiem bija mugurā? Neļaujiet atslābt savai darbībai uz skatuves! Nestāstiet par šo pagātnes notikumu, ļaujiet tam pašam atklāties!

Novērošanas punkti.

1. Kad tas, ko aktieris pārdomā, kļūst redzams skatītājam, aina ir beigusies. Šī problēma dod spēlei smalku un aizraujošu skatuvisko materiālu.
2. Ja aina kļūst pārāk emocionāla un pieņem pagātnes notikuma atstāta formu, vingrinājums tiek veikts par agru. Atgriezieties pie iepriekšējiem vingrinājumiem.

Papildu vingrinājumi, risinot *Kur?* problēmu

Sekojošie vingrinājumi ir kā papildinājums problēmas tematam *Kur?* visā mācību periodā.

***Kur?* speciāli individualizēts**

Vismaz divi izpildītāji. Visām grupām tiek dots viens un tas pats vispārīgais *Kur?* (piemēram, viesnīcas istaba, kāds birojs, klase skolā utt.). Katrai grupai jāstrādā pie sava individuālā *Kur?*. Jāvienojas par *Kas?* un *Ko?*. Aktieri spēlē ainu.

Koncentrēšanās punkts – parādīt individuālo *Kur?*, lietojot fiziskus priekšmetus.

Piemērs. Viesnīcas istaba Parīzē, ārsta istaba slimnīcā, klase džungļu apvidus skolā.

Izvērtēšana. Vai bija kādi īpaši izvēlēti priekšmeti, kas palīdzēja atpazīt skatuves iekārtojumu? Varbūt viņš ar sarunu palīdzēja atpazīt, kam domāts skatuves iekārtojums? Un kur viņi ir? Vai iespējams tikai ar priekšmetiem vien parādīt dažādus *Kur?* variantus?

Novērošanas punkti.

1. Problēmas iedzīvināšanas gaitā tiks iegūti dažādi ritmi, tas izrietēs no izvēlētā, individuālā *Kur?* tipa. Biržas māklera birojs ar nepārtraukto

elektronisko iekārtu ņirbēšanu atšķirsies no ārsta kabineta mierīgās atmosfēras, klase kādā džungļu apvidus skolā nebūs līdzīga klasei modernā pilsētas skolā.

2. Iedrošiniet aktierus, lai viņi izvēlas netradicionālus un pat nereālus rekvizītus (piemēram, biroja iekārtu debesīs vai viesnīcas telpu džungļos). Ja aktieriem nav sveša vārdu spēle, grūtību nebūs.

3. Lietojiet **Kur?** ar palīdzību, **Kur?** ar kavēkļiem, lai tikai rastos nepieciešamība pēc skolotāja atbalsta.

Kas? parādīšana ar priekšmetu

Divi izpildītāji. Abi vienojas par priekšmetu, kurš norādīs, kas viņi ir. Šo priekšmetu viņi iesaista darbībā.

Koncentrēšanās punkts – parādīt **Kas?**, lietojot priekšmetu.

Piemērs. **Kas?** – divi fiziķi, priekšmets – tāfele. A un B mierīgi sēž, skatīdamies uz kaut ko, kas atrodas netālu, viņu priekšā. A pieceļas un dodas priekšmeta virzienā. Viņš paņem gabaliņu krīta un uzraksta uz tāfeles skaitļu rindu, acīmredzot kādu vienādojumu. B vēro, ko viņš raksta, nomurmina kaut ko nesaprotamu, pakrata galvu un vēl kaut ko nomurmina. A pētoši skatās viņā. B visu savu uzmanību koncentrē uz tāfeli, tad pieceļas un virzās uz tāfeles pusi, uzraksta citu vienādojumu. B pagriežas pret A, skatās uz viņu jautājoši. A: *Jums taisnība. Tas ir atrisinājums!*

Izvērtējums. Vai viņi mums parādīja, vai pastāstīja?

Novērošanas punkti. Turpiniet saistīt uzmanību. Rādiet, bet nestāstiet! Darbojieties kopā!

Kur? ar rekvizītiem

Vismaz divi izpildītāji. Visām grupiņām izsniedz sarakstus (vienādus), kuros uzskaitīti rekvizīti un mēbeles. Studisti vienojas par **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**. Spēlē ainu.

Piemērs. Tipisks mēbeļu un rekvizītu saraksts varētu būt: ugunsdzēsēju kāpnēs, drēbju skapja durvis, vannas istabas durvis, ārdurvis, logs uz ielu, nolaižama gulta, neliels ledusskapis, glāzītes, cigaretes, grāmatu skapis, kumode vai lāde, viens vai divi atpūtas krēsli, citas sīkas lietas, fotogrāfijas.

Izvērtēšana. Vai viņš uzrakstīja scenāriju, ietverot šos priekšmetus, vai arī paši priekšmeti radīja ainu? Cik atšķirīgas bija parādītās ainas? Vai ar ugunsdzēsēju kāpnēm ieviesa ko jaunu? Vai tās bija tikai parasts rekvizīts?

Novērošanas punkti.

1. Ātrāk neizvērtējiet, iekams visas grupiņas nav izpildījušas vingrinājumu.
2. Šim vingrinājumam ir jāpalīdz skolotājam-režisoram noteikt, vai viņa aktieri sāk saprast frāzi *Lai Kur? rada ainu*. Ja viņi tā vietā, lai liktu priekšmetiem ainu radīt, to *izmāna*, tad koncentrēšanās punkta norādījums pilnībā nav saprasts.

Kur? kā mājas uzdevums

Katrs studists mājās izstrādā skatuves iekārtošanas plānu, uzmanību koncentrējot uz *Kur?* Viņam nopietni jādomā, kā tajā iekļausies personāži. Studists skatuves iekārtojumu plāno divu aktieru spēlei, apmēram trīs minūšu ainai. Tad raksta scenāriju izpildītājiem un darbībai, liekot akcentu uz *Kur?* Studists ierodas nodarbībā ar saviem skatuves iekārtojuma plāniem un scenārijiem, grupas dalībnieki izpilda vingrinājumu.

Koncentrēšanās punkts. Visiem dialogiem un darbībai jāizriet no saskarsmes ar fiziskiem priekšmetiem.

Piemērs. *Kur?* – dzīvojamā istaba, *Kas?* – zēns un meitene, *Ko?* dara – mācās.

Zēns (koncentrē uzmanību uz rakstāmgaldu), sēž pie rakstāmgalda un raksta (lieto burtnīcu, pildspalvu u. c.). Meitene (pievērš uzmanību durvīm), pieklauvē pie tām (satver rokturi). Zēns (pievēršdams uzmanību durvīm) pieiet pie durvīm, satver rokturi, atver durvis... utt.

Izvērtēšana. Vai katra rīcība izrietēja no *Kur?*, vai arī darbība tika uzspiesta?

Novērošanas punkti.

1. Vispirms studists koncentrē uzmanību uz priekšmetu. Šī koncentrēšanās viņu iesaistīs darbībā.
2. Doto vingrinājumu var veikt arī ārpus nodarbību laika. Divu aktieru grupiņa ainu vispirms izstrādā uz papīra, tad dodas uz skatuvi un to nospēlē.

Abstraktais Kur? A¹

Daži studisti sakārto skatuvi, priekšskars aizvērts. Nolūks – radīt tādu skatuves iekārtojumu, kas atšķiras no tradicionālajām vietām. Var lietot skatuves blokus, auduma gabalus, neparastus rekvizītus, neredzētus gaismas efektus. Kad iekārtošana pabeigta, priekšskars atveras. Kāds no studistiem dodas uz skatuvi un mierīgi iekļaujas dotajā vidē. Viņam nav jāšāk spēlēt aina, iekams skatuves iekārtojums viņu uz to nemudina.

Atbalsts. Neforsējiet! Izmantojiet visu laiku, cik vien ir vajadzīgs! Palieciet mierīgs!

Izvērtēšana. Vai skatuves iekārtojums radīja *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*. Vai varbūt aktieris *Kur?*, *Kas?*, *Ko?* panāca piespiedu kārtā?

Novērošanas punkti.

1. Šim vingrinājumam sevišķi nozīmīgi ir īsti rekvizīti un apgaismojums, jo tie rosina noskaņu, uztveri, izjūtas un darbošanos.

2. Nepieciešamība darboties bieži pamudina aktieri iesākt ainu priekšlaicīgi. Sekojiet tam!

3. Var likt vēl kādam aktierim iet uz skatuvi tad, kad aina iesākta. Taču viņam nav jāienes kaut kādas ārējas noskaņas, vienkārši jāuznāk uz skatuves un jāgaida, kamēr ainas sākējs viņu iesaista darbībā. Aktieris, kurš pirmais bija uz skatuves, var pieaicināt vēl citus izpildītājus, tas, protams, atkarīgs no konteksta.

Abstraktais Kur? B

Izpildītājs A uz skatuves kārtā krēslus, galdus, logu rāmjus u. c., kas rosina uz darbību. Studisti-skatītāji vēro skatuves iekārtojumu, kāds no viņiem dodas uz skatuvi un iekļaujas ainā.

Koncentrēšanās punkts. Uz rekvizītu grupām un atsevišķiem priekšmetiem, liekot tiem darboties aktieru labā.

Izvērtēšana. Vai izpildītāji lika rekvizītiem darboties savā labā vai varbūt apcerēja to, kas gan skatuvi tā iekārtojās? Vai viņiem bija sagatavots stāsts par to? Vai vesela aina? Vai bija noteikts mērķis?

Novērošanas punkti. Šī problēma prasa, lai visi rekvizīti un gaismas tiktu pilnībā izlietoti. Tam, kurš darinājis skatuves iekārtojumu, jāliek,

¹ Līdzīgs vingrinājums ir nodaļā par ekskursiju intuitīvajā.

lai visas dekorācijas un rekvizīti darbotos izpildītāju labā. Bet nav nepieciešams, lai pie rokas būtu kāds gatavs *stāstiņš*, taču viņam jāiedveš dzīvība priekšmetos, kas ir uz skatuves.

Kur? parādīšana bez priekšmeta

Divi izpildītāji. Aktieriem *Kur?* ir jāparāda kādā no uzskaitītajiem variantiem:

1. skatoties uz kaut ko (ar redzēšanu),
2. klausoties (dzirdot),
3. ar radniecīgu attieksmi (kas tu esi),
4. ar skaņu efektiem,
5. ar gaismas efektiem,
6. ar darbību.

Koncentrēšanās punkts. Uz sajūtu kompleksu, lai parādītu *Kur?*

Izvērtēšana. Vai viņi lietoja kādu priekšmetu, lai mums parādītu *Kur?*, vai viņi patiešām izpildīja kādu skatīšanās, klausīšanās vai citu (kā orientācija) vingrinājumu, vai parādīja mums *Kur?*

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums palīdzēs studistam atbrīvoties no baiļu pilnā *balsta* (kruķa), lietojot tikai fiziskus priekšmetus, lai parādītu *Kur?*
2. Ja šis vingrinājums varētu likties līdzīgs tam, kāds tika dots sākuma orientēšanās spēlē, tad šeit koncentrēšanās punkts uz *Kur?* iezīmēts ar ļoti smalkām līnijām, taču tas ir visnotaļ svarīgs.
3. Nelietojiet šo vingrinājumu nodarbībās, kamēr temats *Kur? parādīšana ar fizisko priekšmetu palīdzību* nav pilnībā apgūts un studisti to izpilda automātiski.
4. Visa šī vingrinājuma izpildīšanas laikā ļoti intensīvi veidojas personāžu radniecīgās attiecības.
5. Vecāko kursu studistiem šis vingrinājums šķitīs aizraujošs un viņi labprāt veltīs tam daudz nodarbību stundu, lietojot visas metodes, lai parādītu *Kur?*

Kādam jādodas uz skatuvi

Divi izpildītāji. Savstarpēji vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

Pārējie aktieri iesaistās ainā spēles laikā, ja viņi jūt, ka varēs palīdzēt ainas pilnveidošanā.

Koncentrēšanās punkts. Iesaistīšanās ainā, palīdzot to pilnveidot vai arī pabeigt.

Izvērtēšana. Vai aktieris(i), kas iesaistījās spēlē, palīdzēja tai pilnveidoties? Vai aktieris-palīgs ieradās īstajā brīdī?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums lieti noderēs, ja izpildītāju grupa dos ierosinājumus no skatītāju vidus. Tas uzmundrinās izpildītājus, lai viņi atdzīvinātu uz skatuves notiekošo darbību, kad tā sākusi atslābt. Kaut arī nedrīkst iesaukties *Vēl viena minūte!*, lai netraucētu uzvedumu, šāda rīcība kalpos tam pašam nolūkam.

2. Šis vingrinājums ir ļoti līdzīgs spēlei *Kur?*, taču tas ir jūtami uzlabots, proti, aktieri, kuri iesaistās spēlē, to dara tikai tad, ja viņi var palīdzēt ainu pilnveidot vai to pabeigt.

Neliels skečs

Viens izpildītājs. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Spēlē ainu.

Koncentrēšanās punkts: parādīt *Kas?* viņš ir un kas notiks, viņam lietojot *Kur?*.

Novērošanas punkts. Šī vingrinājuma variants papildina kāda cilvēka lēmumu, kurš viņa dzīvē ir ļoti svarīgs.

Piemēri. Iet vai neiet uz nabagmāju; atteikties vai neatteikties no dēla; izdarīt vai neizdarīt pašnāvību?

Parādīt *Kur?* ar *Kas?* un *Ko?* palīdzību

Divi vai vairāki izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts: ar *Kas?* palīdzību parādīt *Kur?*.

Piemērs: *Kur?* – bērnu namā, *Kas?* – maza meitene un vīrietis, *Ko dara?* – vīrietis (topošais tēvs) – adoptēšanai izvēlas bārenīti. Šajā gadījumā parādīta visa šīs drūmās iestādes būtība.

Izvērtēšana. Vai mēģinājums parādīt *Kur?* ar *Kas?* palīdzību pastiprina radniecīgo attieksmi? Vai ir iespējams ar *Kas?* palīdzību parādīt *Kur?*.

Novērošanas punkts.

1. Studists-aktieris nedrīkst sacīt *Kur viņš ir?*

2. Šis vingrinājums veicina radniecīguma intensificēšanu.

Kur? bez roku palīdzības

Jāizpilda tāpat kā "Iesaistīšanās bez roku palīdzības". Pavērojiet, kurš no studistiem, neatkarīgi no režisora norādījumiem, tēlo, izvairīdamies izmantot rokas. Piemēram, aina guļamistabā. Izpildītājam var būt tikko nolakoti nagi, viņa atvilktnes atver un aizver ar kājām, elkoņiem vai pleciem. Vai arī aktieris, kurš savā nodabā izbauda pastaigu parkā, rokas var turēt kabatās, ja viņš spārda akmentiņus, ļauj zariem skart plecus vai iegremdē seju ziedošā krūmā.

Tie studisti, kuri neliek lietā rokas, koncentrē visu uzmanību uz tām, nevis izmanto priekšmetu *Kur?* parādīšanai, un tas pilnīgi maina problēmu. Ļausim, lai studisti paši nonāk pie šāda secinājuma.

V. Darbs ar visu ķermeni

Aktierim ir jāzina, ka viņš ir viens vesels organisms un darbojas kā tāds no galvas līdz kājām (sk. XI nodaļu). Visam aktiera ķermenim ir jābūt kā izteiksmes mehānismam un tam jāattīstās par jūtīgu uztveršanas, kontaktēšanās un saskarsmes instrumentu. Frāze *Skatieties ar elkoni* ir viens no vispārējiem jēdzieniem. Faktiski studistam vajadzētu prast *raudāt ar vēderu* un *gremot ar acīm*.

Šajā nodaļā iekļautie vingrinājumi palīdzēs studistam fiziski pārvaldīt savu ķermeni un atbalstīt to visā aktiermākslas meistarības apgūšanas procesā. *Sajūtiēt dusmas ar muguru! Saklausiet šo skaņu savos pirkstu galos! Izjūtiēt ēdiena garšu ar kāju pirkstiem!*

Taču, izkopjot meistarību, ir nepieciešama laba speciālista klātbūtne, kurš regulāri strādātu ar aktiera ķermeni. Tāpēc tiek meklēti pasniedzēji-avangardisti, tādi, kuri pētī kustību problēmas, iesaistot tās vidē. Viņi vajadzīgi, lai liktu saprast, ka ķermeņa atbrīvošana, nevis kontrole, ir tas, kas vajadzīgs dabiskās grācijai izkopšanai, lai izvairītos no samākslotām kustībām.

Vingrinājumi dažādām ķermeņa daļām

Šie vingrinājumi domāti, lai liktu lietā rokas un kājas, lai studistam palīdzētu saprast, ka viņa ekstremitātes ir ķermeņa neatņemama daļa. Šiem

vingrinājumiem vajadzīgs skatuves priekšskars, tas jāpaceļ tikai tik augstu, lai būtu redzamas aktieru kājas. Ja priekškaru nav iespējams regulēt, to var aizstāt ar atbilstošā augstumā piestiprinātu auduma gabalu.

Tikai kājas

1. vingrinājums.

Viens izpildītājs. Katram studistam ir jāparāda kāds no sekojošiem vingrinājumiem, lietojot vienīgi kājas: *Kas jūs esat?*, *Ko jūs darāt?*. Parādiet, ka esat nepacietīgs, pārdzīvojat dziļas bēdas utt.

Koncentrēšanās punkts: ar kājām parādiet – *Kas?*, *Ko?* vai arī *Kādas?* izjūtas.

Izvērtēšana. Iepazīstieties ar izvērtēšanu vingrinājumā mugurai.

2. vingrinājums.

Divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?*, *Ko?*. Dialogi nav pieļaujami.

Koncentrēšanās punkts: visu uzmanību koncentrēt tikai uz kājām. Ar kājām jāparāda dažādu attieksmju izpausme – prieks, skumjas, vienaldzība utt.

1. piemērs. Durvīm tuvojas zēna kājas, tās vilcinās. Vai tās drīkst iet tālāk? Pēc mirkļa šaubīšanās tās sadūšojas un uzkāpj uz paklājiņa. Seko nervoza kāju slaucīšana, acīmredzot aiz durvīm dzīvoklī ir atskanējis zvans.

Pie durvīm parādās meitenes kājas sandalēs. Šķiet, tā kautrējas. Tad iznāk laukā un dodas prom uz dārzu, blakus jauns, kautrīgs, iemilējies puisis. Kājas pauž biklu mīlētāja stāstu.

2. piemērs. *Kur?* – teātrī, *Kas?* – divi sveši cilvēki, *Ko dara?* – skatās filmu. Vispirms mēs redzējam divus kāju pārus ejam pa celiņu starp krēsliem, beidzot, kad to īpašnieki apsēžas, kājas paliek mierā. Drīz atklājas, ka viņi skatās aizraujošu vesternu. Lai kājas labāk atpūstos, viņi noauj kurpes. Pieceļoties samaina kurpes, tagad abi kāju pāri soļo pa celiņu un ar otra apaviem.

Novērošanas punkti.

1. Kad šo problēmu atrisinājuši divi studisti, veiksmīgi var iesaistīt jebkuru izpildītāju skaitu.

2. Šo vingrinājumu varētu izpildīt arī ar basām kājām. Zinādami, ka kājām tiek pievērsta visa uzmanība, studisti darbosies ar dziļāku problēmas izpratni, lai parādītu skatītājiem, ko viņi izjūt.

3. Atzīmējiet sev studistu darba vērtējumu, lai redzētu, cik daudz viņi no mācītā ir apguvuši. Vai kājas pietiekami darbojās? Vai ar kājām tika

aizvērtas durvis? Vai dotajā ainā kājas nodevās vairāk apcerei vai pauda dusmas? Vai kājas bija dzīvas? Vai aktieri savā darbā ielika milzīgu enerģiju? Vai kājas mums visu pastāstīja, vai pati aina deva priekšstatu par notikuma būtību?

Tikai rokas

Daudzi aktieri, kuri liek darboties rokām reizē ar sejas vaibstu spēli un balsi, reizēm piemirst roku īsto vērtību. Daži tās vicina vai arī lieto, lai turētu cigaretes. Protams, daži nepieredējuši aktieri izmanto rokas, lai akcentētu katru izrunāto vārdu, veltīgi izšķiežot vērtīgo enerģiju. Izklāstītajā piemērā studists iemācīsies parādīt attieksmi ar roku palīdzību. Gatavojoties izpildīt šo vingrinājumu, skolotājam-režisoram ir jāsarūpē maza, tāda kā marionešu teātra skatuvi, kas noslēpj aktieru augumus. Var izlietot apgāztu galdu, norobežojot to ar aizkariem. Vajadzīgs arī gaismas ķermenis, lai apgaismotu mazo skatuvi.

Darbojas viena vai divas komandas. Izpildītāji vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Netiek runāts, aktieri nedrīkst lietot nevienu citu ķermeņa daļu, tikai roku delmus un plaukstas.

Koncentrēšanās punkts: parādīt *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* tikai ar rokām.

1. piemērs. Vispirms mēs redzam rokas, kas kaut ko raksta uz papīra. Tad tās papīru pabīda sānis un pamāj kādam, kurš nav uz skatuves, lai tas nāk šurp un apsēžas pretī. Šīs rokas izskatās stiegrainas, kroplīgas, it kā to īpašnieks būtu paralītiķis. Tās mēģina paslēpties, varbūt lai kļūtu mierīgākas. Pirmais roku pāris tās viegli noglauda, tad piedāvā paralizēto roku pārim parakstīt kādu papīru. Piebīda pildspalvu, ko tās ar lielām grūtībām satver. Kamēr paralizētās rokas cīnās, lai parakstītos, pirmais roku pāris izdara plūstošas, pārliecinošas, draudzīgas kustības. Kādu brīdi aina turpinās. Visa mūsu uzmanība ir pievērsta vienīgi rokām. Aina kļūst sevišķi emocionāla un aizraujoša.

2. piemērs. *Kur?* – mācītāja pieņemamā telpa, *Kas?* – mācītājs un noziedznieks, *Ko dara?* – noziedznieks izsūdz grēkus.

Atbalsts. Smejieties ar pirkstiem! Paraustiet rokas, ne plecus! Atcerieties, mēs nevaram redzēt jūsu seju! Visu savu enerģiju koncentrējiet pirkstu galos!

Izvērtēšana. Izlasiet izvērtējumu nodaļā "Vingrinājums mugurai".

Skatītājiem uzsveriet: vai saskarsme notika? **Aktieriem:** vai viņi stāstījumu bija izplānojuši?

Novērošanas punkti.

1. Šo vingrinājumu var veikt līdzīgi "Tikai kājas" aprakstītajā vienam izpildītājam. Ir jāparāda *Kas viņi ir, Ko viņi dara*, piemēram, viņus māc skumjas.
2. Sākumā studisti stipri vien tieksies izmantot arī sejas vaibstu spēli un citas ķermeņa daļas, kas skatītājiem, protams, nav redzamas. Ja studisti risina problēmu, lai parādītu *Kur?, Kas?, Ko?* ar rokām, viņi drīz iemācīsies izteikties ar pirkstu palīdzību.
3. Centieties izvairīties no spriedelēšanas par roku pārmērīgu iesaistīšanu. Ja studisti sāks domāt enerģijas jēdzienos, šī terminoloģija kļūs noderīga, jo režisors, lai par daudz nelietotu rokas, var ierosināt pārbīdīt enerģiju uz piemērotāku vietu.
4. Pirkstu vingrinājumi ir noderīgi roku kustību izkopšanai.
5. Šajā vingrinājumā stipri izpaužas vēlme plānot stāstījumu. Atkal vajadzēs atgādināt, uz ko jākoncentrē uzmanība!

Vingrinājums mugurai

Jebkurš izpildītāju skaits. Ar šī vingrinājuma palīdzību studistiem ir jāiemācās, ka *skatītājiem nedrīkst pagriezt muguru* ir frāze, ko lieto, lai uzturētu saskarsmi ar skatītājiem.

Aktieris mācās saskarsmi ar skatītājiem bez dialoga palīdzības vai lietojot sejas izteiksmes līdzekļus, īsi sakot – runā ar ķermeni.

Sagatavošanās darbi

Lieciet diviem studistiem iznākt klases priekšā. Vienam jānostājas ar seju pret skatītājiem, otram – ar muguru. Skatītājiem jāizveido visu ķermeņa daļu saraksts, kuras varētu izmantot saskarsmei.

Skats no priekšpuses

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. Kustīga pierē | 9. Zobi |
| 2. Kustīgas uzacis | 10. Pleci |
| 3. Kustīgas acis | 11. Izriestas krūtis |
| 4. Šķobāmi vaigi | 12. Roku delmi un plaukstas |
| 5. Raustāms deguns | 13. Kustīgs vēders |
| 6. Kustīga mute | 14. Ceļi |
| 7. Darbīgs žoklis | 15. Potītes un pēdas |
| 8. Kustīga mēle | 16. Savilkti kāju pirksti |

Skats no mugurpuses

1. Galva (nekustīga)
2. Pleci (tāpat kā pretskatā)
3. Torss (masīvs)
4. Roku delmi un plaukstas (ierobežota kustība)
5. Sēžamvieta
6. Papēži, potītes, kāju stilbi (salīdzinoši nekustīgi)

Tagad lieciet, lai atsevišķi studisti apsēstas pie klavierēm, pagriežot muguru pret skatītājiem. Ar savu spēles manieri viņiem ir jāizsaka, ko tie izjūt. Lai viņi paši atrod savu attieksmi.

Daži piemēri. Negribīga vingrināšanās, uzstāšanās koncertā, nostalgiski smeldzīga spēle.

Ievērojot sacīto, studistiem jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Ainu jātēlo ar muguru pret skatītājiem. Jāizvēlas vieta, kur dialogs nav iespējams (piemēram, baznīca, pie kalnraktuvju iegruvuma, viesstrādnieku pulcēšanās vieta u. c.).

Koncentrēšanās punkts. Ar muguras palīdzību parādīt skatītājiem savus iekšējos pārdzīvojumus, tas ir, – ko viņi pārdzīvo. Viņiem jākoncentrē uzmanība uz kaut ko, kas piesaista interesi (piemēram, cilvēki, kuri vēro vīru, kas gatavojas nolēkt no jumta dzegas, ļaudis, kuri seko kautiņa norisei vai skatās futbola spēli).

1. piemērs. *Kur?* – uzgaidāmā telpa ar vienīgajām mēbelēm – soliem, *Kas?* – bēgļi, ārsti, māsiņas u. c., *Kas noticis?* – plūdi, negaiss ar pārkonu.

Problēma – cenšanās aizmigt un mazināt diskomforta sajūtu.

Atbalsts. Neparādiet to ar sejas izteiksmi, lai runā jūsu mugura!

2. piemērs. Šajā skečā astoņgadīga meitene tēlo mazu, nejauku princesi, kurai jāpanāk, lai premjerministrs tiktu nodzīts no skatuves. Atbalstā viņai tika norādīts, ka savas dusmas un nīgrumu jāparāda ar lāpstiņām. Sekojošā reakcija notika ne vien ar visu ķermeni, bet arī balsī bija jūtams dusmu izvirdums, kad viņa vadīja laukā premjerministru. Viņai bija norādīts, ka, ejot pie galda, visas savas dusmu izpausmes jākoncentrē lāpstiņās. Šī nejaukā princese burtiski aizpildīja visu skatuvi ar savām izjūtām un problēmas atrisināšanā viņai grūtību nebija. Saistoši bija vērot, kad viņas lāpstiņas *vārijās no dusmām*.

Izvērtēšana. Vai studisti rādīja ar muguru? Vai viņi varēja atrast vairākus kustību variantus? Vai viņi izkļiedēja vai koncentrēja izteiksmi? Cik viņiem bija gadu?

Novērošanas punkti.

1. Ši vingrinājuma varianti iespējami, iesaistot atsevišķus aktierus.
2. Iesākumā nelolojiet lielas cerības. Vienīgi ar dabas dotu talantu apveltīti studisti jau pašā sākumā parādīs pilnīgu izteiksmīgumu.
3. Skolotājs-režisors šo vingrinājumu varētu iekļaut sava darba sākuma posmā, kad pirmo reizi parādās arguments *ar mugurām vai bez tām*.
4. Šis vingrinājums labi iederēsies formālajā teātrī masu skatu iestudēšanā.

Ķermeņa daļas: pilna aina. Pēc katra individuāla vingrinājuma vai vingrinājumu sērijas ķermeņa daļām sadaliet grupu sīkākās grupiņās. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Aina jāspēlē, kā parasti, lai studisti būtu skatītājiem labi redzami.

Koncentrēšanās punkts – uz kādu noteiktu ķermeņa daļu.

Novērošanas punkti. Ņemiet vērā, ka daudzas klīrīgas izdarības ir liekas. Piemēram, vingrinājumus apguvušie studisti, kuri agrāk paļāvās uz sejas vaibstu spēli, daudzos gadījumos šo *atbalsta spieķi* būs pazaudējuši.

Vingrinājumi pilnīgai ķermeņa iesaistīšanai

Ķermeņa pilnīga iesaistīšana

Divi vai vairāki izpildītāji – vecāko kursu studisti.

Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Jāizvēlas aina, kurā ķermenis darbojas no matu galiem līdz pat papēžiem.

Koncentrēšanās punkts – iesaistīšana no matu galiem līdz papēžiem.

Vingrinājumi. Jaunas lugas pirmais mēģinājums, svētceļnieki lēnītēm virzās uz templi, akvalangisti dzelmē meklē dārgumus, laukakmens novelšana no alas ieejas, bezsvara stāvoklis kosmiskajā kuģī.

Ritmiska kustība¹

Pilna dalībnieku grupa. Lieciet izpildītājiem sēdēt vai stāvēt lielā laukumā. Skolotājs-režisors nosauc kādu priekšmetu (vilcienu, lidmašīnu, kosmisko kuģi, veļas mašīnu u. c.). Izpildītājiem tūlīt bez domāšanas jāizdara kāda kustība, kas izraisa raksturīgas asociācijas ar nosaukto priekšmetu. Ļaujiet viņiem kustības turpināt, līdz tās kļūst vieglas un ritiskas. Kad tas noticis, lieciet studistiem pārvietoties telpā, turpinot kustības.

¹ Sk. arī "Pastaiga bez noteikta mērķa".

Atskaņojiet kādu mūzikas ierakstu vai iesaistiet pianistu, lai kustības notiktu mūzikas pavadījumā. Izveidojiet ainu, kad studisti izdara šīs kustības.

Piemērs. Visa grupa tiek veikli iesaistīta, nepārtraucot kustību ritmu. Studists, kurš atveidojis visintensīvākās kustības, kļūst par *iekšā saucēju*. Divas meitenes, ar rokām veicot propellera kustības, kļūst par dejojājām, cita meitene – par māti, kas izmisīgi, skraidot no viena gala uz otru, meklē savu bērnu utt.

Uz skatuves izvēršas aizraujošs, dzīvespriecīgs karnevāls.

Muskuļu sasprindzinājums

Divi vai vairāki izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Ikvienam studistam ir jāsasprindzina kāda ķermeņa daļa un tādai tai jāpaliek visu laiku, kamēr aina tiek spēlēta. Taču tai nav jābūt tikai ainas sastāvdaļai, tai jābūt gandrīz vai personiskai lietai. Lai gan publika šo saspringumu vienmēr pamana, aktieris nedrīkst to rādīt skatītājiem. Ja studists-aktieris, piemēram, nodomājis, ka viņam viena kāja ir stīva, viņš nedrīkst to attaisnot kā iedzimtu klibumu, viņam jātēlo tā, it kā šis stīvums skar viņu tikai un vienīgi personiski.

Koncentrēšanās punkts – kādas ķermeņa daļas sasprindzinājums.

Izvērtēšana. Vai aktieri savu muskuļu saspringumu attaisnoja vai vienkārši darbojās? Vai viņu koncentrēšanās uz saspringtiem muskuļiem padarīja aktieru rīcību spontānu? **Aktieriem:** vai jūsu koncentrēšanās uz muskuļu saspringumu palīdzēja jums brīvi reaģēt?

Novērošanas punkti.

1. Sākot šo vingrinājumu, ņemiet vērā, ka daudzi izpildītāji sasprindzinās tieši tos muskuļus, ar kuriem jau ir problēmas (piemēram, ja kādam ir stīvs kakls, viņš to izvēlēsies arī vingrinājumam, studisti, kuriem ir dzīva vaibstu spēle, koncentrēsies tieši uz sejas muskuļiem). Studistiem to nevajag norādīt, kamēr visa grupa pirmo reizi nav izņēmusi visu vingrinājumu.

Pēc tam kad notikusi izvērtēšana, lieciet studistiem ainu atkārtot, bet sasprindzināt citu muskuli. Lieki piebilst, ka tam būs vajadzīgas vairākas papildu nodarbības.

2. Pretošanās koncentrēšanās punktam, kas gan notiek visos vingrinājumos, šeit izpaudīsies jo sevišķi. Izvēle sasprindzināt to pašu muskuli, kas jau tāds ir, radīs šķēršļus problēmas risināšanā.

3. Šis vingrinājums visu laiku neļauj atslābt koncentrēšanās punktam, kamēr vien tas jaušams uz skatuves. Ir gadījumi, kad studists, kurš izrāda pretošanos jebkuras problēmas risināšanā, šoreiz tai intensīvi lauzīsies cauri.

Marionetes un/vai automatizācija

(Var lietot kā papildu materiālu)

Pārrunājiet ar studistiem marionešu kustības ar aukliņu palīdzību. Ja iespējams, atnesiet līdzi ar aukliņu vadāmu marioneti, rotaļlietas un lelles, lai studisti tās pavēro.

1. **vingrinājums.** Divi vai vairāki izpildītāji.

Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts – personāžiem jākustas kā marionetēm.

2. **vingrinājums.** Tas pats, kas 1. vingrinājumā, tikai tagad ir marionetes un cilvēki.

Piemēri. Kāds varens vīrs veikli komandē lielu ļaužu grupu – marionetes, vai arī – marionešu teātra vadītājs sniedz izrādi.

3. **vingrinājums.** Sekojošais vingrinājums domāts bērniem, tas ir iepriekšminētā variants.

Skolotājs-režisors parāda ainu *Kur?* – rotaļlietu veikalā, *Kas?* – rotaļlietas, veikalnieks, pircēji, staigājošas lelles, dejojošs lācis, ķipars, balerīna, automātiski iedarbināmas rotaļlietas.

4. **vingrinājums.** Dažādojiet iepriekšējās ainas, koncentrējieties uz rotaļlietām, kas darbojas ar mehānismu palīdzību, piemēram, dators, elektriskais pulkstenis u. c.

VI. Harmoniska skatuves aina

Pamati

Viena no pieredzējuša aktiera iezīmēm ir dabiskas, mērķtiecīgas skatuves kustības. Skatuves kustības ir harmoniskas skatuves ainas daļa. Skolotājam-režisoram nav tieši jārāda, kur aktierim jāstāv, kā jāuznāk un jānoiet no skatuves, izņēmums ir gadījums, kad ieņemamās pozīcijas pastiprina vai pavājina attiecības, noskaņojumu, raksturojumu.

Harmoniskai skatuves aintai doma jāpadara dziļāka, jānostiprina tēlu attiecības un noskaņojums. To panāk ar aktieru darbību un dizainu. Tā ir

aktiera dzīvošana dekorācijās, krāsās, tērpu un rekvizītu fonā. Tā ir iemiesošanās skatuvē.

Harmoniska skatuves aina jāsaprot šādā veidā: aktierim ir jānācās apsvērt ainas prasības, visu laiku viņam jābūt modram, kustoties uz skatuves, viņam jāreķinās ar pārējiem aktieriem, kā arī jāievēro sava vieta kopainā.

Aktierim jābūt ļoti iejūtīgam attiecībā uz skatuves ainas harmoniju, viņam jāpanāk, lai neatslābst skatītāju interese, lai darbā būtu skaidras un noteiktas vadlīnijas.

Formālā tēlojumā norādījumi nekad nedrīkst traucēt vai *parādīties* kā iemācīta atbilde. Aktieris nedrīkst kustēties no dīvāna līdz krēslam un tālāk līdz durvīm kā neveikls dejotājs, kurš no galvas iemācījies dejas soļus. Patvaļīgi uztipta, pāragra norādīšana nenobriedušam aktierim rada ne tikai nepatīkamu stīvumu, bet arī padara aktierus nespējīgus uzveduma laikā pārdzīvot krīzes situācijas.

Studists, kurš mācīts izprast skatuves ainas harmoniju, kustoties uz skatuves, ļoti apzinīgi novērtēs režisora darbu un apzināsies savu vietu kopainā. Harmoniska skatuves aina spēj pārvarēt jebkuru krīzi. Improvizācijā šo punktu ir nepieciešams saprast. Līdzīgi kā ar citām skatuves iemaņām, studistiem šo spēju veidot ainu vajag apgūt, lai tā kļūtu par viņu otru dabu.

Harmoniska skatuves ainas veidošana rada tieši tādas attiecības, kādas gan aktierim, gan režisoram vajadzētu attīstīt improvizācijas teātrī. Tas nozīmē – dot un ņemt kā aktierim, tā režisoram. Režisoram ir atšķirīgs ieskaits un viņš raugās no skatītāja redzespunkta, tāpēc viņš var (novērojot, ko aktieris sasniedz spontāni) paņemt no aktiera labāko, kas vajadzīgs ainai un atkal to atdot viņam atpakaļ. Režisors tādā veidā atlasa, atmet, pieliek to, ko vajag darīt uz skatuves, plus vēl dramaturga ierosinājumus. Šādā veidā aktieris un režisors strādā kā viena vienība, nostiprinot pa-beigto spēli ar visu studistu individuālo, radošo enerģiju.

Spēja redzēt skatuvi no publikas skatu punkta aktierim dod pārliecību darbībai un tādā veidā spert platu soli preti individualitātei, atbrīvojoties no kropļīgiem egocentriskiem efektiem un izrādīšanās.

Dzīvā skatuves spēle

Dzīvā skatuves spēle ir cieši saistīta ar harmonisku skatuves ainu, un tās abas attīstās roku rokā.

Pat visaugstākās klases režisors un aktieris ne vienmēr spēs atrast saistošāko, dzīvāko spēles variantu. Tāpat kā harmoniskai skatuves aintai, arī dzīvai skatuves spēlei savā izpausmē ir jābūt neuzmācīgai un spontānai. Tas var notikt tikai tad, ja tā izaug no radošām skatuves attiecībām. Spēle būs radošāka un dzīvāka, apgūstot sekojošos skatuves vingrinājumus, nevis tikai daudzas darba stundas veltījot scenārija pētīšanai.

Skatītāju un aktieru unisons

Režisora frāzes *Lai skatītājs un aktieris būtu virsotnē*, kā arī *Nešūpojiet laivu!* (resp., *Neizjauciet līdzsvaru!*), liks studistiem ar lielāku iejūtību izturēties pret harmonijas problēmu.

No vārda *harmonija* meistarības apgūšanas nodarbībās vispār piesardzīgi izvairās, jo būtībā tas nav nekas cits kā tikai etiķete. *Lai skatītājs un aktieris būtu unisonā* – šim viedoklim jāklūst par katra studista problēmu. Kad tas pilnībā saprasts, var ieviest terminu *harmonija*, taču pat profesionāliem aktieriem frāze *Skatītāja un aktiera unisons* skaidrāk izsaka atbildi nekā komentārs par vāju harmoniju. Dažreiz pat profesionāliem aktieriem der atgādināt, kāpēc viņi ir uz skatuves.

Uz skatuves dažkārt atgadās daudz interesantu brīžu, kad aktierim, cenšoties iemiesoties skatuves dzīvē, nākas iekustināt pārējos kolēģus. Kad režisors atbalsta veidā saka: *Iemiesojieties labāk skatuves dzīvē!*, viņš nekad nedrīkst nosaukt aktiera vārdu. Ikviens aktieris, kurš atrodas uz skatuves, ir atbildīgs par visu, kas uz tās notiek. Ja daži aktieri neapzinās, cik svarīga ir iemiesošanās uz skatuves, pārējiem viņi uz to ir jānudina. Ja tas neizdodas, visiem kopā ap šiem neveiksminiekiem ir jārada iemiesošanās piemēri. Šī kolektīvi izkoptā apziņa radīs nepārtrauktu, elastīgu, dzīvu skatuves ainu. Zināmā mērā, kad vien tas vajadzīgs, katrs aktieris izpilda gan režisora, gan sufliera funkcijas.

Kad aktieri veido visu kopainu, šāda rīcība var tikai iepriecināt. Piemēram, aina risinās kādā birojā. Hovards ir nostājies pretī sekretārei, pārējie sekretāri nevar redzēt. Hovards, šķiet, ignorē faktu, ka viņš izjauc harmoniju un neievēro atbalsta norādījumu: *Radiet reālu skatuves ainu!* Sekretāre vienkārši pasaka: *Vai jūs, lūdzu, neapsēstos?*, arī: *Vai jūs napanāktu šurp?* Ja vēl aizvien neseko reakcija, viņa var fiziski pavirzīt Hovardu sev izdevīgākā pozīcijā attiecībā pret skatītājiem. Ja arī tas nav iespējams, viņa pati sevi *nobloķē*.

Ja studisti visā pilnībā izpratīs frāzi *Skatītāja un aktiera unisons*, viņi patiešām būs brīvi. Un nevienam nebūs ko pārnest.

Vingrinājumi

Skatītājiem neredzamais enerģijas avots

Divi vecāko kursu studisti. (Vislielākā iespēja attīstīt ainas uzvedumam, bet tas var *aiziet bojā*, ja izpildītāji nezinās, kā lietot koncentrēšanās punktu).

Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?*, *Ko dara?*.

Ko dara? ir jābūt tādai darbībai, kas pilnīgi iesaista abus izpildītājus, piemēram, gatavošanās piknikam, pošanās uz balli, koncertu utt. Izpildītāji arī vienojas par centrālo problēmu. Abiem jābūt fiziski iesaistītiem, domās jākoncentrējas tieši uz šo problēmu (sk. nodaļu par kustībām).

Koncentrēšanās punkts. Katram izpildītājam ir atļauts stāstīt publikai un būt pilnībā aizņemtam ar savu viedokli par tematu, par ko iepriekš vienojušies. Tajā pašā laikā katram izpildītājam jāiesaistās savstarpējā darbībā tā, ka visu laiku vienam ir vajadzīga otra palīdzība, piemēram, piknika gadījumā līdzņemamo sviestmaižu gatavošanai, palīdzot sameklēt visas vajadzīgās lietas utt., tajā pašā laikā turpinot dialogu, kas attiecas uz iepriekšējo sagatavošanos, kā arī uz nupat notiekošo darbību.

Atbalsts. Pasniedziet viens otram vajadzīgās mantas! Nemainiet savu viedokli! Uzturiet darbību starp jums abiem! Esiet saistīti viens ar otru tāpēc, ka atrodaties uz skatuves!

Piemēri. *Kur?* – virtuvē, *Kas?* – divas māsas, *Ko dara?* – palīdz viena otrai gatavoties piknikam. Vienai aiziet prom.

Kur? – uz mauriņa, *Kas?* – mīlētāji, *Ko dara?* – spēlē kroketu. Vienojas par skūpstīšanos publiski.

Kur? – kreketa spēles alejā, *Kas?* – vīrs un sieva, *Ko dara?* – spēlē un skaita punktus. Vienojušies par – *Ko darīt ar viņa māti?*. (Ja šī šablona situācija izraisa konfliktu, tā jāpārtrauc un jārada cita.)

Jautājums *Ko darīt ar veciem ļaudīm?* būtu noderīgāks nekā *Ko darīt ar māti?*. Bet tas ir gluži dabiski.

Izvērtēšana. Vai viņu enerģijas avots sakrita ar uzskatiem? Vai viņi darbojās vienoti? Vai *Kur?* tika lietots pastāvīgi? Vai viņu enerģijas avoti bija pilnīgi atšķirīgi? Vai tie noturējās vienā līmenī, kamēr *Kur?*, *Kas?*

un *Ko?* viņus pilnībā iesaistīja? Vai viņi lietas ietērpa vārdos, nepārvietojot enerģijas avotu?

Divas ainas (dot un ņemt).

Divas ainas, kurās tiek dots un ņemts, ir cieši saistītas ar klausīšanos un runu, un šim nolūkam tās arī ir jāizmanto. Šī vingrinājuma četras pirmās daļas A caur D jālieto klausīšanās un runas problēmās. Lai arī sekojošie vingrinājumi attiecas tieši uz harmonisku skatuves ainu, A caur D ir jābūt iepriekš, lai situācija būtu skaidrāka. Neklausoties komanda (grupa) nevar ne dot, ne ņemt. Un ja viena komanda ņem, otra bez balss līdzdalības nevar dot, balss piedalās gan ar spalģumu, gan rezonansi, gan skaidrību. Šim nolūkam – *dot un ņemt* (pēc izpildītāja izvēles) sevišķi vērtīga ir runas rezonanse. Šo vingrinājumu var spēlēt ar abām komandām tik uzmanīgi, ka, dodot un ņemot, dialogs izriet no dziļuma un rezonances. Dodot un ņemot, balsij ir jābūt kā mūzikas instrumentam un jāliek just tās toni. Šo spēju *dot un ņemt* izpildītāji var izkopt līdz tādai meistarībai, ka dažkārt komandas ainu *dot un ņemt* izpilda ar vienu vārdu. “Divas ainas” radās, kad tika ievērots, ka aktieriem rodas grūtības, kad uz skatuves ir vairāk nekā četri aktieri un uzmanības centri arī ir vairāki, piemēram, restorānā, viesībās u. c.

A. Dot un ņemt (ar noteiktu virzienu)

Sadaliet studentus komandās pa četriem, tās savukārt daliet apakšgrupās pa divi. Novietojiet uz skatuves divus galdus, pie katra galda pa vienai apakšgrupai. Apakšgrupu dalībnieki vienojas par savstarpējām attiecībām (piemēram, apakškomandā A vīrs un sieva nolemj šķirties, apakškomandā B divi biznesmeņi mēģina vienoties par līgumu). Vingrinājuma laikā apakškomandas savā starpā nedrīkst mainīties. Katra apakškomanda darbojas neatkarīgi. Abas apakškomandas ainas sāk vienlaicīgi. Kad studenti sākuši darboties, iejaucas režisors un nosauc vienu apakškomandu, teiksim A. Šajā laikā apakškomandai B ir jāpazūd no fokusa, t. i., nav jāatrodas uzmanības centrā, bet tai jābūt it kā satvaram, ierāmējumam apakškomandai A, citiem vārdiem sakot, kad tiek izsaukta apakškomanda A, viņu spēle nokļūst skatuves uzmanības centrā un vienlaikus tai uzmanību pievērš skatītāji. Tajā pašā laikā apakškomandai ir jāpārtrauc vizuālās un skaņu darbības. Bet apakškomandai B nav jāastingst, tai jāturpina problēmas risināšana, kaut arī tā vairs neatrodas uzmanības centrā. Kad skolotājs-režisors izsauc B apakškomandu, tai jādodas atpakaļ

fokusā un jādarbojas saskaņā ar skatītājiem, kamēr apakškomanda A atvirzās malā un pārtrauc kā skaņu, tā vizuālās darbības.

Risināmā problēma slēpjas studistu spējā prast turpināt spēli, pārtraucot jebkuras fiziskās kustības, bet nesastingstot, kad apakškomandas atvirzās malā un neatrodas uzmanības centrā.

Piemēri. Kad tiek izsaukta apakškomanda A, otra, t. i., apakškomanda B (biznesmeņi mēģina vienoties par līgumu) varētu darbību turpināt, kaut arī ir pārtraukta skaņu un vizuālā darbošanās. Savu ainu viņi varētu turpināt, lasot līguma tekstu, saspringti domājot, galvu rokās atbalstot, pētoši raugoties viens otrā. Kad tiek izsaukta apakškomanda B, otrā apakškomandā A (vīrs un sieva apspriež šķiršanos) var viens otram pagriezt muguru, dūsmās elstot, grūtsirdīgi sēdēt, apkampties, klusēt. Šie piemēri palīdzēs apakškomandām atrasties ārpus uzmanības loka, bet turpināt problēmas risināšanu.

Novērošanas punkti.

1. Ja kāda no apakškomandām, gaidot savu *kārtu*, sastingst, tā problēmu nav atrisinājusi. Daudziem studistiem ir grūti uzturēt attiecības un spēles spriedzi klusumā. Viņi tagad iemācīsies uzturēt nerimtīgu darbību arī klusējot, ja rodas sarežģījumi, izpildot papildu vingrinājumu "Klusās spriedzes ainas".

2. Pavērojiet studistu spontāno reakciju, attālinoties no centra nesastingušiem neatkarīgi no režisora dotajiem piemēriem.

3. Piemēri ir doti, lai padarītu saprotamāku un labāk demonstrējamu rīcības būtību, taču režisoram nav jādod piemēri nodarbību laikā. Tos, kuri pretojas vingrinājumam, sakot, ka tas ir *muļķīgi, neiespējami* utt., iedrošiniet, lai strādā pie šīs problēmas, mēģina to atrisināt, pat ja neveicas.

4. Pirmo reizi šo vingrinājumu "Divas ainas" dodiet **Kur?** nodarbību laikā, kad uz skatuves ir pieci vai vairāki izpildītāji, visi atrodas kustībā un reizē runā.

B. Lietojot "dot"

Apakškomandas seko tiem pašiem norādījumiem kā A daļā, izņemot to, ka režisors vairs neizsauc, bet apakškomandas pašas nostāda viena otru fokusā. Kā to izdarīt, jāizlemj pašām apakškomandām.

C. Lietojot "ņemt"

Sekojiēt jau dotajiem piemēriem. Taču tagad apakšgrupām fokuss jāpārņem vienai no otras. Tas bieži rada kļaidāšanu un sajukumu, bet neatlai-

dieties. Ja šādi tiek forsēta spontāna izvēle, lai fokusētu problēmu, studisti dziedās, lēks pāri krēsliem, stāvēs uz galvas utt., ja tas būs nepieciešams. Pavērojiet studistu ārkārtīgi lielo enerģijas pieplūdumu un spontanitāti, kad viņi, problēmu risinot, cenšas iekļūt fokusā.

D. Izpildītāju izvēle

Atkārtojiet vingrinājumu, bet šoreiz apakškomandām *jādod* un *jāņem* fokuss vienai no otras, atbilstoši situācijai.

Izvērtēšana. Vai dodot bija problēma, atrodoties fokusā? Atbilde gandrīz katru reizi ir: *Jā. Kāpēc? Mēs nevarējām dzirdēt otru apakšgrupu un nezinājām, kad tā būs gatava pārņemt fokusu.*

Kad jūs bijāt gatavi *dot* fokusu? *Kad otra apakškomanda bija sasniegusi kulmināciju.*

Vai jums bija problēma, ieiet fokusā? *Jā. Kāpēc? Tāpēc, ka nevarējām sasniegt kulmināciju pietiekami labi, lai to paņemtu no viņiem.*

Izvērtēšana liks lielai daļai aktieru saprast, ka, dodot vai ņemot, attiecības ir jāuztur spēkā un tām jābūt savā vietā, iekams spēle nonāk fokusā. Improvizācijas teātrī studistam ir jāzina, kad *dot* un kad *ņemt* fokusu. Katrā gadījumā būs redzams rezultāts: kāpināta skatuves enerģija un skaidrāka skatuves aina.

Novērošanas punkti.

1. Kad uz skatuves ir liels juceklis, visi runā reizē, dodiet atbalstu "Divas ainas", un aktieris *dos* un *ņems*, kā tas kurā reizē būs vajadzīgs, t. i., ļaus citiem darboties, patris atrast vietu un laiku, lai arī pats izteiktos.

2. Šo vingrinājumu vajag pastāvīgi atkārtot visā nodarbību laikā. *Rāmi* var lietot pārmaiņus ar *fokusu*.

3. Šis vingrinājums ir svarīgs arī režisoriem.

Savienoties un no jauna sadalīties

Ja iespējams, šo vingrinājumu vajadzētu izdarīt tūlīt pēc "Divām ainām". Ļoti saistoši vērtēt, kā to izpilda vecāko kursu studisti, kuriem ir labas iemaņas vervelēšanā.

Grupu sadala komandās pa četriem, sešiem vai astoņiem. Komanda vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* un tad sadalās apakškomandās. Studisti spēlē ainas, ņemot un dodot atrašanos fokusā, kā to darīja "Divās ainās". Kad aina atrodas kustībā (darbībā), režisors iesaucas: *Savienojieties!* Apakškomandas savienojas. Kad režisors dod komandu: *Sadalieties no*

jauna!, apakškomandas atkal sadalās, aktieri turpina spēlēt ainu ar citiem partneriem, pielietojot došanas un ņemšanas metodi.

Režisors komandu *Savienojieties!* un *Sadalieties no jauna!* var dot tik bieži, cik viņš to vēlas. Komandu *Atlikt!* režisors dod, lai studisti varētu ainu pabeigt un nokļūt atpakaļ pie savām pirmajām apakškomandām.

Piemēri: *Kur?* – parkā, *Kas?* – fotogrāfs un klients (A apakškomanda), bērnaukle un montieris (B apakškomanda). *Kur?* – deju studijas atsevišķās kabīnēs, *Kas?* – pedagogs un 10 g. v. meitene (A apakškomanda), skolotājs un vecāks vīrs, intervētājs un jauns apmeklētājs (B apakškomanda).

Vientuļais vilks

Nepārskaitļa komandas. Šis vingrinājums ir līdzīgs vingrinājumam “Savienoties un no jauna sadalīties”, vienīgā atšķirība, ka vienā apakškomandā jābūt vienam pašam aktierim. Citiem vārdiem sakot, ja komandā ir pieci, tad apakškomandās būs divi – divi, divi un viens studisti.

Šeit problēma kļūst sevišķi interesanta aktierim, kurš ir viens, kad viņš cenšas iekļūt fokusā vai atrodas *ierāmējumā*. Šajā vingrinājumā nav jalieto komandas *Savienojieties!* un *Sadalieties no jauna!*

Piemēri.

Divi un viens. *Kur?* – veco ļaužu pansionāta dārzā, *Kas?* – divi vecāki vīri (A apakškomanda), viena veca sieviete (B apakškomanda).

Divi, divi un viens.

Kur? – avīzes redakcijā, *Kas?* – divi reportieri (A apakškomanda), galvenais redaktors un fotogrāfs (B apakškomanda), ekspedīcijas strādnieks (C apakškomanda).

Novērošanas punkti.

1. Kamēr netiek dota pavēle *Savienojieties!*, apakškomandas darbojas katra par sevi. Laikā, kad jāizpilda komanda *Savienojieties!*, aktieru dialogi un darbība savstarpēji pārklājas. Kad studisti no jauna sadalās, apakškomandas veido jaunas attiecības ar nupat iegūto partneri.

2. Šo vingrinājumu var veikt, ja komandā ir četri vai vairāki izpildītāji kā viena vienība (piemēram, grupa ļaužu sapulcējusies ap satiksmes avārijas vietu, politiskais mītiņš, pikniks u. c.).

3. Kad komandas vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, viņu *Kas?* un *Ko?* būs atšķirīgi, bet atrašanās vieta *Kur?* nemainās, tā sakot, zem viena jumta.

Vietas maiņa

Jebkurš izpildītāju skaits. Veicot šo vingrinājumu, aktieri atrodas nepārtrauktā pašveidošanās stadijā. Jebkurš aktieris var iesākt kustību. Kad viens aktieris izdara kustību, arī pārējiem jāveic tā pati kustība. Piemēram, ja viens aktieris virzās lejup pa skatuvi, pārējiem jāatrod iemesls, lai virzītos augšup (pa labi un pa kreisi).

Ja ir divi aktieri, tad otrs turpina kustību tieši tādā pozīcijā, kādā apstājās iepriekšējais.

Cits variants. Liela aktieru grupa ar daudzām apakškomandām. Divu aktieru apakškomandas ietilpina lielākā grupējumā gluži kā kokteiļu vakarā. Ja vienā komandā, piemēram, ir desmit aktieri, jāizveido piecas apakškomandas (pa diviem aktieriem katrā) un tām jāmainās vietām citai ar citu, tiklīdz kāds izdara kustību, taču visu laiku aktieri paliek pie sava *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* (vienā un tajā pašā apakškomandā).

Koncentrēšanās punkts – nepārtraukta pārējo aktieru un partneru vērošana.

Izvērtēšana. Skatītājiem – vai kustība bija vienota? Vai aktieri atrada paņēmienus, kā labāk iekļauties pretspēlētāju pozīcijā?

Novērošanas punkti.

1. Dotajā situācijā aktieri viens otru var nepazīt. Piemēram, viesībās personāžiem citam citu būtu jāpazīst, bet tas nav iespējams dzelzceļa stacijā.
2. Koncentrācija, kas prasa savu partneru kustību novērošanu, vienlaicīgi iesākot kustību, rada interesantu, kūsājošu dzīvību uz skatuves, jo visi aktieri ir ļoti uzmanīgi.
3. Neatļaujiet komandām izraudzīties *iestudētas* kustību situācijas kā mākslas galerijā. Atgādiniet studistam-aktierim, lai uztur spriedzi.
4. Visas pozīcijas un ritma kustību maiņa jānosaka pēc iepriekš saskaņotām normām.

Skatītājiem jāredz ikviens aktieris

(Harmoniska skatuves ainas pārveidošana)

Radīt harmonisku skatuves ainu un būt unisonā ar skatītājiem – tam ir jāklūst par organisku procesu. Taču šis vingrinājums sevišķi palīdzēs, lai pastiprinātu vizuālo saikni starp aktieri un skatītāju. Tam ir arī nozīme, stimulējot aktieru netradicionālo darbošanos uz skatuves.

Skatuves bloki, nolaižamās dekorācijas un slīpās virsmas ir sevišķi noderīgas, lai atrastu un pielietotu dažādus skatuves līmeņus.

1. Uz tāfeles uzzīmējiet līniju no atsevišķa (individuāla) aktiera skatu punkta uz zālē sēdošo vienu skatītāju.
2. Lai palielinātu perspektīvas apzināšanos, lieciet, lai studists paceļ plaukstu dažu sprižu attālumā no sejas un pavēro, ka priekšmeti aiz viņa rokas, kaut gan lielāki, gandrīz izzūd no redzesloka.
3. Pārrunājiet bloku un nolaižamo dekorāciju lietošanu, lai nostiprinātu vizuālo saikni un radītu saistošu skatuves ainu, ieviešot dažādus līmeņus.
4. Lieciet, lai komandas spēlē ainas kā parasti, paturot prātā aktieru skatītāju vizuālo saikni un lietojot skatuves dažādos līmeņus.
5. Kad atskan komanda *Mainieties!*, izpildītāji: (a) nepārtraukti maina skatuves ainu, (b) aktieri iesāk maiņu.

Novērošanas punkts. Profesionāli aktieri var izmantot šo vingrinājumu, lai atsvaidzinātu iepriekš mācīto, tas varētu būt arī atgādinājums, ka viņiem jācenšas radīt saistošas skatuves ainas tā, lai katrs aktieris skatītājiem būtu redzams.

Masu skati

Lai masu skatiem piešķirtu vitalitāti, katram dalībniekam ir jābūt personībai. Improvizācija ar šādiem personāžiem pirms iesaistīšanās ainā var dot labu materiālu līdzdarbībai masu skatos. Ir ļoti svarīgi, lai masu skatos būtu labi saredzams ikviens aktieris. Masu skatus dažkārt atdzīvina tā sauktās lautzāses līnijas, tās rodas, aktieriem nostājoties ar muguru pret skatītājiem (sk. V nodaļu).

Piemērs. Lai izveidotu masu skata ainu, kurā daudz cilvēku nervozi kļūst ap kādu katastrofas vietu, improvizāciju izmanto šādi: pirms došanās uz skatuvi katra ģimenes grupiņa vai atsevišķs izpildītājs ir jāievieto savā mājā. Katra grupa vienojas par savu *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Šim nolūkam paredzēta liela telpa ārpus skatuves, kurā vienlaicīgi izvietojas ap piecdesmit šādu vienību. Visi aizņemti ar savām personīgajām interesēm. Daži dodas apciemot draugus, citi sarunājas ar kaimiņiem aiz žoga utt.

Režisoram jāiet *pa ielu* un dažbrīd jādod komanda *Fokuss!*. Tad katra grupa iejūtas savās ģimenes attiecībās. Kad atskan nelaimi vēstošā sirēna, sākas īsts juceklis un parādās dažas patiešām interesantas ainas, skriešana no mājas uz māju, darbošanās ar bērniem spēļu laukumos, dokumentu glābšana utt. Tad ļaudis skrien uz nelaimes vietu – uz skatuvi. Šādā veidā viņi patiešām kļūst par dzīvu, satrauktu ļaužu pūli.

Noiešana no skatuves un uznākšana

Aktierim ainā ir pilnīgi jāiekļaujas, ne tikai uznākot uz skatuves, bet arī noejot no tās. Tieši šādas sīkas detaļas piešķir izrādei spožumu.

Formālās lugās dramaturgs un režisors parasti izgaismo fokusu, taču daudzi aktieri to pamet novārtā. Improvizācijas teātrī detaļas bieži paliek neievērotas un aktieriem uznākšana un noiešana no skatuves var kļūt pavirša. Sekojošais mēģinājums ir domāts, lai padarītu ikviena aktiera uznākšanu un noiešanu no skatuves spilgtu un iespaidīgu.

Vingrinājums A.

Divi vai vairāki izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Lieciet, lai komandas izvēlas tādu vietu *Kur?*, kurā būtu nepieciešams pēc iespējas biežāk uznākt un noiet no skatuves, piemēram, kādās viesībās vai uzgaidāmā telpā utt. Katram ainas dalībniekam vismaz vienu reizi ir jāuznāk uz skatuves un jānoiet no tās. Ja aina atļauj, tas jāizdara vairākas reizes. Pēc vēlēšanās to var darīt arī divatā.

Koncentrēšanās punkts. Aktierim savai uznākšanai un noiešanai pašam jāizvēlas *ierāmējums*. Viņu, protams, ierobežo *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Aktieris var ielidot, iesojot, iedejot, iekrist, ienākt dziedādams, smie damies, klieudzot vai runājot. Nepieciešams atturēt aktieri no slēpšanās, kad viņš uznāk uz skatuves.

Šis vingrinājums aktierim dod iespēju izgudrot daudzus saistošus paņē mienus, kā tikties ar skatītāju.

Vingrinājums B.

Otrā aina. Apgriezts akcentējums.

Tagad aktieri, kuri atrodas uz skatuves, cenšas izgaismot sava kolēģa noiešanu no skatuves.

Sākšana un beigšana.

Meistarības apgūšanas nodarbībās atkārtojiet vingrinājumu ar sākšanu un beigšanu. Šis vingrinājums novelk stingru līniju starp darbību uz skatuves un ārpus tās. Tas sevišķi iezīmē uznākšanas un noiešanas brīdi.

VII. Izsmalcināta iejušanās vidē

Improvizācijas teātra aktierim vienmēr ir jādzird un jāredz savs līdzspēlētājs, ja viņš ir uz skatuves un tēlo. Viņam ir jāskatās un jāredz viss, kas uz skatuves notiek. Tas ir vienīgais pareizais veids, kā spēlēt aktieru ansambli.

Sekojošie vingrinājumi noderēs kā materiāls arī formālajam teātrim. Ja ar tiem sirsnīgi nodarbosies, tie palīdzēs aktieriem atbrīvoties no stīvuma un mākslotām pozām, jo tad, kad aktieris redz otru aktieri un iekļaujas cita dialogā, darbs uz skatuves iegūst lielāku dabiskumu. Ja formālā teātra aktieris redzēs pārējos kolēģus, ne tikai viņu tēlotos personāžus, aktiera spēle būs brīva no samākslotības.

Improvizācijas teātra aktierim ir jābūt pārliecinātam, ka vārdu ritumam jābūt raitam; taču, protams, arī klusēšana, ja tā sakāpina uzmanību, ir uzteicama. Klausīšanās un skatīšanās vingrinājumiem ir ierādāma īpaša vieta visā aktiera mākslas meistarības apgūšanas procesā.

Klausīšanās

Negadījuma atstāstīšana

Iesildišanās vingrinājums.

Divi aktieri. Aktieri atrodas uz skatuves. A stāsta notikumu B, kurš pēc tam to atstāsta, pielikdams klāt krāsas.

Piemērs. Stāsta A. *Es gāju pa ielu, liekas, bija noticis satiksmes negadījums, autoavārija. Ap mašīnu bija sapulcējušies cilvēki. Gribēju redzēt, kas noticis. Ar elkoņu palīdzību izlauzos cauri pūlim.*

Stāsta B. *Gāju pa pelēcīgu ielu, man šķita, ka bija notikusi autoavārija, sadūrušās divas mašīnas – zaļa un melna. Ap mašīnām rosījās pulciņš ļaužu, ģērbtu rozā un zilās kleitās un tumšos uzvalkos. Liku lietā savas sārtās un zeltā gredzenotās rokas, lai izlauztos cauri pūlim, kurā bija blondas un tumšmatainas sievietes un vīrieši.*

Tad viņi mainās lomām – B stāsta A, un A pārstāsta, piepušķodams ar krāsām.

Novērošanas punkti.

1. Dažreiz ir labāk, stāstot tikai ieskicēt krāsas, lai stāstījuma bagātināšana ar krāsām paliek atstāstītājam. Šī vingrinājuma mērķis – saskatīt negadījumu visā krāsainībā tieši klausīšanās brīdī.
2. Šo pašu vingrinājumu var izpildīt, klausīšanās laikā koncentrējoties uz kādu citu vizuālu aspektu (piemēram, priekšmetu aprisēm).
3. Šis vingrinājums varētu būt arī solis uz *Kur?* ietērpšanu vārdos.
4. Aktierim, pārstāstot notikumu, nevajag to sevišķi izpušķot. Viņš vienkārši atstāsta, ko dzirdējis, bagātinot stāstu ar krāsām.

Divas ainas

Atkārtojiet iepriekšējās nodaļas vingrinājumu. Ir ļoti vērtīgi, ja studisti viens otrā ieklausās.

Pilnīgs aklums

Komandās divi vai vairāki studisti. Vajadzīgi acu aizsegi, daudz skatuves rekvizītu, telefons. Pēc vienkāršas *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* norunāšanas vienas komandas dalībniekiem aizsien acis. Kamēr dažādi priekšmeti tiek doti no rokas rokā, viņiem jāizdomā, kas notiek, piemēram, kafijas vakarā. Aktieriem ar aizsietām acīm ir jākustas pa skatuvi, it kā viņi varētu redzēt.

Atbalsts. Iemācieties taustoties tā kustēties, it kā jūs visu redzētu! Uzkariniet savu cepuri! Esiet drosmīgāki!

Izvērtēšana. Vai viņu kustības bija dabiskas? Vai viņu taustīšanās un kustības iekļāvās *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* ietvaros? Vai tas bija interesanti? (Kad aktieris meklēja kustību, viņam vajadzēja taustīties ar izstieptu roku, lai rastos iespaids, ka tas varētu atbilst viņa tēlotajam personāžam, bet lai tas neizskatītos pēc taustīšanās tumsā.) Vai aktieri savā rīcībā bija droši?

Novērošanas punkti.

1. Jebkurai sēdekļu vai citu rekvizītu meklēšanai taustoties ir jābūt pakļautai *Kas?* (personāžu fiziskā īpašība) vai arī *Ko?* (daļa no ainas darbības). Ja aktieris kāda iemesla dēļ atstāj spēles laukumu, viņam līdz ainas beigām jāpaliek ar aizsietām acīm.

2. Sākumā acu aizsīšana dažiem aktieriem sagādā lielas problēmas. Studisti neuzdrošinās iesaistīties vingrinājumā, bet ir kā pieauguši pie krēsla, varbūt piekļaujas otram aktierim vai arī nekustīgi stāv uz vietas. Palīdzēs atbalsts un telefons. Telefons iekustinās nobijušos, atraus studistu no *salmiņa*, pie kā viņš pieķēries. Režisors piezvana un palīdz studistam pasaukt pie aparāta to studistu, kuram nepieciešama palīdzība. Taču dažkārt efekts ir pilnīgi pretējs. Kāds studists pēc *aklajām* nodarbībām sacīja: *Es jutos daudz brīvāk ar aizsietām acīm.* Režisoram tas parādīja, ka šis studists vēl aizvien nav kļuvis par daļu no spēles un viņš baidās sevi izteikt uz skatuves. Ja kāds studists skaidri, loģiski formulē savas izjūtas, tad, dabiski, viņš par citiem runās tikai labu.

3. Bērnus, kuri jaunāki par desmit gadiem, grupās jāiekļauj atsevišķi – jāveido meiteņu un zēnu grupas. Tas, ka nevar redzēt, bērnos iedvesīs bailes no ķermeniskās saskarsmes, tas padarīs viņus saspringtus un neļaus

brīvi risināt problēmu. Lai vingrinājumu sekmīgi veiktu, pievērsiet uzmanību kontaktam – tam jābūt pilnīgam.

4. Ja ir iespējams, izpildiet šo vingrinājumu līdzenā vietā, kur nepastāv briesmas, ka varētu nokrist no skatuves. Tāpat nevajag lietot asus, smailus un viegli lūstošus rekvizītus.

5. Pavērojiet, vai kāds no studistiem *nelūr*, ja viņš pārāk droši kustas uz skatuves. Uzejiet uz skatuves un pārvietojiet dažus rekvizītus, lai pārbaudītu, vai acu aizsegi ir droši.

Aklums vecāko kursu studistiem A

Studisti kā parasti spēlē aklumu. Taču, pirms viņi sāk savu darbību, tiem iepriekš ir jāpasaka, ko tie darīs. Piemēram: *Es domāju, ka man gribas konfektes*. Tad jāsāk šīs konfektes meklēt. Lai to izdarītu, grupai ir jābūt labi sagatavotai.

Aklums vecāko kursu studistiem B

Ar šī vingrinājuma palīdzību skatītāji tiek atvērīti atpakaļ situācijā, kāda bija pašā pirmajā *Kur?* vingrinājumā.

Divi vai vairāki studisti ar aizsietām acīm nostājas uz pilnīgi tukšas skatuves, bez rekvizītiem. Skatuves plāns iepriekš uzzīmēts uz tāfeles, kas labi redzama skatītājiem (vārdi uzrakstīti ar lieliem, labi saredzamiem burtiem parasto simbolu vietā).

Koncentrēšanās punkts. Aktieriem jālieto visi priekšmeti, kas minēti uz tāfeles un jādarbojas tā, it kā viņi redzētu. Viņiem jābūt unisonā ar skatītājiem. Ja aktieriem un skatītājiem būs ciešs kontakts, nepareizu rīcību varēs ātri uztvert.

Kopsavilkums akluma vingrinājumiem

Atņemot studistam iespēju būt redzīgam, viņa enerģija tiek pārvērsta citā virzienā, proti, dzirdēšanā un saklausīšanā. Šis vingrinājums mobilizē studistu koncentrēt fizisko uzmanību no galvas līdz kājām uz visu to, kas notiek uz skatuves, veicina ķermeņa reakciju uz visu notiekošo, kā arī attiecībā pret pārējiem aktieriem. Pilnībā iekļaujoties koncentrēšanās punktā, *akluma* vingrinājumi attīsta telpas izjūtas iemaņas un padara aktierim šo telpu par dzīvu, taustāmu substanci.

Aktierim ir jāseko līdzi katrai darbībai, izmantojot kontaktu un cilvēku savstarpējās attiecības. Ja viens studists piedāvā otram tēju, viņam šī tējas tase otram jāpasniedz, kuram, savukārt, tā ir jāsaņem. Vai arī, ja

aktieris uznāk uz skatuves kā ciemiņš un mājasmāte ar viņu sasveicinās, ir jāsatver izstieptās rokas, jāpaņem arī novilktais mētelis un tas jāpakarina uz drēbju pakaramā.

Ja ainā attēlots kokteiļvakars, vienam no aktieriem ir jā*piedzēras* un taustoties jāuzgrūžas dažādiem priekšmetiem. Ja viņš par to domās pirms došanās uz skatuvi, viņam šī darbība nebūs spontāna, līdz ar to – nekam nederīga studista attīstībai, tas drīzāk būs iestudēts paņēmieni (priekšnesums), nekā problēmas risināšana. Aktieri, kuri turpina taustīties ar rokām, nestrādās ar visu ķermeni. Kāds cits aktieris, meklējams mākslas darbu, ko viņam grib dāvināt mājasmāte, varētu spert pāris soļus sānis, tajā pašā laikā it kā kritiski aplūkodams mākslas darbu no attāluma. Šī dialoga pārtraukšana, atjaunošana un turpināšana ap priekšmetu palīdzēs viņam nojaust, kur ir mājasmāte un priekšmets, kas ir jā*atrod*. Kāds cits aktieris, kuram ir grūtības noteikt lietu atrašanās vietu, koncentrēsies uz fiziskām kvalitātēm, piemēram, spers mazītiņus soliņus, grozīsies, mētāsies ar rokām. Jāpievērš uzmanība, lai nezustu saikne vienam ar otru. Ja A ienāk ainā, saukdams: *Sveiks!* un pastiepj pretī roku, B, protams, viņu nevar redzēt. A jāseko B rīcībai, jāliek B saprast, ka viņš ir draudzīgi pastiepis roku sveicienam, savukārt B, ja viņam neizdodas satvert A roku tūlīt, atbilstoši jāreaģē. Jāizmanto visas skatuves dekorācijas un rekvizīti, lai iesaistītu apkārtesošos priekšmetus problēmas risināšanā, aktieriem jālieto pēc iespējas vairāk aksesuāru – cepures, somas, lietussargus.

Skatīties, ne stīvi raudzīties vienā punktā

Turpmākie vingrinājumi akcentēs līdzspēlētāju vizuālo iesaistīšanu. Studistam nevajag tikai skatīties vien, viņam jāredz, vai problēmu var atrisināt. Šos vingrinājumus jāizpilda visā aktiera meistarības iemaņu apgūšanas laikā pirms sarežģīta rakstura vingrinājumiem.

Formālā teātra režisoram šos vingrinājumus ieteicams iesaistīt mēģinājumu laikā, ņemot palīgā dialogu un scenāriju.

Stīva raudzīšanās ir priekšskars acīm, it kā tās būtu aizvērtas. Tas ir spogulis, kas rāda pašu aktieri. Tā ir izolācija. Studisti, kuri tukši raugās, bet nesaredz, paši aizkavē sev apkārtnes apgūšanu, kā arī attiecību nodibināšanu ar pārējiem aktieriem.

Šo stīvo raudzīšanos var atklāt, novērojot atsevišķas fiziskās kvalitātes, proti, tukšs acu skats, ķermeņa sastingums. Vervēšana drīz parādīs režisoram, cik šī problēma liela viņa studistiem. Viens pieaudzis aktieris,

kurš nepārtraukti pretojas koncentrēšanās punktam un izvairās no saskarsmes ar saviem līdzspēlētājiem, tēlojot personāžus, problēmu pamet novārtā (sk. XII nodaļu).

Kad tika norādīts, ka viņš strādā pie tēla izkopšanas, bet ne pie redzēšanas (problēmas), viņš atbildēja: *Kā es varu redzēt, ja es neesmu personāžs? Jā, kā variēti?* tam tika jautāts. Viņš to rūpīgi pārdomāja, tad bija gluži samulsis. Sekoja vēl viens jautājums: *Ko jūs darāt, kad skatāties?* Atbildi viņš nevarēja izdomāt. Viss, ko viņš pateica, bija: *Es vienkārši skatos.* Lūk, tā jau ir problēma, ka jūs vienkārši skatāties!

Ja režisoram izdodas ievadīt aktieri skatīšanās būtībā, viņš ievēro, ka aktiera seja un ķermenis kļūst padevīgāki kaut uz mirkli, jo pazūd muskuļu stingums un bailes no saskarsmes. Ja viens aktieris redz otru, rodas tiešs kontakts. Sava līdzspēlētāja pazišana dod arī iejūtīgu ieskatīšanos pašam sevī.

Spoguļa 4. vingrinājums

Šo vingrinājumu vajadzētu izdarīt kādu laiku pēc "Vārdu spēles". To var pielietot arī agrāk, bet vienīgi tad, ja režisoram ir pilnīga pārliecība, ka studisti labi apguvuši *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Šajā laikā studisti iemācīsies un sapratīs, kāda nozīme būt unisonā ar skatītājiem. Tagad skatītāji būs zaudējuši savu *tiesneša* lomu un kļuvuši par spēles līdzdalībniekiem. Tomēr vēl aizvien daži studisti var visai stingri pretoties, un tas izpaužas spriedelēšanā, joku dzišanā, manipulēšanā. Šādā gadījumā aktieris varētu kļūt pats sev par skatītāju. Šis vingrinājums palīdz studistam atbrīvoties no *tiesneša* lomas, ko spēlē pats aktieris. Vingrinājumu jāizpilda tieši tāpat, kā spoguļa otro vingrinājumu, izņemot to, ka tur uzsvars tika likts uz vienkāršu darbību, bet tagad aktieriem ir jācenšas atspoguļot pārējo aktieru izjūtas. Lieciet, lai komandas pievieno savām ainām *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* starp diviem aktieriem. Ierosiniet, lai *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* būtu intīma vai personiska rakstura. Kur nav daudz kustību (piemēram, divi iemilējušies kinozālē seansa laikā, vīrs un sieva vēlu vakarā rēķina un plāno savu budžetu). Ja aktieri izvēlēsies pārāk sarežģītas savstarpējās attiecības, pārāk daudz kustību var izjaukt šī vingrinājuma mērķi.

Novērošanas punkti. Pēc šī vingrinājuma darbam uz skatuves vajadzētu būt intensīvākam un ar lielāku atdevi. Ja tas nenotiek, atkārtojiet vingrinājumu vēlāk, iespējams, ka tas ir veikts pārsteidzīgi.

Vervelēšana

Šis paņēmiens apskatīts jau iepriekš (skatītājiem kaut ko pārdodot vai demonstrējot), to var ļoti sekmīgi lietot, lai dotu papildu akcentu redzēšanā, bet ne tukšam skatam vienā punktā.

Iespējams, ka šie vingrinājumi ir jau veikti devītajā vai desmitajā meistarības apgūšanas nodarbībā. Formālā teātrī režisoram, kura aktieri mēdz tukši skatīties vienā punktā, vervelēšana būs labs palīgs.

Acu kontakts (1)

Viens izpildītājs. Katram studistam vajag kaut ko skatītājiem pārdot, demonstrēt vai iemācīt.

Koncentrēšanās punkts – fiziskais kontakts vai acu kontakts ar priekšmetu, kamēr viņi runā.

Izvērtēšana. Vai bija aktiera un skatītāja fiziskais acu kontakts? Vai aktieris bija kaut kādā veidā kontaktā ar ikvienu skatītāju?

Ielu tirgotājs

Viens izpildītājs. Katram studistam vajag kaut ko pārdot vai demonstrēt skatītājiem. Kad viņš savu tekstu ir norunājis, jāliek, lai to atkārtu vēlreiz, bet šoreiz viņam jāpārtop par ielu tirgotāju.

Izvērtēšana. Izvērtējiet starpību starp šīm divām runām. Kāpēc ielu tirgotāja darbošanās bija daudz dzīvāka? Studistu publika atzīs, ka ielu tirgotājam bija jākontaktējas ar publiku, tāpēc tajā ciešāk jāieklaujas.

Novērošanas punkti. Ielu tirgotājam jāatmet vervelēšana (1).

Acu kontakts (2)

Divi vai vairāki izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

Šim vingrinājumam ir jāseko pēc *Kontakta* un ar starplaikiem to vajag atkārtot visā mācību procesā.

Koncentrēšanās punkts. Aktierim ir jānodibina tiešs acu kontakts ar pārējiem aktieriem un jāpavērš acis uz rekvizītu vai vietu uz skatuves, par ko ir runa.

Piemērs. Istabā ienāk Marija, lai apciemotu Jāni.

Jānis: *Sveika, Marij!* (acu kontakts ar Mariju). *Vai Tu neienāktu manā istabā?* (acu kontakts ar istabu).

Marija: *Sveiks, Jāni!* (acu kontakts ar Jāni). *Te ir grāmata, ko es apsolīju atnest* (acu kontakts ar grāmatu). *Vai Tu to vēlies?* (acu kontakts ar Jāni).

Izvērtēšana. Vai viņi problēmu atrisināja? Vai acu kontakta laikā bija vērojama papildu enerģija?

Novērošanas punkti. Lai iegūtu intensīvāku enerģiju vai fokusu, režisoram vajag ierosināt, lai aktieru acis būtu ciešākā kontaktā nekā tad, ja tas notiktu kameras priekšā.

Ļoti vēlams, lai šis fokuss acu kontakta laikā būtu ļoti intensīvs, pat pārspīlēts. Ar laiku studisti iemācīsies acu kontaktu likt lietā visā savā darbībā.

Ēnu spēle (dublēšana)¹

Četri vai vairāki izpildītāji. (Šo vingrinājumu nav ieteicams izdarīt ātrāk nekā piektajā vai sestajā mācību mēnesī, vingrinājums jāatkārto pēc dažāda ilguma pārtraukumiem.) Sadaliet komandas apakškomandās. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

A apakškomanda spēlē ainu, B apakškomanda to dublē. Visiem ir zināms skatuves plāns, tāpat arī aktieri. Dublēšana rod nepārtrauktu saikni ar tiem aktieriem, kuri dublē.

Koncentrēšanās punkts: uz *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

Piemērs. *Kur?* – guļamistabā, *Kas?* – vīrs un sieva, *Ko dara?* – ģērbjas, lai dotos uz viesībām. Kad A apakškomanda spēlē ainu, viens B apakškomandas dalībnieks dublē vīru, otrs – sievu. Dublētājiem jāstāv cieši blakus un jārunā tik klusu, ka nedzird ne tas, kuru dublē, ne arī otrs dalībnieks.

Kāpēc viņa vienmēr tver pēc spoguļa? Vai jūs redzat brūnos punktiņus vīra acīs? Vai atļausiet viņam uzstīt šo kaklasaiti? Jūsu mātes ģimete pie sienas piekārtā šķībi. Kāpēc jūs nepalīdzat sievai aizvilkt kleitas rāvējslēdzēju?

Novērošanas punkti.

1. Dublēšana nav domāta, lai vadītu vai lai pārņemtu iniciatīvu, bet tikai, lai stiprinātu aktiera fizisko varēšanu viņa izvēlētajā virzienā.

2. Brīdinājums: šī ir problēma, kuru jārisina krietni nobriedušiem izpildītājiem, to nedrīkst dot grupai, iekams dalībnieki nav uzrādījuši spēju risināt iepriekšējās problēmas.

3. Dublanti var papildināt iekšējo monologu, ja tas ir vēlams, bet ja vingrinājums pārvēršas *ziepju operā*, pārtrauciet to, lai dublanti iedar-

¹ Sk. nodaļu "Dublēšana" un "Kur?" ietērpšana vārdos, lai gūtu papildu materiālu šim vingrinājumam.

bojas uz vides priekšmetiem. Taču ja izrādē ir prasība pēc *ziepju operas* elementa, to var atļaut.

Vārdu žiglums

Sekojošie vingrinājumi palīdzēs studistiem tik veikli risināt dialogu, kā spēlētāji lidina šurp turp bumbu, lai uzturētu ainas spriegumu. Tā kā improvizācijas teātrī aktierim ir jāprot izteikties neapstājoties, tad sekojošās problēmas padarīs vieglāku šo vārdu plūdumu ainas dialogā. Dialogs nepieciešams, lai veicinātu aktieru atraisītību, nevis lai to kavētu. Dialoga veidošana iet roku rokā ar darbību.

Minēšanas spēle

Vismaz četri izpildītāji.

Divi studisti slepeni vienojas, par kādu tematu runās. Tad viņi sāk runāt abu pārējo studistu klātbūtnē.

Koncentrēšanās punkts: maldināt pārējos par temata būtību.

Pārrunu laikā nedrīkst lietot nepareizus apgalvojumus. Pārējie izpildītāji nedrīkst uzdot jautājumus, ne arī skaļi runāt. Ja aktieris domā, ka viņš zina, kāds ir temats, viņam jāiesaistās sarunā. Pēc iesaistīšanās sarunā jebkurā brīdī viņš var tikt iesaistīts problēmā. Ja tas notiek, viņam jāčukst, ko viņš domā, ka temats ir par vienu no sarunas vadītājiem. Ja viņš pareizi uzmin, turpina piedalīties sarunā. Ja kļūdās (par vienu trešdaļu), izstājas no spēles un kļūst par novērotāju, kamēr minējumu izsaka no jauna un atkal iesaistās spēlē. Aktieris kādu laiku var iesaistīties sarunā, neradot aizdomas un netiekot izprovocēts.

Spēle turpinās, kamēr visi izpildītāji ir vai nu pareizi uzminējuši un iesaistījušies, vai arī pēc trīs nepareiziem minējumiem izstājušies no spēles.

Stāstu stāstīšana

Jāturpina vingrinājums, kas plašāk izklāstīts nodaļā "Reiz senos laikos" (168., 235. un 238. lpp.).

Stāstu veidošana

Četri vai vairāk izpildītāji.

Pasaku kamols

Pirmais izpildītājs sāk stāstīt vienalga ko, kas ienāk prātā. Stāstījumam turpinoties, aktieris norāda dažiem citiem aktieriem, kuriem stāstīšanā jāiesaistās tūlīt un jāturpina no tās vietas, kur iepriekšējais apstājies. Tas jā dara tik ilgi, kamēr *pasaka* (stāsts) izstāstīta un vadītājs saka: *Stāt!*

Dzejas pants

Pirmais izpildītājs norunā panta pirmo rindiņu, otrais turpina nākamo un tā tālāk. Visām dzejas rindiņām jāveido pants. Lai vingrinājumu padarītu saistošāku, spēles vadītājs pēc brīvas izvēles kādam no aktieriem liek noskaitīt vēl turpinājumu. Var spēlēt arī šādi: katrs aktieris, kurš nevar pantiņu turpināt, izkrīt no spēles.

Dziesma

Dzeju kā lielisku dziesmas instrumentu madrigāla formā izmantoja Čikāgā Ziemassvētku brīvdienās. Skatītājiem lika nosaukt kādu priekšmetu vai notikumu. Un pa rindiņām, veidojot veselu kori, šo notikumu apdziedāja visa grupa. Līdzīgi var izmantot kantāti vai oratoriju.

Dzejas taisīšana

Komandā vismaz četri izpildītāji. Katrs grupas dalībnieks uz papīra strēmelītes uzraksta vienu īpašības vārdu, vienu lietvārdu, vienu vietniekvārdu, vienu darbības vārdu un vienu apstākļa vārdu. Pēc tam zīmītes sašķiro kaudzītēs un sajauc. Katram aktierim jāpaņem piecas strēmelītes un jāuzraksta dzeja, pamatā liekot šos piecus uzrakstītos vārdus, papildinot tos ar saikļiem, prievārdiem u. c. vārdu šķirām pēc vajadzības.

Kontrapunkta arguments A

Divi aktieri, hronometrists un punktu skaitītājs.

Visi aktieri sāk diskusiju, katrs izvēršot savu tēmu. Viņiem jārunā vienā laikā, bez apstājas. Katram no viņiem ir jācenšas neļaut otram sevi pārtraukt. Punktus skaita pēc tā, cik reizes kurš pārtrauc diskusiju, punkti zūd, ja notiek krekšķināšana, stomišanās vai ja saka *jā, nē*, ja atkārtoti otra teikto, ja notiek jebkāda apstāšanās vai *bumbas driblēšana*, vai vienkārši vāvuļošana un ja neturpina lietu pēc būtības.

Piemērs. Vīrs un sieva apspriež vakardienas viesības. Jāvienojas par laika limitu – vienu vai divām minūtēm.

Kontrapunkta arguments B

Divi izpildītāji. Aktieri vienlaicīgi turpina diskusiju vai pat strīdu, kurā katrs aizstāv savu viedokli. Punktus skaita atkarībā no tā, cik reizes aktierim izdodas ar savu viedokli gūt pārsvaru pār otru.

Koncentrēšanās punkts. Katrs izpildītājs cenšas, lai viņam nebūtu jāpārņem un jāatkārto otra aktiera teiktais, tajā pašā laikā cenšoties, lai otrs pieņemtu viņa viedokli.

Kontrapunkta arguments C (pārveidošana)

Divi izpildītāji. Šajā vingrinājumā (to sauc par viedokļa maiņu) izpildītāji paliek pie sava viedokļa kā iepriekšējos kontrapunkta argumentos, bet tajā pašā laikā pieņem otra viedokli. Viņiem vajag *izpētīt un paaugstināt* (kā līdzīga nosaukuma vingrinājumā) to, ko viņi ir saņēmuši. Viņiem jārunā vienlaicīgi, laika limits nav vajadzīgs.

Atbalsts. Runājiet viens ar otru! Paturiet savu viedokli! Jūs esat divi! (Cenzdamies koncentrēties, daži aktieri darbojas *vieni paši*, tas steidzina problēmas risinājumu.) Iedziļinieties cita viedoklī! Izvērsiet savu viedokli!

Novērošanas punkti.

1. Šeit lietotais arguments attiecas uz viedokļa izteikšanu, bet ne uz debatēm vai konfliktu. Dažreiz studistiem grūti izprast, ka cilvēkiem var būt dažādi viedokļi, neuzspiežot otram savu gribu vai atturoties no konflikta (turklāt baudot tiesības to darīt).
2. Aktieriem ir jāsarunājas vienam ar otru, nevis vienam jārunā uz otru.
3. Kā visos pārveidošanās vingrinājumos, šim vingrinājumam nav jābūt izkalkulētam vai izgudrotam, vai kaut kā ietekmētam. Norādiet studistiem, lai viņi izvairās lietot vārdus *es, tu*, kā arī pieminēt pašu priekšmetu, lai neiestigtu vienkāršā plāpāšanā. Kad notikusi iejušanās otra viedoklī un abu aktieru viedokļi ir izvērsti, var ieviest *es un tu*, un *tematu*. Šķiet, ka starp aktieriem ir noticis intuitīvs lēciens (sk. koncentrēšanās punkti nodaļā par priekšmetu lietošanu).
4. Ja aktieri šo problēmu neatrisina, atgriezieties pie tās pēc tam, kad esat izņēmuši vingrinājumus nodaļā "Attiecību pārveidošana". Norādītajā vingrinājumā *pārveidošana* kļūst saprotamāka sava fiziskā līmeņa dēļ. Ir visai interesanti, ja kontrapunkta argumenta vingrinājumi noris sekmiņi, aktieri kļūst patiesi dzīvi un kustīgi, jo ir pilnīgi neiespējami vienkārši sēdēt un runāt. Aktieri no galvas līdz kājām ieiet iekšā lomā.
5. Šo vingrinājumu var veikt arī vienatnē, kad katrs izpildītājs savu materiālu pārveido pats. Tas gan domāts vecāko kursu studistiem.
6. Ieteicamais mājas darbs: lai studisti apraksta pārveidošanās ainu. Tas palīdzēs noskaidrot jautājumu: vai darbība un pārmaiņas var rasties tikai no apjēgšanas vai sevis iztukšošanas brīdī.

Novirzīšanās no temata A

Divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Viens aktieris nevar iegūt informāciju vai pabeigt kādu darbību tāpēc, ka otrs nemitīgi plāpā, pastāvīgi mainot tematu un novirzoties no galvenā.

Lieciet, lai abi aktieri mainās lomām. Ja vēlas, var mainīt arī *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts. Bez iepriekšēja nodoma ar nejaušu izteicienu mainīt izvēlēto darbību.

Piemēri. *Kas?* – plāpīgs pircējs un pārdevējs, *Kur?* – universālveikalā, *Ko dara?* – pircējs atnācis nopirkt sievietei Ziemassvētku dāvanu. Pircējs ir plāpīgs, pārdevējs cenšas kaut ko pārdot, bet pircējs nemitas plāpāt. *Kas?* – plāpīga sanitāre un slimnīcas apmeklētājs, *Kur?* – slimnīcas izziņu birojā, *Ko dara?* – apmeklētājam vajadzīga caurlaide, lai iekļūtu liftā. Sanitāre zvana pa telefonu, dod visādus rīkojumus utt., kamēr apmeklētājs pacietīgi gaida, līdz viņš saņems caurlaidi.

Novērošanas punkti.

1. Naidīgums nav šī vingrinājuma sastāvdaļa. Plāpāšana nav strauji jāpārtrauc, tai nav jārada tiši kavēkļi. Pārmaiņai jābūt pilnīgi neitrālai, pat draudzīgai.

2. Ja ievēro koncentrēšanās punktu, radīsies krietna humora deva un izraisīsies veselīga smiešanās. Šis vingrinājums palīdzēs bagātināt skatuves materiālu.

Novirzīšanās no temata B

Trīs izpildītāji. Viens aktieris (A) atrodas centrā. Abi pārējie (B un C) katrs iegrimis savās pārdomās un nodarbē. Tad abi (B un C) dodas pie aktiera, kurš atrodas centrā (A), lai tam kaut ko pastāstītu, pajautātu padomu u. c., citam citu neievērojot.

Piemērs. *Kur?* – dzīvojamā istabā, *Kas?* – saimniece, divi viesi, *Ko dara?* – ciemojas. Viesis B skatās ģimenes albumu, izsakot savas piebildes, uzstādot jautājumus saimniecei. C runā par kāda kopīga drauga likstām.

Novērošanas punkti.

1. Centrālais aktieris A veltī vienādu uzmanību abiem viesiem un atbild uz visiem B un C jautājumiem.

2. Šo vingrinājumu var veikt ar vairākiem aktieriem. Jācenšas izvairīties no situācijām, kad tiek iesaistīts daudz jautājumu, bet nav problēmas saasinājuma (piemēram, skolotājam ar skolēniem). Mainiet aktierus, ļaujiet katram atrasties centrā.

Kontakts

Kontakts var izraisīt daudzas dramatiski piesātinātas ainas. Tā kā aktieri visu laiku nevar visu izteikt vārdos, viņiem ir arī jāpastāsta un jāpadomā.

Sāk sadalīties izteiksme un doma, studisti mēdz izmantot dialogu un kustības.

Laikam taisnība, ka bailes no fiziskas saskarsmes ir saistītas ar psiholoģiskām problēmām, taču tas nav jautājums pēc būtības. Ja mēs dosim tikai objektīvas problēmas, kuras var atrisināt, daudzas subjektīvās var pazust. "Kompleksais kontakta vingrinājums" ir dramatisks pavērsiena punkts daudziem studistiem. Tas attīsta ciešāku saikni un dziļākas attiecības ar pārējiem aktieriem, jo ir nepieciešama fiziska pieskaršanās.

Kontaktā fokuss prasa, lai būtu pilnīga saskaņa ar koncentrēšanās punktu, tādā veidā radot lielāku skatuves darba intensitāti. Aktieriem liek izvērst viņu iekšējos resursus, un darbam uz skatuves rodas bezgala daudz variāciju, tas bagātinās ar smalkām niansēm.

Kontakts tāpat intensificē scenārija ainas un ir ļoti noderīgs režisoram, mēģinot lugu. Studistam tas māca, ka viņš var būt daļa no ainas, pat ja viņš nedarbojas kā centrālā persona.

Ja studists ir pārāk pļāpīgs, viņu jāpiespiež pārtraukt šo neauglīgo pļāpāšanu, lai atrisinātu problēmu – nav kontakta, nav dialoga.

Kontakta vingrinājums

Divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Studistam ir jāpanāk tieši fiziskais kontakts (saskare), tikko tiek ieviesta jauna doma, frāze vai dialogs. Aktierim, kurš uzsāk dialogu, ir jāizpilda šis kontakts, katrs aktieris atbildīgs par savu dialogu un kontaktu. Bezvārdu saskarsme (mājieni, iesvīlpšanās, plecu paraustīšana utt.) nav kontakts. Ja kontakts nav panākts, arī dialogam nav jābūt. Režisoram studistiem jāpasaka, ka tad, kad viņš izsauksies: *Kontaktu!*, dialogs bijis bez kontakta, tas ir, fiziski nesaskaroties ar otru aktieri (šī vingrinājuma demonstrēšana studistiem var būt noderīgs priekšdarbs).

Koncentrēšanās punkts. Īstenot jaunu, tiešu, fizisku kontaktu par katru jaunu dialoga domu vai frāzi.

Piemērs. Skan durvju zvans. Jānis atver durvis un uzsauc draugam: *Sveiks, Juri! Prieks tevi redzēt!* (kontakts sarokojoties). Tā bija tikai viena frāze, viena vesela doma. Ja Jānis grib pateikt vairāk, piemēram: *Nāc, apsēdies!*, viņam no jauna jārada kontakts (var, piemēram, uzlikt Jurim roku uz pleca un pavadīt viņu līdz krēslam). *Cik tev skaists kreklis,* saka Juris (kontakts, pieskaroties Jāņa krūtīm vai plecam, ne kreklam). Juris apsēstas un Jānis dodas pie galda, kas atrodas krietni tālāk. Rodas

iespajds, ka viņi abi koncentrējas kādai domai. Šķiet pat, ka viņi domā, kā radīt nākamo kontaktu.

Juris pieceļas no krēsla un, paņēmis rokās grāmatu, dodas pie Jāņa, iebikstot tam ar celi, lai viņš pagriežas.

Saki, vai tu esi lasījis šo stāstu? Jānis paņem grāmatu (tas nav kontakts, ja vien rokas nesaskaras). Pašķirsta pāris lapu. Juris iet atpakaļ pie sava krēsla. Kā Jānis var Jurim atbildēt, kurš atrodas tālu no viņa, bet aizvien ir daļa no ainas? Jānis turpina šķirstīt grāmatu, jo viņš strādā pie kontakta problēmas, ievēro koncentrēšanās punktu, pavērš acis uz augšu, iesvilpjas, pasmejas, paklakšķina ar mēli, it kā kontaktētos ar grāmatu, ko Juris tam iedevis, jo nezina, kā panākt fizisko kontaktu.

Aktieri, kuri vēl nav sevišķi labi apguvuši kontaktu, domā, ka visas viņu problēmas varētu atrisināt cīniņš, un tā ir tiesa. Viņi uzsāk cīniņu, mētājot cits citu pa skatuvi; izskatās – konflikts var nostiprināt kontakta situāciju. Taču jāatceras, ka cīkstēšanās, radot jucekli uz skatuves, ir vieglākā izeja. Aktieriem nevajadzētu izvēlēties parastākos veidus kontakta radīšanai.

Atbalsts. Izmantojiet visu skatuvi! Kustieties pa visu skatuvi! Lielāku kontaktu dažādību! Kontaktu! Palieciet mierā, ja nevarat rast kontaktu! Nav vajadzības runāt! Neaizmirstiet koncentrēšanās punktu!

Sekojošie vingrinājumi pacels tonusu un ieviesīs spēlē lielāku dažādību.

Kontakts, II daļa: nekādu otrreizēju kontaktu! Tajā pašā vietā!

Kontakts, III daļa: nekādu kontaktu ar rokām!

Kontakts, IV daļa: nekādu kontaktu ar kājām!

Izvērtēšana. Daži papildjautājumi, kas attiecas uz ainu sakarā ar kontaktu, varētu būt sekojoši: vai jūs sev pastāvīgi jautājat – kā man panākt kontaktu? Vai visi kontakti bija fiziska saskarsme? Vai pēc dialoga bija kontakts? Vai jūs strādājat pie koncentrēšanās punkta? Vai ainā bija uzspiesta problēma? Vai jūs interesēja problēmas aktivitāte? Vai jūs radījāt dialogu un darbību?

Novērošanas punkti.

1. Kontaktam ir jābūt smalki ieskicētam, tam jābalstās uz personāžu savstarpējām attiecībām, ne tikai uz dialogu. Tam jābūt dabiskam, spontānam, nepiespiestam.
2. Problēmai jābūt intriģējošai. Neļaujiet aktieriem drūzmēties barā!
3. Lai studisti paši atrod paņēmienus, kā veidot kontaktus. Var ar pirkstiem pabužināt matus, paspert ar kāju, iespert vai pagrūst, saskarties ar gurniem, iedot dunku, var iekrist otra skavās utt.

4. Ja studisti sūdzas, ka viņi nevar izgudrot dažādus kontaktus, norādiet, ka bez dialoga pastāv vēl citi saskarsmes paņēmieni (sk. V nodaļu).
5. Kontakts nav vajadzīgs, ja nav dialoga, taču neļaujiet risināt problēmu ar pilnīgu klusēšanu. Atgādiniet studistiem (tikai, ja tas ir ļoti nepieciešami), ka var kontaktēties gan ar dziedāšanu, smiešanos, raudāšanu, klepošanu, vispār – ar dažādām skaņām bez tiešas saskares.
6. Neatļaujiet studistiem plānot kontaktu, kamēr notiek gatavošanās aintai (kad es tev uzsitīšu uz pleca, tu...).
7. Studistiem, kuri pretojas kontaktam, parasti ir bailes pieskarties otram cilvēkam. Lai pārvarētu šīs bailes, jāatkārto iepriekš izņemtais materiāls: savstarpējās attiecības, darbs ar ķermeni, vide, kas studistiem palīdzēs šīs bailes uzveikt. Pretestība var izpausties dažādi:
 - A. Vispārējs uzbudinājums, meklējot variantus. Lai panāktu kontaktu, studisti turpina lietot rokas un stumdīt cits citu. Tā viņi atgrūž no sevis, kas ir tieši pretēji tam, ko vajag panākt.
 - B. Mēģiniet rast kontaktu ar rekvizītu palīdzību.
 - C. Lietojiet tikai parastākos kontaktus (uzsišanu uz pleca, papliķēšanu, piebikstīšanu ar elkoni u. c.).
8. Ļoti svarīgs šeit ir mājas uzdevums. Lai studisti regulāri katru dienu piecas minūtes veltītu kontakta radīšanai ar jebkuru cilvēku. Taču šim cilvēkam nevajag neko stāstīt. Nodarbībā jāpievēršas arī vērotā analīzei.
9. Ja studisti negaidīs, kamēr iedarbojas koncentrēšanās punkts, bet liks kaut kam notikt pašam no sevis, rezultāta nebūs, kontakts nebūs noticis. Ja tā tomēr atgadās, tas norāda, ka studisti nav gatavi kontaktam. Turpiniet nākamo vingrinājumu un atgriezieties pie kontakta citreiz.
10. Ja studisti var atrisināt kontakta problēmu, un tā kļūst par ainas organisku sastāvdaļu, viņu attiecības un darbošanās uz skatuves būs kolo-rītāka un pilnveidosies.
11. Kad aktieri pilnībā iekļausies koncentrēšanās punktā, tad dziedāšanu, smiešanos, klepošana u. c. pavisam reti izmantos problēmas risināšanā. Un mums radīsies grupa prasmīgu aktieru.
12. Kontakts ir lieliska problēma, ar kuras palīdzību var vērot, kurš no studistiem vēl aizvien nevar iekļauties skatuves dzīvē.

Klusums

Klusuma vingrinājumu laikā studistam nav jāaizstāj neizrunāti vārdi, bet jākoncentrējas uz pašu klusumu un jāmācās kontaktēties ar tā palīdzību.

Klusums rada ļoti spēcīgu enerģijas plūsmu un atklātību partneru vidū, dodot iespēju viņiem dziļāk ielūkoties vienam otra personībā. Ja šo vingrinājumu izdara ar vecāko kursu studistiem, bieži vien rodas pārlicība, ka ļoti labi var kontaktēties bez vārdiem.

Klusā spriedze (1)

Divi vai vairāk izpildītāji (labāk divi). Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Tiek spēlēta aina. Spriedze aktieru vidū ir tik liela, ka viņi nav spējīgi runāt, tāpēc nav arī dialoga. *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* ir jāiedzīvina ar klusuma palīdzību.

Koncentrēšanās punkts: intensīva partneru iesaistīšana saskarē ar klusēšanas palīdzību.

Piemēri. Divi izpildītāji. *Kur?* – restorānā, *Kas?* – divi mīlētāji, *Ko dara?* – tikko kā atsaukuši savu saderināšanos.

Trīs izpildītāji. *Kur?* – guļamistabā, *Kas?* – vecs vīrs uz nāves gultas, dēls, vedekla, *Ko dara?* – jaunais pāris gaida vecā vīra nāvi un viņš to zina.

Vismaz četri izpildītāji. *Kur?* – pie kalnraktuvēm, *Kas?* – vīrieši, sievietes, bērni, *Ko dara?* – gaida ziņas par nogrūvumā apbērtajiem vīriem.

Izvērtēšana. Vai bija klusuma aina vai tikai aina bez vārdiem?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums parasti dod dramatiski piesātinātas ainas, jo nepieciešams ļoti ciešs vizuālais kontakts ar līdzspēlētājiem.

2. Šādas ainas bieži beidzas ar kļedzieniem, smieklu šalti vai kādu citu troksni. Taču labāk nestāstiet to studistiem. Ja viņi problēmu atrisinās, tas nāks pats no sevis, spontāni. Ja aktieris saka: *Es gribēju iekliegties, bet atcerējos, ka jūs negribat, lai mēs kļedzam*, tad viņš nav strādājis pie problēmas risināšanas, bet gan – lai iegūtu režisora atzinību.

Klusā spriedze (2)

Divi izpildītāji pie galda. Nav nekāda *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Fokusā – atklātība vienam pret otru.

Atbalsts (laipni). Lai starp jums valdītu klusums! Klusums virs jums un jūsos!

Sekojošie vingrinājumi bez kustībām piedāvā citus smadzeņu darbības rosības pārtraukumus, kas izteikti jautājuma formā un neveicina kontaktu rašanos starp aktieriem. Statika – bez kustībām – tiek lietota dinamiski,

lai precizētu ainas un intensificētu spriedzi uz skatuves. Tā ir sava veida saskarsme un arī sava veida aizture kā aktierim, tā arī skatītājiem. Tā ir aizturētā enerģija, kas tiek saglabāta ainas ietilpībai. Pirms šī vingrinājuma vajadzētu iesildīties, atkārtojot vingrinājumus no nodaļām par izplatījuma substanci, kā arī – iesildīšanās bez kustībām. Tas studistiem vēlreiz atgādinās, ka visas nepieciešamās kustības iekļautas vingrinājumā bez kustībām.

Bez kustībām (1)

Divi izpildītāji. Aktieri vienojas par tiešo vidi, piemēram, restorānu, automašīnu, gultu utt., vienojas par *Kas?*; *Kur?* attiecības starp viņiem eksistē divās vietās, vienā – kur mēs (skatītāji) viņus redzam uz skatuves, otrā – par kuru neko nezinām; *Ko dara?* – arī ir iepļānots. Viņi darbojas ierastajā manierē, lietojot dialogu, kad aina attīstās, lai akcentētu savu saskarsmi un atklātu attieksmi, jāizmanto *Bez kustībām* elements. Skatītājiem ar šīs bezvārdu saskarsmes palīdzību par viņiem ir jāuzzina viss.

Koncentrēšanās punkts: aktieriem jāmobilizē viss savs ķermenis šim bezkustību aktam, jāatsvaidzina vingrinājums “Cik man gadu”, kā arī vingrinājumi, kas attiecas uz intuīciju.

Novērošanas punkti.

1. *Bez kustībām* nenozīmē atrasties sastinguma stāvoklī. Vingrinājuma mērķis ir ļoti precīzi radīt atelpas brīdi starp cilvēkiem, kad viņi aizņemti ar skatuves dialogu un darbību uz skatuves. Ja viņi to veic ar izpratni, šī atelpa radīs jaunu enerģiju, kas izpaudīsies rekvizītu lietošanā un dialogā, padarot spilgtākas personāžu attiecības, kas arī palīdz pieaugt spriegumam.
 2. Daži aktieri uzskata, ka vārdi *klusums* vai *miera stāvoklis*, vai arī *pagaidīt* ir noderīgāki, lai sasniegtu šim vingrinājumam nepieciešamās fiziskās izjūtas.
 3. Tātad šī vingrinājuma mērķis ir apturēt attiecību tradicionālo ietērpšanu vārdos, kā arī izvairīties no pārspīlētas spēles.
- Jūsu aktieri, kuri būs apguvuši *Kas ir aiz?* un daļēji arī *skatītājiem neredzamo enerģijas avotu*, tagad zinās, kā tos pielietot. Pielietojot šo vingrinājumu, tika izdarīts eksperiments ar studistu grupu, kurai bija visnotaļ trūcīga teātra spēlēšanas pieredze vai tādas vispār nebija, jo notika ne vairāk kā sešas meistarības apgūšanas nodarbības. Studistiem ir likts ļoti intensīvi strādāt visos *Substances izplatījuma* aspektos, kā arī atkārtot

“Kā es pelnu iztiku?”, “Cik man gadu?” un “Spoguļa 3. vingrinājumu”. Viņiem vienkārši bija likts izdomāt metodi – *Bez kustībām* vai *Atelpa*. Rezultāti izrādījās pārsteidzoši. Tiešās vides priekšmeti atdzīvojās līdz pat sikākai detaļai – vai tā bija sniegšanās pēc pelnu trauka, lai nokratītu pelnus, vai arī maizes drusku uzlasišana uz galdauta.

Radās liela tieksme improvizēt, kas mācību periodā ir liels notikums: atdzīvināšana, satraukums un enerģijas pārpilnība. Sākumā aktieriem bija grūtības ar skatīšanos citam uz citu, kā arī ar ķiķināšanu. Taču tas radīja labvelību, jo starp studistiem tika izveidots kontakts un notika tuvāka iepazīšanās. Izrādās, ja ar šo problēmu nodarbojas profesionāli improvizācijas aktieri, kļūst redzams viņu *kautrīgums*.

4. Darboties bez kustībām nenozīmē atturēties no vārdiskās izpausmes un emocijām, bet tas nebūt nav kaut kāds cenzūras mehānisms. Tas katru ainu pārvērtīs par īstu teātra ainu. Uzturot pilnīgu darbošanos uz skatuves *Bez kustībām*, soli pa solim atklāsies aizturētā enerģija.

Aktieri it kā *balansē uz naža asmens* un skatītāji, tāpat kā izpildītāji, ar aizturētu elpu iekļaujas problēmas risinājumā.

Šim elementam ir jābūt iekļautam, risinot kaut cik sarežģītas problēmas.

Bez kustībām (2)

Viens izpildītājs. Jāizdomā *Kur?, Kas? un Ko?*

Izpildītājam jāpieņem lēmums.

Koncentrēšanās punkts: izpildītājam *Bez kustībām* ir jāizdomā un jāpieņem lēmums.

Bez kustībām (3)

Divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?, Kas? un Ko?*

Parastā vide. Ainu spēlē, kā jau ierasts.

Koncentrēšanās punkts: liekot lietā *Bez kustībām*, padarīt attiecības cildenākas.

Bez kustībām (4)

Liela izpildītāju grupa. Vienojas par *Kur?, Kas? un Ko?*

Koncentrēšanās punkts: padarīt attiecības cildenākas *Bez kustībām* kā vingrinājumā “Bez kustībām (3)”.

Ekskurss intuitīvajā

Dramatiskās spriedzes elements, negūstot gandarījumu no satura. Studisti apsēdušies uz krēsliem. Norādiet viņiem, lai sēž tā, it kā kājas

sāktos tieši no sēžamvietas. Tas veidos taisnu muguras līniju, pleci atbrīvosies no spriedzes, rokas atbalstīsies uz triko. Viņiem jākoncentrē uzmanība uz kādu šņācošu skaņu, ko rada elpošanas orgāni¹. Acis atvērtas, viņi sēž, raudzīdamies uz skatuvi. Nav jāspiež, lai viņi kaut ko domātu. Kad kāds no viņiem jūt nepieciešamību doties uz skatuvi un kaut ko darīt, tas ir arī jādara.

Koncentrēšanās punkts. Koncentrējiet uzmanību uz sēcošo skaņu.

Atbalsts. Atbrīvojiet plecus! Koncentrējieties uz sēcošo skaņu! Skatieties uz skatuvi! Ticiet pašī sev! Beidziet domāt – ko darīt?

Piemērs. Aktieris A dodas uz skatuvi. Staigā pa skatuvi, skatās pāri tās malai, it kā atrastos ļoti augstu, tad paķer krēslu, uzrāpjas uz tā. Pie viņa pienāk aktieris B: *Ņem cigareti, veco zēn!* Aktieris A skatās uz viņu: *Paldies!* Aktieris B, promiedams, māj ar roku. Ienāk aktieris C, soļo šurp un turp. It kā dziļā apcerē. Aktieris A viņu *atspoguļo* utt.

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums var būt sevišķi interesants ar vecāko kursu studistu grupu, jo tas pastāvīgi ieviesīs kaut kādu avangardismu. Parasti uz skatuves ir maz dialogu. Spriedzei pieaugot, skatuve kļūst dzīvāka.
2. Lieciet studistiem saprast, ka viņiem nevajag par kaut ko domāt burtiski, nedz arī darīt kaut ko darīšanas pēc.
3. Ir ļoti interesanti, aintai beidzoties, izveidot stāstu, kas radies, pēc brīvas gribas darbojoties uz skatuves. Ieteicams atkārtot kādu ainu ar *stāstījumu*.
4. Atkārtojiet arī vingrinājumu "Cik man gadu" un tam līdzīgus vingrinājumus.
5. Šis vingrinājums nebūtu ieteicams, iekams studisti nav kļuvuši par saliedētu grupu.

Klusums pirms ainām

Ja studisti ir neatlaidīgi, steidzīgi, pārāk aktīvi metas iekšā ainā bez apdoma, lieciet viņiem mierīgi sēdēt uz skatuves, pirms viņi sāk spēlēt. Viņiem jākoncentrējas uz darbības izvērtēšanu un jāsež tik ilgi, cik tas ir nepieciešams. Darbība iesāksies, kad kāds no studistiem piecelsies un sāks to darīt.

¹ Šajā elpošanas fāzē slēpjas spēku atjaunošana ar kādu īpašu muskuļu atbrīvošanas veidu. (*Domājošais ķermenis*).

VIII. Runa, pārraides un tehniskie efekti

Runa

Studistiem nevajag ļaut pārāk aizrauties ar savas runas variēšanu. Ja viņi paši iedziļināsies skatuves problēmās, viņu runa pamazām attīstīsies un šī valodas skaidrība pakāpeniski ieviesīsies ikdienas runā. Citējot Margaretu Hermani, sava vīra Levisa līdzautori "*Dialektu rokasgrāmatai*", uzzinām sekojošo: "Ja studistam rodas runas problēmas, nevajag viņam ar varu uzspiest mainīt savu izrunu. Nepieciešams nedaudz patīrīt valodu un to pareizi noskaņot, tas arī viss, kas vajadzīgs."

Sasaukšanās vingrinājums

Vismaz divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. *Kur?* jāierīko tā, ka aktieriem butu nepieciešams savā starpā sasaukties no iespējami lielākiem attālumiem.

Piemērs. *Kur?* – alā, *Kas?* – gids un tūristi, *Ko dara?* – tūristi nomaldījušies bez sava gida.

Kur? – kalna galotnē, *Kas?* – alpīnisti, *Ko dara?* – alpīnisti, savienoti ar garu virvi, cenšas sasniegt augstāko smailli.

Koncentrēšanās punkts. Uzturēt sasaukšanās kontaktus (ar balss palīdzību) lielos attālumos.

Izvērtēšana. Vai dotajā situācijā balss kontakts atbilstošs patiesībai?

Novērošanas punkti. Sekojiet, vai studisti ar savas balss palīdzību, sasaucoties no attāluma, piešķir darbībai realitātes izjūtu.

Skatuves čuksti

Šo vingrinājumu izpilda tāpat kā sasaukšanās vingrinājumu, tikai šoreiz izpildītāji vienojas par *Kur?* tā, lai tie būtu spiesti cits citam čukstēt, piemēram, klasē, slēpjoties no kāda utt.

Izvērtēšana. Vai viņi klusu runāja? Vai čukstēja? Vai aktieru čukstus dzirdēja arī skatītāji?

Novērošanas punkti. Šo vingrinājumu jāiekļauj meistarības apgūšanas nodarbībās, kad ir nepieciešama čukstēšana un aktierus nevar sadzirdēt. Režisoram jāsniedz atbalsts: *Skatuves čuksti!* un jāpanāk, lai izpildītāji pareizi reaģētu.

Runāšana kori

Divas lielas komandas (šo vingrinājumu liek izpildīt pēc tam, kad studisti ir apguvuši elementāras iemaņas runāšanai kori).

Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Sadaliet studistus divās lielās kopās (vienu izvēl par vadītāju). Koristu grupas sēž vai stāv skatuves labajā un kreisajā pusē vai arī uz paaugstinājuma. Divi studisti spēlē ainu kora grupas pavadījumā, kas ir kā fons, var būt arī mūzika, skaņu efekti u. c.

Koncentrēšanās punkts. Kora grupai jāvēro vadītāja replikas.

Novērošanas punkti. Var izmantot lielos uzvedumos.

Grieķu koris

Divas lielas komandas (iesākumā šo vingrinājumu izdara ar ļoti jauniem studistiem).

Izkārtojums tāds pats kā "Runāšanai kori".

Izvēlieties kādu bērnu rotaļu, kamēr aktieri to izpilda, lieciet, lai koris dzied dziesmu. Koris var attēlot dažādus skaņu efektus – vēja šalkšanu, putnu čivināšanu u. c.

Piemēri. "Kas dārzā?", "Ādamam bij' septiņ' dēli".

Novērošanas punkti. Var izmantot lielam uzvedumam.

Variants. Izkārtojiet uz skatuves aktieru grupu, ņemot par pamatu grieķu kori, lai ar dziedāšanu padarītu spilgtāku darbību.

Divas ainas. Atkārtojiet iepriekš izņemto tematu "Divas ainas". Tas ir lielisks atbalsts, lai izkoptu studistu runas tīrību un rezonansi.

Čukstu–kļiedzienu vingrinājums

Vismaz divi izpildītāji. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Studisti vienu ainu izpilda trīs reizes. Pirmo reizi viņi čukst, otro reizi kļiedz, trešo reizi runā parastā balsī.

Variants: grupa izpilda darbību, kur čukstēšana, kliegšana un normāla runa ietilpināta vienā ainā.

Koncentrēšanās punkts. Atbrīvota balss.

Piemērs: *Kur?* – cietuma kamerā, *Kas?* – cietumnieki, *Ko dara?* – plāno bēgšanu.

Šai aintai vajag plašu telpu visām trim balss modulācijām, efekts ir spēcīgs, dramatiski piesātināts.

Izvērtēšana. Sekojiet parastajai izvērtēšanas shēmai. Ietveriet jautājumu: vai balss vairāk rezonēja normālā diapazonā vai pēc čuksta–kļiedzienu?

Koncentrēšanās punkts.

1. Vajadzība sadzirdēt čukstus palīdzēs studistam izprast, ka runājot tiek iesaistīts viss ķermenis. Ja studists čukstēs mierīgi, ar pilnu uzsvaru, viņa balss rezonēs un tai nebūs rīkles skaņas. Režisoram uzmanīgi jāieklausās, vai balsene nav pārāk saspringta; šis saspringums nozīmē, ka problēma nav atrisināta.

2. Lai kliegtu ar atbrīvotu balseni, jāizskan pilnīgiem, izteismīgiem un izvērstiem toņiem. Piemēram, parastā *Hallo!* vietā studists *raidīs* sekojošu intonāciju *Ha-a-a-l-l-l-o-o-o!*. Ja viņš vienkārši bļaus, problēma netiks atrisināta.

3. Spēlējot ainu trešo reizi un runājot normālā balsī, lieciet skatītājiem uzmanīgi ieklausīties, lai noteiktu, vai studistiem balsene bija atbrīvota.

4. Šīs trīs ainas jāietilpina 15 minūtēs. Lai to nodrošinātu, brīdiniet, ka jāievēro laika limits.

Radio un televīzija

Radio un televīzijas vingrinājumi nav domāti, lai aktierus speciāli tiem gatavotu, bet gan, lai fokusētu viņu enerģiju jebkurā izpausmē. Mēnesī vienu nodarbību ieteicams veltīt radio specifikas apgūšanai. Taču to nevajag sākt, kamēr studisti nav labi apguvuši improvizēšanas mākslu un lietot *Koncentrēšanās punktu*, kā to prasa spēles problēma.

Šeit aktieris rādīšanas problēmas risina tikai ar savas balss palīdzību. Viņam ir jāvar atlasīt tieši to, kas skatītājam ļauj redzēt stāstījumu "Ar ausīm". Radio vingrinājumos ainas notiek aiz priekšskara, jo mūsu rīcībā ir tikai balssis.

Koncentrēšanās punkts – parādīt *Kur?* un *Kas?* tikai ar balsi un skaņu, gari un plaši par to nestāstot. Katrai improvizācijai ir jābūt vienai vai divām skaņām, kas atgādina durvju aizvēršanu, vēja kaukšanu u. c. Skaņu efektus nevajag plānot tik sīki kā dialogus.

Formālajā teātrī, pielietojot mikrofonu personāžu balss problēmu *izgaismošanā*, var gūt labus panākumus, turklāt bez jebkādas kritikas. Lai atdalītu aktierus no publikas, radio vingrinājumiem noder magnetofons, kā arī priekšskars. Ieteicams sarūpēt *skaņu pūru* – galdu, uz kura jānovieto zvaniņi, neliela vēja radišanas ierīce, svilpes, lietus ierīce, kaste ar stikla lauskām, skaņu plates, avīzes, krīts utt.

Iepriekš sagatavojoties, ieteicama neliela diskusija par pašu radio, lai

studistiem būtu skaidrs priekšstats par to, kas viņiem būs jādara. Visai intriģējoša ir problēma, kā labāk parādīt, nevis pastāstīt.

Kas notiek, kad jūs klausāties radio?

Parastā atbilde būs: *Klausītājs redz stāstīto.*

Un ko tad jūs darāt, improvizējot radio?

Mēģinām, lai klausītājs redz iztēlē to, kas notiek.

Kā mēs, lietojot skaņu efektus un balsi, varam parādīt, ka esam klase, nepavēstot par to publikai?

Mikrofonā lietojiet dažādus fiziskus priekšmetus.

Dodiet piemērus, kur fiziskie priekšmeti rada klasei raksturīgus trokšņus.

Krīts, rakstot uz tāfeles, rada skrapstošu skaņu... Kāds varētu asināt zīmuli ar zīmuļu drāžamo. Atskanot pusdienu starpbrīža zvanam, būs dzirdams, ka tiek atstumti krēsli.

Attiecībā par radniecību, kas ir aktuāla problēma radio pārraidēs, piemēram, kā var parādīt māti un dēlu? Zēns varētu ienākt ar strauju saucienu: *Hei! Esmu atpakaļ no veikala. Vai tagad varu iet rotaļāties?*

Diskusija notiek meistarības apgūšanas laikā, tādā pašā veidā, kā savā laikā mācoties *Kur?*, un tā rosinās aktierus un liks viņiem pašiem atrast daudz un dažādas skaņas, kas raksturīgas klasei, virtuvei, dzīvojamai telpai vai kam citam.

Radio vingrinājums

Vismaz trīs izpildītāji. Jāvienojas par *Kas?*. Katrs studists izveido sarakstu, uzrādot sekojošas īpašības: vecumu, svaru, temperamentu, matu krāsu u. c. Studistiem-skatītājiem savukārt saraksts jā sastāda, ritot darbībai. Kad aina beigusies, sarakstus salīdzina.

Koncentrēšanās punkts. Jākoncentrējas, parādot *Kas?*. Šo pašu procedūru papildinot ar dažiem skaņu efektiem un dialogiem, koncentrēšanās punkts mainīsies, parādot *Kur?*.

Piemērs. *Kur?* – lauku skolā, *Kas?* – skolotāja un viņas klase, ir apmēram 45 gadus veca skolotāja, viņai apnicis mācīt bērnus, kāds 4. klases skolēns ir gauss domāšanā. Pēc neredzamas sagatavošanās programma sākas.

Skolotāja: *Cik ir trīs reiz trīs?*

Klase (visi kā viens): *Deviņi!*

Skolotāja: *Cik ir trīs reiz četri?*

Klase: *Divpadsmit!*

Skolotāja: *Un – trīs reiz pieci?*

Klase: *Piecpadsmīt!*

Jānītis: *Nav vis, skolotājas kundze...*

Skolotāja: *Jānīt, lūdzu, nāc pie tāfeles un pieraksti visas atbildes.*

Jānītis atstumj krēslu, sagatavo krītu rakstīšanai.

Skolotāja: *Kur mēs palikām? Ak jā, cik ir trīs reiz seši?*

Klase: *Astoņpadsmīt!*

Jānītis: *Es uzrakstīšu.*

Skolotāja: *Tev tas astoņnieks izskatās briesmīgs! Cik ir trīs reiz septiņi?*

Klase: *Divdesmit viens!*

Jānītis: *Es rakstu uz tāfeles.*

Skolotāja: *Jānīt, kas tev kabatā?*

Jānītis čiepst kā cālēns. Klase smejas.

Skolotāja: *Jānīt, es prasīju, kas tev kabatā?*

Klase smejas vēl skaļāk.

Izvērtēšana. Pēc improvizēšanas studisti-skatītāji salīdzina savus pierakstus ar aktieru pierakstiem, lai redzētu, kā tie saskan.

Cik veca bija skolotāja? Kā viņa izskatījās? Cik skolēnu bija klasē? Cik veci bija skolēni? Vai tā bija pilsētas vai lauku skola? Kā jūs to zināt? Vai viņi mums parādīja *Kur?* un *Kas?* tikai ar skaņu un balsi? Bieži vien dažas lietas tiek parādītas, bet par citām tikai pastāsta. Kā varēja gūt skaidrību par šo lietu, neko nepastāstot?

Novērošanas punkti.

1. Centieties izvairīties no visvarenā stāstnieka lomas. Kad studisti visus prātus veltīs *Kur?* un *Kas?* problēmai, stāstījums nemaz nebūs vajadzīgs.
2. Radio improvizācijām var lietot arī vārdu spēles, taču studistu grupas būs vairāk aizņemtas ar *Kur?* un *Kas?* problēmu.

Dzīvnieku improvizācijas

Strādājot pie personāža veidošanas, nereti palīdz dzīvnieku improvizācijas. Zēnam ar smalku, augstu balsi tika iedota loma – attēlot behebotu. Strādādams pie ainas, viņš iemācījās padarīt savu balsi zemāku, atbilstošu vajadzīgajam tēlam.

Bērnu iepazīstināšana ar radio

Bērniem 7–9 gadu vecumā ļoti patīk darboties ar radio (sevišķi ar magnetofona palīdzību) un klausīties savas balss atskaņojumā. Tas ir labākais veids, kā izkopt bērnu runu, jo tad viņiem ir nepieciešams izteikties

skaidri, lai tiktu sadzirdēti, bērni iemācās arī paši darboties savas valodas izkopšanā. Noderēs vingrinājums "Cilvēks uz ielas". Šāda tipa vingrinājumi iedrošina pat viskautrīgākos bērnus runāt un klausīties pašam savu balsi.

Cilvēks uz ielas (A)

Jāiesaista kāds pieaugušais, kurš varētu būt *cilvēks uz ielas*, jo viņam ir lielāka prakse uzsākt sarunu nekā kādam bērnam.

Intervētājs: *Sveicināta! Kā tevi sauc, mazā?*

Bērns pateiks vārdu, adresi un pārējo.

Cilvēks uz ielas (B)

Pēc iepazīšanās tiek ierosināts, lai bērni izspēlē citus personāžus.

Intervētājs: *Nu... un te ienāk viens vecs vīrs. Esiet sveicināts, tēvocī!*

Cilvēks uz ielas (C)

Tiek ierosināts, lai bērni atdarina dzīvniekus.

Intervētājs: *Lūk, tur nāk kaķītis! Sveiks, kaķi! Kā tu šodien jūties?*

Miauu... miauu... es jūtos labi!

Daudzi bērni sākumā parasti mēģinās atdarināt attiecīgo dzīvnieku.

Ierosiniet, lai bērni atmiņā (prātā) atsauc dzīvnieka raidīto skaņu, piemēram, sunim tas būs *stakato*, govij – gari stiepta, dobja skaņa. Dažādības pēc lieciet, lai bērns maina attēlojamā dzīvnieka *valodu*. Intervētājam ir jāuzmin, kādu dzīvnieku bērns ar savu balsi atveido.

Intervētājs: *O, tur kāds nāk! Nu, kā tad tev klājas?*

Bērns: *Emmmuuuu... llllmmm... fffh... fffh!*

Kad intervētājs dzīvnieku neatpazīst, bērnam to vajag atklāt ar savas runas palīdzību. Interesanti vērot jaunāko kursu studentus, kad viņi, izpildot šo vingrinājumu, dažādi modulē balsi.

Televīzijas vingrinājumi

Vismaz četri izpildītāji (režisors, operators, aktieris).

Režisors izvēlas aktierus un liek viņiem spēlēt kādu sižetu.

Ir jābūt noteiktam *Kur?*, ainai jābūt pavisam vienkāršai (var būt daļa no garākas ainas), tā nedrīkst ilgt vairāk par 3–4 minūtēm. Kā operatora kameru var izmantot lielu teātra prožektoru uz ritenišiem ar gariem vadiem. Pats galvenais – lai gaismu varētu ieslēgt un izslēgt. Mikrofonus un pastiprinātājus viegli imitēt ar kabatas baterijām. Tie nav obligāti,

taču jūtami atdzīvina vingrinājumu. Operators uzmanīgi seko darbībai ar gaismām gan tuvplānos, gan attālumā. Skatītājiem-studistiem jākonstatē, vai *kadri* tikuši uzņemti tikai tur, kur raidīta gaisma. Izpildītāji ātri mēģina ainu bez kameras. Režisors izdara dažas korekcijas. Operators šaudās šurp turp, lai iesildītos. Tad iemirdzas prožektoru, un raidījums sākas.

Piemērs. Skats ēdamistabā. Ģimene pusdieno. Mazā meita negrib ēst spinātus. Vecāki gan lūdz, gan pieglaimojas, gan draud. Beidzot meitene spinātus sāk ēst. Aina beidzas.

Izvērtēšana. Vai izpildītāji saņēma režisora norādījumus?

Izdiskutējiet to! Lai katrs uzņemas režisora pienākumu, tad viņš drīz sapratīs, cik teātri ir nepieciešami režisora norādījumi.

Ar jaunākajiem studistiem būs vieglāk strādāt mēģinājumos pēc tam, kad viņi jau būs bijuši *režisori*.

Vai operators uzņēma pašus interesantākos kadrus? Vispirms pajautājiet to pašam operatoram, pēc tam studistu publikai.

Kur operators varēja uzņemt interesantākos kadrus? Kā?

Novērošanas punkti. Pirms iesākt šos vingrinājumus, ieteicams pārrunāt, kāda ir operatora darba specifika (uzņemšana no liela attāluma, ne-tālu un tuvplānā).

Tehniskie efekti

Ļoti svarīgi, lai katrs studists iemācītos improvizēt, lietojot teātra tehniskos efektus. Būtu vēlams, lai režisors meistarības apgūšanas nodarbībās nodemonstrēto skaņu un gaismas iekārtu izmanto, liekot sevišķu uzsvāri uz noskaņām. Arī studistiem pilnībā jāapgūst šo ierīču lietošana. Kad pamatzināšanas ir apgūtas, katrā komandā ievēliet vienu atbildīgo, kurš rūpēsies par ainai vajadzīgajiem gaismas un skaņas efektiem. Improvizācijas teātrim šīs tehniskās ierīces ir ļoti svarīgas. Gaismai, skaņai, mūzikai un dialogam ir jāklūst par izvērstas ainas organisku daļu. Šī spontānā efektu izvēle un iesaistīšana ainā veicina papildu koncentrēšanos un emocionalitāti. Līdzīgi kā vingrinājumā "Lai kāds uznāk uz skatuves", aktieriem jāreaģē uz ainās ieviesto jauno elementu.

Iekļaušanās darbībā uz skatuves un aiz kulisēm (A)

Uz skatuves divi vai vairāki studisti, tikpat arī aiz kulisēm.

Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. *Kur?* jāizvēlas tā, lai varētu pielietot dažādus skaņu efektus (mežā, tuksnesī, mājās, lauku sētā u. c.).

Tie, kuri uz skatuves, spēlē ainu, kulisēs esošie pastiprina efektu ar atbilstošām skaņām. (*Ārā kļūst tumšs. Kā tu domā, vai būs vētra? Ir jau laiks gaiļiem sākt dziedāt.*) Apmainiet studistu komandas.

Koncentrēšanās punkts. Koncentrējiet uzmanību, lai darbību uz skatuves papildinātu tehniskie elementi.

Novērošanas punkti.

1. Šo vingrinājumu var labi veikt ar piecus gadus veciem bērniem, skaņu efekti ir vienkārši, tos spēs pielietot katrs bērns.
2. Šis vingrinājums palīdzēs daudz skatuves problēmu risināšanā.
3. Vingrinājumam ir liela nozīme jauno aktieru izaugsmē.

Iekļaušanās darbībā uz skatuves un aiz kulisēm

Tāpat kā vingrinājumā A, izņemot to, ka te aizkulišu aktieri ierosina gaismas un skaņu efektus, un tie, kuri uz skatuves, improvizē ar šiem efektiem.

Koncentrēšanās punkts. Aktieri spēlē savu ainu atbilstoši efektiem, kurus rada aizkulisēs esošie.

Noskaņu radišana uz skatuves

Vismaz trīs izpildītāji uz skatuves, divi vai vairāki – aiz kulisēm.

Uz lapiņām uzraksta vairākus *Kur?*

Komanda izvēlas vienu un tad cenšas radīt šim *Kur?* atbilstošu noskaņu.

Izpildītāji vienojas par *Kas?* un *Ko?* vai arī dodas uz skatuvi, ļaujot, lai *Kas?* un *Ko?* izveidotos no tehniskajiem efektiem.

Aina sākas ar gaismas un skaņas efektiem no aizkulisēm, lai radītu atbilstošu noskaņu uz skatuves. Tikko noskaņa ir sasniegta, ainu var pārtraukt, bet ja režisors vēlas, to var arī turpināt.

Koncentrēšanās punkts. Ar tehnisko efektu palīdzību radīt noskaņu, izveidojot *Kur?*

Izvērtēšana. Vai skaņu un gaismas efekti bija atbilstoši noskaņai uz skatuves? Vai aktieri to padarīja spilgtāku vai neitrālāku?

Novērošanas punkti.

1. Vingrinājums ātri vien parāda, kuri aktieri prot šos efektus izmantot, nemanipulējot ar tiem.
2. Vingrinājumu var izpildīt, saistot ar abstrakto *Kur?* Ar šo vingrinājumu var papildināt ekskursu intuitīvajā uztverē.

Balss skaņu efekti

Divi vai vairāki izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Skatītājiem aktieri nav redzami, viņi lieto mikrofonus.

Kur? jānosaka tikai ar skaņu efektiem. Skaņu efektus nevajag radīt mehāniski, bet ar balsi atdarināt putnu, vēja, sirēnu, zvanu u. c. skaņas.

Koncentrēšanās punkts. Ar balss palīdzību raidīt skaņas, ko parasti veic ar tehniskiem līdzekļiem.

Izvērtēšana. Vai balss radītās skaņas bija tikpat efektīgas kā mehāniskās?

Novērošanas punkti.

1. Izpildītājiem jādarbojas ar skaņām.
2. Gandrīz vienmēr kāds vai pat vairāki studisti ar prieku izpildīs šo vingrinājumu un tik filigrāni izkops skaņu efektus, ka mehāniskie līdzekļi gandrīz nemaz nebūs vajadzīgi.
3. Mājasdarbā lieciet studistiem iemācīties iekļauties skaņās, kas ir ap viņiem, un tās atdarināt.
4. Dažās ainās varētu iesaistīt, piemēram, dzelzceļa stacijās, džungļos un ostās dzirdamās skaņas. Skaņu radīšanā var ieteikt izmantot arī viegli pieejamus materiālus. Čabināt salmus, burzīt celofāna papīru, ar zīmuli vai pildspalvu piesist tukšai glāzei vai pudelei utt.
5. Šajā vingrinājumā ieteicams lietot mikrofonu.
6. Lai iesildītos, mikrofonu jālaiž apkārt un jāliek, lai katrs studists atdarina tādas skaņas, kādas viņš izvēlēties. Pārējiem studistiem jāpasaka, ko viņi dzird (raķeti paceļamies, kādu dzīvnieku, putnu dziedāšanu, zirgu auļošanu, iedarbinām mašīnu u. c.).
7. Studisti, kuri atrodas aiz kulisēm, vienojas par *Kur?*, bet to jāatpazīst studistiem-skatītājiem (piemēram, lauku sēta, kūts, iela, osta, džungļi u. c.).

IX. MATERIĀLA MEKLĒŠANA

Šīs nodaļas vingrinājumi mudinās studistus meklēt jaunus un svaigus skatuves materiālus. Jau pēc dažiem vārdu spēles eksperimentiem studistiem pašiem radīsies milzums ideju. Sevišķi noderīga vārdu spēle¹ būs tiem, kurus interesē materiāls, kas rodams visapkārt. Lai vingrinā-

¹ Sk. XVI nodaļas materiālu.

jumus padarītu spilgtākus, tie jāpapildina ar dekorācijām, rekvizītiem, mūziku un kostīmiem. Vispār jāliek lietā visa teātra tehnika un aprīkojums. Sekojošie vingrinājumi lieti noderēs, darbojoties ar situāciju materiālu uzvedumos. Ja studisti ir izpratuši koncentrēšanās punktu un problēma atrodas fokusā, tad ikviens varēs atrast un tālāk attīstīt skatuves ainu.

Vārdu spēle A¹

Vismaz divas komandas. Katra komanda izvēlas kādu vārdu un sadala to zilbēs. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* katrai zilbei. Katra komanda izvēlas savas situācijas un savus *skatuves strādniekus*. Notiek vārda sadalīšana zilbēs un zilbes jāattēlo, vārdu nenosaucot, cenšoties to neizpaust.

Koncentrēšanās punkts. Izvēlēto vārdu attēlo darbībā.

Piemērs. Ņemsim vārdu *piestātne*, zilbēs to sadalīsim šādi: *pie-stāt-ne*; *pie* – prievārds, var iet no viena pie otra, var stāvēt pie loga, pie durvīm utt. *Stāt* – ir komanda sportā, var stāt un sākt kaut ko no jauna, *ne* – nolieguma partikula, viss vārds kopā – *piestātne* – vieta, kur apstājas satiksmes līdzekļi.

Studistiem jāmobilizē visa sava izdoma un iztēle, kā dažādās situācijās parādīt šīs atsevišķās zilbes. Studistu publikai ir jāatšifrē zilbes, t. i., darbība, ko zilbes attēlo.

Vārdā *lietussargs* pirmā zilbe (vārds) ir *lietus*. To var attēlot kā siku smidzināšanu, kā stipru lietusgāzi, kā romantisku čabināšanos logā; *sargs* – var būt sargs-karavīrs, var būt mājas sargs, durvju sargs, nakts-sargs, un kopā tas nozīmē – iekārta, priekšmets, kas mūs pasargā no lietus kā mazs jumtiņš. Iztēlē šo situāciju var izvērst jo plaši.

Izvērtēšana. Pirms sākat izvērtēt, lieciet, lai studisti atmin vārdu, kas tiek attēlots pa zilbēm. Vēlams, lai šo vārdu režisors zinātu iepriekš un atminēšana neievilkotos.

Vai viņi problēmu atrisināja? Vai attēlotās zilbes tika labi slēptas? Vai vārdu viņi ļoti centās noslēpt?

Piemēram, ja bija izvēlēts vārds *kailsals*, kā viņi parādīja zilbi – *kails*?

Un kā otro vārda sastāvdaļu – *sals*? Vai šo vārdu bija grūti atminēt? Vai

¹ Vārdu spēli iesaku apgūt *Kur?* nodarbībās.

šeit palīdzēja tērpi? Vai skaņu un gaismas efekti varēja tikt pielietoti efektīvāk?

Vārdu spēle B

Divas vai vairākas komandas. Parasti šis vingrinājums rada daudz komiska materiāla. Komanda izvēlas vārdu tāpat kā vārdu spēlē. Taču atšķirībā no brīvas izvēles, attēlojot ainu, režisors iesaka tematus, uz kuriem jācentrē attēlojamās ainas. Iesakāmi šādi temati:

- | | | |
|-----------------|----------------|---------------------|
| 1. reliģisks | 5. vēsturisks | 9. automātisks |
| 2. politisks | 6. fantastisks | 10. pārveidojošs |
| 3. socioloģisks | 7. aktuāls | 11. izglītojošs |
| 4. zinātnisks | 8. neprātīgs | 12. skolmeistarisks |
| | | 13. ākstīgs |

Nav nepieciešams iejaukties viena temata ietvaros. Taču, ja komandas pašas vēlas, tās var strādāt ar vairākiem tematiem, bet tad gan būs grūtāk. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Tehniskajiem darbiniekiem jābūt blakus, un spēle var sākties.

Piemērs. Komanda izvēlējusies vārdu – *naktsvijole*; *nakts-vij-ole*. Jārada vispirms nakts iespaids, var būt tumsa, var būt mēness, var būt sapņi, bezmiegs utt.; *vij* – var attēlot darbību, piemēram, vij vainagu, pievienojot *a*, rodas vija; *ole* – var sazīmēt kaut ko kopīgu ar olu; bet visa šī vārda nozīme ir – vijole, mūzikas instruments, ko var attēlot ar vijoles mūziku, to dzirdot, var spēlēt mūziku, var vienkārši uzlūkot šo mūzikas instrumentu. Taču viss saliktais vārds – *naktsvijole* apzīmē saldi smaržojošu puķi. Palīgā var ņemt parfīmu vai arī mākslīgi darinātu ziedu. Iztēlei daudz variāciju.

Novērošanas punkti.

1. Pievērst studentu uzmanību tam, ka dažkārt lielāka nozīme ir skaņai nevis pareizrakstībai. Kaut vai vārdā *dzirkstele*, ātri izrunājot, varam saklausīt pat *dzirstele*. Dažreiz, liekot lietā fantāziju, vārdu var sagrozīt līdz nepazīšanai.

2. Lieciet, lai studenti paši atrod interesantus piemērus, vārdus, kurus var notēlot pa zilbēm. Fantāzija var darboties brīvi, kaut vai pie debesu vārtiem nonākot, vai arī pazemē – ellē. Teātrī taču iespējams itin viss, turklāt ja vēl ņem palīgā dekorācijas, rekvizītus, kostīmus.

3. Viegļāk ir darboties ar divzīlbu nekā ar trīszīlbu vārdiem. Vārdu spēles sagatavošana studistam ir darbietilpīgs process un prasa daudz laika. Režisors iepriekš pats var sameklēt vārdus, lai studisti, pirms nākšanas uz nodarbībām, varētu izstrādāt **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**. Bet nevajag ļaut, lai viņi iepriekš izplāno **Kā?**.
4. Šis vingrinājums labi iederas kādā izklaides pasākumā, kur valda neparasta atmosfēra – sevišķi vasarā, nometņu laikā, kad pašiem iespējams izgatavot dažādus rekvizītus un citas skatuvei noderīgas lietas.
5. Noskaidrots, ka *vārdu spēlei* nav lielas nozīmes bērnu kolektīvā, kuri ir jaunāki par pieciem gadiem. Bērniem tā šķiet pārāk burtiska, jo viņi nespēj iedomāties vārdu papildu jeb abstrakto nozīmi.
6. Tāpat kā formālā teātrī, kad vienlaicīgi tiek spēlētas divas vai trīs ainas, labi izgaismojas izpildītāju stiprās un vājās puses. Šī izgaismošana dod iespēju režisoram lieliski saskatīt, kuram no studistiem ir vajadzīgs individuāls atbalsts un kāds tas varētu būt, kā arī to, kāda veida problēmas jādod studistiem risināt. Ja iespējams, ļoti vēlams atlicināt papildu laiku vārdu spēlēm un tās iekļaut kārtējo nodarbību grafikā. Ja konstatējam, ka studisti vāji iekļaujas, iesaistot spēlē priekšmetus, ja nerod saskarsmi, ja nevar pareizi attīstīt **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, ja viņu skatuves ainas ir jucekļīgas un mazsvarīgas, tas nozīmē, ka vajag spert kādu soli atpakaļ un atgriezties pie iepriekšējiem vingrinājumiem. Režisoram jāpārdomā, kādus vingrinājumus studistiem dot. Līdzība starp šo un veco spēli ir skaidri redzama, taču šī vārdu spēle atbilst zināmam mērķim. Režisoram ir jākoncentrē uzmanība, lai veicinātu studistu izvēles iespējas un pavairotu pieredzi, nevis rosinātu viņus nodarboties ar šarādēm.
7. Turklāt gan režisoram, gan studistiem nāksies rūpīgi ieskatīties vārdnīcā, lai raiti ritētu mācības. Pirmo reizi izpildot šo vingrinājumu, režisoram jau iepriekš būtu jāpagatavo šo vārdu saraksts, ja gadījumā studists tos uzreiz nevar izgudrot. Sākumā var attēlot vārdus no īsām zīlbēm. Ja vārdi būs īsāki un vieglāki, studisti spēli apgūs ātrāk un to labāk sapratīs.
8. Pirms studisti ķeras pie vingrinājuma, viņiem iepriekš jāpārrunā tā tehniskais risinājums.
9. Pēc tam kad vārdu spēle būs vingrināta četrās, piecās mācību nodarbībās, studistiem pavērsies plašāka materiālu izvēle.
10. Ja situācija izvēršas stāstījumā un notiek manipulēšana, ierosiniet, lai komanda pēc savas izvēles pievieno vēl vienu problēmu zilbei, kas tiek atveidota.

Reiz senos laikos

Šāda tipa vingrinājums plašāk ir izklāstīts XV nodaļā.

Priekšmetu lietošana, lai izvērstu ainas

Viens izpildītājs. Šim vingrinājumam vajadzētu palīdzēt studistam pavairot pašu vienkāršāko priekšmetu apzināšanu, kas ir iesākuma punkts ainas attīstīšanā. Tas raisa pirmo soli pretī intuitīvajai sfērai. Aktieris sēž uz skatuves. Režisors viņam iečukst kāda priekšmeta nosaukumu. Aktieris turpina mierīgi sēdēt, koncentrējas uz šo priekšmetu, līdz sajūt nepieciešamību sākt darbību.

Režisors var izvēlēties tādus jēdzienus kā *veģētācija (augšana)*, *galds*, *kamīns*, *logs*, *durvis*, *gaismas*, *sēdeklis*, *kaste*, *ierocis*.

Koncentrēšanās punkts. Uz priekšmetu, kas ierosina aktieri darbībai. **Izvērtēšana.**

Aktierim. Vai jūs sēdējāt mierīgi, kamēr kaut kas notika, vai arī jūs apziņā iztēlojāties priekšmetu, iekams sākāt darboties?

Skatītājiem.

Vai priekšmets tika lietots, izmantojot tā saukto *kājāmgājēju* paņēmienu? (Piemēram, ieliekot kamīnā malkas pagali vai arī sātam paceļoties no uguns?)

Novērošanas punkti.

1. Aktierim jātur acis vaļā, kamēr viņš mierīgi vēro skatuvi un koncentrējas uz savu priekšmetu. Aizvērtas acis novērsīs viņa uzmanību no tiešās vides, un no tā ir jāizvairās.
2. Norādiet aktierim, ka viņam nav jāsteidzas sākt darboties ar priekšmetu. Ierosiniet, lai viņš koncentrējas uz darbības izvēršanu.
3. Novērojiet, kā zināmais pāraug nezināmajā. Vai veģētācija bija saprotama vienkārši kā dārza laistīšana, vai tā kļuva par gatavu, baudāmu vīnu?
4. Studisti var likt lietā fantāziju un radīt īsti dramatiskas ainas, ja koncentrēšanās ir pilnīga, lai iesaistītu priekšmetu darbībā, nevis vērstos pret priekšmetu.
5. Ja aktieri uztur neinteresantu un vienmuļu darbību, pārtrauciet šo vingrinājumu un ņemiet nākamo. Kad tas ir izdarīts, atgriezieties pie viena aktiera darbošanās vingrinājumiem ar priekšmetu.

Priekšmeta detalizēšana (pārveidošana)

Divi izpildītāji (tikai vecāko kursu studisti). Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Aktieri ar darbošanās palīdzību patur priekšmetu fokusā.

Koncentrēšanās punkts. Pilnīgi uz fokusu un uz nodomātā priekšmeta izpēti.

Atbalsts. Palieciet kopā ar priekšmetu! Iedziļinieties priekšmetā! Saskatiet visas tā detaļas! Lieciet priekšmetam darboties!

Novērošanas punkti.

1. Pārlicinieties, vai aktieri ir palikuši kopā ar priekšmetu skatuves vidū, vai viņi nav atkāpušies no problēmas risinājuma, pārejot pie stāstījuma vai brīvas interpretācijas. Lai acis būtu vaļā!

2. Manipulēšana ar priekšmetu radīs vai nu attiecību, vai personāžu izmaiņu, vai arī izmainīs pašu priekšmetu. Ir grūti pasacīt, kāpēc tas tā ir, – gluži kā *kontrapunkta argumentā* un pārējos manipulēšanas vingrinājumos. Šķiet, ka ar šī priekšmeta iesaistīšanu notiek lēciens intuitīvajā. Priekšmets it kā izkūst un notiek tā pārveidošanās, dažreiz tas pāraug priecīgās iztēles ainās, dažreiz – dramatiskās attiecībās. Taču, lai to sasniegtu, ir ļoti svarīgi iedziļināties priekšmetā jebkurā iespējamā veidā. Problēmas atrisinājums prasa pilnīgu, tūlītēju absorbēšanos priekšmetā kopā ar otru aktieri. Būtisks šeit ir atbalsts.

3. Ja šo vingrinājumu izpilda ar studistiem, kuri nav pietiekami pieredzējuši, darbība ap priekšmetu būs nepietiekama. Šo problēmu patiešām var atrisināt (un notiks arī pārveidošanās), ja tiks iesaistīti vecāko kursu studisti. Tas pavisam skaidri parādīs *koncentrēšanās punkta* potences, ja tas tiks pareizi saprasts un ar to pareizi strādās.

Vingrinājums – varonis (pats galvenais)

Divi vai vairāki izpildītāji. Grupa nolemj, kādu priekšmetu lietos. Vienojujas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts. Jākoncentrējas uz priekšmetu, padarot to par ainas galveno varoni, viss notiek ap un ar priekšmetu, ainas darbība izriet no priekšmeta. Šo formu plaši lieto pasakās.

Priekšmeta pārveidošana

Visa aktieru trupa. (Līdzīgi tematam *Stāstu veidošana* un pievienojiet vēl vienu priekšmetu *Kur?*).

Pirmais aktieris no māla (plastilīna) izveido kādu priekšmetu, tad pasniedz to nākamajam, tas savukārt priekšmetu saņem, darbojas ar to, izveido no tā citu priekšmetu, pasniedz to trešajam, kurš to pārveido, un tā, kamēr priekšmets būs bijis visu aktieru rokās.

Šī vingrinājuma variantu izpilda divi studisti. Lai palīdzētu jaunajiem

studistiem saprast problēmu, atnesiet mālus (plastilīnu) un lieciet, lai studisti priekšmetu pārveido citā priekšmetā. Pārveidošanas vingrinājuma laikā studisti *tēlo priekšmetu*. Tādā veidā, pirms tas tiek pārveidots, no katra priekšmeta izaug miniatūra aina.

Televīzijas ekrāns

Komandas ar diviem vai vairākiem izpildītājiem. Uzstādiet lielu 6x4 m ekrānu, divus prožektorus, labi apgādātu tērpu garderobi un rekvizītus.

Viena komanda būs *aktieri*, otra – *ģimene*. *Aktieris* aiziet aiz ekrāna, *ģimene* apsēžas *dzīvojamā istabā* ar sejām pret ekrānu, kur viņi sapulcējušies, lai skatītos televīzijas raidījumus.

Katrs *ģimenes loceklis* izvēlas patīkamu programmu, iet pie televizora un ieslēdz vēlamo programmu. Kad programmu pārslēdz, *dzīvojamā istabā* tiek izslēgta gaisma, aiz TV ekrāna gaisma iedegas, *aktieriem* ir jānospēlē izvēlētā programma. *Ģimene* var jebkurā laikā pārslēgt *kanālu* vai izvēlēties citu raidījumu. *Aktieri* nezina, kad viņu programmu izslēgs.

Koncentrēšanās punkts. Personāžu, kostīmu, satura pārmainīšanas ātrums un veiklība.

Novērošanas punkti.

1. Šī vingrinājuma variantā var izlietot lielu kartona kārbu, kurā izgriezts milzīgs televizora ekrāns aktieriem. Šajā variantā lieto daudz rekvizītu un tērpu.
2. *Ekrānam* jābūt ļoti precīzi izplānotam, lai *aktieri* varētu ātri atrast vajadzīgos tērpus un rekvizītus.
3. Pēc laiciņa apmainiet studistu grupas, lai visiem būtu iespēja tēlot gan aktierus, gan *ģimenes locekļus*.
4. Lielākoties izmanto tos televīzijas seriālus, kas tiek rādīti TV attiecīgajā laikā.
5. Ja režisors strādā ar pieaugušajiem, viņš var samazināt *ģimeni* līdz vienam diviem cilvēkiem, lai viņi nosauktu sev vēlamās programmas un pārslēgtu kanālus.

Atstājot kaut ko uz skatuves

Divi vai vairāki izpildītāji (vecāko kursu studisti). Vienojas *par Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Spēlē ainu, kurā priekšmets, skaņa, gaisma vai doma tiek atstāti līdz priekšvara krišanai. Kad aina beidzas, uz skatuves nav aktieru, bet tur ir atstāts kāds priekšmets.

Koncentrēšanās punkts. Kaut kam jābūt atstātam uz skatuves.

Piemērs (izpilda pieaugušie). Koncentrēšanās punkts bija – mēris, **Kur?** – istabā, kādā mājā, **Kas?** – vīrietis un viņa kalpotājs, **Ko dara?** – cenšas izvairīties no saskarsmes ar citiem cilvēkiem.

Ainai attīstoties, personāžiem jāparāda, ka viņi, baidīdamies nomirt no mēra, neiziet arī no mājas. Kad viņi satraukti dodas prom no skatuves, šis kaut kas, kas paliek uz skatuves, ir – plandošs aizkars pie atvērta loga, tā ir mēra koncepcija.

Piemērs (izpilda pieaugušie). Koncentrēšanās punkts – nāvēssoda izpildīšana. **Kur?** – cietuma uzrauga telpā, **Kas?** – meitene, cietuma sargs, advokāti, mācītājs, cietumnieks, **Ko dara?** – laulājas.

Aina noris cietuma uzrauga telpā. Meitenei ir atļauts salaulāties ar cietumnieku, pirms viņam tiek izpildīts nāvēssods, lai viņu bērnam būtu likumīgs tēvs. Kad visi personāži ir atstājuši skatuvi, tā uz brīdi paliek tukša...

Piemērs (izpilda padsmiņnieki).

Koncentrēšanās punkts. Prožektors, **Kur?** – aiz koncentrācijas nometnes dzeloņdrāšu žoga, **Kas?** – divi cietumnieki, **Ko dara?** – gatavojas bēgt.

Divi izpildītāji – cietumnieki, mēģinot izbēgt no koncentrācijas nometnes, lien un rāpo pa zemi, cenšoties izlīst caur dzeloņdrātīm. Milzīgs prožektors tiek vērsts uz bēgļiem (1000 vatu liela spuldze), kad viņi ir pieplakuši pie zemes. Beidzot, kad abi cietumnieki ir izkļuvuši caur žogu, atskan sauciens *Stāt!* un norīb automāta kāрта, atskan kliedziens. Pa tukšo skatuvi slīd prožektora strēle...

Piemērs (izpilda bērni). **Koncentrēšanās punkts** – bērna raudas, **Kur?** – sabombardēta māja, **Kas?** – sievietes, bērni, sirmgalvji, **Ko dara?** – mēģina izbēgt no bumbām.

Ainai, sasniedzot kulmināciju, grupai cilvēku jāatstāj patvertne, jo bumbas krīt ļoti tuvu. Kad visi aizgājuši un bombardēšana pierimusi, dzird bērna raudas.

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums ir sevišķi nozīmīgs, lai attīstītu ainas veidošanas izpratni un celtu teātra atbildību.
2. Šim vingrinājumam ir nepieciešams labs skatuves iekārtojums, taču ainas attīstībā lielu lomu spēlē arī apgaismojums un skaņas efekti. Studijas teātris ar vienkāršu iekārtojumu un rekvizītiem dod iespēju veidot ainas

īsā laika sprīdī, vienā apmācības posmā var sagatavot kādas trīs četras ainas.

3. Šo vingrinājumu nevajag likt izpildīt studistu grupai, iekams tā nav labi tehniski sagatavota, kā arī spējīga, atbilstoši un efektīvi pielietojot skatuves rekvizītus, ātri un pareizi uzstādīt **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**.

4. Plandošais aizkars, piemēram, radās, lietojot elektrisko fēnu, fokusējot to uz logu.

Aina ainā

Komandās vismaz četri vecāko kursu studisti. Katra komanda sadalās divās apakškomandās. Apakškomanda A spēlē ainu, kas attiecas uz tagadni, ainai turpinoties, ar sarunu palīdzību tiek uzburta cita aina (piemēram, atmiņas, ieskats vēsturē, nākotnes vīzija u. c.).

Apakškomanda B nospēlē šo ainu. Šādu starpainu var būt daudz. Tikko apakškomanda B savu ainu pabeigusi, A atgriežas tagadnē, parādot citu notikumu. B apakškomanda savukārt notēlo ainu, kas uz tagadni neattiecas. Taču apakškomanda A var pēkšņi pārtraukt tagadnes darbību un pieņemt B tēlojumu.

Koncentrēšanās punkts. Uz to, kā nokļūt fokusā.

Piemērs. Divas dāmas gados (apakškomanda A) plāpā pie kafijas tases. Viena atceras savu jaunību, kad kopā ar draugu Albertu kādā burvīgā ziemas vakarā braukuši ar ragavām. Izzūd apakškomanda A, fokusā nokļūst apakškomanda B un spēlē ainu. Kad aina pabeigta, izpildītāji pazūd. Atkal fokusā ir divas vecas dāmas – apakškomanda A, un ir... šodiena. Un tā joprojām.

Novērošanas punkti.

1. Šim vingrinājumam jāpielieto gan gaisma un skaņa, gan mūzika, gan rekvizīti.
2. Šī ir kompleksa problēma, jo apakškomandām pašām savs viedoklis. Jābūt ārkārtīgi uzmanīgiem un jākoncentrē uzmanība, kad apakškomandām jānokļūst fokusā.
3. Šo vingrinājumu jādod izpildīt tikai vecāko kursu studistiem.

Tematu ainas

Vizmaz divas komandas. Šis vingrinājums ieteicams vecāko kursu studistiem, kuri vairākus mēnešus ir strādājuši ar sarežģītām skatuves problēmām. Tas sevī ietver daudz komplicētāku elementu apkopojumu

un ir nozīmīgs skatītāju priekšlikumu uzklaušīšanai. Tāpat kā “Vārdu spēlē”, arī šeit jāpielieto visas tehniskās iespējas.

Šajā vingrinājumā *temats* ir kāds izteiciens, var būt paruna, sakāmvārds, piemēram: “Viss nav zelts, kas spīd”, “Ko sēsi, to pļausi” utt. *Aina* var norisināties jebkurā vietā – uz jumta, alā, uz mākoņa, Eifeļa tornī u. c. Puse grupas studistu uzraksta uz zīmītēm tematu idejas, bet otra grupas daļa savukārt uzraksta ainu idejas. Lapiņas sajauc, ieliek cepurē. Katra komanda izvēlas sev tematu un tad izstrādā ainu, nosakot *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Studisti spēlē šo ainu.

Koncentrēšanās punkts. Pastāvīga temata imitācija.

Piemērs. “Izlietu ūdeni nesasmelsi.” Mājiņa kalnos. Kāds laulāts pāris te ieradies, lai mēģinātu atjaunot savu pajukušo laulību. Pēkšņi mājiņā iebrūk kāds izbēgušais cietumnieks ar savu biedru. Viņi paņem laulātos draugus par ķilniekiem. Taču sieva parāda noziedzniekiem ceļu, kā izbēgt no vajātājiem, tad atgriežas atpakaļ. Vēlāk tiek prasīts, kāpēc viņa nebēga kopā ar noziedzniekiem? Laulība taču tik un tā izirusi... Viņa ir atgriezies, ne jau lai izlīgtu ar vīru, bet lai pateiktu, ka ir nolēmusi šķirties, jo izlietu ūdeni atpakaļ tomēr nesasmelt.

Piemērs. “Nepateicība ir pasaules alga.” Divi mīlētāji kādā tveicīgā vasaras naktī atrodas uz Ņujorkas debesskrāpja jumta. Viņi strīdas par jaunās sievietes grūtniecību. Vīrietis negrib precēties, negrib uzņemties atbildību par bērnu. Viņš ir mākslinieks, un nekas nepiespiedīs viņu iejūgties kādā vienmuļā, neinteresantā darbā, lai nopelnītu ģimenei iztiku. Viņš taču ir *kaut kas sevišķs* un viņam šķiet, ka visai pasaulei vajadzētu atzīt ģēniju. Meitene izdara pašnāvību, nolēcot no jumta.

Novērošanas punkti.

1. Šo vingrinājumu var izvērst plašumā un variēt. Šeit noderēs jebkurš tēmas un ainas apvienojums. Šī varēšana, kad vienu tēmu var izlietot vairākās ainās, ir vienkārši pārsteidzoša.
2. Tematiska aina var kļūt par sižetu, tāpēc iespējams izvērst darbošanos. Tas, ko mēs meklējam, ir aktieru slēptās enerģijas izmantošana darbā tā, lai priekšmets ierosina darbībai, izslēdzot manipulēšanu.

Apžēlošanas lūgums

Komandās divi vai trīs vecāko kursu studisti. Izpildītāji tiek sadalīti trīs daļās (trīsstūra malas).

1. Lūguma iesniedzējs (tas, kurš kaut ko lūdz).

2. Apsūdzētājs (tas, kurš pieprasa saukt pie atbildības).

3. Tiesnesis (tiesnešu kolēģija), kas noteiks, vai lūgums tiks atbalstīts. Gan atsevišķi studisti, gan komandas var spēlēt jebkuru trijstūra malu. Piemēram, tiesas ainā var būt apsūdzētais, prokurors un tiesnesis (skatītāji – juristu konsīlijs).

Koncentrēšanās punkts. Katrai trijstūra malai ir atšķirīgs koncentrēšanās punkts (lūgums, apsūdzība, apžēlošanas līguma pozitīvs iznākums).

Piemērs. Notiek tiesa Salemas raganām; parasta likumpārkāpēja tiesāšana; tiesā slepkavu; cietumnieku tiesāšana par bēgšanas mēģinājumu.

Novērošanas punkti. Lūguma iesniedzēju vajag nodrošināt, lai labāk strādā ar skatītājiem (kuri izpilda juristu konsīlija lomu, linča tiesu u. c.).

Orķestris

Četri vai vairāki studisti. Katrs izpildītājs izvēlas, kāds mūzikas instruments viņš būs. Ainas laikā režisors atbalsta veidā norāda: *Lai orķestris spēlē!*

Iepriekš aktieri ir vienojušies par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* tā, lai viņi varētu būt mūzikas instrumenti. Aktieriem nav burtiski jāpārtop par mūzikas instrumentu, bet viņiem ir jānotēlo šis instruments, it kā viņi būtu pārņēmuši šī instrumenta īpašības. To var panākt ar balss tembru, ķermeņa kustībām u. c. Kad režisors dod norādījumu, lai orķestris spēlē, visi aktieri iesaistās kopējā darbībā.

Piemērs. Kokteiļvakars, *instrumenti* saskaņoti.

Novērošanas punkti. Lai vingrinājums ritētu spraiģāk, jāizvēlas *dirigents*. Iepriekš minētajā piemērā tas varētu būt mājastēvs. Aina turpinoties, viņam jāliek, lai *instrumenti* (viesi) spēlētu visi kopā, duetā, solo vai pilnā sastāvā. Šādā veidā aktieris, kurš pildīja mājastēva lomu, varēja būt arī dirigents.

Šo paņēmieni ieteicams lietot, strādājot ar bērniem, lai padarītu viņu spēli un darbošanos spraiģāku.

Neplānotā pastaiga

Jebkurš izpildītāju skaits. Vajadzīgs pianists, labs improvizētājs.

Aktieri staigā pa skatuvi, kur kuram patīk. Pastaigas noskaņu un ritmu parasti nosaka mūzika. Pastaigu pārtraukumos aktieriem tiek norādīts, ko darīt. Šis patiešām ir uzjautrinošs vingrinājums, tas aktieru darbībā dod milzīgu brīvību, jautrību un neparastu spontanitāti.

Pastaigas beigās mūzikas ritms kļūst lēnāks, kamēr pastaiga apstājas pavisam.

Neplānotai pastaigai ir svarīga nozīme, ja to savieno kopā ar skatīšanās vingrinājumiem. Kamēr aktieri staigā pa skatuvi klavieru mūzikas ritmā, nosauciet dažādas lietas, uz kurām viņiem vajadzētu skatīties, piemēram, tenisa spēle, vēršu cīņa, zirgu skriešanās sacīkstes u. c., nepārtraucot ritmu, kas izveidojies pastaigas laikā.

Slēptā problēma

Komandas ar diviem vai vairākiem vecāko kursu studistiem.

Kā parasti, jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Viņi nolemj, kādas emocijas tos vadīs, bet atklāti to neizpauž. Varētu minēt šādas kategorijas: pamācīšana, fantazēšana, mīlestība, naidis.

Piemērs A (pamācīšana). *Kur?* – virtuvē, *Kas?* – vīramāte un vedekla, *Ko dara?* – vīramāte atnākusi ciemos pie vedeklas. Slēptā problēma – pamācīšana.

Koncentrēšanās punkts. Problēma netiek izpausta.

Atbalsts. Lai aktivitāte neatslābst!

Novērošanas punkti.

1. Iepriekšējā piemērā vīramāte slēpj savas ieplānotās pamācības, gan izlīdzot vedeklai, gan apvainojot to, gan daudz ko ierosinot utt. Aina izvēršas ļoti interesanta, taču atklāti *pamācīšana* nenotiek. Sk. nodaļu "Konflikts".

2. *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* nav tieši jāattiecas uz slēpto problēmu, piemēram, (pa)mācīšanai nav jānotiek skolas klasē.

3. Variants: izpildītāji spēlē ainu, lai mainītu pretspēlētāju attieksmi.

Piemērs B (fantāzija). Sekojošais variants ir ainas improvizācija *Apelsīnu kokam*. *Kur?* – dzīvojamā istabā, *Kas?* – vīrs un sieva, *Ko dara?* – svin sievas dzimšanas dienu (vīrs atnesis viņai miniatūru apelsīnkociņu). Slēptā problēma – fantāzija.

Šī aina izvēršas jaukā, dīvainā skatā, kur mazais kociņš izaug par lielu koku un mazajā dzīvoklītī rodas vesela apelsīnu birzs; laulātais pāris ir jau pensijas vecumā un apmierināti malko apelsīnu sulu.

Piemērs C (mīlestība). **Divi izpildītāji.** Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Var nojaust, ka šos abus cilvēkus vieno ļoti spēcīgas jūtas, bet tās netiek izpaustas, acīmredzot tam ir kāds iemesls. **Koncentrēšanās punkts** – uzturēt darbības spriegumu, neizpaužot emocijas. Sk. nodaļu "Bez kustībām".

Kur? – veco ļaužu pansionātā, *Kas?* – vīrietis un sieviete astoņdesmit gadu vecumā, *Ko dara?* – strādā dārziņā. Augstāk minēto var interesantā

veidā pārveidot, parādot lielu vecuma starpību. Piemēram, jauns ārsts un veca sieviete vai arī ļoti vecs vīrs un jauna medicīnas māsiņa. Var būt jebkura situācija, kur eksistē liela gadu starpība, rasu vai sabiedriskā stāvokļa atšķirība utt., kas padara neiespējamu atziņanos mīlestībā. Tā var būt arī mīlestība, kas izpaužas draudzībā, piemēram, **Kur?** – krastmalā, **Kas?** – kara veterāns un jauns zēns, **Ko dara?** – makšķerē. **Piemērs D** (naids). **Kur?** – guļamistabā, **Kas?** – vīrs un sieva, **Ko dara?** – neslēpjot naidu, gatavojas svinēt savas laulības 50 gadu jubileju.

Skatītāju ierosinājumi

Skatītāju ierosinājumu uzklauššana var kļūt par improvizācijas teātra programmas nozīmīgu detaļu, līdz ar to padarot skatītājus par uzveduma būtisku sastāvdaļu.

Skatītāju ierosinājumu uzklauššanai ir daudz rosinošu variantu. Daži improvizācijas teātri visu savu struktūru balsta uz tehniku. Taču tas var radīt nelabvēlīgu efektu un ātri vien iznīcināt mākslinieciskās kvalitātes. Daži priekšlikumi, kā strādāt ar šo darba formu.

1. Acumirkli radušās ainas var spēlēt bez sagatavošanās, bez skatuves.
2. Par aktieriem skatuves darbībā var iesaistīt atsevišķas personas no skatītāju vidus.
3. Sagatavošanās var notikt, neatrodoties uz skatuves.
4. Var iesaistīt cilvēku no malas, kurš spētu uzņemties stāstītāja-teicēja lomu, vai vienkārši, ja tas vajadzīgs, papildus pieaicināt kādu aktieri. Sk. nodalījumu "Lai kāds dodas uz skatuvi".

Izpildītājiem savi akcenti jācentrē uz darbību vai problēmu, nevis to jāpārvērš par joku. Ja aktieri centīsies būt *smieklīgi*, daudzi skatītāju ierosinājumi izčūkstēs gaisā. Dažreiz aktieri ļaus skatītājiem iekļauties problēmā, citreiz aktieri skatītāju priekšlikumus padarīs par koncentrēšanās punktu, rūpīgi izstrādās izteiktos priekšlikumus. **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, priekšmetus, notikumus, emocijas un stilus var variēt un kombinēt. Piemēram, ja ir ierosināts **Kur?**, tas var kļūt gan par šķērslī, gan labu palīgu. Ja tie ir priekšmeti, lai priekšmeti liek aktierim darboties. Tie var kļūt par spēles problēmu, kas tiek lietota, lai varētu iedzīvināt skatītāju priekšlikumus. Ierosinājumus var lietot kopā ar **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, vai arī kopā ar kādu no aktieriem. Iespējamās daudzas un dažādas kombinācijas. Kad aktieri veido ainas struktūru, spēles problēma ir ļoti svarīga. Kad skatītāji ierosina kādu problēmu, aktieri pievieno **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**. Kad skatītājiem liek nosaukt **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, tad aktieriem jāpievieno

problēma. Acumirkliġa improvizācija vai sagatavošanās, neatrodoties uz skatuves (pārtraukuma laikā vai tad, kad citi tēlo ainu), spēja atrisināt problēmas un ātri uztvert vingrinājumus visus atbrīvos nesaistītai spēlei un noteiks arī ainu kvalitāti. Pat ja meistarības apgūšanas nodarbībās ainas ne vienmēr sasniedz pilnību, pati teātra spēlēšana arī vērotājam dod baudu.

Veiklība un ātrums, veidojot personāžus, nosakot **Kur?**, kā arī izvēloties problēmu – tas viss ir nepieciešams, lai darbība uz skatuves būtu spraiga. Nodarbībās ir vēlams pielietot visus šajā grāmatā iekļautos vingrinājumus. Sevišķi noderīgi ir vingrinājumi, kas attiecas uz **Kur?** ar trim priekšmetiem. Daudzus no šiem vingrinājumiem var izlietot tieši tā arī uzvedumā, kā tas tiek darīts nodarbībās, gūstot labus panākumus.

Sekojošais vingrinājums ir ātras domāšanas un problēmas noteikšanas vingrinājums, kas var izraisīt darbošanos uz skatuves. Papīrs un zīmulis. Studisti uzraksta tik daudz atbilžu, cik atļauj laika limits. Režisors var pievienot jebkuras kategorijas, kādas vien viņš vēlas.

1. Atbrīvošanās no kaut kā.
2. Atbrīvošanās no kāda cilvēka.
3. Došanās prom no kaut kurienes.
4. Vēlēšanās iegūt to pašu, kas kādam jau ir.
5. Apņēmības trūkums.

Ierosina skatītāji

Kur? – zem ūdens

Kas? – nirēji

Ko dara? – meklē dārgumus

Aktieru **Kur? Kas?** un **Ko?**

Kur? – lietojiet trīs priekšmetu **Kur?** vingrinājumu

Kas? – ātri izvēlieties kādu personāžu, kā to darījāt veiklības spēlē

Ko dara? – jālieto darbības izpausmes (t. i., *bangojošas*, nevienmērīgas emocijas, sarežģīti jautājumi, pamācīšana u. c.)

Šādā veidā aktieri strādā ar materiālu, kuru ierosina skatītāji, turpina risināt skatītāju ierosinātās problēmas tieši tā, kā viņi to darītu nodarbību laikā.

Kad teātra spēles ir apaugušas ar *miesu un asinīm*, nekādas skatuves problēmas nebūs jāizdomā, tās radīsies spontāni, spēles laikā un šajā pašā laikā arī tiks risinātas.

X. NOSTIPRINĀŠANAS VINGRINĀJUMI

Runa

Dziedošais dialogs

Vizmaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts. Izpildītāji dialogu nevis runā, bet dzied.

Izvērtēšana. Vai viņi apguva visas iespējamās vietas, kur varētu iespiesties skaņa?

Novērošanas punkti.

1. Šim vingrinājumam nemaz nav nepieciešamas ļoti labas balsis. Kā mēs jau iepriekš plaši izvērsām ķermeņa kustību apgūšanu, to pašu var attiecināt arī uz skaņu.

2. Ja ir pieejams pianists, palūdziet, lai viņš pievienojas grupai un vingrinājumu gaitā improvizē melodijas.

Telefons

Viens izpildītājs. Zvana telefons. Aktieris atbild. Skatītāji seko sarunai. Aktierim nav jāpaskaidro publikai, kas ir līnijas otrā galā, resp., kas ir zvanītājs. Ja viņš vēlas, var arī nosaukt personu, kura zvanīja.

Piemērs. Meitene gribētu, lai zēns viņai piezvana, bet viņa baidās to atklāti palūgt.

Izvērtēšana. Kas zvanīja? Ko atbildētāja domāja par otru personu? Vai aktieris mums to pastāstīja? Vai aktieris izmantoja visu ķermeni?

Vervelēšana

Lekcijas lasīšana

Viens izpildītājs. Aktierim jāizlemj, kādu lekciju viņš lasīs. Tā varētu būt gara lekcija par jebkuru tēmu, varētu izvēlēties klasisko literatūru, sociālo drošību, ģeoloģiju u. c.

Koncentrēšanās punkts. Uz saskarsmi.

Novērošanas punkti.

1. Vingrinājums domāts tikai vecāko kursu studistiem. Ja problēma tiek atrisināta, tad saskarsme, kuru rosināja nopietnais un izvērstais lekcijas temats, ir gandrīz pilnīga.

2. Ļoti strikti jāievēro koncentrēšanās punkts. Ja tas tiek darīts bez lielas piepūles, kā to darītu jebkurš runātājs, kas lasa lekciju, tad aktieris ar lekcijas palīdzību būs veicis saskarsmi.

Svešvalodu ritmi

Lai šo vingrinājumu veiktu, ir jāzina citu valodu ritmi. Līdz šim vervelešanu esam atbrīvojuši no īpatnā valodu ritma. Tagad lieciet, lai studisti pārdomāti strādā ar zviedru, krievu, japāņu u. c. valodu ritmiem. Šo vingrinājumu kā daļu varētu iekļaut arī dažos citos vervelešanas vingrinājumos.

Iedzīvināšana

Kurlā publika

Vismaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Skatītājiem-statistiem jāaizbāž ausis, kamēr viņi vēro ainu. Aktieri spēlē kā parasti, lietojot arī dialogus.

Koncentrēšanās punkts. Panākt saskarsmi ar publiku, kura ir nedzirdīga.

Izvērtēšana. Vai aina bija dzīva? Vai jūs sapratāt, kas notika uz skatuves, kaut arī nedzirdējāt, ko aktieri runā? Kuru ainu viņi varēja padarīt dzīvāku?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums liek aktieriem dziļāk izprast, cik liela nepieciešamība uz skatuves ir ne vien pastāstīt, bet arī parādīt.

2. Kad aktieri tikai runā, nevis spēlē ainu, ainas sastingums kļūst acīm redzams pat tiem, kuri to parasti negrib atzīt.

3. Sevišķi labs šis vingrinājums ir gan iesācējiem, gan improvizācijas speciālistiem, kuri savās ainās ievij gan jokus, gan individuālo traktējumu.

4. Variants: pārmaiņas pēc lieciet skatītājiem aizvērt acis, nevis aizbāzt ausis.

Dublēšana

Četri izpildītāji. Dublēšana ir ļoti efektīva, lai ciešāk nostiprinātu attiecības starp aktieriem.

Dzīvais mikrofons pastiprina (piešķir akcentu) šā vingrinājuma efektu, bet tas nav izšķirošais faktors.

Sadaliet trupu divās apakšgrupās. Apakšgrupas kopīgi vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Apakšgrupa A dodas uz skatuvi, apakšgrupa B novietojas

tā, lai labi var pārredzēt skatuvi un otru apakšgrupu A. Ja iespējams, apakšgrupas B rīcībā varētu būt mikrofons.

Apakšgrupai B jāstrādā tā, it kā viņi būtu ārzemju kinoaktieri, kuri sniedz vizuālu izrādī. Darbību viņi var izteikt tikai ar kustībām, nav nepieciešams visu laiku runāt, viņi var runāt pavisam klusi, tikai ar mutes kustībām.

Koncentrēšanās punkts. Likt, lai dialogs un darbība kļūst vienoti. Iesākt/sekot, sekot/iesākt, sekot sekotājam.

Piemērs. Ainu parasti iesāk aktieri, dublētāji to uztver pēc tam, kad tā jau ir sākusies. Uz skatuves var uzņākt aktieru pāris, it kā ierodoties mājās, var aizpildīt dažus mirkļus ar bezvārdu kustībām, noņemot cepures, novelkot mēteļus u. c. Dublanti šajā laikā var kaut ko dungot, klusi svilpot vai tamlīdzīgi, tad pēkšņi iekaist kaut kādā, tikai savai ģimenei vien zināmā strīdā. Šajā brīdī vajadzētu ar savām balsīm dialogā iesaistīties dublantiem. Sākumā aktieri (galvenie) un dublanti darbosies atsevišķi – aktieri katru reizi pārveido savu skatuves darbību, kad runā dublanti, dublanti savukārt pārveido savu runu ik reizi, kad notiek darbība. Bet pēc kāda laika abas komandas strādās kopā, un, veiksmīgi kombinējot darbību un dialogu, radīsies dzīva un harmoniska aina. Kā atbalstu režisors var pamudināt dialoga raitumu, norādot: *Aktieri!, Dublanti!* utt.

Vēl viens variants: var likt apakšgrupai B sekot apakšgrupai A apkārt skatuvei (kā ēnai). Aktieri dialogu iesāk, bet dublanti vienlaicīgi runā iespējami tuvu aktieru tekstam¹.

Izvērtēšana aktieriem. Vai jums šķita, ka jūs savu skatuves darbību mainījāt dialoga ietekmē?

Dublantiem. Vai jūs sekojāt darbībai, kā tā nāca no skatuves, vai ietiecāties darbībā ar savu dialogu?

Skatītājiem. Vai dialogs un darbība bija saliedēti?

Novērošanas punkti.

1. Šis vingrinājums jāveic tikai ar vecāko kursu studistiem.
2. Režisors, grupas vadītājs vai pati grupa var ieteikt variantus.
3. Mēģiniet ainas laikā izjaukt ritmu.

¹ Tas ir kaut kas līdzīgs grieķu teātra praksei, kur suflieris uztur dialogu ar aktieriem. Taču šajā gadījumā dialogs, ko izpilda galvenie aktieri, ir individuāls sniegums, kur dublētājam it kā met izaicinājumu. Šī dublēšana dod stiprāku saikni ar pārējiem aktieriem.

Metronoma vingrinājums

Divi izpildītāji. Vienoju par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Aktieri ainu atkārtoti četras reizes. Izvēlēto ātrumu un laiku katrā ainā nosaka ar metronomu. Trīs pirmās ainas izpilda ar metronomu, pirmajā ainā iestādot to normālā ātrumā, otrajā – ātri, trešajā – lēni. Ja metronoms nav pieejams, kādam jāzdzina bungu vai tamburīna sitienu. Ceturto ainu, pēc aktieru izvēles, var spēlēt ar jebkuru ātrumu (no iepriekšējiem), taču bez metronoma, atceroties ātrumu no galvas, kāds tas bija, spēlējot ainu pirmo reizi.

Koncentrēšanās punkts. Uztvert metronoma tempu.

Izvērtēšana.

Aktieriem. Vai metronoms deva jums lielāku pārliecību skatuves attiecībās? Vai metronoma sitienu jūs ietekmēja?

Skatītājiem. Vai dažādā ātruma lietošana mainīja ainas saturu un noskaņojumu, kaut arī pati aina pamatā nemainījās? Kādas jaunas nianšes pavadēja personāžu tēlojumā, dažādojot metronoma tempu?

Novērošanas punkti.

1. Lieciet, lai aktieri, izpildot ainu ceturto reizi, neizvēlas parasto ātrumu.
2. Lieciet, lai aktieri tēlo ainas dažādos ātrumos, neierobežojiet pat, ja viņi tēlo pārāk ātri vai arī pārāk lēni.
3. Variants: spēlējot ainu, mainiet ātrumus. Kā visos vingrinājumos, režisors pats nosaka, tieši kurā brīdī viņa studisti visvairāk iegūs, risinot problēmu. Šim vingrinājumam būtu jāsniedz lielāka pieredze, veidojot tēlojamās ainas ritmu.

Dot un ņemt

Vismaz divi izpildītāji (vēlams divi).

Vienoju par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, laiku u. c.

Spēlēt ainu. Ainas laikā režisors sniedz atbalstu. Tikko atskan režisora norāde, aktieriem tūlīt jāreaģē.

Atbalsts. Dot! Ņemt! Dot un ņemt!

Koncentrēšanās punkts. Jāuzmana un tūlīt jāizpilda atbalsta norāde, pilnībā koncentrējoties uz otru aktieri, vai saņemt koncentrēšanos no viņa, vai arī dot un ņemt, kad tas tiek prasīts.

Izvērtēšana aktieriem. Vai jūs sajūtāt enerģijas pieplūdumu režisora vadībā? Vai ainas materiāls kļuva spraigāks?

Skatītājiem. Vai cilvēciskās attiecības kļuva saspringtākas? Vai ainā bija jūtama vārdu spriedze? Vai attīstījās personāžu raksturīgās iezīmes? Vai ainās saglabājās pilnīga improvizācijas attīstība?

Visai grupai. Vai izjutāt patiesu improvizāciju?

Novērošanas punkti.

1. Daži aktieri nelabprāt pieturas pie toņa mainīšanas vingrinājuma laikā un kļūst pieļāvīgi dodot, bet visai agresīvi – ņemot. Risinot pamata struktūru, tas nav nepieciešams, jo mums visiēm ir jācentrējas uz došanu vai arī intensīvi jakoncentrējas vienam uz otru (kā tas plašāk tiek izvērtēts vingrinājumā ar kameru), vai citam uz citu¹.

Tāpēc ir jāpārrunā – vai emociju izpausme tika vai netika parādīta, kā tā izauga no problēmas, vai tā vienkārši palika ainā *došanas un ņemšanas līmenī*, tomēr būtu jāpārrunā jebkuras emocionālās pārmaiņas. Faktiski šis vingrinājums bieži vien iezīmēs stingrākus rakstura vaibstus, kas rodas, vienam aktierim fokusējoties otrā.

2. Ja aktieri vēl aizvien šķiet esam izolēti vai lieto ārējus līdzekļus, lai atdzīvinātu ainu, ja viņi neizrāda pietiekamu skatuves enerģiju, – režisors problēmas risinājumu ir devis pārsteidzīgi, t. i., par ātru.

Redzēšana

Kamera

Divi izpildītāji. Aktieri vienojas par vienkāršu darbību, piemēram, ēšanu, sēdēšanu parkā uz soliņa u. c.

Visā ainas laikā atbalsts izpaužas, izsakot viena vai otra aktiera vārdu. Kad aktiera vārds tiek nosaukts, viņam uzmanība pilnībā jākoncentrē uz savu līdzspēlētāju. Nav jāliek akcents uz apstāšanos, bet darbība jāturpina visā *kameras maiņas* laikā.

Koncentrēšanās punkts. Veltīt visu enerģiju un fokusēt uzmanību uz otru aktieri.

Izvērtēšana. Vai aktieri pievērta maksimālu uzmanību savam ķermenim? Vai viņi redzēja kolēģi *ar savām kājām*? Vai skatuves spriedze turpinājās?

Novērošanas punkti.

Lai izskaidrotu problēmu, lietojiet imidžu *kļūt par kameru* vai arī, lai būtu viena liela *acs*, kas palīdzētu aktieriem koncentrēties un fokusēt savu enerģiju vienam uz otru. Labi jāizplāno laiks atbalstam.

¹ Sk. nodaļu par divām ainām, kur dominē fokusu maiņa.

Redzēt vārdu¹

Viens izpildītājs. Aktieris dodas uz skatuvi un stāsta kaut ko no savas pieredzes, piemēram, par kādu ekskursiju, futbola spēles skatīšanos, ciemošanos u. c. Lieciet, lai viņš turpina stāstīt, bet lai koncentrēšanās punktu pārvieto atbilstoši režisora sniegtajam atbalstam. Lai arī ko neizsauktos režisors, aktierim jāturpina savs stāstījums. Viņam nav stāstījums jāpārveido.

Atbalsts. Koncentrējiet uzmanību uz ainas krāsainību! Koncentrējieties uz skaņām, kādas dzird ainā! Koncentrējiet uzmanību uz veidu, kādā notiek darbība uz skatuves! Kontrolējiet pats sevi!

Ja runa ir par bumbas spēlēšanu, atbalsts varētu būt sekojošs: kādā krāsā bija bumbas padevēja krekliņš? Vai spēles laikā pūta stiprs vējš? Vai debesis bija apmākušās, vai spīdēja saule?

Novērošanas punkti.

1. Tikko atbalsts studistā ir atmodinājis asāku uztveri, pavērojiet, kurā brīdī viņš atmet vārdu un attēlo ainu, par ko runā. Viņa balss kļūs dabiskāka, ķermenis atslābināsies un vārdi plūdīs kā strautiņš. Ja aktieris vairs nebūs atkarīgs no vārdiem, bet koncentrēsies uz vidi, kuru viņš apraksta, nedabiskums viņa runā izzudīs.

Šo vingrinājumu nevajag pārāk bieži lietot, jo šeit apzināti vajadzēs daudz ko atsaukt atmiņā, tāpēc ir jābūt sevišķi piesardzīgiem.

2. Šis vingrinājums ir ļoti noderīgs formālajam teātrim, aktieriem, kuriem ir gara runa (monologs). Sadalot šo runu pa grupām ar saviem *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, radīsies nepieciešamā norāde, kā padarīt runu organiski saturīgāku (sk. nodaļu par *Kur?* ietērpšanu vārdos).

Ainu veidošana ar skatītāju ierosinājumiem

Tūlīt uz vietas A

Komandā vismaz četri izpildītāji. Šis vingrinājums veicina momentānu reakciju uz skatītāju ierosinājumiem. Tas ir solis pretī improvizācijai lielos uzvedumos.

Studisti uz atsevišķām lapiņām uzraksta – *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, laiku utt. Pēc tam saliek kaudzītēs pa kategorijām (piem., *Kur?* – atsevišķi,

¹ Šis vingrinājums studistiem palīdzēs lietot vārdus plašākā diapazonā. Tas stimulēs ainu uztveri un tam būs liela nozīme, labojot un apgūstot mākslinieciskās lasīšanas iemaņas. Sk. piezīmes par dialogu un vārdiem.

Kas? – atsevišķi utt.). Katra komanda paņem pa vienai zīmītei no katras kaudzītes.

Izvērtēšana. Vai aina tika veidota mierīgā garā? Vai to varēja veidot dinamiskāk?

Jautājiet aktieriem: *ko varēja izdarīt, lai aina ritētu spraigāk?* To pašu pajautājiet arī skatītājiem.

Novērošanas punkti. Metode, kad studisti uz lapiņām uzraksta un pēc tam izvelk kā lozes uz labu laimi, tiek lietota daudzos vingrinājumos. Studistiem šī metode patīk. Pašķiriet dažas lapas atpakaļ un palasiet nodaļu par publikas ierosinājumiem.

Tūlīt uz vietas B

Komandā vismaz četri izpildītāji. Šis vingrinājums studistiem palīdzēs atbalstīt labākās iemaņas, kā kāpināt tempu, sagatavojot ainu.

Skatītāji aktieriem uz skatuves mutiski dod norādījumu – **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**, laiku utt. Studisti skatītāju acu priekšā gatavo ainu.

Izvērtēšana. Vai viņi varēja strādāt efektīvāk? Vai viņi darbojās kā saliedēta vienība, plānojot ainu? Vai viņi deva un ņēma vienlīdz efektīvi? Vai komandas improvizēja ainu vai rakstīja scenāriju? Jāpārrunā materiāls, skatuves sagatavošana ainai, kā arī, cik ilgs laiks bija vajadzīgs, lai sagatavotu ainu.

Novērošanas punkti.

1. Režisoram jāseko, lai studisti ainas sagatavošanā nebūtu pavirši. Ainas jāveido ātri, bet mierīgi. Neļaujiet, lai disciplīnas un harmonijas vietā ieviešas forsēšana un acu apmānīšana.

2. Nozīmīgi ir spoguļa vingrinājumi, tie ir kā instruments, kas liek studistiem ciešāk sadarboties. Šie vingrinājumi labi noder dažādiem uzdevumiem. Spoguļa 1. vingrinājums aprakstīts 54., 2.–59., 3.–66., 4.–142. lappusē.

Spoguļa vingrinājums (5)

Vismaz četri izpildītāji. Jālieto trīspušu spogulis.

Piemērs: vīrietis pielaiķo uzvalku.

Spoguļa vingrinājums (6)

Vismaz pieci izpildītāji. Vienošanas par **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**. Trīs studisti izpilda spoguļa lomu, divi spēlē ainu; spoguļa lomas tēlotājiem pievienojas vēl viens aktieris – četri spoguļi. Var lietot jebkuru kombināciju.

Spoguļa vingrinājums (7)

Daudzi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Var lietot jebkuru kombināciju pēc brīvas izvēles. *Spoguļi* darbojas kā greizie spoguļi atpūtas parkā.

Spoguļa vingrinājums (8)

Daudzi izpildītāji. Aktieri tēlo spoguļus vai skatīšanos spoguļī, iepriekš nebūdami sagatavoti maiņai. Sekot sekotājam!

Spoguļa vingrinājums (9)

Komandā jebkurš izpildītāju skaits. Lieciet, lai aktieri izveido problēmu no atspulga spoguļī.

Novērošanas punkti. Šis vingrinājums radīs daudz jaunu problēmu, kuras turpmākajos vingrinājumos var pārveidot.

Vingrinājumu vada publika (atbalsts)

Visa studistu grupa (pēc tam kad ir iepazīstināti ar skatuves problēmām), kā parasti, noskaņojas ainas spēlēšanai. Spēles laikā režisors min vairākas problēmas, kas jāatrisina. Problēma atkarīga no tā, ko ainā grib parādīt.

Piemērs. *Kur?* – virtuvē, *Kas?* – māte ar dēlu, *Ko dara?* – pusdieno.

Problēma. Zēns grib doties prom no mājām. Kad sākas aina, tiek dota pavēle *Kontakts!*, aktieriem uzmanība ir jākoncentrē uz kontaktu. Viņi turpina ainu, līdz tiek dots norādījums *Vervelēt!* vai *Izvērst kustību!* Ja tiek dots norādījums *Aklums!*, aktieriem, pats par sevi saprotams, cieši jāaizver acis. Kad aina pabeigta, režisors liek to atkārtot, šoreiz bez norādījumiem. Tā vietā režisors izvēlas kādu no studistiem-skolotājiem, lai tas dotu norādījumus, uz ko koncentrēt uzmanību. Vingrināšanās improvizēšanā ikvienā aktierī attīsta režisora iemaņas.

Izpētīt un pacelt augstākā pakāpē (pārveidot)

Komandās ir vismaz divi izpildītāji. Šis vingrinājums nav ieteicams, iekams nav labi apgūti un izprasti “Kontrapunkta argumenti”, kā arī attiecību pārveidošana.

Vingrinājuma nolūks ir palīdzēt aktieriem orientēties un spēlēt dažādās situācijās, kas izriet no viņu tēlojuma. No situācijām veidojas laika sprīdis

starp ainas fāzēm, kam, attīstoties augstākā pakāpē, rodas jauka kopaina. Dažkārt studisti mēdz ieviest kaut kādu jaunizgudrojumu, intrigu vai arī manipulē, jo ir apjukuši. Šis vingrinājums liek sasprindzināt modrību līdz pat vissīkākām niansēm.

Dažreiz jāizpēta žesta nozīme, citreiz doma, priekšmets vai skaņa. Līdzīgi kā vingrinājumos "Vada publika" vai "Dot un ņemt", komanda sāk ar *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* noteikšanu. Pēc tam kad izpildītāji ir iejutušies kustībā, skatītāji (ieskaitot režisoru) sniedz atbalstu, ja vien viņi redz kādu iespēju izpētīt un pārveidot.

Atbalsts. Izpētiet šo domu! Izpētiet šo krēslu! Pārveidojiet attieksmi! Šo ritmu! Izpētiet šo klusumu!

Izvērtēšana. Vai aktieriem tika dots pietiekami ilgs laiks, lai izpētītu prasīto, iekams radās nākamais norādījums? Vai bija iespējams izpētīt laika sprīdi starp ainas fāzēm? Vai tikai atsevišķus vārdus?

Novērošanas punkti.

1. Visos pārveidošanas vingrinājumos gan aktieris, gan publika var viegli pamanīt izgudrojumu, stāstījumu, manipulēšanu, intrigu, jo īstā pārveidošana nekļūdīgi rada pavisam jaunus veidojumus.
2. Pārveidojot laika sprīdi starp ainas fāzēm ar *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* palīdzību, visām pārmaiņām jāpaliek *zem viena jumta*, nevis jāuzrodas, kā pagadās.
3. Spēles momentam jābūt apjaustam un pilnībā sakāpinātam, lai pārmaiņas varētu risināties raiti.

XI. EMOCIJAS

Gan pavisam jauniņš iesācējs, gan profesionāls aktieris aizvien domā par to, kā lai rada atbilstošās emocijas¹ katrai tēlojamai aintai.

Noskaidrot to, kas ir emocijas, nebūt nav vienkārši, bet ja emocijas nodarbībās figurē kā tiešā skatuves problēma, nepieciešams formulēt emociju vietu. Skaidrs ir viens: mums uz skatuves nav jāpauž savas personiskās emocijas (kādas rodas ikdienas dzīvē). Tā ir katra cilvēka privātā sfēra (tāpat kā jušana un ticēšana), kas nav domāta publiskai apskatei.

¹ Ja kādā grāmatā par teātra spēlēšanu rakstīts "prieku parasti mēdz paust, paceļot rokas augstu virs galvas", tad studisti iemācīsies, ka prieku var paust arī, virpinot kāju pirkstus.

Labākā gadījumā *patiesās* emocijas, kas tiek paustas uz skatuves, var klasificēt kā psihodrāmu neatkarīgi no tā, cik meistarīgi tās ir aprakstītas vai notēlotas.

Emocijas, kādas nepieciešamas teātrim, rodas no jaunas pieredzes, jo šādā pieredzē iemiesojas visa mūsu būtība – organiska kustība, kas savienojumā ar teātra realitāti spontāni izraisa enerģiju un rod izpausmi kā aktieros, tā arī skatītājos. Tas neļaus izmantot vecās emocijas no pagātnes pieredzes. Tā varētu būt arī tā pati formula, kas sākumā izraisīja oriģinālas personiskās emocijas, tādā gadījumā ikdienas emocijām būtu jāizaug no organiskas kustības, no *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* – būtībā no mūsu personiskās dzīves. Šādā veidā **radot pašiem savu struktūru (realitāti teātrī) un notēlojot, nevis dzīvojot vecās emocijās, attīstās vesels process, kas savukārt rada pats savu enerģiju un kustību.** Psihodrāma ir līdzeklis, kas radīts terapeitiskam nolūkam, lai abstrahētu vecās emocijas un tādā veidā atbrīvotu individu no personiskām problēmām.

Teātra fakultātē nodarbībās emocijas var izraisīt ar dažādiem paņēmieniem, ir ļoti jāuzmanās, lai aktieri nedarītu to nepareizi.

Ja psihodrāmu sajauc ar lugu, aktieris tā vietā, lai pārdzīvotu pilnīgu emocionālu atdevi, šķiež sevi tukšgaitā. Ko citu psihodrāma var darīt, kā izsaukt asaras? Taču emocijas, kas rodas pilnīgi no jauna, paliek savrup, tikai realitātes ietvaros.

Ja vingrinājumus meistarības apgūšanas nodarbībās lieto emociju atbrīvošanai, tos vajag pārtraukt, jo aktieri darbojas, tikai vadoties pēc savām personiskajām izjūtām. Taču, ja koncentrēšanās punkts tiek saaprasts un lietots, subjektīvās izjūtas kļūst par pagātnes daļu.

Lai iedzīvinātu emocijas teātra spēlē, mēs tās pietuvinām reālai videi, organiski iekļaujot ainas saturā.

Emociju fiziskā izpausme var būt pavisam mierīga acu ieplēšana, gan arī nikna vāzes sašķaidīšana pret sienu, mēs to varam redzēt un šādā veidā panākt saskarsmi.¹

Ja gribam izvairīties no izrādīšanās, psihodrāmas un vispār sliktas gaumes, emociju vingrinājumus studistiem nevajag dot par agru. Studistiem nevajag izolēties savā subjektīvajā pasaulē un *nodoties emocijām*, nedz

¹ Ir daudz paņēmieni, kā panākt emociju kāpinājumu uz skatuves: gan ar mūziku, gan gaismu, dekorācijām, rekvizītiem u. c. Šeit runa ir tikai par aktieri.

arī viņiem vajadzētu savas emocijas intelektualizēt, tas tikai ierobežos jūtu izpaušmi.

Skatītājam nav jāredz tēlojošā aktiera skumjas, prieks vai morālais sabrukums. Tas ir aktiera talants, *Kā?* viņš nospēlē bēdas, prieku vai garīgo sabrukumu.

Fiziskā iedzīvināšana

Klusais kliedziens

Visa grupa. Lai studistiem palīdzētu fiziski (iekšējā darbībā) izjust pārdzīvojumus, lieciet, lai grupa kliedz, taču bez skaņas. Atbalstiet viņus: *Kliedziet ar kāju pirkstiem! Ar kājām! Ar visu ķermeni!* Kad viņi atbildējuši fiziski un ar savu muskuļu līdzdalību tā, it kā to darītu kopā ar skaņu, un kad tas ir it labi redzams, iesaucieties: *Kliedziet skaļi!* Kliedzienam vajadzētu būt apdullinoši skaļam. Šis vingrinājums studistiem dod ne tikai atcerēšanās pieredzi, bet tas sevišķi noder, lai piedalītos masu skatos. Pavērojiet to studistu, kurš grasās *tēlot*, nevis *darīt* to, kas ir jādara.

Nespēja kustēties A

Viens izpildītājs. Aktieris dodas uz skatuvi un notēlo situāciju, kur viņš ir fiziski saistīts un viņam draud briesmas no ārpuses.

Koncentrēšanās punkts. Nespēja kustēties.

Piemērs. Paralizēts cilvēks invalīda ratiņos jūt, ka viņam kāds seko (viņam varētu sekot studists).

Nespēja kustēties B

Vismaz divi izpildītāji. Cilvēku grupa atrodas situācijā, kur viņi nedrīkst pārvietoties, jo viņiem no ārpuses draud briesmas.

Koncentrēšanās punkts. Izpildītāja nespēja kustēties ārējo briesmu dēļ.

Piemērs. Karavīri ielenkti mīnu laukā. Zagļi paslēpušies pieliekamajā telpā.

Novērošanas punkti.

1. Tikai tagad diskusijas par aktivitāti un iekšējo darbību ar studistiem gūst nozīmi. Darbība nenozīmē aktivitāti, nedz arī aktivitāte vienmēr nozīmē darbību. Mūsu mērķiem vārds *aktivitāte* tiek lietots, lai apzīmētu kustību, kas notiek ārpus skatuves un vārdi *iekšējā darbība* izskaidro

iekšējo kustību. Termins *iekšējā darbība* nozīmē *jūtu fizisko iedzīvināšanu* un aizvieto terminu *emocijas*, kad vien tas ir nepieciešams.

2. Lai palīdzētu studistiem apgūt šo divu jēdzienu būtību, tie jāanalizē. Viņiem jāsaprot, kas ir aktivitāte/dialogs vai iekšējā darbība? Vai aktieris tāpat kā Baltā Karaliene *Alisē Brīnumzemē* iekliegsies, pirms vēl adata nav iedūrusies pirkstā?

Laikam visi būs pamanījuši, cik nedabīgi un nereāli uz skatuves notiek lasīšana, ja tā ir iekļauta ainā? *Cik šeit auksti* – un tad seko drebināšanās, kaut gan abas darbības varētu notikt vienlaicīgi, taču iekšējā darbība parasti notiek pirms aktivitātes/dialoga.

<u>Iekšējā darbība</u>	<u>Aktivitāte</u>	<u>Dialogs</u>
Fiziskā reakcija, darbojas siekalu dziedzeri u. c.	Dodas pie ledusskapja	<i>Vai te ir kas ēdams?</i>

3. Bērns darbojas ar visu ķermeni (kā iekšēji, tā ārēji), viņš smejas vai raud *no galvas līdz kājām*. Taču, jo kļūstam vecāki, jo mūsu emociju izpausme kļūst apslāpētāka. Mēs sevi piespiežam apspiest asaras un pieklusinām smieklus. Emocijas var rasties vēderā, var kņudēt mugurā, uzdzīt drebuļus, taču ārēji mēs to neizrādām un ja izrādām, tad ļoti apvaldīti. Dažreiz mēs griežam zobus, žņaudzam dūres, iekožam augšlūpā utt. Ir ļoti svarīgi sākt ar šo aizturi, lai kustība būtu dabiska.

4. Tagad studistiem jāsniedz atbalsts un jāatgādina: *Lūdzu vairāk iekšējās darbības! Piešķiriet savām jūtām arī fizisko aktivitāti! Sajūtiel ar kāju pirkstiem!* Šis koncentrēšanās punkts dos studistiem iespēju reāli parādīt, kā viņi patiesībā jūtas, tā vietā, lai pļāpātu vai darbotos bez kādas jēgas.

Emociju maiņa

Viens izpildītājs. Kad studisti pilnībā ir izpratuši iekšējo darbību (jūtu fizisko iedzīvināšanu), parādiet viņiem, kā to var pārbīdīt un mainīt, kaut pati darbošanās nemainās. Šajā vingrinājumā izpildītājs darbošanos pabeidz. Kaut kāda iemesla pēc darbošanās var palikt nepabeigta, lietojot tos pašus priekšmetus otro reizi, bet apgrieztā secībā ar citu iekšējo darbību.

Koncentrēšanās punkts. Jūtu fiziskā iedzīvināšana vai sajūtas ar priekšmetu palīdzību.

Piemērs. Aktivitāte – meitene pošas uz balli, lieto dekoratīvo kosmētiku. Pirmā iekšējā darbība ir prieks, ko izraisa doma par priekšā stāvošo notikumu. Otrā iekšējā darbība – vilšanās, uzzinot, ka balle nenotiks. Viens darbības posms, kuru ierosina pirmā iekšējās darbības pakāpe,

varētu būt – meitene izņēmusi kleitu no skapja un, pielikusi sev pie pleciem, sapņodama deju pa istabu. Pēc tam kad viņa uzzina, ka balle nenotiks, tēru saburza un iemet atpakaļ skapī. Tā varētu būt atpakaļejoša darbība un atbilde otrai iekšējai darbībai.

Atbalsts. Lūdzu vairāk iekšējās darbības! Piešķiriet šai domai fizisku sajūtu!

Izvērtēšana. Vai darbība bija identiska kā pirms, tā pēc pavērsiena punkta? Vai iekšējā darbība veicināja saskarsmi ar skatītājiem (ar ķermeņa mainīšanos)? Kādu fizisko iespaidu deva prieks? Ko radīja vilšanās (sk. piezīmes par iekšējo darbību ar priekšmetu palīdzību).

Novērošanas punkti.

1. To pašu darbību izpilda divas reizes. Kā dotajā piemērā, ja meitene vispirms lietoja dekoratīvo kosmētiku un tad ieliktu kleitu atpakaļ skapī, un noņemt grīmu pēc pavērsiena punkta.

2. Ja pirmā darbība ir noritējusi labi, režisors var piezvanīt un likt citam studistam doties uz skatuvi, lai informētu (ja tas būtu vajadzīgs), kā jāmaina iekšējā darbība.

3. Būtu labi, ja varētu pamanīt, ka studisti ļoti efektīvi var paust savas jūtas ar priekšmetu palīdzību (to varēja redzēt, kā meitene rīkojās ar savu grezno kleitu pirms un pēc pagrieziena punkta).¹

Iekšējās darbības spriedzes maiņa

Vismaz divi vecāko kursu studisti. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* Emocijas sākas vienā punktā un pamazām kļūst spēcīgākas. Secība, piemēram, varētu būt šāda: maza aizraušanās, kas pārtop mīlestībā līdz pat dievināšanai; no aizdomām, kas kļūst par bailēm un izvēršas terorā; no aizkaitinājuma līdz dusmām vai pat ārkārtīgam niknumam.

Iekšējā darbība veiks apļveida kustību, ietverot atgriešanos atkal pie iesākuma emocijām (piemēram, no aizraušanās līdz mīlestībai) un tālāk līdz dievināšanai – atpakaļ līdz mīlestībai un sākuma emocijām, kas bija vienkārša pieķeršanās. Taču to var veikt tikai ar režisora atbalstu.

Koncentrēšanās punkts. Emociju maiņa no viena stāvokļa citā.

Piemērs. *Kur?* – aina no metnē, *Kas?* – grupa pusaudžu meiteņu, *Ko dara?* – domā, ka viņu vadītājs tās ir pametis un aizgājis pie citas grupas. Iekšējās darbības maiņa – no zaudējuma līdz skumjām, tālāk līdz bēdām. Šajā ainā iekšējās darbības pilnu ciklu varēja veikt, pateicoties atbalstam.

¹ Pārskatiet nodaļu par priekšmetu iedzīvināšanu.

Kad studisti nonāca līdz emocionālam stāvoklim – *bēdām*, sākās režisora atbalsts, un viņi iepazīna šādu emociju gradāciju:

- | | |
|--------------|------------------------------|
| 1. žēlošanu | 7. aizraušanos (pieķeršanos) |
| 2. dusmas | 8. mīlestību |
| 3. naidu | 9. atbildību |
| 4. pārestību | 10. sapratni |
| 5. skumjas | 11. pašcieņu |
| 6. bēdas | 12. apbrīnošanu |

Izvērtēšana. Vai viņi tēloja (pauza emocijas), vai parādīja iekšējo darbību (piešķīra emocijām fizisku nozīmi)?

Novērošanas punkti.

1. Šajā vingrinājumā režisoram ir jāstrādā ļoti ciešā kontaktā ar izpildītājiem, uzklausot studistu replikas, kad viņi izpilda režisora norādes.
2. Ja grupa ir sasniegusi zināmu gatavību, šīs ainas var dot milzīgu enerģijas lādiņu. Ja ainas beidzas ar tukšu papļāpāšanu, vingrinājums ir dots par agru un studistiem vēl ir krietni jāstrādā.

Strauja emociju maiņa

Vismaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Katrs aktieris izvēlas kādu iekšējās darbības pārmaiņu, ko viņš iepriekš ir izplānojis un kas atbilstu viņa ainai (piemēram, no bailēm līdz varonībai, no mīlestības līdz žēlošanai utt.).

Šeit stingri jāpieturas pie izplānotā sižeta, sevišķi, ja aktieri kļūst raudulīgi.

Koncentrēšanās punkts. Viena emocionālā stāvokļa maiņa ar otru (iekšējā darbība).

Piemērs. *Kur?* – strēlnieku slēpnī, *Kas?* – divi karavīri, *Ko dara?* – veic bīstamu uzdevumu. Notiek iekšējās darbības emocionāla vērtēšana; pirmais karavīrs dusmojas, bet dusmas pāraug sapratnē; otrais karavīrs – drebinās no bailēm. Pirmais ir saniknots par otrā glēvulību. Taču otrais – bikls zēns, kura šķietamā glēvulība ir noliedzoša attieksme pret citu cilvēku nogalināšanu.

Ainas laikā lode ķer pirmo karavīru, to smagi ievainojot, otrais karavīrs drosmīgi uzņemas veikt bīstamo uzdevumu, kaut tas nebija tikai viņa pienākums. Kamēr aktieri ainas laikā turpināja koncentrēties un mēģināt pārorientēt savas emocijas, aina ieguva neparasti dramatisku spraigumu.

Izvērtēšana. Tāpat kā iepriekšējos iekšējās darbības vingrinājumos.

Novērošanas punkti. Lai spēli pārvērstu par vingrinājumu, uzrakstiet piemērus uz lapiņām, norādot *Kur?*, kā arī dodot ievirzi emociju maiņai. Pēc tam lieciet, lai studisti no katras kaudzītes izvelk vienu lapiņu un nospēlē ainu.

Emociju rādišana ar priekšmetiem (1)

Vismaz divi izpildītāji.

Priekšmeti, kas vajadzīgi:

baloni	zvans
maiss ar smiltīm	spalvas
bumba	olu putotājs
ķēdes	gumijas lente
trīsstūris	lecāmā aukliņa
maisiņš ar pupām	rotālietu komplekts
rags	trapece
	kāpnes

Tas ir vienkāršs piemērs, priekšmetus var mainīt, pēc izvēles pievienot jaunus. Vienošanas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Šie priekšmeti atrodas uz galda, kas viegli pieejams visiem aktieriem, netraucējot dekorācijām un rekvizītiem.

Koncentrēšanās punkts. Lietot kādu priekšmetu, ko izvēlas spontāni, lai parādītu attieksmi.

Piemērs A. *Kur?* – guļamistabā, *Kas?* – trīs māsas, divas vecākas, viena jaunāka, *Ko dara?* – divas vecākās pošas, lai kaut kur izietu; jaunākā māsa vēlas, kaut varētu doties viņām līdzī. Vecākās māsas ģērbjoties jautri tērzē par to, kādi jauki piedzīvojumi šovakar gaida. Viņas mētājas ar baloniem, spalvām, niekojas ar lecamo auklu. Jaunākā noskumusi, ka nevarēs doties viņām līdzī, staigā pa skatuvi, paņem smilšu maisu, reizēm uzliek to uz pleciem, reizēm velk pa grīdu.

Piemērs B (formālajam teātrim). Kautrīga mīlas pārīša aina, viņi mētā šurp turp bumbu...

Piemērs C. Aina, kur viens mēģina *nošaut zaķi*, metot ar pupu maisiņu, cenšoties kādam trāpīt.

Izvērtēšana. Vai priekšmeti veicināja darbību?

Novērošanas punkti.

Šis vingrinājums būs labs palīgs formālā teātra režisoram. Tas dos nepa-

rastas nianses aktieru spēlei pat tad, ja viņiem iepriekš būs bijušas pavisam nedaudzas nodarbības.

Iekšējās darbības rādīšana ar priekšmetiem (2)

Aktieri atkārtoti iepriekšējā nodaļā aprakstīto (1), mēģinot saglabāt priekšmeta sajūtu, to nelietojot.

Izvērtēšana. Vai ainas kvalitāte nemainījās, kad aktieris darbojās, nelietojot priekšmetus?

Novērošanas punkti. Kad ainu izpilda otro reizi, neaizmirstiet atgādināt aktieriem (atbalsta veidā), kādus priekšmetus viņi lietoja, izpildot ainu pirmo reizi.

Emociju spēle

Visa grupa. Spēli uzsāk viens aktieris, pēc tam iesaistās pārējie (tāpat kā iedaļā *Kur?* "Orientēšanās spēlē"). Aktieris zina, kur viņš ir un kas viņš ir. Kas ar viņu notiek? – varētu būt nelaime, negadījums, histērijas lēkme, dziļas bēdas u. c. Pārējie izpildītāji iekļaujas ainā kā noteikti personāži, nodibina attiecības ar *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, un turpina spēlēt ainu.

Piemērs A. *Kur?* – ielas stūrī, *Kas?* – vecāks vīrs, *Ko dara?* – cietis satiksmes negadījumā, šķērsojot ielu. Vecais vīrs mēģina šķērsot ielu, bet kāda mašīna viņu ir notriekusi. Pārējie aktieri parādās kā mašīnas šoferis, ārsts, ātrās palīdzības šoferis, policists, garāmgājēji u. c.

Piemērs B. *Kur?* – slimnīcas palātā, *Kas?* – sieviete, *Ko dara?* – sēž pie mirstoša tuvinieka gultas. Studisti staigā šurpu turpu, radīdami slimnīcas atmosfēru. Sieviete pauž savu attieksmi pret pacientu gultā un savas sāpes. Ainā iesaistās radnieki, medicīnas māsas, ārsts, mācītājs, vēl kāds slimnieks u. c.

Novērošanas punkti.

1. Ja režisors redz, ka studisti ainu nespēlē ar entuziasmu, emocionālu spriedzi un atdevi, tad materiāls nav pareizi apgūts, ir jāspers solis atpakaļ.
2. Šo vingrinājumu ieteicams atkārtot visā nodarbību laikā, lai kāpinātu emocionālo spriedzi. Tas sevišķi noderēs masu skatos.

Atraidījums

Vismaz divi izpildītāji. Vienojušies par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, izpildītājiem ir jāatrainda savi līdzspēlētāji, var izmantot kādu no zemākminētajiem piemēriem.

1. Viena grupa atraida (noraida) otru.

2. Grupa noraida atsevišķu cilvēku.

3. Atsevišķs cilvēks noraida visu grupu.

Koncentrēšanās punkts. Uz efektīgu atraidījumu.

Piemērs. Tiek atraidīts jaunais kaimiņš. Kādu var atraidīt reliģiskās pārliecības vai rases aizspriedumu pēc, jo viņš ir *krāsainais*. Klase, piemēram, var nepieņemt skolotāju-aizvietotāju.

Izvērtēšana. Vai viņi problēmu atrisināja? Kāds bija laiks? Cik bija pulkstens? Vai viņš parādīja, cik tas notika?

Novērošanas punkti. Tagad visām ainām ir jāieņem sava noteikta vieta. Izvērtēšana ir paņēmiens, kā aktieriem atgādināt, lai viņi nepamet novārtā ainu sīkākās detaļas.

Emocijas caur kameru

Vismaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*

Aktieri sāk spēlēt ainu. Laiku pa laikam režisors aicina *kadrā* dažādus aktierus. Katru reizi pārējie aktieri kļūst par *kamerām* un koncentrē uzmanību uz kolēģi *kadrā*. Šis aktieris turpina spēlēt ainu, bet tagad viņam ir jāizjūt, ka visi pārējie uzmanību koncentrē tieši uz viņu. Aina turpinās. Visiem aktieriem, gan tam, kurš *kadrā*, gan arī tiem, kuri paši ir *kameras*, jāturpina spēle.

Iekļaušanās *kadrā* ir vienkāršs paņēmiens, kā panākt spēles kāpinājumu.

Koncentrēšanās punkts. Kāpinātu ķermeņa enerģiju fokusēt uz aktieri, kurš ir *kadrā*.

Piemērs. *Kur?* – troņa telpa pilī, *Kas?* – karalis, galminieki, ziņnesis, *Ko dara?* – gaida svarīgu ziņu. Kurjers, stipri sasists, iestiepuļo telpā un paziņo sliktu vēsti. Galminiekiem jānolemj, ko tagad darīt?

Izvērtēšana. Vai studisti izlietoja visu savu ķermeņa enerģiju, lai fokusētu kolēģi *kadrā*? Vai viņi mums parādīja, kur viņi atradās? Cik vecs bija karalis? (Vai arī, kas vispār piedalījās ainā?)

Novērošanas punkti.

1. Savstarpējā vārdu *gaisma* un *kadrs* apmaiņa palīdzēs izraisīt vajadzīgo spriedzi.

2. Tādi vingrinājumi kā šis, kad tos iekļauj mēģinājumos (formālajā teātrī) vienlaicīgi ar aktiera fokusēšanu *kadrā*, var dot studistiem lielāku skatuvei nepieciešamo enerģijas lādiņu.

3. Šis vingrinājums sevišķi ieteicams studistiem–nākamajiem režisoriem, tā ka viņiem nebūs grūti sniegt atbalstu saviem kolēģiem.

4. Šis vingrinājums ir visai līdzīgs vingrinājumam “Divas ainas”.

Konflikts

Konfliktu nav ieteicams dot studistiem, pirms viņi nav izpratuši fokusa nozīmi attiecību radīšanā. Ja konflikta notikumi tiek doti par agru, notiks pašu aktieru iesaistīšanās, tādējādi radot subjektīvas emocionālas ainas vai arī vārdu kaujas starp aktieriem. Šis plaši pielietotais konflikts agrīnajos darba gados bija daļa no **Kur?** vingrinājuma. Tas šķita nozīmīgs, jo nerimtīgi radīja skatuves spriedzi (kad tas bija *iesācēja līmenī*, resp., – tu izdariji, es izdariju). Tas radās tāpēc, ka aktieri patiesi bija aizrāvušies cits ar citu, tas uzjundīja personiskās izjūtas, viņu spēle bija tuvu psihodramai. Tieši tas lika izjust spēles garšu. Bet tā kā mēs strādājam artistiskā manierē, mums savas izjūtas ir burtiski jāizfiltrē un jāpadara lietišķas. Neskatoties uz šo acīm redzamo faktu, šķiet, ka konfliktsituācija ienes zināmu dzīvīgumu **Kur?** vingrinājumā, un tas ir solis pretī saskarsmei, tādā veidā paliekot par vienu no problēmām, kas radās agrīnajā **Kur?** apgūšanas periodā. Ar laiku, ja aktieri savā **Kur?** nelietoja fiziskus priekšmetus, piemēram, lai parādītu konfliktu, uzradās daudz subjektīvu aspektu (pārāk liela emocionalitāte vai vārdu cīņa). Turpmāk bija niecīgs ainas spriedzes kāpinājums, ja vien tas vispār bija. Neskatoties uz negācijām, vienmēr rodas zināma spriedze (enerģijas pieaugums aktieriem), vērojams arī enerģijas atslābums, ko veicina konflikts, studisti spēli var pilnveidot, ja stingri ievēro koncentrēšanās punktu (fokusu) un neaizraujas ar tukšu runāšanu vai manipulēšanu. Kļūva skaidri redzams, ka aktieru spēles kopsaskaņa, ko izraisīja konflikts fokusēšanās vietā (akcentējot koncentrēšanās punktu), lielākoties bija tāda savstarpēja grūstīšanās (kas mūsu apziņā dažkārt tiek jaukta ar dramatisko spēli), lai sasniegtu mērķi, bet nekādā ziņā nepārtaptu procesā, no kura varētu attīstīties ainas improvizācija. No otras puses, attiecības starp aktieriem, kuras rada priekšmeti, padara iespējamu fizisko darbību (spriedzi un atslābumu), vienlaicīgi radot ainas improvizāciju.

Konflikts paliek emociju līmenī, un tāpēc nevar izdarīt lēcieni intuitīvajā, kas vienmēr notiek, ja mēs ļaujam koncentrēšanās punktam strādāt mūsu labā.

Ja aktieris aizraujas tikai ar fabulu (satura atstāstīšanu), nepieciešams ir konflikts. Bez konflikta aina iestīgs purvā un spēle var kļūt par nervu kairināšanu labākajā gadījumā vai tā var līdzināties nullei...

Bet ja process ir pilnībā izprasts, radīsies dramatiska spēle, jo tieši šāda spēle dod enerģiju un skatuves spriedzi. Sistemātiski pārtraucot studistus

un norādot uz to, ka viņi manipulē vai visu laiku pievērš uzmanību saturam, liek režisoram secināt, ka turpmāk, lai veidotu raibu skatuves darbību, konflikts nav vajadzīgs, un tā šis vingrinājums ar savu emocionālītāti un vārdu kaujām *izgāžas*. Tagad konfliktam jāiekaro sava vieta vēlākajos vingrinājumos. Tas noderēs un dos daudz prieka.

Režisors bieži vien jūt kārdinājumu pievērsties šim vingrinājumam agrāk nekā ieteikts, parasti tas notiek, ja rodas grūtības procesa un spēlēšanas izpratnē, šo spēli *atdzīvinot*. Ja viņš to grasās darīt, ir jāatceras, ka tas ir *instruments*, ar emociju palīdzību *uzsildīta* spēle patiesībā ir *kukulis*. To pielietot var tikai tajā gadījumā, kad ir ļoti svarīgi piesaistīt studista uzmanību un radīt ieinteresētību visā procesā, tādējādi liekot viņam izprast pašu spēli.

Kopsavilkums. Ja aktieri strādā tikai ar fabulu, enerģijas un skatuves spriedzes radīšanai konflikts nav vajadzīgs. Taču, ja viņi izprot pašu spēles procesu, kā spēles sastāvdaļu skaidri varēs redzēt gan enerģijas kāpumu, gan kritumu.

Konflikta vingrinājumi

Pāri (studisti pa divi).

Sagatavošanas darbi. Lai rastos konfliktveida saskarsme, veidojot spriedzi starp diviem cilvēkiem, lieciet studistiem iet uz skatuvi pa diviem un pa istam vilkt virvi. Diskusijai ap virves vilkšanu ir jāpārņem par fizisko spēku sasprindzinājumu, kas ir katrā no viņiem, kad viens cenšas pārvilkt otru (t. i., pretinieku) pāri centra līnijai. Diskusija turpinās par virves vilkšanas iznākumu, kad viens otru ir pārvilcis pāri centra līnijai, abi pakrituši vai nokļuvuši strupeļā.

Vingrinājums. Divi vai vairāki izpildītāji.

Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Pievieno konfliktu.

Koncentrēšanās punkts. Konflikts (virve) starp abiem.

Atbalsts. Velciet virvi! Palieciet pie koncentrēšanās punkta!

Izvērtēšana. Vai viņi palika pie koncentrēšanās punkta? Vai katrs aktieris palika *karājoties* virves galā?

Novērošanas punkti. Gatavojot šo ainu, rūpīgi tajā ieklausieties, lai redzētu, ka *konflikts ir ne tikai arguments*. Konfliktu/virvi jālieto pārmaiņus, lai studistiem šo konfliktu palīdzētu padarīt dzīvu.

Slēptais konflikts

Vismaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Katrs izpildītājs pats sev nosaka konfliktu (pirmajā personā), nedarot to zināmu otram.

Koncentrēšanās punkts. Nekad neizteikt problēmu vārdos (konflikts).

Piemērs. *Kur?* – virtuvē, *Kas?* – vīrs un sieva, *Ko dara?* – brokastos.

Slēptais konflikts. Vīrs: *Es neiešu uz darbu.* Sieva: *Es gribu, lai viņš iet prom, es gaidu ciemiņu.*

Novērošanas punkti.

1. Lai skatītāji uzzina katru slēpto konfliktu.
2. Kad slēptais konflikts ir noskaidrots, aina beidzas.
3. Variants: uzrakstiet slēptos konfliktus uz lapiņām un pēc tam, kad notikusi vienošanās par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, lieciet tās izvilkt.
4. Slēptais konflikts mudina lietot priekšmetus, tas arī bija viens no pirmajiem vingrinājumiem, ar ko iesākās nozīmes pārbīde no *konflikta* uz *problēmu*, tā atverot jaunu izziņas nišu.

Ko darīt ar priekšmetu?

Divi izpildītāji. Aktieri vienojas par priekšmetu starp viņiem. Priekšmetam ir jāiesaistās darbībā, piemēram, var pārdot, var iznīcināt, izlietot kā būvmateriālu, to var paslēpt.

Koncentrēšanās punkts. Ko darīt ar priekšmetu?

Novērošanas punkti. Šis vingrinājums ir līdzīgs tiem vingrinājumiem, kas spēlēti pilnīgai priekšmeta iekļaušanai orientēšanās nodarbībās. Tas studistus rosina virzīties tālāk. To var darīt, lai izraisītu emocijas ar priekšmeta palīdzību, jo agrīnajos vingrinājumos koncentrēšanās punkts bija vērsts uz priekšmetu, tagad – uz darbību ar priekšmetu. Tādējādi tiek nodibinātas attiecības aktieru vidū. Ja fabula ir koncentrēta uz priekšmetu un aktieri *spēlē*, norādiet, lai viņi darbojas pavisam brīvi un vienkārši. Pēc laika, kad grupa ir apguvusi, kā likt koncentrēšanās punktam strādāt savā labā, atgriezieties pie šā vingrinājuma.

Konflikta spēle

Visa grupa. Spēlē līdzīgi kā iepriekš *orientēšanās* un *Kur?* spēlē. Divi studisti dodas uz skatuvi. Viņi vienojas par konfliktu, kas varētu ļaut daudziem tajā iesaistīties. Pārējie studisti nolemj, kas iesaistīsies ainā un darbosies vēlāk.

Piemēri. *Kur?* – ielas stūrī, *Kas?* – policists un ielas orators, *Ko dara?* – arestē.

Konflikts – policists arestē runātāju viņa musinošās runas satura dēļ. Studisti, kuri ainā iesaistās vēlāk, var būt kāds strādnieks, klaidonis, mājsaimnieces, vēl citi policisti u. c.

Kur? – rotaļu laukumā, *Kas?* – divi zēni, *Ko dara?* – rotaļājas. Konflikts – viens zēns ir kauslis, studisti, kuri iesaistās konfliktā, var būt citi bērni, bērnu mātes, skolotājas u. c.

XII. SKATUVES TĒLS

Skatuves tēls šajā rokasgrāmatā aplūkots kā ļoti nopietna problēma. To kā vingrinājumu nevajag dot ātrāk, pirms studisti nav atrisinājuši agrākajās nodarbībās uzdotās problēmas un nav iemācījušies strādāt ar koncentrēšanās punktu. Ir taču tik vilinoši pārrunāt šos vingrinājumus un darboties ar tiem agrīnajās nodarbībās, tomēr labāk nogaidīt, kamēr studisti spēj iekļauties skatuves problēmās un cits ar citu kontaktēties (sk. XI nodaļu).

Skatuves tēls ir būtiskākais tajā, ko mēs darām uz skatuves. Jau no pašas pirmās mācību stundas šis tēla pavediens ievijas visā darba audeklā. Tēls visā pilnībā var izaugt tikai no personīgās iemiesošanās skatuves dzīvē. Ja aktieris patiešām grib spēlēt savu lomu, tad skatuves tēls nav jādod kā intelektuāls vingrinājums.

Pāragra uzmanības pievēršana skatuves tēlam, ietērpjot to vārdos, var studistu *iesviest* lomas spēlēšanā, atturot to no fokusēšanās uz koncentrēšanās punktu un radniecīgām attiecībām ar pārējiem aktieriem. Tā vietā, lai izietu ārpus skatuves vides, aktieris tajā iekļausies dziļāk un paslēpsies it kā aiz aizsargvaļņa, ko pats būs uzcēlis. Viņš parādīs savas personiskās izjūtas un vēlmes, pats sevi it kā spogulī. Aktieris sniegs sev tēla interpretāciju. Nepieredzējušā studistā to var ātri atklāt, bet grūtāk ir ar pieredzējušāku aktieri.

Tēlam ir jāveido saskarsme, nevis jāattālina. Lai to panāktu, neveidojiet tēlu, kamēr studisti tikai spēlē. Neļaujiet viņiem *tēlot* agrīnajā mācību posmā, ja nepieciešams, pārtrauciet vingrinājumu.

Izvairieties analizēt tēlu, izņemot diskusiju par vienkāršo *Kas?*. Atcerieties, kopš lielākā daļa studistu zina, ka tēls teātrī ir pats būtiskākais,

izvairīšanās no diskusijas par tēlu var viņus samulsināt, kamēr viņi sāks saskatīt, kā tēls izkļūst ārā no skatuves iežogojuma, un arī sapratīs, ka *teātra spēlēšana* ir kā siena starp aktieriem.

Kad viņi iemācīsies iekļauties koncentrēšanās punktā, izjust cits citu, risināt grupas problēmu, viņi *noticēs shēmai* un būs gatavi vingrinājumiem, lai attīstītu tēla fiziskās īpašības. Aktierim ir jāredz un jāizjūt attieksme pret savu partneri, nevis pret *tēlu*, kuru viņš atveido. **Mēs futbolu taču spēlējam ar cilvēkiem, nevis ar tērpiem, kas viņiem mugurā. Tas nozīmē, ka tiek spēlēts ar dzīvām būtnēm – cilvēkiem, – un tas studistiem ir jāsaprot (jāzina).**

Tēla attīstīšana

Kāds ir tas faktors, kas nosaka, kurš no studistiem tēlos vecmāmiņu un kurš jaunu meiteni, kad tiek plānots *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, lai risinātu savu skatuves problēmu?

Tas viss tiek izteikts netieši un to dēvē par raksturīgāko īpašību piemeklēšanu. Orientēšanās spēlē studisti dažkārt var ieslīgt manierismā vienkārši vērojot, vai cits jūtas ērti vai neērti. Orientēšanās spēlē “Cik man gadu?” un “Ko es daru, lai nopelnītu iztiku?” tiek ieviests tēls, nepievēršot tam uzmanību. Ja mēs *Kur?* posmā pajautāsim: *Vai jūs zināt, kā cilvēki izturas cits pret citu?*, pats jaunākais studists atbildēs: *Viņi tēlo kopā*. Katrs agrīnais *Kas?* vingrinājums skar tēla problēmu.

Izvērtējot mēs jautājam: *Cik viņam bija gadu?, Vai viņš sevi parādīja kā cilvēku, kurš nopelna iztiku, strādājot savā saimniecībā?, Vai izskatījās, ka skopulis naudu mīlēja vairāk nekā cilvēkus?* Ja mēs jautāsim piesardzīgi, pat vismazākais bērns saredzēs starpību, jo šīs atšķirīgās īpašības būs izteiktas ar manierēm, balss intonāciju vai kustību tempu. Pēc daudzu gadu prakses mūsu sejas izteiksme, pozas un kustības kļūs par mūsu iekšējās pasaules atspulgu. Emocijas var izteikt tikai ar tēla palīdzību. Meibla Elsvorta Toda secina: “Emocijas vienmēr atrod izteiksmi ķermeņa pozā, ja ne ar grumbās sarauktu pieri, sakniebtām lūpām, tad ar aprautu elpu, kakla muskuļu sasprindzinājumu vai pilnīgā mazdūšībā un apātijā sašļukušu augumu.”

Varētu sacīt, ka ar laiku attieksme ietekmē arī cilvēka fizisko veidolu. Cik daudzi no mums ļaužu pūlī var atpazīt ārstu, politiķi, skolotāju, aktieri? Vienkārša priekšmetu iesaistīšana ainas atdzīvināšanai pilnveido tēlu. Aina dramaturģiskajā materiālā (t. i., visos vingrinājumos, IX nodaļā)

ar tēla attīstību tiek strādāts daudz tiešāk nekā tas izteikts lugā, jo ir nepieciešamība pēc noteikta skatuves tēla. *Vervelēšana, kontakta un aklu- ma vingrinājumi* prasa stingras un noteiktas attiecības, kas savukārt rada konkrētas tēla izpausmes un darbību.

Ko nozīmē darboties ar visu ķermeni (V nodaļa)? Vai tas ir tikai paņēmiens parādīt aktierim, ka viņa ķermenis var būt izteiksmīgs instruments? Un kādā nolūkā? Lai rastu saskarsmi ar tēlu, gūtu pilnīgāku kontaktu ar skatītājiem.

Eksperiments ar grupu. Pasakiet studistiem, ka viņiem tiks dotas īsas pavēles, kuras, tikko režisors sasit plaukstas, ir jāizpilda. Piemēram: *Notēlojiet vecu vīru!* Nešaubīgi, gandrīz 90 procentu studistu salieksies uz priekšu, uzliks roku uz muguras vai arī mēģinās atbalstīties uz spieķīša. Pārrunājiet ar viņiem šo vispārinājumu! Vai patiešām visi vecie cilvēki iet salīkuši? Ir miljoniem vecu cilvēku, bet daudziem no viņiem ir stalts augums. Kas cilvēku padara vecu?

Vispārināšanai obligāti nav jābūt nepatiesai, vienīgi abstrahētai un līdz ar to limitētai. Studistam vecais vīrs būs cilvēks ar spieķīti, lēnu gaitu, sirmiem matiem, un svarīgi paturēt šo īpašību izvēli.

Vecums katrā ziņā ir atpazīstams. Studisti, attēlojot vecu vīru, izvēlēsies raksturīgākās iezīmes, kādas piemīt veciem cilvēkiem, katrā ziņā viņi izvēlēsies pašas vienkāršākās īpašības, proti, nespēcību, nedrošību. Tāda arī bija atbilde uz doto pavēli. Aktieris savu tēlu veidos, palīgā ņemot šīs vienkāršās īpašības.

Tas, kas beigās dos veca vīra tēlu, kā komponentus ietvers gan kājas, gan elkoņus, gan spieķīti, gan balsi, gan sirmos matus.

Tēla attīstīšana ir spēja nojaust būtību visā personas daudzveidībā. Šī spēja parādīt būtību, nevis kavēšanās pie sīkumiem, rodas spontāni. Atkārtojiet nodarbības par vecumu.

Aktiera meistarība atkarīga no spējas reaģēt un gūt saskarsmi. Kāds var iebilst: *Nenobriedušākie aktieri izpildīs parasto atbalstīšanos uz spieķa, aktieris, kurš paļausies uz savu intuīciju, rīkosies tā, kā tas viņam pēkšņi ienāks prātā* (artrīts rokā, reimatisms, stīva mēle, asarojošas acis utt.)¹. Nav svarīgi, kādi paņēmieni tiek lietoti – vienkārši vai sarežģīti, ne arī aktiera paša vecums vai pieredze, ja vien viņa tēls uz skatuves ir dzīvs un dabisks; tajā pašā laikā viņa skatuves tēla veidošana būs atkarīga arī no viņa attieksmes pret pārējiem aktieriem.

¹ Aktierim nav jāklūst par vecu vīru, bet viņam ir jāparāda vecs vīrs saskarsmes nolūkā.

Aktieris atrodas dažādu dotumu atkarībā – balss, manieres, fiziskās kustības, itin viss, kam dzīvīgumu piešķir viņa enerģija.

Ja aktieris-studists pats sevi attīstīs par aktīvu, saprotošu, visu aptverošu, brīvu personību, tādu, kura spēj sniegties tālāk *par degungalu*, tad viņš arī lomu varēs nospēlēt. Viņš būs dzīvs, cilvēcisks, neatkarīgs un strādās roku rokā ar saviem partneriem, būs viņš pats, aktieris, kurš spēlē savu tēlu, – tēlu, kuru izvēlēties saskarsmei ar partneriem un skatītāju.

Studistiem jāiemāca domāt par aktieri kā par cilvēcisku būtni, kura darbojas mākslā, nevis kā par šizofrēniķi, kurš sagrozījis savu personību, lai tikai nospēlētu lomu.

ledzīvināšana

Studists var preparēt, analizēt, intelektualizēt un attīstīt lielisku tēlu, bet viņš to nespēj iedzīvināt, un tad tam vairs nav nekādas nozīmes. Intuitīvais, uz kā balstās lomas izpratne, nerodas no loģiskas tēla analīzes. Turpmāk sekojošie vingrinājumi veltīti tēla fiziskās struktūras (bāzes) pamatam, no kā arī veidojas tēls. Rodas jautājums, vai aktierim jāpieņem ārējās fiziskās īpašības, lai gūtu tēla izjūtu, vai, darbojoties tikai ar jūtām, arī var iezīmēt fiziskās īpašības? Dažreiz fiziskā attieksme vai izteiksme var ierosināt lēcienu intuitīvajā (šajos vingrinājumos mēs spēlēsim spēli). Pašķiriet atpakaļ un pārlasiet X un XI nodaļu.

Kas? spēle A¹

Apgūstiet sekojošus vingrinājumus rūpīgi, lai varētu tos dot studistiem tad, kad viņi strādās ar vislielāko atdevi tēla attīstīšanā. Tos ieteicams likt lietā arī kā iesildīšanās vingrinājumus.

Kas? spēle B

Divi vai vairāki izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* (jāizvēlas vienkāršas attiecības un darbība, piemēram, vīrs un sieva skatās TV). Lieciet, lai katrs studists uzraksta uz atsevišķas lapiņas sejas vaibstus un lai tuvāk apraksta katru no tiem. Aprakstam jābūt gan emocionālam, gan vizuālam.

Piemēram:

apakšlūpa – atstiepta

augšlūpa – uzmešta

deguna gals – smails

acis – mazas, spožas

uzacis – mierīgas

piere – augsta, izliekta

¹ Dažas *Kas?* spēles izklāstītas IV nodaļā.

nāsis – ieplestas

zods – kareivīgs, izvirzīts
sejas izteiksme – pikanta

Kad lapiņas gatavas, sakārtojiet tās kaudzītēs atbilstoši sejas daļām. Katrs studists paņem pa lapiņai no kaudzītes; var ņemt arī vairākas un paturēt, kamēr spēlē ainu.

Koncentrēšanās punkts. Pēc iespējas vairāk sejas izteiksmju īpašību saglabāt visas ainas laikā.

Izvērtēšana.

Aktieriem. Vai jums nešķīta, ka, ievērojot šos fiziskos aspektus, jūs tēlojāt automātiski? Vai gūvāt jaunu izpratni?

Skatītājiem. Vai kāds aktieris parādīja jaunu rakstura iezīmi? Vai sejas izteiksmes vaibsti pilnībā iekļāvās ainā?

Novērošanas punkti. Kad studisti, pirmo reizi mēģinās *pieņemt* dažādas fiziska rakstura iezīmes, viņiem palīdzēs spogulis.

Kas? spēle C

Sejas izteiksmes apraksta vietā studistiem tagad jāapraksta emociju izpausme dažādās ķermeņa daļās.

Piemēram: pleci – skumji, vēders – nikns, krūtis – līksmas, kājas – aizdomu pilnas.

Koncentrēšanās punkts. Parādīt jūtas ar ķermeņa attieksmi, tēlojot visu ainu.

Novērošanas punkti.

1. **Kas?** spēles B un C var likt lietā, lai attīstītu drīzāk fiziskās, nevis emocionālās attieksmes. Lai to darītu, mainiet aprakstus (piemēram, stīva augšlūpa, strups deguns, līkas kājas u. c.).

2. Abas **Kas?** spēles ir sevišķi noderīgas režisoram un formālajam teātrim.

Kas? spēle C, pievienojot konfliktu

Līdzīgi **Kas?** spēlei A, pievieno iepriekš izplānotu kāda nezināma izpildītāja stāvokli (konflikts vai spriedze).

Piemērs. A atrodas uz skatuves. B iepriekš izplāno, ka A ir ļauns, nerunīgs tēvs, kamēr pati B ir padsmitiece.

Kur? – dzīvojamā istabā, **Kas?** – ļaunais, nerunīgais tēvs, pusaudze, kura tikko ienākusi, **Ko dara?** – pusaudze vēlu atgriezusies no satikšanās.

Novērošanas punkti.

1. Parasti šo vingrinājumu var turpināt pēc tam, kad problēma ir atrisināta, jo spriedze starp šiem diviem cilvēkiem radīsies automātiski.

2. Ir ļoti interesanti vērot skatītāju attieksmi no pretējās puses.

Attieksmju iedzīvināšana

Tā arī palikt! A

Vismaz četri izpildītāji (vēlams sadalīt proporcionāli vīriešus un sievietes). Aktieri sēž uz skatuves. Lai katrs izpildītājs izteiksmīgi izrunā šādu apgalvojumu: *Neviens mani nemīl!*, *Mani nekas nevar iepriecināt!*, *Es vēlētos, kaut man būtu daudz jauku lietu!*, *Rīt būs labāk!*

Kad aktieris, šo frāzi ilustrējot ar visu ķermeni, sasniedzis zināmu fizisko izteiksmi, sakiet viņam: *Tā arī palikt!* Kad visi aktieri ir sasnieguši šo stāvokli, lieciet viņiem nospēlēt 3–4 minūšu garu ainu.

Piemēram: bērni sākumskolā, ģimnāziju beidzot, uz ielas stūra, saviesīgs vakars darba vietā, precību piedāvājums (ja ir divi vai vairāki pāri, iesēdīniet viņus automašīnā un pievienojiet šim vingrinājumam “Dot un ņemt”), viesības pavecāku cilvēku ģimenē (mājās), saiets veco ļaužu pansionātā.

Koncentrēšanās punkts. Visas ainas laikā saglabāt sejas un auguma iesākuma izteiksmi.

Izvērtēšana. Vai izteiksme ainas spēlēšanas laikā kļūva par attieksmi pret citiem aktieriem? Vai pamata izteiksme saglabājās pat tad, ja tā ainas laikā nedaudz mainījās? (Protams, mīlas aina atšķirsies no ainas sākumskolā vai veco ļaužu pansionātā).

Novērošanas punkti.

1. Ja frāze nevar izraisīt attieksmi, ierosiniet, lai aktieris pieņem kādu noteiktu fizisku izteiksmi (piemēram, kareivīgs zods, jutekliska mute, saraukta piere utt.).
2. Šo vingrinājumu neņemiet ar pārāk jauniem studistiem. Izpildītājiem jābūt vismaz padsmietniekiem.
3. “Tā arī palikt!” vingrinājumu var izpildīt astotā un devītā *Kur?* nodarbībā, apgūstot aktiera meistarību, ieteicams to atkārtot arī vēlāk.
4. Kāds studists “Tā arī palikt!” konkursa laikā teica: *Es jūtos tā, it kā es būtu izdzīvojis veselu mūžu!*

Tā arī palikt! B

Variējiet šo vingrinājumu! Lieciet, lai studisti pieņem ķermeņa izteiksmi (sakumpuši pleci, stingrs solis, izriestas krūtis, nošķūcis vēders utt.). Lai ar šādu izteiksmi nospēlēt sešas vai septiņas ainas.

Izvērtēšana. Vai ķermeņa izteiksme pārmainīja studistu runas veidu?

Tā arī palikt! C

Vismaz divi izpildītāji. Par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* vienojas pēc tam, kad ir sasniegts fiziskās izteiksmes punkts, kad režisors saka: *Tā arī palikt!*

Koncentrēšanās punkts. Visu laiku paturēt vienu vai divus fiziskās izteiksmes aspektus (ievilkts zods, lieks svars u. c.).

Izvērtēšana. Vai izvēlētās fiziskās iezīmes ietekmēja aktieru *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* izvēli?

Tēla fiziskā iedzīvināšana

Tēla fiziskā veidola izmantošana, apgūstot tēla īpašības, ir veca un pārbaudīta metode, bet dažreiz tā aktiera lomā var ienest pavisam jaunas krāsas. Veidolu var balstīt gan uz attēliem, gan uz jebkuru dzīvu vai nedzīvu priekšmetu, kuru aktieris pats izvēlas. Taču tēla apgūšana šādā veidā ir labākais paņēmieni.

Formālajā spēlē šādu imidžu liek lietā tikai tad, ja tēla attīstība neveidojas no visām skatuves attieksmēm. Aktieri, kuriem ir kaut kāda pieredze šādā darbā, ar nepacietību cenšas sākt darbu pie tēla veidošanas tūlīt un dažreiz izvēlas veidolu, par to neinformējot režisoru.

Tas kļūst par nopietnu šķērslī režisoram un starp aktieriem var izraisīt nesaskaņas. Režisoram ir jāstrādā, lai aktieri atbrīvotos no manierisma, no veidola ietekmes, ko paši ir radījuši un pie kā viņi stingri turas.

Taču tas tomēr ir pieņemams neparedzētos gadījumos. Piemēram, kādu meiteni palūdza uz dažām izrādēm aizvietot aktrisi, kura bija saslimusi. Meitene spēlēja arī kādā citā viencēliena lugā. Mēģinājumā drīz kļuva redzams, ka viņai tik ātri neizdosies atbrīvoties no iepriekšējās lomas ietekmes. Viņas pierastā loma bija – kautrīga, nobijusies meitene, bet aizvietojamā – nekaunīga, pļāpīga sieviete. Iesakot jaunajai aktrisei, lai viņa par paraugu ņem kādu dzīvnieku, piemēram, tītaru, režisors panāca, ka viņa ļoti ātri apguva savai lomai nepieciešamās īpašības. Improvizācijas teātrī, kad skatītāju ierosinājumi ir daļa no programmas, tēla ārējais veidols aktierim var dot nepieciešamās raksturīgās īpašības, kādas vajadzīgas lomai.

Dzīvnieku tēli¹

Vismaz četri izpildītāji. Ja tas iespējams, ar visu studistu grupu aizejiet uz zooloģisko dārzu vai dzīvnieku parku, lai novērotu dzīvnieku kustības,

¹ Šo vingrinājumu vislabāk izkaidrojusi Merija Uspenska.

kustību ritmu, tipiskās īpašības, kaulu būvi un sejas, kas ir tikpat nozīmīgas kā kustības. Tādējādi studistiem radīsies reāls priekšstats, dzīvniekus atdarinot, ko nevar dot tikai grāmatu attēli. Jāizvairās no vispārināšanas.

Katrs studists izvēlas kādu dzīvnieku, kuru viņš portretēs. Par izvēli nevajag stāstīt citiem. Katram studistam ir precīzi jāiegaumē izvēlētajā dzīvnieka fiziskās īpatnības un uz skatuves jākustas tā, kā to dara šis dzīvnieks. Režisoram visa vingrinājuma laikā ir jāsniedz atbalsts, lai aktieri varētu brīvi risināt problēmu.

Kad studisti sevi pilnīgi izteikuši dzīvnieku kustībās un apguvuši jaunus ķermeņa ritmus, lieciet, lai viņi atdarina skaņas, kādas piemīt dzīvniekiem. Turpiniet atbalstīt, līdz zūd jebkāda *sasaistība*, skaņas un kustības kļūst savstarpēji harmoniskas. Lai studisti atkal pārtop cilvēkā, iet taisnā gaitā, taču, kustoties un skaņas izrunājot, lai patur dzīvniekam raksturīgās īpašības. Savā ķermenī viņiem jā saglabā dzīvnieka gaitas ritms un runājot jāreproducē dzīvnieka skaņas. Kā jau teikts, uz skatuves viņi kustas bez noteikta plāna. Kad studisti ir pieņēmuši savu izvēlēto dzīvnieku raksturīgās īpašības un skaņas, režisors veikli viņiem nosaka *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts. Likst pieņemt studistiem savu izvēlēto dzīvnieku kustību un skaņu īpašības.

Atbalsts. Pārveidojiet pieri! Degunu! Žokli! Koncentrējiet uzmanību savai mugurai! Pievērsiet uzmanību astei! Pakaļkājas!

Kad aktieri pavisam brīvi kustas pa skatuvi, atbalsta veidā sakiet: *Izrunājiet sava dzīvnieka balsis skaņas!*

Kad ķermeņa kustības un skaņas kļūst harmoniskas, dodiet pavēli: *Kļūstiet atkal cilvēki! Stāviet taisni! Paturiet savas dzīvnieka īpašības! Runājiet cilvēka balsi ar dzīvniekam raksturīgo pieskaņu!*

Piemērs. Četri izpildītāji pieņem papagaiļa, kaķa, nīlzirga un pūces veidolu.¹ Risiniet problēmu – papagailis pārtop klīrīgā, ķildīgā dāmiņā, kaķis – lunkans, taču kautrīgs puisis, nīlzirgs – ar rupji dārdošu balsi, īgns vīrs, bet pūce – naiva meitene ar lielām, plati ieplestām acīm.

Tiek ierosināts, lai *Kur?* būtu kāda kanceleja, varbūt skolā. Ātri jānovieto galds, pāris krēslu, sols, jāiezīmē loga un durvju kontūras (tas tiek darīts ļoti ātri, atgādinot, lai aktieri patur prātā koncentrēšanās punktu). *Kur?* – skolas kancelejā, *Kas?* – mācību daļas vadītāja, kāds no vecākiem, bērni, *Ko dara?* – runā par iespējām mācības turpināt koledžā.

¹ Šo ainu izpilda 12–14 g. v. bērni.

Papagailis (māc. d. vad.): *Nu labi, labi. Kurš nākamais? Es prasu – kurš nākamais? Man taču nav laika te sēdēt visu dienu.*
Nilzirgs (kustības lēnas, lempīgas): *Tas... tas laikam būšu eess...*

Papagailis: *Ātrāk! Steidzīgāk! Es taču nevaru te visu dienu sēdēt! Vēl tik daudz cilvēku! Ak, šausmas! Šausmas!*

Nilzirgs (galva nokārta, mugura kumpa, runā lēni, dobajā balsī): *Tā ir mana meita!*

Papagailis (paceļ balsi): *Nu, protams! Protams! Tā ir viņa, kuras dēļ jūs esat šeit, jūs meita... Es viņu labi pazīstu! (Skatās uz pūci, kura ir tuvu asarām.) Un šis jaunais cilvēks!?*

Kaķis (zēns): pagriež galvu sānis, lai izvairītos no asā skata, un noslīd uz pašas sola maliņas.

Papagailis: *Nu, ko tad mēs ar viņiem, ar šiem jaunuļiem, darīsim?!*

Nilzirgs: *Es ne... Viņa pati teica, ka negribot neko (uz pūci). Vai ne?*

Pūce (acis iepleestas, lūpa uzmesta, gatava izplūst asarās): *Oooooo-h, Oooooo-h, Oooooo-h!!!*

Papagailis (uz kaķi): *Tagad tava kārta. Ej tu! Kur ir tavi vecāki? Viņiem taču bija jābūt šeit! Vai tad tu to nezināji?*

Novērošanas punkti.

1. Kad studisti atmetuši dzīvniekiem raksturīgās ķermeņa un balss īpatnības un nostājušies taisni, lieciet, lai viņi atkal ieņem savu sakotnējo dzīvnieka pozu. Tādējādi vajag nostiprināt tās kustības, kas viņiem bija jāattēlo.

2. Kad aktieri runā kā cilvēki, viņu balsīs jāieskanas dzīvniekiem raksturīgām intonācijām, lai nebūtu tā, it kā cilvēka balsī runātu dzīvnieks.

3. Lai neradītu raitā plūduma pārtraukumu, kas izveidojās šī vingrinājuma laikā, ierosiniet, lai studisti kustētos uz skatuves. Stingri vērojiet ķermeņa attieksmi, ritmu un balss īpatnības, kad viņi atkal pārtop *cilvēkos*. Situācija radīsies spontāni, pati no sevis. Veikli pasakiet *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, uzdodiet to izpildīt, norādiet katram studistam viņa lomu, lieciet darboties dotajā situācijā.

Statujas (figūras)

Vismaz divi izpildītāji, aizkulišu strādnieks (pēc izvēles). Vingrinājumam pamatā ir zināma bērnu rotaļa.

Kāds studists aiz rokas griež uz riņķi katru izpildītāju un, palaižot vaļā, atstāj tādā pozā, kādā viņš palicis. Šī poza jā saglabā, kamēr tā ierosina izpildītājam vienu *Kur?* un *Kas?* tēlu, emociju, darbību, attieksmi. Tad izpildītāji kontaktējas viens ar otru un veido struktūru, lietojot vienu no minētajām kategorijām – *Kur?*, *Kas?*.

Koncentrēšanās punkts. Ķermeņa poza un atbilde partnerim saskaņā ar izvēlēto kategoriju.

Izvērtēšana. Vai aktieri ieņēma dabisku pozu, kad viņus grieza riņķī, vai viņi paši izveidoja mākslīgu pozu? Vai viņi darbībā iesaistījās spontāni?

Aktieriem. Vai jūs individuāli nolēmāt *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Vai tas radās saskaņā ar grupas kontaktu? Vai aizkulišu efekti ietekmēja darbību uz skatuves?

Novērošanas punkti.

1. Uzmanieties, lai nenotiktu manipulēšana. Viņi mēģinās tajā iesaistīt pārējos, kas, viņuprāt, būtu pareizākais ainas risinājums.

2. Katrai kategorijai piedāvājuma vietā var dot izvēli. Piemēram, ja *Kas?* ir kategorija, tad *Kur?* un *Ko?* iesaistīšanās utt. radīsies spontāni saskaņā ar *Kas?*.

3. Daudzi nenobrieduši aktieri jūtas neērti, ja ir garas pauzes, tāpēc atbalsts palīdzēs koncentrēties pirmsainas periodā un atbrīvos studistus no nesavlaicīgas aktivitātes.

4. Šī vingrinājuma variants – dot rīkojumu izpildītājiem beigt darbošanos, atgriežoties sākuma pozā.

Fiziskie atribūti

Fiziskais pārspilējums

Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Katram izpildītājam jāpieņem kāda fiziskā īpašība, kas jā saglabā visas ainas laikā.

Piemēri. 2 m garš augums, 200 kg svars, valkā 56. lieluma apavus, pleci kā smagā mašīna, 30 cm garš rādītājpirksts, rokas un kājas kā atsperes, turklāt apaļas kā bumbas.

Šo vingrinājumu izpilda visa grupa. Studisti staigā pa skatuvi un pieņem tādas fiziskās īpašības, kādas ir norādījis režisors.

Kostīma (tērpa) piederums

Vismaz divi izpildītāji. Katrs izvēlas kādu piederumu (spieķi, salmu cepuri, lakatu, lietussargu u. c.). Katram jāpieņem tādas rakstura īpašības, kādas ierosina attiecīgais kostīma atribūts. Jāvienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*.

Koncentrēšanās punkts. Aktieriem jā saglabā rakstura īpašības, kādas rosina kostīma atribūts.

Izvērtēšana. Vai aktieris ar šī atribūta palīdzību ietekmēja savu personāžu? Vai otrādi?

Novērošanas punkti. Sikāku informāciju par kostīma atribūtu lietošanu sk. IX nodaļā.

Fiziskais diskomforts A

Vismaz trīs izpildītāji. *Kur?* – oratoru tribīne. Katram izpildītājam ir jāuzstājas ar runu. Runas laikā jūtams fizisks diskomforts, kas runātāju urda, taču tas neko nevar darīt, jo visu acis ir vērstas uz viņu. Šo neērto sajūtu, iespējams, izraisa pārāk cieša apkaklīte.

Koncentrēšanās punkts.

1. diskomforts;

2. cenšanās novērst diskomfortu, nepārtraucot runu.

Piemērs. Divi studenti uz runātāju tribīnes pacietīgi gaida, lai trešais ātrāk pabeidz savu runu, jo arī viņi grib tikt pie vārda. Kad beidzot atskan aplausi, pirmais metas uz tribīni un sāk runu, taču viņam fizisku diskomfortu rada starp zobiem iesprūdis ābola serdes gabaliņš, no kā viņš neuzkrītoši gribētu atbrīvoties. Kāda meitene izvēlējās problēmu, lai runas laikā it kā slepus sakārtotu nošļukušu zeķi. Kāds cits studists sajuta neciešamu niezi mugurā starp lāpstiņām, kad āda pēc pamatīgas sauļošanās sākusi lobīties.

Izvērtēšana. Vai viņi savā darbībā iekļāva cenšanos novērst fizisko diskomfortu, vai viņi to parādīja?

Novērošanas punkti.

1. Kaut arī šis vingrinājums bieži vien izraisa smiešanos, režisoram ir jānorāda, ka tas netiek darīts, lai uzjautrinātos.

2. Studists, kas atrisinās problēmu, būs viens no tiem, kurš visizsmalcinātākā veidā mēģinās pārvarēt savas fiziskās neērtības. Taču režisoram nav jāsaaka, ka viņš uz to ir cerējis. Lai studisti to atklāj paši.

3. Šis vingrinājums ir mēraukla, kā noteikt studistu attīstības līmeni.

4. Ja studisti pārāk atklāti cenšas nospēlēt savas fiziskās neērtības, atkārtojiet vingrinājumu "Cik man gadu?". Atkārtojiet nodarbību, kurā ir jākoncentrējas tikai uz fizisko diskomfortu un izpildītājam jādarbojas, nevis jāmanipulē.

5. Šis vingrinājums bieži ievieš jaunas, interesantas nianšes, kas labi noder formālā spēlē.

6. Nesajauciet sabiedrisku komentāru ar skatuves tēla veidošanu.

Fiziskais diskomforts B

Divi izpildītāji. Aktieri portretē tikšanos, kur viens otru pamatīgi nopēta, bet cenšas to noslēpt, lai pētāmais nejustos neērti.

Piemēri. A intervē viņa nākamais darba devējs vai biznesa partneris. A kaklasaitei ir liels traips vai arī viņa elpa ar alus dvaku...

B ir ģimnāziste, viņa runā ar skolas inspektoru, bet jūtas neērti, jo zeķei noiris valdziņš...

Nervozas paražas vai sejas muskuļu raustīšanās

Vismaz divi izpildītāji. Vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Katram izpildītājam jāparāda kāda nervoza paraža vai sejas muskuļu raustīšanās. Jāatceras kāda paziņas ieradumi. Šai darbībai jāizpaužas fiziskā diskomfortā. Režisoram ir jānorāda, ka darbība nav domāta humora pēc, bet tā jāizprot un ar to jāstrādā.

Koncentrēšanās punkts. Pieņemt kādu nervozu paražu vai sejas muskuļu raustīšanos.

Izvērtēšana. Vai visi aktieri vienis prātis, ka cilvēki, kuriem piemīt šādas īpašības, ir nelaimīgi un justos daudz labāk, ja tas tā nebūtu? Vai jūs domājat, ka nervozo paražu kaut kas ir izraisījis, vai cilvēks to mantojis kopš dzimšanas? Kamēr mēs nezinām klīniskos iemeslus, kāpēc cilvēkam piemīt šī nervozā paraža, neaizmirsīsim, ka tā ir kaut kāda iekšējās darbības fiziskā reakcija, izpausme.

Piemēram. Stostīšanās gadījumā. Kā jūs domājat, kas to būtu izraisījis? Cik daudzi no jums jebkad ir stostījušies? Pārsteidzoši redzēt, kā darbojas rokas! Lielais vairākums cilvēku šad un tad taču ir stostījušies.

Var pajautāt, vai kāds atceras, kas izraisīja stostīšanos? Kas bija tas, kas neļāva vārdiem brīvi plūst? Gandrīz katrā gadījumā atbilde skanēja: *Es biju nobijies. Nezināju, ko atbildēt. Mani kāds bija sāpīgi aizvainojis. Man vajadzēja kaut ko ļoti ātri atbildēt.*

Šķiet, ka visas šīs atbildes liek secināt, ka stostīšanos radījušas bailes vai kāds negaidīts teiciens. Ja mēs vienojamies, ka stostīšanās ir baiļu vai šoka rezultāts, ko tas mums dod fiziskā izpausmē? Lieciet, lai studisti atceras savu personisko baiļu vai šoka momentu. Ievērojiet, ja viņiem liek kaut ko atcerēties, gandrīz visi skaļi ievēl elpu un tad to aiztur.

Lieciet, lai studisti dodas uz skatuvi it kā bēgļi no kara darbības joslas. Paskaidrojiet viņiem, ka tad, kad viņi dzird skaļu, apdullinošu trauksmi, viņiem tā jāuztver kā bombardēšana. *Mēs sastingām*, skanēja atbilde, vai arī – *Mēs kritām pie zemes un gulējām kā miruši*.

Skaidrs, ka bailes un šoks lika sastingt, un ne tikai ķermeņiem, ne tikai valodai vien sastingt, viņi aizturēja elpu un sastinga no galvas līdz pat kāju pirkstiem.

Iespējams, ka cilvēkiem, kuriem piemīt kaut kādi nervu darbības traucējumi, tie izpaužas kā pagātnē pārdzīvotā atskaņas tagadnē.

Novērošanas punkti.

1. Lai arī kāds būtu tiešais cēlonis, studistam jāizprot cietēja personiskās un fiziskās sāpes. Šo vingrinājumu nedrīkst uzskatīt par kaut ko komisku.

2. Šis vingrinājums varētu būt noderīgs, jo tas studistam skaidri rāda, ka emocijas un fiziskā izpausme ir nedalāma vienība.

Spontāna personāžu attīstība

Improvizācijas teātrī aktieriem varētu būt noderīgi turpmākie vingrinājumi. Tie ir vienlīdz nozīmīgi arī formālā teātra aktieriem, jo veicina personāžu attiecību attīstību.

Raksturojums A

Pilna grupa. Režisors izsniedz studistiem zīmuļus un papīru un liek pierakstīt sekojošas kategorijas, kuras var papildināt ar citām kategorijām, iekļaujoties laika limitā: dzīvnieks, tēls, ritms, tērpa/kostīma detaļas, rekvizīti, krāsa.

Tad režisors nosauc dažādus personāžus. Studistiem jāpieraksta, kādi personāži viņiem ienāk prātā atbilstoši dotajām kategorijām.

Daži personāži varētu būt: profesors, skolotājs, vecs vīrs, kosmonauts, psihoanalītiķis, tēvs, mazs zēns, krustmāte, baņķieris, vecmāmiņa.

Koncentrēšanās punkts. Pirmo iespaidu pierakstīšana atbilstoši kategorijām, kas ienāk prātā par katru no personāžiem.

Piemēri. Personāžs – profesors, dzīvnieks – pūce, tēls – klints, ritms –

stakato, tērpa/kostīma detaļas – silta šalle, galošas, rekvizīti – rādāmais kociņš, krāsa – purpursarkana.

Raksturojums B

Šoreiz vairāku kategoriju vietā dodiet tikai vienu konkrētu kategoriju. Vienas minūtes laikā studistiem par šo personāžu dotajā kategorijā jāuzraksta, cik vien daudz var.

Piemēri. Vienīgā kategorija – tēls.

Kategoriju varianti: fiziskās detaļas, ēdieni, gaume, fons, izcelšanās, draugi¹.

Raksturojums C

Divi izpildītāji. Studisti ierosina personāžus (piemēram – skolotāja vecmeita un pārtikas veikala pārdevējs). Viņiem tiek dots laiks, lai koncentrētos savam personāžam. (Lieciet, lai viņi mierīgi sēž). Kad aktieri sagatavojušies, ļaujiet viņiem darboties savā *Kur?*

Koncentrēšanās punkts. Atļaut, lai darbojas impulss nevis intelektuāla izsvēršana.

Izvērtēšana aktieriem. Vai jūs ļāvāt, lai domas prātā iešaujas pēkšņi, vai tās iekļāvās zināmā kategorijā? Vai jūsu personāžs bija dzīvs? Vai jūs šo personāžu nospēlējāt?

Skatītājiem. Vai bija kāda starpība starp personāžiem *uz labu laimi* un tiem, kuri asociējas ar zināmām kategorijām? Vai šī problēma aktieros radīja jaunus pavērsienus? Vai bija vērojamas izmaiņas ķermenī?

Raksturojums D

Režisors izsniedz zīmuļus, papīru, norāda tēlu, noskaņojumu, ritmu u. c., liek studistiem ātri uzrakstīt par ierosināto personāžu.

Raksturojums E

Visa grupa. Noder kā iesildīšanās vingrinājums. Studisti sēž izveidotā aplī, viens atrodas centrā. Tas, kurš atrodas centrā, nosauc dažādas personāžu kategorijas, norādot uz katru studistu. Tad viņš pārtrauc šo darbību un norāda uz vienu no studistiem, piešķirot viņam kādu īpašu kategoriju, pēc tam skaita līdz desmit.

Studistam vajag atbildēt, iekams skatītājs nav ticis līdz desmit. Ja centrālā esošais ir minējis noskaņojumu, ritmu, krāsu vai ko citu, jānosauc

¹ Formālajā teātrī kategoriju variantus varētu lietot kā personāža biogrāfiju.

konkrēts personāžs. Ja viņš minējis personāžu, tēls jāraksturo, kamēr atskan *desmit*.

Novērošanas punkti.

1. Sekojiet, lai šie vingrinājumi studistiem nekļūtu par intelektuālu spēli, par klišeju sēriju. Spēlējiet to bieži, un studisti drīz atradīs savu personāžu būtiskāko iezīmi no daudz dziļāka avota nekā līdz šim.

2. Spontanitāte, kuru aktieri attīsta šis vingrinājums, ir ļoti svarīgs faktors, veidojot personāžus, ja tos ierosina skatītāji.

Attiecību pārveidošana

Divi izpildītāji. Aktieri iesāk, nosakot *Kas?* un turpina to pārveidot jaunās attiecībās. Kā tas jau bija analizēts “Priekšmeta pārveidošanā”, pārveidošana nav jāizdara ar jaunievedumiem vai asociācijām. Aktieriem vajag *ļaut, lai tas notiek*, nevis uzspiest. Katram pašam būtu jāsāk pārveidošana, un *attiecībās* var ietilpt gan dzīvnieki, gan mašīnas, gan cilvēki utt.

Kad studisti strādā ar problēmu un to risina, spontānās izmaiņas, kas parādās, šķiet bezgalīgas. Dažas izmaiņas ievieš dialogu, dažas norit klusi, *Kur?* ir skaidrāks, tiek lietoti rekvizīti, ir spēcīgs fiziskais izteiksmīgums. Ja studisti stāv uz skatuves un stāsta kaut kādus stāstiņus, ja izmaiņas rada vārdu asociācija, problēmu viņi neatrisina un šo nodarbi vajag pārtraukt. Kad problēma ir izprasta, studisti izjūt personāžu plejādi, attiecības un idejas iemiesojas viņos pašos. Pēc veiksmīgām teātra spēlēm kopā ar studistiem atkārtojiet viedokļu argumentāciju.

Pārveidošana – tā attiecas uz personāžu, priekšmetu vai ideju, šķiet, ir būtiska un tai jāiemājo katrā improvizācijas ainā. Katras ainas spriegums un enerģija ir pats dzīves process.

Izvērtēšana aktieriem. Vai jūs izgudrojāt vai ļāvāt, lai viss rit savu gaitu? (Viņi zinās, jo beidzot pilnīgi sapratīs starpību starp izgudrošanu un jaunradi.)

Novērošanas punkti.

1. Pirms izpildīt šo vingrinājumu, atkārtojiet “Izplatījuma substanci”.

2. Katrā gadījumā personāžu izmaiņas un attiecības atklāj mikrokosma ainu.

3. Ja grupa sastāv no vecāko kursu studistiem, vingrinājumā var iesaistīt vismaz trīs studistus.

4. Režisoriem dažkārt nāksies pārtraukt vingrinājumu, jo pārveidojumi var turpināties bezgalīgi.

5. Kad šis teātra spēles tika izmantotas lielos uzvedumos Čikāgā, skatītāji paši ierosināja dažus personāžus.

6. Katra grupa, kas spēlē spēli, ir jābrīdina: *Ļaujiet tam notikt*, nevajag imitēt vecās pārmaiņas vai *izgudrot* jaunas, tādējādi spēle var *izžūt...* Pārāk tiecoties pēc izmaiņām, var nogalināt zosi, kura dēj zelta olas.

Skatuves ainas radīšana

Jebkurš izpildītāju skaits. Studisti vienojas par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. Vienošanas arī par vecumu. Kad atveras priekšskars, aktieri izveidojuši it kā gleznu.

Visi sēž uz skatuves iepriekš norunātajā *Kur?*. Kā jau vingrinājumā “Cik man gadu?”, aktieri sēž klusi, neko nedomājot. Ja kādam rodas iedvesma, viņš iesaistās ainā.

Vienošanas par kategorijām. Šis vingrinājums varētu būt kā “Ekskurs intuitīvajā” un “Bez kustībām” apvienojums. Izpildītājiem ainas beigās atkal jānonāk atpakaļ pie iesākuma gleznas.

Sociālā attieksme

Beigās var dot pārskatu iegūtajiem rezultātiem, ja vien tāpat nav bijis pārāk daudz runāšanas brīvu. Viņi uzņem sev atbildību, pārliecinoties, ka šīs spēles ir viņu savas, un viņi ir gatavi atbildēt uz jebkādiem jautājumiem, kas varētu rasties.

1. Koko kirjasto on luokiteltu ja numeroidu.

2. Kirjasto on avoin kaikille.

3. Kirjasto on avoin kaikille.

4. Kirjasto on avoin kaikille.

5. Kirjasto on avoin kaikille.

6. Kirjasto on avoin kaikille.

7. Kirjasto on avoin kaikille.

8. Kirjasto on avoin kaikille.

9. Kirjasto on avoin kaikille.

Bērns un teātris

XIII. Kā saprast bērnu?

Darbojoties ar deviņus gadus veciem un vecākiem bērniem un liekot lietā šīs rokasgrāmatas I nodaļas materiālu, var panākt labus rezultātus. Bezvārdu mēģinājumi ir attīstījušies darbā ar bērniem un domāti bērniem. Šī nodaļa ir sevišķi piemērota 6–8 g. v. bērniem, kaut gan daudzus no agrīnajiem vingrinājumiem var piemērot darbā arī ar jaunākajiem studistiem, tāpat kā dažus no sekojošiem vingrinājumiem var likt lietā vecākie studisti.

Daudzi speciālie klausīšanās, skatīšanās, došanas un ņemšanas vingrinājumi dod labus panākumus, ja tos izpilda labi trenēta grupa. Protams, pirms materiāla apgūšanas rūpīgi jāizlasa II nodaļa, tāpat jāizstudē XVII nodaļa, kur analizēts režisora darbs ar bērniem. Jauno aktieru trupa Holivudā bērniem un viņu vecākiem organizēja vasaras nodarbības. Programmā ietilpa 30 stundas nedēļā, plus papildu nodarbības tiem bērniem, kuri izteica vēlēšanos iegūt vairāk zināšanu par teātra tehniskajām iespējām. Izņemot aktīvās rotaļas un tautasdejas, katra stunda tika veltīta teātra darbībai. Interese neatslāba nevienu mirkli. Dažkārt 6–8 g. v. bērni bija pilnīgi pārņemti ar astoņu stundu ilgām nodarbībām un vēlējās strādāt vēl ilgāk.

Skolotāja attieksme

Bērns var dot patiesu ieguldījumu teātrim, ja vien viņam nav liegta eksperimentēšanas brīvība. Viņš uzņemsies atbildību, pilnībā ieklausies, veidos attiecības, radīs īstenības apjausmu, mācīsies improvizēt un izdzīvos teātra ainas tikpat pilnvērtīgi kā viņa pieaugušais kolēģis.

Herveds Hilebrants grāmatā “**Bērni aktieri**” jautā: “Vai mums būtu jāatzīst, ka bērnu teātra spēlēšana ir zudusi māksla, tāpat kā Venēcijas stikla izgatavošana?”

Acīmredzot Hilebranta kungs ir redzējis viduvējas bērnu teātra izrādes... Un tomēr, neinteresantais, pārspilētais, virspusējais sniegums, kas raksturīgs bērnu teātru vairākumam, nerodas no nespējas saprast, kā spēlēt teātri. Tas drīzāk liecina par to, ka nepietiek mācību metožu, kā pareizi pasniegt bērnam materiālu, kas viņam ļautu labāk izlietot radošās potences.

Bērna pasaulē valda pieaugušie, kas viņam saka priekšā, ko un kad darīt, pieaugušie – labvēlīgie tirāni, kas izdala dāvanas saviem *labajiem* padotajiem un soda *sliktos*, kuri uzjautrinās par bērna *gudribu* un dusmojas par viņa muļķīgumu. Un tā nu bērns bieži vien griežas kā vilciņš starp diktatūru un visatļautību, un abos gadījumos no viņa neprasa atbildību. Bērns ir pelnījis brīvību, cieņu un viņam jājūt atbildība (tāpat kā pieaugušam aktierim) visās teātra meistarības apgūšanas nodarbībās.

Bērna un pieauguša cilvēka mācīšanās problēma ne ar ko neatšķiras, starpība ir tikai pasniegšanas metodē. Prasība intelektualizēt režisora darbu var būt par iemeslu pretestībai no gados jaunu audzēkņu grupām. Mums jāņem vērā lielā starpība dzīves pieredzē, jautājumu izteikšanas veidā, kā arī vingrinājumu norisē.

Izturēšanās pret bērniem kā pret līdziniekiem nav tas pats, kas izturēšanās pret pieaugušajiem, un, ja režisors sekmīgi vada savu grupu, šo smalkās atšķirības robežu vajadzētu zināt. Atkal jāatgādina, ka derētu palasīt I nodaļu par uzslavēšanu un nopēlumu.

Dažreiz ir ļoti derīgi atpūsties no pieaugušo tirānijas. Kāda zēnu un meiteņu grupa reiz improvizēja lugu, kurā bērni dzīvoja tādā pasaulē, kur pieaugušie vispār neeksistē. Šie jaunie aktieri bija īres māju iemītnieku bērni, kuri ikdienā, cīnoties par izdzīvošanu, neiztika bez skaļas bļausanas un kautiņiem. Uzvedums bija pilnīga jaunatklāsme. Nekad šie zēni un meitenes nebija bijuši tik burvīgi, nekad viņi nebija bijuši tik pieklājīgi cits pret citu... Viņi bija mīļi un maigi, runāja klusinātā balsī un dziļi juta līdzti citu bēdām, viņi mīlēja cits citu. Skatoties šo uzvedumu, kāds skatītājs jautāja: *Vai tad varētu būt tā, ka pieaugušais ir bērnu ienaidsnieks...?*

Ja būtu atļauts to darīt, tad teātra meistarības apgūšanas nodarbībās varētu piekopt personisko brīvību un vienlīdzību. Ja kāds indivīds, neskatoties

uz vecumu, zina, ka tas, ko viņš dara, ir ieguldījums un kalpošana kādam mērķim, tad nav vajadzības viņam kaut ko uzspiest: viņam pieder brīva izvēle kontaktēties, ar ko vien vēlas. Patiešām satraucošs ir brīdis, kad bērns mūs, pieaugušos, pieņem kā sev līdzīgus.

Indivīds un grupa

Teātra pieredze, tāpat kā spēle, ir grupas pieredze, kas studistiem ar dažādu spēju līmeni atļauj izteikt sevi vienlaicīgi, kamēr viņi attīsta pilnīgāk savas individuālās prasmes un radošo talantu. Režisoram ir jāredz, ka atsevišķs indivīds ik brīdi piedalās kādā darbībā, pat ja tā nav nekas vairāk, kā stāvēšana pie aizkara. Un ne jau tikai pārāk agresīvais bērns var sabojāt visas grupas pūliņus, arī visai pasīvais bērns var nodarīt vienlīdz lielu ļaunumu, jo kā viens, tā otrs negrib atteikties no sava ego-centrisma. Režisoram vienmēr jāpatur acīs grupas darbs, sevišķi, ja viņš strādā ar studistu-bērnu, kuram ir jāpalīdz atraisīt spontanitāti un jāļauj izpausties viņa personiskajai brīvībai.

Bērnu-aktieru teātra vide

Fiziskajai videi jāstimulē, jārosina un jāiedvesmo šis vecuma grupas darbs. Vēlams, lai būtu vismaz divas darba zonas: vieta spēlēm un dejām un vieta teātra uzvedumam. Teātra uzveduma vietā jābūt pietiekami lielai telpai, lai tur varētu ievietot iespējami daudz dažādu teātra rekvizītu un piederumu. Obligāti jābūt aizkaram, kostīmu pakaramajiem, dažādiem blokiem, kastēm, gaismas iekārtām, ierīcēm, skaņu efektiem, jāparedz vieta arī skatītājiem. Visam ir jābūt atbilstoša izmēra, lai bērni paši varētu veikt arī aizkulišu darbu. Ar nelielu piepūli un izdomu gandrīz jebkuru telpas stūrīti var pārveidot par šādu mazu teātrīti un, pat ja nevarēs notikt liels uzvedums, telpa ļoti labi noderēs teātra meistarības apgūšanai. Lielākie bērni paši, tāpat kā to dara pieaugušie aktieri, var pagatavot teātra rekvizītus un dekorācijas (lai noteiktu *Kur?*).

Ja strādā ar mazākiem bērniem, vēlams, lai režisoram būtu pāris palīgu, kas palīdzētu organizēt improvizāciju, uzstādīt dekorācijas, saģērbties kostīmos, nogrimēties, kā arī pieskatīt tos bērnus, kuri attiecīgajā brīdī izrādē nav nodarbināti.

Šiem palīgiem nav visur jājaucas iekšā, bet gan jāiesaka, ko darīt, vienkārši jāpārrauga grupas darbošanās.

Spēles

Bērnu mācīšanas procesā ļoti liela nozīme ir spēlēm. Skolotājam-režisoram ar spēli ir iespējams attīstīt katra bērna-aktiera attieksmi un uzvedību. Ļoti ātri tiek atklāti bērni, kuriem piemīt sacensības gars vai arī nedrošība, bet grūtāk ir ar tiem, kuri dara tā, kā uzskata par *pareizu*. Kāda jauna meitene agrīnajā mācību periodā bija tik apātiska, ka varēja domāt – viņa ir pilnīgi aprobežota. Taču, spēlējot spēli, kur vajag ātri orientēties skaitļos, meitene bija pārsteidzoši spējīga un modra. Drīz tika atklāts viņas apātijas cēlonis, patiesībā tās bija bailes, slēptas bailes. Šis atklājums skolotājam-režisoram palīdzēja atraisīt bērna radošo aktivitāti, kas citādi diez vai būtu iespējams.

Rūpīgi atlasītas spēles, ja tajās ietver dziesmas, kustības un pat dažādus personāžus, noder arī kā labs instruments teātra īstenības apjausmai. Nīva L. Boida raksta: “Tāpat kā laba luga, arī rotaļa izslēdz mazsvarīgo un, lai izteiktu dzīves pieredzes būtību, liek notikumiem sekot gan laikā, gan telpā vienkāršā un koncentrētā formā. Šādā veidā bērns iegūst gan vairāk, gan dažādāku pieredzi (no katras atsevišķas lugas), nekā citkārt tas būtu iespējams ikdienas dzīvē. Spēles vitalitāte ir aplēpta spēles radošajā darbībā.”

Ir prāta spēles, dramatiskās spēles, spēles muskuļu atbrīvošanai, intelektuālās un daudzas citas spēles. Skolotājam-režisoram sevišķi rūpīgi jāizvēlas piemērotas rotaļas. Rotaļas un spēles nedrīkst pārvērst par izmiešanās nodarbi.

Bērnu rotaļās, resp., spēlēs, tāpat kā pieaugušo aktieru nodarbībās, obligāti jābūt ritma elementiem, tautasdeļām, arī intensīvām kustībām u. c. Svarīgs ir viss, kas attīsta personību, un visam ir jābūt iekļautam mācību programmā. Tā kā speciāli sagatavotu režisoru šajā nozarē nav, skolotājam jāpildinveidojas pašam. Noderīgs būs jebkurš darbošanās veids – ar kustībām, ritmiku, skaņu (sk. V nodaļu).

Rotaļas var izveidot arī no sajūtu vingrinājumiem: “Ko es dzirdu?”, “Ko redzu?”, “Kas man rokā?”, “Ko es ēdu?”. Skolotājs-režisors var izvēlēties un lietot daudzus šajā rokasgrāmatā aprakstītos, šķietami sarežģītus vingrinājumus, kurus it viegli var pārvērst rotaļā. Piemēram, rotaļu “Kas klauvē?” var apvienot ar “Pastaigu uz labu laimi”. No šīm rotaļām var izveidot veselu uzvedumu.

Uzmanība un enerģija

Šķiet, ka ir zināma radniecība starp maza bērna uzmanību un enerģijas līmeni. Vai bērns, kuram piemīt pārāk daudz enerģijas, normāli enerģisks bērns, arī tāds, kuram enerģijas līmenis pazemināts, – ja atrisināšanai tiks dota interesanta problēma, cik ilgi viņi visi izrādīs vienādu aktivitāti? Ja domājam par uzmanības mēru grupā, ir precīzi jāzina, kad nepieciešams kāpināt aktivitāti, lai stimulētu bērna-aktiera jaunu vitalitātes un uztveres līmeni, vairotu viņa pieredzi un meistarību.

Šādu stimulēšanu var panākt, mainot darbošanās vietas, dažādojot nodarbības, dodot bērniem interesantus vingrinājumus, lietojot dekorācijas, kostīmus un teātra rekvizītus. Lai turpmāk izvērstu bērna-aktiera uzmanību, mācību sākumā ieteicams sadalīt katru periodu trīs daļās: rotaļas, radošais darbs un teātra spēlēšana. Jāņem talkā viss, kas piešķir akcentu: krāsa, mūzika, skaņa, gaisma utt. Tādējādi jaunajos aktieros var atmodināt teātra pārdzīvojumu un atvirzīt no dramatiskās spēles, sevišķi agrīnajā teātra iepazīšanas posmā.

Dramatiskā spēle

Tāpat kā pieaugušais kolēģis, bērns daudz stundu dienā pavada subjektīvā dramatiskā spēlē. Pieaugušā cilvēka versijā parasti ietilpst stāstu stāstīšana, sapņošana vaļējām acīm, lomu spēlēšana, vēlmju izteikšana, TV tēlu atdarināšana utt., bērns to vēl papildina, attēlojot savus draugus, vecākus un skolotājus.

Nodarbību laikā ar maziem bērniem virzīšanās no dramatiskās spēles (subjektīvā) uz skatuves realitāti (objektīvo) notiek daudz lēnāk, nekā ar gados vecākiem studistiem. Daudzos gadījumos bērni-aktieri vēl nav pietiekami nobrieduši, lai pilnībā izprastu *izvērtēšanu*. Tas ir ļoti atkarīgs no režisora, un šo atkarību nevar pēkšņi pārtraukt.

Atdalot dramatisko spēli un virzot to uz teātra realitāti, jaunais aktieris iemācās atšķirību starp iedomāto (ilūziju) un reālo viņa paša uztverē. Taču šī atdalīšana nav domāta dramatiskai spēlei. Jaunie aktieri bieži sajauc dramatisko spēli un reālo dzīvi, diemžēl tā notiek arī ar daudziem pieaugušajiem studistiem.

Labu piemēru, kur ilūzijas sajaucas ar īstenību, meistarības apgūšanas nodarbībās parādīja kāds zēns. Zēnu kā labu aktieri iesaistīja teātra

nodarbībās, jo viņš prata pārāk labi... melot. Sākumā zēns visus gandrīz vai apbūra ar savu *tēlojumu*. Viņš raudāja baltas asaras, kad meitenes to neņēma līdzī. Kad meitenes viņu ieņēma aiz kulisēm, zēns histēriski raudāja... Ja viņam neatļāva piedalīties kādā ainā, viņš to ilgu laiku nevarēja piedot. Šis zēns vienmēr sajauc iedomāto ar īstenību. Taču ar laiku viņš tomēr iemācījās atšķirt starpību starp ilūzijām un īstenību. Viņš kļuva par patstāvīgu dalībnieku-statistu lielos teātra uzvedumos, un no viņa mājām sāka pienākt ziņas, ka zēns vairs nemelot.

Katram studistam – kā jaunam, tā arī vecākam – ir jāzina, ka skatuve ir skatuve, nevis dzīves *paplašinājums*. Tai ir pašai sava realitāte, aktieri ar to ir vienisprātis un to izspēlē. Uz skatuves varam būt raganas, kuģu kapteiņi, laumiņš un ziloņi. Tēlojot lomu, mēs varam atrasties gan uz mēness, gan dzīvot skaistās pilīs.

Improvizējot kādu situāciju uz skatuves, tāpat kā spēlē, ir vajadzīga atbilstoša sagatavošanās. Pēc tam kad grupiņa 6–7 g. v. bērnu bija izbaudījusi prieku spēlēt uz skatuves mājas dzīvi, notika sekojoša diskusija:

– *Vai tā patiešām bija jūsu māja, vai arī jūs šo māju notēlojāt?*

– *Mēs šo māju notēlojām.*

– *Kāda ir starpība, kad jūs spēlējat māju, pagalmā rotaļājoties, un kad to darāt uz skatuves?*

– *Šeit taču ir skatuve!*

– *Vai šeit jūs to dēvējat par mājas dzīvi?*

– *Nē, mēs to saucam par teātra spēlēšanu.*

– *Kas šeit ir vēl, izņemot skatuvi?*

– *Publika.*

– *Kāpēc publika nāk skatīties teātri?*

– *Viņai patīk, jo tas ir jauki.*

– *Vai jūs teātri spēlējat, lai tikai izpatiktu publikai?*

– *Nē! Mēs taču savas balsis viņiem neveltījām tāpat vien joka pēc.*

– *Ko jūs varējāt darīt, lai viss būtu vēl interesantāk?*

– *Mēs varējām būt palaidnīgāki. Vai arī visi vienā laikā varējām skatīties televīzijas pārraidi vai darīt ko citu.*

– *Es vēlētos vēlreiz pajautāt: vai jūs spēlējat māju vai izrādi par māju?*

– *Mēs spēlējam māju.*

– *Kā jūs domājat, vai jūs varētu doties atpakaļ uz skatuvi un tāpat kā savā pagalmā nospēlēt ģimeni mājās un parādīt mums Kur? jūs esat, Kas? jūs esat un Ko? jūs šeit darāt?*

Aina tika nospēlēta vēlreiz, saglabājot pirmās reizes spraigumu un pievienojot patiesu cenšanos *skatītājiem parādīt visu vēl saistošāk.*

Pagalmā rotaļas spontanitāte bija saglabāta un tai papildus vēl pievienoja realitāti, ko guva, pieredzē daloties ar publiku.

Arī bērns var iemācīties neizlikties, bet *darīt to pa istam.* Viņš var iemācīties teātra triku – *izvilkt trusīti no cepures.*

8–11 g. v. bērnu grupai jautāja, kāpēc viņiem vajag radīt skatītājos īstenības izjūtu, nevis izlikties. Viņi atbildēja: *Ja jūs izliksieties, tas nebūs patiesi, un skatītāji to redzēs.*

Dabiskā spēle

Lai ieaudzinātu jaunajā aktierī dabiskumu un uzturētu viņu mākslinieciskā formā, ir nepieciešams daudz spēka un uzmanības. Nav teikts, ka bērns ar iedzimtu dabiskumu tāds būs arī uz skatuves, taču pieņēmums, ka *bērni ir visdabiskākie aktieri*, ir tikpat pareizs, cik nepareizs, tāpat tas attiecas arī uz pieaugušu aktieri.

Katrā gadījumā – personīgā brīvība un pieredze nosaka, kad sākas *dabiskums.*

Taču, par nelaimi, daudzos gadījumos bērna vai pieaugušā dabiskums ir jāatjauno. Pat jaunākie bērni, nākot uz teātra studiju, ir jau apguvuši manierīgumu, izrādīšanos, viņi ir egocentriski, ar fizisku stresu, saspringtiem muskuļiem, bailēm no saskarsmes un nepareizu stāju. Taču varbūt tāpēc, ka bērna pieredze ir mazāka nekā pieaugušā pieredze, *oriģinālam, brīvam statusam* daudz ātrāk piekļūst tieši bērni.

Aktierim uz skatuves ir jārada realitāte. Viņam vajag būt enerģiskam, jāiegūst saskarsme ar publiku, jāprot attīstīt savu tēlu, jāizjūt radniecīgas attiecības ar pārējiem aktieriem, jābūt laika un tempa izjūtai.

Lai gan varētu sekmīgi atjaunot un uzturēt studista dabiskumu, mēs konstatēsim, ka ar to nepietiek. Ar dabiskumu vien nepietiek, lai varētu radīt interesantu sasaisti skatuvei ar publiku. Un tā mums rodas divas problēmas: vai studista dabiskumu pārveidot, lai tas atbilstu mākslas formas prasībām (tas attiecas arī uz gados vecāku aktieri).

Tad jādara sekojošais: bērņā jāuztur spontanitāte, un šī spēle jāpārveido tā, kā to prasa skatuve. Nav jādod nekādas instrukcijas. Kas attiecas uz pieaugušo aktieri-studistu, skatuves problēmas jārisina tādā veidā, lai viņa izturēšanās uz skatuves būtu dabiska – *no bērņa dziļākās būtības, un tas parādīsies it kā nejauši*.¹

Mēs zinām, ka bērns vai pieaugušais, ikviens, kurš brīvi tēlo uz skatuves, pilnībā iekļaujas problēmas risināšanā (koncentrēšanās punkts), sasniedz (vai patur) dabisko, spontāno izturēšanos un vienlaicīgi dod nepieciešamo saskarsmi.

Ciņa par radošo momentu

Ja skolotājs-režisors saviem aktieriem-bērniem uzspiež noteiktus domāšanas un skatuves uzvedības šampus (*pareizi* vai *nepareizi*), viņš tos ļoti nopietni ierobežo, un no tā cietīs gan atsevišķs studists, gan pati māksla. Ja bērnu *iespiež veidnē*, māca pēc formulas vai dod nekvalificētu teātra koncepciju, viņa sniegums būs statisks (sastindzis) vai ārišķīgs, manierīgs, ko var uzlabot tikai personiskais šarms, kas aizvien piemīt bērnam. Ja mēs gribam no galvas atcerēties formulas un koncepcijas, tas būs jau apgūtu atklājumu rezumējums (sk. I nodaļu).

Tagad biežāk nekā jebkad agrāk mēs sastopamies ar nepieciešamību attīstīt radošu un oriģinālu domu gan zinātnē, gan mākslā.

Bērniem, kas ir mūsu nākotne, tiek tik daudz stāstīts un dots tik daudz dzīves sakarību, ka viņi ir pilnīgi apjukuši un apgūst šīs gudrības, tās *nesagreņojot* un neizprotot.

Bieži nākas dzirdēt, ka jaunatnācējs saka: *Nevajag uzgriezt muguru publikai*. Izjautājot atklāsies, ka bērnam to pateicis kāds, ko viņš dēvē par autoritāti. Uz teātra zinību apgūšanas sliekšņa durvis jau tiek aizslēgtas un to, šķiet, izdara kāds, kuram nav priekšstata par to, ka viņš māca jaunajiem gatavas, teorētiskas, sastingušas patiesības.

Tā ir autoritāra mācību sistēma, kas bērnu notrulina un nobloķē viņa iedvesmu un jaunrades prieku. Paies gadi, līdz bērns kļūs pieaudzis, un tad viņš vai nu pacelsies vai arī nepacelsies pāri šiem ierobežojumiem un barjerām, kas viņam tiek liktas izaugsmes ceļā. Diemžēl nav zudis viedoklis, ka jaunrade ir tikai mazāk formāls ceļš, lietojot to pašu materiālu daudz vaļsirdīgākā vai atjautīgākā veidā.

¹ Sk. II nodaļu.

Jaunrade nav tikai kaut ko izveidot vai dažādot formas. Jaunrade ir attieksme, veids, īpašs redzes leņķis, izpēte, varbūt dzīvesveids, kuru iepazīst, ejot vēl neapgūtus ceļus. Jaunrade ir ziņkāre, prieks un sakarsme. Jaunrade ir process – pārveidošanas process.

Disciplīna ir pilnīga iekļaušanās

Mēs baidāmies atnest domu un darbības ierastos stereotipus. Mēs taču jūtamies ērtāk, zinādami, ka esam pakļauti kontrolei, tāpēc doma par brīvu gaisotni, kurā studisti kaut ko veido, mūsu apziņā asociējas gandrīz vai ar trakonamu. Vai ir iespējams, ka mēs sajaucam patvaļu ar brīvību? Radošā brīvība nenozīmē disciplīnas noliegšanu. Tā ir netieši izteikta jaunrade, kas atbrīvo personību, bet, strādājot mākslas jomā, ir jābūt ļoti disciplinētam.

Kas īsti ir disciplīna? Uzdosim pāris jautājumus. Ko mēs domājam, kad ar bērniem runājam par šo problēmu? Vai mums prātā iecere, kā panākt, lai viņi ir mierīgi? Vai mēs gribam izdot kādu pavēli un to izpildīt? Vai kādam liekas, ka tā ir atsevišķas personas paškontrole? Vai arī mums šķiet, ka tā ir pakļaušanās? Kas slēpjas aiz vārda, vai prātā ir kāda gribas uzspiešana vai kāda cita gribas apspiešana? Cik daudziem bērniem jāiet gulēt tikai tāpēc, ka mamma ir nogurusi?

Labs zēns vai meitene nebūt nenozīmē disciplinētu bērnu. Viņi vienīgi soda vietā saņem balvu un nopeluma vietā uzslavu, tādējādi savu pastāvēšanu darot vieglāku. Tā saucamais *nedisciplinētais* bērns arī meklē savas dzīves jēgu, taču viņš saceļas pret autoritārismu un ierobežojumiem, kurus viņš nesaprot, un bieži vien viņa enerģija, ja to nepiesaista radošai darbībai, izvērsas gandrīz vai noziedzīgā, nedisciplinētā rīcībā. Dumpīgums bieži vien izpaužas kā atsacīšanās gatavot stundas, un mēs dažkārt domājam, ka daudzi no šiem bērniem ir garīgi atpalikuši. Var būt, ka mūsu dumpīgie ir visbrīvākie, visradošākie bērni, bet viņi mums būs zuduši, ja savu brīvību (neizpratnes dēļ) pārvērtīs graujošā spēkā.

Pirms gadiem kāda daudzdzīvokļu nama jauniešu banda zagdama un visādi ālēdamās terorizēja apkārtni. Kaimiņu kvartāla bērni šos pusaudžus uzaicināja, lai viņi noskatās uzvedumu, kā bērni sakopj savu ielu. Pēc šī uzveduma puīši steidzīgi iztīrīja atkritumu urnas...

Tika sasaukta pusaudžu sapulce, lai pārrunātu notikušo. Un skolotājs-režisors tieši no šiem bērniem apguva divas svarīgas lietas. Pats galvenais, ko bērni pateica, – *atkritumu spēle* esot bijusi *rāšanās spēle* ar visiem

teātra efektiem. Tā bija tikai *lekcija kostīmos* un kā tādai tai nebija reāla pamata. Tā neiesaistīja skatītājus, un nebija iespējama iesaistīšanās problēmā. Labākajā gadījumā tika sacīts: *Nu, puikas un meitenes, būsīm visi labiņi un uzturēsīm mūsu ielas tīras*. Kopš tā laika grupa zēnu centās būt *slikti zēni*, viņi varēja darboties, kā gribēja...

Bērni turpināja: *Ja mēs varētu dabūt viņus iekšā teātrī, nevis lai parādītu, ka slikti darbi neatmaksājas, bet lai liktu spēlēt teātri, viņi nonāktu pie secinājuma, ka tas patiešām ir daudz interesantāk un labāk, nekā zagt un būt sliktiem zēniem*.

Ja disciplīnu uzspiež no augšas, tas studistos rada aizturētas dusmas un dumpīgumu, tā ir negatīva pieeja un neko labu nedos. Jo tikko *būriti* pavērs vaļā, viss būs atkal kā agrāk un dažreiz pat sliktāk.

No otras puses, ja disciplīna nav *virves vilkšanas* emocionālā slodze, bet brīvi izraudzīta radoša darbība,¹ – ir ļoti vajadzīga iztēle, lai radītu un saglabātu pašdisciplīnu. Kā rotaļā – ja dinamiskumu saprot un nepārprot, un pacieš, tad likumi ir pieņemami. Tas viss ir ļoti saistoši.

Ja teātra studijas darbošanās ir līdzīga spēlei, bērns ar prieku uzņems pieredzi un, lai atrisinātu aktivitātes problēmu, viņš par savu pienākumu uzskatīs disciplīnu. Jo ikviens bērns (ja viņš gribēs piedalīties spēlē) tiks iesaistīts un pakļausies noteikumiem, pieņems arī sodus un ierobežojumus, ja viņam tos uzliks. Tad arī tiks atbrīvotas viņa potences, atīstīsies viņa prāts un individuālās dotības. Iekļaušanās intensitāte kļūs par spēju un potenču mērauklu. Dažkārt bērni, kuru sekmes skolā ir stipri viduvējas, izrādās ļoti spējīgi. Diemžēl viņu iekļaušanos skolā kavē aizraušanās. Piemēram, šīs grāmatas autore kaislība spēlēt teātri bija tik liela, ka viņa tik tikko spēja pabeigt skolu. Augstākajā teātra skolā viņa neiestājās stipri viduvējo atzīmju dēļ...

Neērtais bērns

Skolotājam-režisoram bieži nākas sastapties ar bērnu, kurš tā vietā, lai strādātu pie problēmas kā grupas dalībnieks, skatās, ko dara citi un atdarina. Tādā gadījumā vajag nodarbību pārtraukt un likt bērniem spēlēt spoguļu spēli. Tas palīdzēs saprast, ka atdarināšana nav nekas sliktas, bet tā attiecas tikai uz dažām spēlēm. Ja tiks nospēlēta spoguļu spēle, bērnam,

¹ Sk. I nodaļu.

sevišķi nodarbību laikā, būs vieglāk tikt vaļā no citu atdarināšanas. Nepieciešams atgādināt: *Bet tagad tu spēlē spoguļu spēli, nevis teātri.* Vēl viena šī *neērtā* bērna problēma ir mānīšanās, lūrēšana, kad acīm jābūt aizvērtām tāpēc, lai gūtu labākus panākumus.

Piemēram, ja spēlē spēli “Uzmini, uz kā es ar pirkstiem bungoju?” (acīm jābūt aizvērtām, kamēr notiek minēšana). Šis *neērtais* bērns atvērs acis un palūrēs. Skolotājam-režisoram atliek tikai pateikt: *Kas atvēris acis, tas spēlē pavisam citu spēli, tādu, kad jāskatās, bet mēs spēlējam tādu spēli, kad jāklausa.* Šādi, bez moralizēšanas, bērns ātri aptvers, ka spēle kļūst daudz saistošāka, ja tajā viņš iekļausies tāpat kā citi. Drīz viņa vēlme būt pirmajam, labākajam noplaks, un tās vietā nāks īstais spēles prieks.

XIV. Pats būtiskākais bērnam-aktierim

Iekšējā darbība

Bērniem-aktieriem iekšējās darbības koncepciju var noskaidrot, bet labāk to nedarīt, iekams bērni nav labi apguvuši improvizāciju. Sekos piemērs, kā rīkoties ar iekšējās darbības koncepciju jeb izpratni tad, kad grupiņa ir pietiekami apguvusi skatuves meistarību.

– *Vai tu zini, kā jūtas tava māte, kad esi pārnācis no skolas? Tu gribi iet laukā rotaļāties un tev jāprasa atļauja, vai tu vari pasacīt, vai māte jūtas labi...?*

Mazākais bērns piekritoši pamās ar galvu, atcerēdamies, kā māte izturējās.

– *Kā to varēja zināt?*

– *Pēc tā, kā viņa izskatās un kā rīkojas.*

– *Vai kāds gribētu iet uz skatuvi un atveidot māti, kurai ir ļoti labs noskaņojums?*

Lai gan jaunākās grupas bērni reti uz skatuves darbojas vieni, šāda iespēja viņiem ir lieliska pieredzes apgūšana. Izvēlieties kādu no bērniem, kurš piesakās labprātīgi.

Jaunais aktieris dodas uz skatuvi un kļūst par *mammu labā noskaņojumā.* Kad ainiņa ir beigusies, pārrunājiet viņa sniegumu ar grupu, pārējie lai

strādā pie šīs problēmas individuāli. Studisti būs ļoti ieinteresēti bērna tēlojumā uz skatuves.

Pēc tam lieciet, lai bērni klusi sēž un domās atceras savu ģimeni.

– Vai jūs varat pateikt, kad mājās kāds ir norūpējies?

– Jā!

Tad lieciet, lai bērni to parāda.

Viens no jauno aktieru grupas dalībniekiem rāda, kā viņa tēvs norūpējies sēž, galvu atbalstījis uz rokām, atspiedies uz ceļiem.

Vēlāk, kad māte atnāca bērnam pakaļ, viņa smiedamās pastāstīja: *Liekas, nedaudz pārspīlēti, bet viņa tēvs dara tieši tāpat.*

Kad ir pilnīgi skaidrs, ka grupiņa saprot, ko cilvēki cenšas pierādīt, ko viņi izjūt, tad izskaidrojiet viņiem skatuves problēmu šādi: *Mēs tagad spēlēsim spēli “Ko tu domā par...” un jūs mums to parādīsiet. Katrs no jums ies uz skatuvi, jums vajadzēs būt kaut kur un kādu gaidīt. Kad būsiet izdomājuši, mēs, skatītāji, mēģināsim pateikt, par ko jūs domājāt. Jūs varējāt gaidīt kādu, kurš ir aizkavējies. Varat būt viens svešā apkārtnē un nedaudz nobijies. Varat arī gaidīt kādu, kurš jūs aizvedīs uz lieliskām viesībām. Ikviens nodosies savai iekšējai domai, un paskatīsimies, kā jūs mums to parādīsiet.*

Pēc tam kad viņi ir pabeiguši savu domāšanu un guvuši saskarsmi ar publiku, sapulcējiet visus bērnus kopā, piemēram, stacijas uzgaidāmajā telpā. Šeit viņiem jāturpina tā pati doma.

Ja šis darbs tiks veikts tā, ka bērni būs spējīgi uzdots izprast un gūt pieredzi, radīsies iekšējā darbība – turklāt ļoti saistoša.

Realitātes piešķiršana priekšmetiem¹

Kādā pēcpusdienā, improvizējot lauku mājās, kāds mazais aktieris devās uz aku, lai iesmeltu ūdeni. Viņš piesmēla spaini un nesa to tik viegli, it kā tas būtu tukšs. Pēc ainas tika ierosināts katram bērnam pēc kārtas piesmelt spaini un to atnest. Tikai viens bērns no desmit parādīja, ka spainis ir pilns. Ārpusē bija ūdenskrāns, bērni aizgāja pie krāna, piepildīja spaini ar ūdeni, pagāja pāris soļus un tad ūdeni izlēja...

Pēc tam kad visi bija savu reizi izgājuši, viņiem pajautāja: *Vai bija kāda starpība, pirms spainis bija tukšs un tad, kad tas bija pilns?* Sekoja klušums. Tad kāds pavisam mazs bērns, kurš stāvēja malā, teica: *Spainis ir*

¹ Pārskatiet nodaļu par priekšmetu iedzīvināšanu.

smagāks tad, kad tas ir pilns. Tas patiešām bija ievēribas cienīgs novērojums, un visi tam tūdaļ piekrita.

Kāpēc aktierim nepieciešams zināt, ka spainis smagāks, kad tas ir pilns? Atkal tas pats klusums. Beidzot ierunājās kāds septiņgadīgs puīselis: *Tāpēc, ka uz skatuves nav īsta ūdens.*

Jā, uz skatuves nav īsta ūdens. Aka uz skatuves var būt izgatavota no papīra vai finiera.

Pēc tam bērni gāja uz skatuvi un spēlēja spēli "Smagāks tad, kad pilns". Viņi noteica savu "Reiz senos laikos..." (*Kur?*, *Kas?* un *Ko?*), *piepildīja* grozus un spaiņus ar āboliem, pienu, ūdeni u. c. Un tad viņi smagā gaitā gāja pa skatuvi, it kā stiepdami kaut ko ļoti smagu.

Cik vienkārši viņi bija iemācījušies kādu svarīgu teātra patiesību!

Šo realitātes izjūtu var viegli saistīt ar citiem priekšmetiem.

Tālrunis—rekvizīts

Tālrunis, iespējams, ir viens no visjautrākiem un noderīgākiem rekvizītiem. Ja iespējams, bērniem-aktieriem dabūjiet tālruni vai rotaļu tālruni—maketu.

Parasti tālrunis ir īpaši noderīgs jaunam aktierim, kurš pēc dabas ir paaugsts. Skolotājs uzgriež numuru, tādējādi izsaukdams aktieri, vienalga, kurā vietā viņš atrastos. Vēlams izsaukt bērnu, kurš parasti ir ļoti bikls.

Aija (atbildot uz zvanu): *Hallo!*

Skolotāja: *Vai es varētu runāt ar Edīti?* (Tā ir meitene, kura visu laiku pasīvi sēdējusi malā).

Aija: *Edīt, tas tev!*

Edīte (dodas pie telefona): *Hallo!* (Čukstot.)

Skolotāja: *Hallo, hallo, vai Edīte?*

Edīte (klusī): *Jā.*

Skolotāja: *Savādi, šķiet, ka es tevi labi nedzirdu. Varbūt savienojums slikts? Vai tu nevarētu runāt skaļāk?*

Edīte (skaļā balsī): *Jā, labi!*

Cits piemērs. Māte sēž virtuvē, gaida bērnus atbraucam no piknika. Skolotāja-režisore zvana pa tālruni.

Māte: *Hallo!*

Skolotāja: *Hallo! Kā jūs jūtaties?*

Māte: *Labi.*

Skolotāja: *Ko jūs šodien darāt?*

Māte: *Gaidu bērnus mājās. Viņi šodien devās piknikā.*

Skolotāja: *Ak Dievs! Tātad viņi vēl nav atgriezušies?*

Māte: *Nē, nav.*

Skolotāja: *Sāk jau tumst, laukā liņā (skatuves gaismotājam jārada šie efekti). Vai nebūtu labāk, ja jūs pati dotos palūkoties, kur viņi ir, un atvestu tos mājās. Drīz jau būs laiks doties pie miera.*

Māte: *Jā, protams.*

Un māte tūdaļ sāk rosīties, lai ietu meklēt bērnus. Kad visi atgriezušies mājās, piezvana skolotājai.

Skolotāja: *Hallo! Vai bērni laimīgi atgriezušies mājās?*

Māte: *Jā, tagad viņi ir mājās.*

Lietojamie termini

Pilnīga vai nepilnīga koncentrēšanās

Dodiet jauniešiem koncentrēšanās koncepciju (izpratni) enerģijas izpaušmes terminos.

Lieciet kādam doties uz skatuvi un *pacelt* iedomātu klints blūķi vai *pastumt* stāvošu automašīnu. Tas būs tas pats, kas vecākiem aktieriem koncentrēšanās punkts vai fokuss. Ja koncentrēšanās ir pilnīga, viņi ļoti ātri aptvers, ka *jāpieliek visi spēki* skatuves problēmas risināšanā.

Skatītāju piesaistīšana

Skatītāju piesaistīšana ir frāze, kas pastiprina koncentrēšanos.

Bērns, esot uz skatuves, var sevi vērot spogulī. Viņš varētu būt arī citu aktieru skatītājs. Bērns var pārlicināties par skolotāja novērtējumu.

Šo problēmu var apspēlēt pavisam vienkārši.

– Mums sava vieta ir paredzēta skatītājiem un, ja jūs gribat būt labāktur, nāciet un skatieties! Ir jauki, ja gribat skatīties, bet tad jūs būsiet publika.

Bērni ātri sapratīs, ka skatuve ir tā vieta, kas domāta aktieriem, un viņi nevar vienlaicīgi būt gan aktieri, gan skatītāji. Svarīgi, lai viņi pilnībā saprastu šo atšķirību, jo tā ir viena no skatuves dzīves atslēgām.

Laiku pa laikam viņiem ir jāatgādina – *skatītāju vieta ir šeit, lejā.*

Laivas šūpošana

Šo frāzi parasti lieto darbā ar aktieriem iesācējiem, kad viņi nespēj īsti integrēties. *Laivas šūpošana* iedrošina harmoniskai darbībai uz skatuves.

Tā ir iztēlošanās, ko spēš uztvert katrs bērns. Sakiet, lai bērni iztēlojas, ka skatuve ir laiva. Lai bērni padomā, kas notiktu, ja visi sasēstos laivas vienā pusē. Laiva zaudētu līdzsvaru un apgāztos. Kad to (šo frāzi) visi sapratuši, jums tikai vajadzēs izsaukties, ja redzēsiet, ka ainai uz skatuves ir jāklūst harmoniskākai: *Jūs šūpojat laivu!* Nezaudējot koncentrēšanos, aktieri sapratīs, ka ir nepieciešama harmoniskāka skatuves aina, ka jāatrasa publikas emocijas. Kad laivas šūpošana ir pārrunāta, lieciet studentiem doties uz skatuvi. Sākumā lieciet, lai viņi apzināti šūpo laivu. Sāciet ar jautājumu: *Vai mēs gribam šūpot laivu? Kad?* Lieciet, lai viņi nospēlētu ainu, piemēram, ugunsgrēkā vai bēgot no applūšanas utt. Pēc pārrunām lieciet, lai studenti izpilda citu ainu ar koncentrēšanās punktu, izvairoties šūpot laivu.

Aktieru un skatītāju unisons

Aktieru un skatītāju saskaņu jāpamato gan strādājot ar bērniem, gan ar pieaugušajiem aktieriem. Lai aktieri spēlētu tiešā saskarē ar skatītājiem, it kā viņi atrastos kādā labi organizētā sapulcē.

Parādīt, nevis pastāstīt

Rādīšanas un stāstīšanas problēmu bērniem-aktieriem vislabāk pasniegt, izvērtējot nospēlēto ainu. Vai viņi mums parādīja, ka rotaļājās sniegā, vai tikai pastāstīja, ka sniegs ir auksts? Kā viņš mums varēja parādīt, ka ir tēvs? Kā viņš varēja parādīt, ka ir savainojis pirkstu? Vai mēs redzējām stikla lausku viņam rokā?

Izvērtēšana

Nav neviena, kurš *zinātu* kategoriskāku atbildi, kā sešus septiņus gadus vecs zeņķis. Viņš jau ir aptvēris to, kas notiek ap viņu. Taisnība, viņaprāt, ir tikai viņam un tiem tur – nē. Sākumā, šķiet, ir gandrīz neiespējami izskaust šos pašpārlicinātos vārdus no tik ļoti jauno aktieru valodas.

– *Viņš to izdarīja nepareizi*, – bērns sacīs.

– *Ko tu saproti ar nepareizi?*

– *Viņš to neizdarīja pareizi.*

– *Ko tu saproti ar pareizi?*

– *Lūk, šo*, – un bērns pielēks kājās, lai parādītu, kā *pareizi* vajadzētu lēkt ar aukliņu vai ēst biezputru.

– *Ja nu Jānītis gribēja darīt tieši tā?*

– *Viņš darīja nepareizi.*

– Vai tu redzēji, kā Jānītis ēd biezputru?

– Jā.

– Bet kāpēc tas ir nepareizi?

– Viņš ēda pārāk ātri.

– Vai tu domā, ka viņš biezputru neēda tā, kā tu?

– Putra jāēd lēni.

– Kas tev to teica?

– Mamma.

– Ja mamma grib, lai tu putru ēd lēni, tad tā ir jūsu mājas kārtība. Varbūt, ka Jānīša mājā ir cita kārtība? Vai tu redzēji, kā viņš ēd biezputru?

– Jā.

Ja skolotājs visu kārtīgi paskaidros, individuālās atšķirības beidzot tiks pieņemtas un vārdu *pareizi* vai *nepareizi* vietā nāks sekojošais: *Es neredzēju, ko viņš darīja. Viņa visu laiku kustējās kā lelle. Viņas balss neieklāvās mūsējās. Viņiem taču nebija* – “Reiz senos laikos...”. *Viņš piesaistīja skatītājus.*

Pēc tam kad beigusies darbība uz skatuves, tāpat kā to dara ar pieaugušajiem, jānotiek izvērtēšanai.

Studistu publikai: *Vai koncentrēšanās bija pilnīga vai nepilnīga? Vai viņi problēmu atrisināja? Vai viņiem bija* – “Reiz senos laikos...”? Kad studistiem ir uzdoti jautājumi, viņi pēc britiņa atbildēs: *Bet es izgāju cauri sienai. Es kļuvu par skatītāju. Es nerunāju pilnā balsī.*

Šāda veida jautājumi un atbildes ir ļoti nozīmīgi, lai attīstītu spēli, paša varēšanu un uztveri, salīdzinot ar ierobežotām frāzēm: “Bija labi”, “Bija slikti”.

Pārlicība, ka ir nosacīti uzvedības priekšraksti, kādu dienu atklājās kā kļūda. Studisti nospēlēja ģimeni. Tēvs, māte un vecaistēvs sēdēja uz dīvāna un dzēra tēju. Zēns, kurš tēloja vecotēvu, visu laiku atkārtoja *saproties*. Un kā jau tas ar sešgadīgiem gadās, uz dīvāna viņš visu laiku dīdījās.

Izvērtēšanā Jurītim pateicām, ka viņš mums patiešām ticami parādīja vecotēvu. Bet tad, kad skolotāja-režisore pajautāja: *Vai vectētiņš būtu tā dīdījis uz dīvāna?*, Jurītis satrūkās, dzirdēdams, ka tā darījis. Veids, kādā jautājums tika uzdots, lika zēnam atzīt režisores autoritāti un saprast, ka vectētiņš patiešām uz dīvāna tā nedīdītos. Pēkšņi kāds no publikas sīkā balstiņā iesaucās: *Bet mans vectētiņš tā dara!*

– Vai patiešām?

– Jā, katru reizi, kad viņš ir iedzēris.

Režisoram izvērtēšanas laikā, lai studistiem atbildi neteiktu priekšā, ir ļoti uzmanīgi jāizraugās jautājumi.

Bet ir taču iespējams, ka no divdesmit tūkstošiem viens no vectētiņiem patiešām lēkās uz dīvāna kā tāds sešgadīgs puiselis...

Lietas, kas jāatceras¹

1. Skatuves problēmas uzturēšana un grupas snieguma izvērtēšana ļoti palīdz režisora darbā.
2. Izvērtējiet patstāvīgi, centieties uzdot jautājumus, kas atbilst bērnu pieredzes līmenim un var viņus stimulēt.
3. Sekojiet, lai bērni neaizrautos ar subjektīviem spriedumiem par to, kas uz skatuves ir pareizi vai nepareizi. Atcerieties, ka nav stingru likumu, kā kaut ko darīt.
4. Troksni, kas rodas, veidojoties ainai un uzstādot rekvizītus, ir jāsaprot, tas pieder pie lietas, taču līdz zināmai robežai. Režisoram vienmēr jāsa-klausa, kad troksnis pārvēršas nedisciplinētībā. Ainai taču nevar sagatavoties pilnīgā klusumā, jo visa sakopotā enerģija un spriedze nevar atbrīvoties bez trokšņa. Bērni iemācīsies darboties klusu, kad skatuvei būs priekšskars. Disciplīna ar laiku nostiprināsies pati par sevi. Nenoslāpējiet spēles garu, pārāk rūpējoties par *kārtību*.
5. Līdzko jaunie aktieri nodarbībās spēj uzņemties iniciatīvu, izvietojiet bērnus, kuri pēc dabas ir *katalizatori*, tādā pozīcijā, lai viņi varētu palīdzēt uzturēt spraigumu. Taču sekojiet, lai nerastos pārspīlējumi. Ar laiku katrā bērņā attīstīsies vadītāja spējas.
6. Neesiet bērniem par aizbildni. Negaidiet no viņiem pārāk daudz, bet neļaujiet arī aiziet ar pārāk niecīgu bagāžu.
7. Kā spēlē, tā arī teātra meistarības apgūšanas skolā katram studistam tiek atļauts ņemt to, kas atbilst viņa attīstības līmenim un iedrošina indi-viduālai izvēlei.
8. Pašdisciplīna studistos attīstīsies, ja viņu iesaistīšanās skatuves darbībā būs pilnīga.
9. Arī šī vecuma grupa, tāpat kā pieaugušie, var iemācīties radīt uz ska-tuves patiesu dzīves ainu.

¹ Paskatiet arī nodaļā par nodarbību vadīšanu bērniem.

10. Tāpat kā to darām ar pieaugušajiem aktieriem, mēs cenšamies, lai arī mazajos studistos attīstītos spontanitāte.

11. Publiska uzstāšanās, kad bērni tam ir gatavi, veicinās viņu attīstību, cels saprašanas un prasmju līmeni. Taču nepārsteidzieties. Pārlicinieties, ka viņi ir iekļāvušies mācību procesā un viņu spēle uz skatuves būs harmoniska, piesātināta ar iejutību. Viņiem jāsaprot, ka skatītāji ir daļa no spēles un ka viņiem nav jāparāda tikai sevi vien.

Arī šajā vecumā var iemācīties rīkoties ar skatuves rekvizītiem, darīt to saprātīgi, iejutīgi, intuitīvi strādāt kopā ar režisoru un sniegt publiskas izrādes, turklāt darīt to priecīgi.

Kādā lugā, kur centrā bija leļļu (rotaļlietu) veikals, šīs lelles tēloja sešgadīgi bērni. Nodarbībās tika veikta izpēte. Atnesa dažas lelles; bērni atklāja, ka locekļus lelles kustina tikai savienojumu vietās. Nodarbībās bērni arī strādāja, darot tieši tā, kā lelles. Viņi spēlēja *leļļu veikalu* nedēļām ilgi, iekams sākās mēģinājumi ar visu trupu, kurā piedalījās arī bērni vecumā no 11 līdz 15 gadiem.

Kad sākās mēģinājumi (mazāko bērnu grupa atveidoja lelles), sešgadīgie tēloja kā profesionāli aktieri. Vienīgais, ko vajadzēja labot, bija – piemērošanās saviem vecākajiem partneriem. Tika izgatavoti īpaši stendi, uz kuriem bērni sēdēja uzveduma laikā. Tika pateikts, ka viņi, protams, drīkst izvilkt adatu, ja tā pēkšņi iedurtos, tāpat var izņemt matu, ja tas nejauši iekļuvis acī, drīkst nošķaudīties un ieklepoties, ja tas nepieciešams. Bija tikai viens koncentrēšanās punkts: lai arī kas notiktu, jākustas kā lellēm. Taču paši jaukākie brīži bija tad, kad tos vismazāk gaidīja, kad pēkšņi vajadzēja pakasīt degunu vai arī kādam nejauši nokrita cepure. Daudzus pieaugušos pārsteidza bērnu atraisītība, tas, ka viņi neizliekas, kā arī viņu lellēm raksturīgās kustības. Viņus pārsteidza mazo bērnu *tēlojums*. Pats nozīmīgākais bija tas, ka viņi bez jebkāda satraukuma pilnībā izbaudīja spēles prieku.

Visu savu enerģiju bērni koncentrēja uz fizisko problēmu, kustoties kā lelles, un šis koncentrēšanās punkts deva viņiem pārlicību un noturēja lomā.

Pēc izrādes kādu mazu (6 g. v.) *runājošu lelli* ielēca bērni. Viņu vidū bija arī vairāki pieaugušie. Atskanēja izsaučieni: *Vai viņa nav burvīga?, Viņa taču ir īsta aktrise!* Šis triumfs noteikti turpinātos, bet mazā meitene tikai pateicās saviem apbrīnotājiem un, pagriezusies pret kādu no saviem līdzspēlētājiem, pajautāja: *Vai tu domā, ka mana koncentrēšanās bija pilnīga?*

XV. Teātra meistarības skola 6–8 gadus veciem bērniem

Nodarbību plānošana

Vingrinājumi, kas izklāstīti šajā nodaļā, ir domāti tikai 6–8 g. v. bērniem. Taču nekādā gadījumā viņus nevajadzētu uzskatīt par vienīgajiem, kuriem domāti šie vingrinājumi. Tie doti, lai darbam piešķirtu akcentu. Kā jau iepriekš minēts, daudzus no šīs grāmatas vingrinājumiem var it labi piemērot arī 6–8 g. v. bērniem. Piemēram, vienkāršie iesaistišanās, sajūtu, raidījumu un tehnisko efektu vingrinājumi var dot pārsteidzošus rezultātus. Skolotājam-režisoram pašam ir pilnīga rīcības brīvība izvēlēties, mainīt vai īstenot šos vingrinājumus. Kad būs apgūti “Reiz senos laikos...” tipa vingrinājumi, režisoram radīsies nešaubīgs priekšstats par studistu meistarības līmeni un par to, kas vēl ir nepieciešams. Un, to zinādams, viņš, balstoties uz rokasgrāmatā dotajiem vingrinājumiem, daudz labāk varēs izplānot nodarbību grafiku.

Bērniem 6–8 g. vecumā nav jādod izvērtētie vingrinājumi. Formālais *Kur?* ir pārāk abstrakts šai vecuma grupai, jo šajā gadījumā ir jādod īsti skatuves rekvizīti un tērpi.

Kur? bērniem 6–8 g. vecumā jāaizvieto ar “Reiz senos laikos...”. To var darīt, ja rīcībā ir skatuves rekvizīti, bet, ja to nav, arī var iztikt. Ja nav pieejama īsta skatuve, tad telpā, kurā notiek nodarbība, jāatdala vietas, kur paredzēta skatuve, kulises un vieta arī skatītājiem. Ja pieejama īsta skatuve, mazos aktierīšus jāiepazīstina pilnīgi ar visu, kas ar to saistās. Sekojošie vingrinājumu varianti par tematu “Reiz senos laikos...” domāti bērniem-aktieriem pirmajā nodarbību posmā. Vienā no tiem nav nepieciešams skatuves iekārtojums, kādā citā tas ir vēlams un pat vajadzīgs.

Iepriekš izplānotais darbs

- *Vai jums patīk lasīt stāstus (pasakas) vai arī klausīties, ja lasa priekšā?*
- *Mēs klausāmieš, mēs to dzirdam.*
- *Ko tad jūs dzirdat? Jūs dzirdat šo stāstu?*
- *Ko jūs saprotat ar “jūs dzirdat šo stāstu”? Un ko tieši jūs dzirdat? To, kas tur notiek?*
- *Iedomāsimies, ka māmiņa lasa priekšā pasaku par trīs lāčiem. Jūs*

klausāties par lāčiem un biezputru. Kā jūs zināt, ka tā ir pasaka par trīs lāčiem? Tāpēc, ka par to jums pastāsta vārdi? Jūs varat redzēt lāčus? – Nē! – skaļi smeļoties, viņi sacīs: – Jūs, protams, redzēsiet trīs lāčus! Turpiniet pārrunu par vārdu redzēt. Pastāstiet bērniem: Reiz senos laikos dzīvoja mazs puisītis un meitenīte, viņi dzīvoja skaistā, dzeltenā mājā zaļa kalna galā. Katru rītu sārts mākonis slidēja pār mājiņu un...

Pajautājiēt bērniem, ko viņi redzēja. Pārrunās iesaistiet visu grupiņu. Katrs bērns dzirdēto atainos savā izpratnē. Lieciet, lai bērni izvēlas krāsu meitenes kleitiņai, lai stāsta, kāds bijis mājas jumts utt. Turpiniet pārrunu, kamēr interese nav atslābusi, tad pārejiet pie nākamās tēmas.

– Ko jūsu māmiņa dara pirms stāsta vai pasakas lasīšanas?

– Viņa ienāk manā istabā, apsēžas un saka: “Kādas piecas minūtes, mīlulīt...”

– Un ko viņa dara tālāk?

– Lasa stāstu vai pasaku.

– Kā viņa to dara?

– Viņa to lasa no grāmatas.

Bērniem liksies, ka viņu skolotāja ir neattapīga, tāpēc nezina tik vienkāršas lietas.

– Tagad palauziet galvu. Ko māmiņa dara, iekams sāk lasīt, kad ir ienākusi istabā un apsēdusies?

– Viņa atver grāmatu.

– Protams! Viņa atver grāmatu. Vai būtu iespējams lasīt stāstu (pasaku), ja māmiņa nebūtu atvērusi grāmatu?

– Protams, nebūtu!

Arī teātrī mums ir stāsts. Un arī mums ir jāatver grāmata, iekams sākam lasīt. Tikai uz skatuves, pirms sākam, mēs atveram priekškaru. Priekškaru var aizstāt ar gaismām. Ja jūsu rīcībā nav priekškara, var arī izsaukties *Priekškaru!*, lai pavēstītu, ka aina sākas.

– Kā parasti iesākas pasakas?

– Reiz senos laikos bija...

– Jūs domājat, ka pasaka sākas kādā vietā?

– Jā!

– Vai pasakā parasti darbojas cilvēki?

– Jā, cilvēki un dzīvnieki.

– Cilvēki pasakā “Trīs lāči” tiek devēti par personāžiem, kad tos rādām uz skatuves. Tātad māmiņa ir atvērusi grāmatu un iesāk – Reiz senos

laikos... Mēs parādīsim lāčus un to mītnes. Lasot grāmatu, jūs lāčus redzat iztēlē, taču tagad jūs viņus redzēsiet uz skatuves.

– Kad māmiņa jums lasa pasaku, vai viņa to dara čukstus, tā, ka jūs to nedzirdat? Vai viņa lasa kādā citā istabā?

– Nē taču! Viņa lasa stāstu vai pasaku tā, ka bērni to var dzirdēt.

– Tāpēc, ka nevarētu dzirdēt, jums tā nepatīktu. Vai ne?

Kad bērni ir izteikuši vēlēšanos dzirdēt pasaku, turpiniet pārrunas.

– Skolotājam ir arī tādi cilvēki, kā jūs, kuri klausās, ko māmiņa stāsta.

Skolotājam tā ir publika. Tie ir mūsu viesi. Šī publika vēlas, lai viņiem patīktu stāsts, ko viņi dzird uz skatuves. Un tieši tad, kad māmiņa iepazīstina jūs ar “Reiz senos laikos...” (**Kur?**) un ar personāžiem (**Kas?**),

un kad tiek pastāstīts, kas ar viņiem notiek (**Ko dara?**), tad aktieriem ir jāiepazīstina publika ar stāstu vai pasaku, kas tiek spēlēta uz skatuves.

Un parādieliet viņiem visu: kur viņi ir, kas viņi ir un ko dara.

– Vai publika tikai sēž un skatās?

– Jā, publika patiešām skatās, ko jūs darāt, kā personāži darbojas uz skatuves un kā viņi viens ar otru sarunājas. Lai publikai palīdzētu izjust prieku, mums tai jāparāda pats labākais, ko varam. Mums jābūt vienotiem.

Pārrunai turpinoties, skolotājam-režisoram nodarbību laikā ir iespējams iepazīstināt bērnus ar jēdzieniem radīt harmoniju starp aktieriem un publiku un parādīt, nevis pastāstīt. Taču jāatceras, ka panākumi nebūt nenāks uzreiz. Paies krietns laiciņš, iekams bērni iemācīsies rast harmoniju un patiesu saskarsmi ar publiku un kļūt par vienu veselu. Kad būsiet pabeiguši sākuma pārrunu, pievērsieties pasakai.

Reiz senos laikos

Skatuves iekārtojums ar minimāliem rekvizītiem.

Pirmais uzdevums – noteikt **Kur?**, **Kas?** un **Ko?**.

Kur?

Kur jūs vēlētos būt? Studisti nosauks daudzas vietas, un kāda no tām būs skolas klase. Ja skolas klase jau figurē mācību programmā, jāizvēlas dzīvojamā istaba.

Kas?

Kas lai būtu klasē? Visbiežāk nosauks skolotāju un skolēnus.

Ko dara?

Ko klasē dara? Kāds teiks – mācās rēķināt, lasīt. Kādu klasi izvēlēties?

Bērnudārzu, pirmo klasi, otro klasi, vidusskolu?

Kad grupiņa izvēlējusies klasi, lieciet, lai tā iekārto skatuvi. Jāatgādina, lai ievēro robežu, kur ir skatuve (tajā jāietilpst visiem rekvizītiem). Norādiet arī: vai skolotāja galdiņš novietots pareizi? Ja nepieciešams, pārrunājiet to ar visu grupu. Lai gan šajā reizē vienīgie skatītāji varētu būt skolotājs-režisors un viņa palīgs, atgādiniet, ka aktieri ir atbildīgi skatītāju priekšā.

Kad skatuve sakārtota, atklāsies, ka klasē vēl daudz kā trūkst. Lieciet, lai studisti aizver acis un iztēlojas sev labi pazīstamo klasi. Atbalsta veidā lieciet, lai viņi redzētu klases grīdu, sienas, griestus, krāsojumu. Vienkārši dodiet norādījumus.

– *Kas vēl bija jūsu klasē un kā pietrūkst šajā klasē?*

– *Zīmuļu asināmais!*

– *Cik daudzi no jums ir redzējuši zīmuļu asināmos?*

Šādā veidā var izveidot garu priekšmetu sarakstu, ko vajadzētu novietot uz skatuves.

Vislabāk ir, ja sākumā skolotājs-režisors palīdz saviem mazajiem aktieriem. Vēlāk bērni to varēs izdarīt paši.

Kad visi rekvizīti būs vietā, lieciet, lai bērni iet uz skatuvi. Dodiet rīkojumu: *Vietās!* Šajā ainā skolotājs pieies pie sava galdiņa un studisti-bērni pie saviem soliem. Jāseko pavēlei: *Priekšgars!*

Pirmajā ainā bērnu balsis un kustības būs nedrošas (tas sevišķi vērojams ar 5–6 g. v. bērniem). Bērnu vairākums sēdēs un skatīsies uz to, kurš raksta uz tāfeles. Atskanēs arī ķiķināšana. Kad jauna aktrise, kura tēlos skolotāju, uzdos jautājumu, viņa varētu arī nesaņemt atbildi. Aktīvākie bērni spēlēs ainu, bet daļai vajadzēs uzņemties skatītāju lomu.

Šeit ļoti liela nozīme ir skolotāja-režisora palīgam; uzdodiet viņam uzdevumu būt personāžam (ja aina risinās klasē, lai šis palīgs notēlo skolas direktoru). Direktoram jāienāk klasē, lai paskatītos, kas te notiek. Kā direktors viņš atstāj ietekmi uz katru skolēnu, viņš var *padarīt klusus* kustīgākos un mazāk disciplinētos bērnus, var iedrošināt biklākos un kautrīgākos. To visu rada jaunais personāžs – direktors¹.

Direktors: – *Labrīt, X jaunkundze! Vai nav skaists rīts?*

(Tiek gaidīta atbilde. Ja bērns, kurš tēlo skolotāju, atbild vārgā, neskanīgā balsī, direktors jautājumu atkārtoti.)

– *Piedodiet, X jaunkundze, bet es nedzirdēju, ko jūs sacījāt.*

¹ Šo metodi var lietot, kad aicina bērnus, kuri atrodas publikā, nākt uz skatuvi un piedalīties ainā.

Vai jums nešķiet, ka rīts ir brīnišķīgs? (Vajadzētu skanēt atbildei, bet, ja tās vēl aizvien nav, jālieto cita taktika.)

– Ziniet, X jaun kundze, es domāju, ka bērni labprāt dzirdētu, ko jūs sakāt. (Trešais jautājums skanēs nedaudz možākā tonī. Pat tad, ja bērns atlikušajā spēles daļā ierausies pats sevī, kad direktors uzrunās, viņš atbildēs.)

– Labrīt, bērni! Kā jūtaties šajā rītā?

Bērni: *– Labi! Ē-ē, mēs patiešām jūtamies labi.*

Direktors (mazai meitenei): *– Un kādas tev šodien stundas?*

Meitene (ļoti klusā balsī): *– Lasīšana.*

Direktors: *– Piedod, Mārīt, bet man laikam šorīt kaut kas nav kārtībā ar dzirdi. Vai tu vēlreiz neatkārtotu, ko nupat teici?*

Meitene (skaļā balsī): *– Lasīšana.*

Direktors: *– Cik jauki! (Pievēršas zēnam, kurš visu laiku ir sēdējis nepakustēdamies.) Un kā tev, puisīt, patīk lasīšana?*

Zēns klusē.

Meitene (ļoti skaļi): *– Man patīk lasīšana.*

Direktors (meitenei): *– Nu, tas ir lieliski! (Atkal zēnam). Vai tu nepamātu piekrietoši ar galvu, ja tev lasīšana patīktu?*

Zēns pamāj ar galvu.

Direktors: *– Starp citu, kā tevi sauc?*

Zēns (čukstus): *– Jānītis.*

Direktors: *– Kāds skaists vārds! Bet kurš tagad no jums gribētu vadīt dziedāšanas stundu?*

Tā jāturpina, kamēr ikviens bērns ir piedalījies spēlē, pat ja šī piedalīšanās būtu tikai viegls mājiens ar galvu. Slavējami, ja režisora palīgs var izraisīt dzīvāku darbību, bet ja ne, laba ir jebkura atbilde. Pēc vairākām nodarbībām daudzi bērni varēs tēlot direktoru un līdz ar to aktivizēt arī pārējos. Ar laiku bērni jutīsies gluži apmierināti, un nevajadzēs neko citu, kā tikai viņus drusku uzmundrināt.

Kā dai sešgadīgai meitenei bija dabas dota teātra izjūta, viņa ātri visu apguva. Enerģija bija tik pārplūstoša, ka viņu tikai ar piepūli varēja atturēt, lai ļautu darboties arī pārējiem. Kad meitenei iedalīja mātes lomu, viņa tikpat kā neatļāva *saviem bērniem* bilst kādu vārdu. Nepārtraukti nācās atgādināt: *Ļauj taču arī pārējiem piedalīties teātra spēlē!*

Šo problēmu apsprieda "Izvērtēšanā". Kad meitenei aizrādīja, ka viņa nav ļāvusi darboties citiem, skanēja atbilde: *– Ja es neko nedarišu, visi pārējie vienkārši sēdēs, un tas nu galīgi nekam neder.*

– *Bet kā tu citiem varētu palīdzēt?*

Meitene domāja, ka varētu viņiem pateikt priekšā, ko darīt.

– *Bet kā tu vari pateikt viņiem un turpināt spēlēt teātri, nevis stāstīt stāstus?*

– *Es varētu viņiem iečukstēt ausī.*

– *Ko tu varētu izdarīt, lai palīdzētu tiem, kuri ir uz skatuves, un parādītu skatītājiem, ka arī viņi pieder pie ģimenes?*

Meitene mirkli padomāja, tad teica: – *Es viņiem liktu kaut ko darīt un uzdot jautājumus, uz kuriem viņi varētu atbildēt.*

– *Vai tu, lūdzu, varētu izņemt dokumentus no rakstāmgalda un atnest tos man?* – jautājums, kas viņai iešāvās prātā.

Bet varbūt bērns pats būtu piegājis pie rakstāmgalda un paņēmis dokumentus.

Neesiet pārsteigti par to, cik bieži ar grupiņu atkārtojam šo ainu. Skolas klases vai dzīvojamās istabas ainu varam atkārtot desmitiem reižu. Taču katru reizi tiks pievienots kaut kas jauns, un bērni lomas savstarpēji bagātinās. Ainā varētu parādīties vēl kāds personāžs, piemēram, klasē ieradies jauns skolēns, ir pēdējā mācību diena, vecāku diena skolā, var iekļaut arī klases ainu kādā citā zemē. Vēl var pievienot laika apstākļus, norādīt, cik pulkstens u. c. Daudzas skatuves problēmas var atrisināt tāpēc, ka studisti ar prieku atkārtu šo spēli, mainot koncentrēšanās punktu jau labi zināmajā *Kur?*.

Vingrinājumi

Reiz senos laikos (pilns aprīkojums)

Pirmo reizi šis vingrinājums tika radīts, lai īsā laikā dotu teātra pieredzi lielām bērnu grupām. Vingrinājuma svarīgums un izraisītā sajūsma sešus līdz astoņus gadus vecos bērnus guva lielu atsaucību. Viņi to parādīja kā teatralizētu uzvedumu, un tas iepriecināja simtiem bērnu un pieaugušo. Taču šoreiz skatītāji pieprasīja dekorācijas, kādas tie gribēja, un aktieri uz skatuves tās arī sagādāja.

Panākumi šai “Reiz senos laikos...” versijai pilnībā atkarīgi no skatuves aprīkojuma. Ja tas tiek izdarīts efektīvi, tas ļoti ātri dod teātra pieredzi un izdara to tik spēcīgi, ka studists burtiski tiek iesviests lomā, iekams viņš ir paspējis ievilkāt elpu. Skolotājam-režisoram ir vērts veltīt laiku un rūpes kaut pavisam vienkārša skatuves aprīkojuma nodrošināšanai, lai varētu realizēt šādu “Reiz senos laikos...” versiju.

Lai ietaupītu laiku, skolotājam ir nepieciešams iepriekš sagatavot *Kur?* pirmajām piecām sešām uzstāšanās reizēm. Šī sagatavošanās sevi ietver rekvizītu plauktu pārlūkošanu, kostīmu skapja satura pārskatīšanu, rūpēšanos par skaņu iekārtu un apgaismes sistēmu. Dzīvojamās istabas iekārta aktierim ir labi pazīstama, tā ieteicama sākuma posmā. Tā kā pirmās nodarbības daudzreiz notiks uz skatuves, nav nepieciešamības pēc kostīmiem. Tos vajadzēs vēlākajās nodarbībās.

Iesākums šķiet pavisam vienkāršs. Pajautājiet studistiem: – *Ko jūs darāt, pirms apsēžaties lasīt stāstu?* Kad bērni atbildēs: – *Atveram grāmatu,* lieciet, lai palīgs atver priekškaru. Mēs redzam tukšu skatuvi.

Kad bērni sēž, skatīdamies uz tukšo skatuvi, lieciet, lai viņi iedomājas savu dzīvojamo istabu. Palīdziet viņiem, kamēr viņi koncentrējas: – *Iztēlojieties istabas sienas, mēbeles. Kas ir uz grīdas? Koncentrējiet uzmanību uz krāsām.*

Pastāstiet viņiem, ka ikvienam vajadzēs novietot uz skatuves kaut ko, kas ir daļiņa no dzīvojamās istabas. Viņi var izvēlēties jebkuru priekšmetu, kas palicis atmiņā.

Kad pirmajam būs jāiet uz skatuvi un jāstagādā dīvāns vai kāda cita mēbele, viņš apmulsīs, jo skatuve taču ir tukša...

Lieciet, lai viņš dodas aiz kulisēm un palūkojas, vai tur var atrast dīvānu. Skatītāji saspringti vēro, ko gan viņš tur atradīs?

Šeit vajadzīga norāde, jo bērnam ir jāzina, kādi priekšmeti atrodas aiz kulisēm, kad viņš dosies tos tur meklēt. Vecāko kursu studistiem tas padodas vieglāk.

Ja starp rekvizītiem atrodas lieli finiera bloki, dīvānu var viegli pagatavot. Ja tādu nav, jāatrod kas cits, kā aizvietot dīvānu. Kad režisora palīgs un studists izstieps dīvānu, tiks jautāts: *Kur jūs gribat to novietot?* Studists norādīs vietu, un abi ar palīgu noliks tur dīvānu. Bet studisti, kuri ir skatītāju lomā, pēc iespējas ātrāk grib redzēt ainu. Nākamajam studistam var likt sagādāt lampu, un tā joprojām. Katram studistam vajadzēs aiz kulisēm atrast kādu rekvizītu un to novietot uz skatuves. Kad liek atnest klavieres, visi jūtas šokēti. Šis rekvizīts izraisa troksni, un neliels spilvens pārtop vēlāmajā priekšmetā (ja neapmierina vienkārša finiera kaste).

Drīz uz skatuves parādīsies radio, televizors, grāmatu skapis ar krāšņām grāmatu muguriņām, skaisti logu rāmji ar glītiem aizkariņiem. Vajadzīgs arī kamīns, gleznas, istabas puķes, visādas greznumlietiņas, figūriņas, galdiņš kafijai, putnu būrītis, vārdu sakot, viss, kas iederas dzīvojamā istabā.

Kamēr studisti iekārto skatuvi, režisors un viņa palīgs palīdz izvietot priekšmetus, lai radītu mājīgu dzīvojamo istabu. Kad šis darbs ir pabeigts, lieciet studistiem doties atpakaļ skatītāju vietā un tūlīt aizvērt priekškaru. Aizkulišu grupiņas studisti veic pēdējo slīpējumu, piemēram, kamīnā ieskrūvē spuldzīti, tā priekšā novieto krāsainu celofāna papīru, vāzēs saliek puķes utt. Dodiet rīkojumu: *Priekškars!* Kad priekškars lēni atveras un skatītāju priekšā parādās mājīga istaba ar mierīgu uguni kamīnā, patīkamu apgaismojumu, maigu mūziku un kanārijputniņa dziesmu, skatītāji izdvesīs: *Oooohhhh...* Ir bauda pavērot studistu estētisko un artistisko sajūsmu.

Skatuvi, ko paši iekārtojuši, nu viņi uzlūko ar godbijību. Ikviens tai pielicis savu roku. Tas ir pirmais realitātes izpaudums, kas sasniegts uz skatuves. Tā ir teātra burvība!

Tagad ir pienācis laiks parādīt, kā cilvēks rada teātra realitāti. Ejiet uz skatuvi un lieciet izslēgt gaismu. Mūzika apklusīs, kamīnā uguns izdzisis, gaisma nodzisis. Pieejiet pie klavierēm un parādiet, ka tas nav nekas vairāk kā finieris un kartons (vai kartona kaste), paceliet abažūru un parādiet, ka lampiņa nav ieskrūvēta, ka nav kontaktauklas, radio ir tikai tukšs karkass, arī televizors ir tikai kartona kārbā, uguns kamīnā – spuldzīte un krāsains celofāna papīrs, pāris malkas pagales. Bet kā radās burvība?

Pieejiet pie klavierēm (sakiet skaņu operatoram: *Es gribētu paspēlēt klavieres*). Tikko režisora pirksti aizskars klaviatūru, tā līdz skatītājiem plūdis skaista noktirne. Pēc nākamā dialoga režisors iedegs maigu gaismu un telpa kļūs gaiša, ieslēdzot radio, varēs dzirdēt ziņas, bet uz televizora ekrāna redzēt saistošu aktieru uzvedumu, un to var nospēlēt arī citas grupas studisti.

Turpiniet, kamēr uz skatuves valda tā pati burvība, kāda bija uz skatuves, kad pirmo reizi atvērās priekškars.

Skatītāji ir sajūsmā. Kā varēja gadīties, ka tik daudzas lietas, kas nebija nekas vairāk kā tukšas kastes un kartons, pārvērtās brīnumā? Dažas atbildes būs pārsteidzošas un neatbildīs īstenībai. Bet drīz *mistika* pārtaps par īstenību, par *kādu*, kas to izdarīja. Tā, protams, bija tehniskā brigāde. Tehniskā brigāde jāaicina uz skatuvi, lai studisti varētu iepazīties ar tās pārstāvjiem. Pēc tam dodieties kopā ar studistiem aiz kulisēm un parādiet viņiem, kā rodas skaņa, gaisma u. c.

– *Bet kā šī tehniskā brigāde zina, kad kas ir jādara?*

– *Mēs pasakām.*

– *Kā?*

Studisti uzzina, ka *pateikšana* ir *norāde*, kurai tehniskā brigāde stingri seko.

Lieciet, lai katrs studists individuāli iet uz skatuvi un dod tehniskai brigādei kādu norādījumu. Drīz viņš uzzinās, ka noris dialogs ar aizkulišu tehniskajiem darbiniekiem un viņi nevar atbildēt, iekams nav dzirdējuši, kas aktierim ir vajadzīgs. Pats kautrīgākais un biklākais studists, gribēdams kaut ko darīt uz skatuves, pārvarēs savas bailes un vienas nodarbības laikā panāks to, kam citkārt vajadzētu veltīt nedēļas.

Uzveduma laikā aktieri vienmēr ir ļoti koncentrēti un viņi, lai nenotiktu kāda kļūme, krasi reaģē uz visiem efektiem. Strādājot ar 6–14 g. v. bērniem, pirms dialoga jādzird gaudojošs vējš. Bet, kad tam vajadzēja gaudot, – bija klusums. Aktieri uz skatuves gudri turpina dialogu, vēja vēl aizvien nav... Tā turpinājās kādas trīs četras minūtes, līdz beidzot atskanēja *vēja pūsma*. Pēc izrādes visa mazo aktieru trupa uzklupa divpadsmitgadīgajam *skaņu meistaram*. Kas bija noticis? Viņš bija aizgājis papļāpāt ar dekoratoru, tāpēc neatradās savā vietā, kad saņēma norādījumu. Bet savu vietu nekad nedrīkst atstāt. Turklāt skatītāji nedrīkst just, ka kaut kas ir *sagājis grīstē*.

Kad studists pilnībā ir iepazinis skatuvi, ir laiks iedzīvināt *Kas?*

Kas parasti uzturas dzīvojamā istabā? Grupa to ātri izlemj, protams, – mātes, tēvi, bērni, dažreiz ciemiņi. Pavisam viegli ir saprast, ka šos cilvēkus sauks par personāžiem. Ko šie personāži dara dzīvojamā istabā? Kāds var atnākt parunāt ar vecākiem, bērni varētu mācīties klavierspēli u. c.

– *Vai skatītāji zina, ko personāži dara?*

– *Protams.*

– *Kāpēc?*

Tā viņi var pilnībā izbaudīt aktieru sniegumu. Ātri ir jāatlasa komandas.

Studisti-skatītāji vēros, vai aktieri:

dos norādi aizkulišu tehniskajai brigādei sagādāt to, kas viņiem nepieciešams;

savu darbību veiks, tai piesaistot arī skatītājus?

Un tā sākas meistarības apgūšanas pieredze. Šajā stundas vai pusotras laikā studisti uzzina, cik nepieciešama ir savstarpēja sadarbība, attiecības un saskarsme, ja uz skatuves vajag radīt jautrības atmosfēru.

Ja strādājam ar “Reiz senos laikos...” bez skatuves aprīkojuma, vislabāk

ieteicams sakomplektēt grupiņu no 6–8 g. v. bērniem. Kad viņi sagatavojušies, lomas piešķirtas un ir zināms, kuri būs aktieri un kuri – skatītāji, viņus sadala komandās. Ja “Reiz senos laikos...” notiek ar visu aprīkojumu, ņemiet vērā, ka komandas jāveido jau pašā pirmajā nodarbību reizē.

Kad visa grupa kopā uzved “Reiz senos laikos...”, viņu kā skatītāju interese tiek uzturēta, vērojot, kā atsevišķas komandas interpretē vienu un to pašu *Kur?*.

Tomēr ir ieteicams pabeigt katru nodarbību posmu, piedaloties visai grupai. Taču, tāpat kā agrīnajās meistarības apgūšanas nodarbībās, vecākiem aktieriem, orientēšanās spēles un līdzīgas grupu spēles ir jāliek lietā, beidzot katru nodarbību posmu.

Kad aktieri-studisti pierod pie skatuves un pēc tam, kad vairākas nedēļas ir lietojuši dažādus skatuves rekvizītus, viņi paši spēj aprīkot savu skatuvi, ar tehnisko brigādi pārrunāt nepieciešamos efektus un ar aktieru veterānu pašpārliecību piedalīties kolēģu radošā darba izvērtēšanā.

Organizējot materiālu katram nākamajam mācību posmam, ļoti ieteicams izplānot, kas būtu nepieciešams, piemēram, ainai mežā:

<u>gaisma</u>	<u>skaņa</u>	<u>rekvizīti</u>	<u>kostīmi</u>
mēnesgaisma	naktsskaņas	ala	lāčāda
nakts	rīta skaņas	klintis	zaķa ausis
rītausma	pērkons	strauts	tauriņa spārni
zibens	dzīvnieku balsis	krūmi	suņa aste
	vēja kaukšana	koki	un galva

Jums jābūt gatavībā dot visu, ko studisti prasa. Ja parastais rekvizīts nav pie rokas, var ierosināt izveidot alu no finiera blokiem, kastēm, krēsliem; kokus varētu izveidot, savijot kopā aizkarus; krūmus – no īstiem krūmiem, piestiprinot tiem mākslīgos ziedus; ūdenskritumu – radot zilu gaismu uz sudrabota lamē (ar metālisku spīdumu) auduma. Meistarības apgūšanas nodarbībām turpinoties, ikviens studists atjautīgi reaģēs atbilstoši dotajai situācijai, un ļoti ātri un spontāni notiks atbilstoša rekvizītu izvēle.

Teicējs

Par radošo teātri ir sarakstītas grāmatas tiem, kuri aizrautīgi grib nodoties šīs mākslas studijām. Turpmāk izklāstītā metode dos improvizācijas struktūru, kurā teicējs un aktieri darbojas vienlaicīgi. Šis darbs vairāk

balstās uz atjautību, nevis uz spontanitāti, jo darbībai ir jāpaliek stāstījuma ietvaros. Teicējam tas ir ļoti svarīgi, un ikvienam studistam mācību laikā ir jādod iespēja būt par teicēju, jo tas vainagosies ar panākumiem. Jauniņam režisoram, kaut viņam būtu tikai 6–8 gadi, tas dos ieskatu vidē un problēmas izpratnē. (Paskatieties I nodaļā piezīmes par spontanitāti.)

Ja grupa ir sevišķi liela, pietiek ar vienu reizi nodarbību periodā. Aina nav jābūt garākai par pusstundu. Dažreiz pēc teicēja uzstāšanās ir vērts apstāties pie dažām lietām, ar kurām vēl ir jāstrādā.

Ja teicējs savu materiālu ir sagatavojis patstāvīgi, tam nevajadzētu būt ļoti apjomīgam. Skolotājam-režisoram un viņa palīgam jā rūpējas par to, lai nezustu spraigums.

Teicējs stāsta fabulu aktieriem uz skatuves un tie seko viņa norādījumiem. Teicējs fabulu ir izvēlējis vai arī sacer to pats. To vajadzētu izdarīt kādu nedēļu iepriekš; studists savus personāžus var arī uzzīmēt, tāpat var uz zīmēt arī dekorācijas, kostīmus un rekvizītus. Tā kā aktieri sešus–astoņus gadus veci, šis uzdevums stimulēs viņu darbu un liks piestrādāt vēl vairāk.

Ja fabula ir atrasta, teicējs ar to iepazīstina savas *trupas* izpildītājus. Trupu teicējs izvēlas pats, tāpat viņš sadala aizkulišu *brigādes* pienākumus (uzveduma vadītājs, gaismu, skaņu meistari u. c.). Savu uzvedumu viņš arī ietērpj kostīmos. Kad skatuve sakārtota, teicējs dod norādi uzveduma vadītājam: *Vietās!*

Teicējs pats nostājas skatuves malā (vai arī pie mikrofona, ja tāds ir) un sāk savu “Reiz senos laikos...”. Teicējs stāsta fabulu un aktieri spēlē ainu. Jāseko, lai teicējs neko neizlaistu un arī aktieri visu precīzi izpildītu, lai novērstu to, ka aktieri stāv dīkā uz skatuves un kā papagaiļi atkārtoti teicēja sacīto. Bet brīdiniet, lai viņš iepriekš aktieriem nestāsta, ko un kā darīt.

Pie vārdiem – *un tad māmiņa sarāja mazo zēnu* – jāļauj, lai aktieri (māmiņa un dēls) saka un dara, ko viņi paši vēlas, iekļaujoties sižeta ietvaros. Sākumā to būs grūti izdarīt, taču, pastāvīgi strādājot pie šī aspekta, nodarbības kļūs aizvien saistošākas.

Piemēram, pasakā par apmuļķoto velnu, kad velns redz, ka puisis viņu piemuļķojis, teicējs, gribēdams panākt spraigu darbību uz skatuves, saka: *Velns, redzēdams, ka ir apmuļķots, kļuva nikns*. Bet zēniņš, kuram vajadzēja būt par velnu, tikai stāv un blisina acis... Tas teicējam nebija pa prātam, viņš atkārtoja: *Un velns kļuva ļoti nikns, no dusmām tas lēca*

gaisā. Mazais *velns* centās to darīt, taču teicēju tas tomēr neapmierināja un viņš turpināja: *Velns bija tik nikns, kā nekad, viņš lēca gaisā, trakoja, kļiedza, lādējās*. Tad, par prieku visiem klātesošajiem, mazais *velns* ierēcās: *Nolādēts, kur gan tas draņķis palicis?*

Ļoti svarīgi, lai nodarbību laikā skolotājs-režisors un viņa palīgs sēdētu netālu no teicēja un vajadzības gadījumā varētu viņam palīdzēt, lai kontrolētu, vai *tehniskā brigāde* aizkulisēs ir uzdevuma augstumos. Teicējam var arī norādīt, ka šā tā neko nevar darīt un ka gaismas meistars nokavēja ieslēgt gaismu...

Ja ir pieejama grozāmā skatuve, *tehniskā brigāde* varēs radīt daudz jauku efektu. Kāds teicējs sacīja: *Bija nakts, un vējš gaudodams baidīja bērņus...* Mazais septiņgadīgais *gaismas meistars* tūlīt aptumšoja skatuvi un mikrofonā atskanēja tādi kaucieni, ka mazie aktieri bailēs sastringa...

Teicēja loma ir vienlīdz nozīmīga kā bērņiem, tā arī pieaugušajiem aktieriem. Un tā teicējs kopā ar aktieriem var labi improvizēt. (Dot un ņemt).

Teicējs kļūst par *vadītāju*, it kā atņemot aktieriem daļu rūpju un palīdzot visiem, kuri ir uz skatuves.

Ainu radišana ar kostīmiem

Ainu radišanai ar kostīmu palīdzību var ieteikt divus paņēmienus. Aktieri var vienoties par *Kur?*, *Kas?* un *Ko?* un tad ainai piemērot kostīmus; var arī uz labu laimi izvēlēties tērpus un tikai tad noteikt *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*, kas atbilstu viņu kostīmiem.

Sākumā studistiem patiks doma par kostīmiem un viņi tos apgērbis, nedomājot, vai ainā tie viņiem noderēs vai nē. Taču pēc kāda mēneša viss mainīsies, un bērņi paņems tikai tos kostīmus, kas patiešām būs atbilstoši ainai.

Tipisks gadījums. Bērņi bija sajūsmā, ieraugot košos tērpus, kas glīti sakarināti skapī (ja tie būs par lieliem, var taču ar kniepatatām saspraust un piemērot sev)¹. Kāds puišelis paņēma košu zīda cepuri ar greznu spalvu un kapuci, pārklātu ar spalvām. Tas tika lietots kādā lugā kā paradīzes putna kostīms. Trīs meitenes izvēlējās krāšņus karalieņu tērpus un kroņus. Kāds cits zēns izvēlējās bārdu un tropu cepuri. Vēl kāda

¹ Vecas kaklasaites var izmantot par jostām, tāpat jebkura garuma tērpu taču var uzspraust vai ar jostu sasiet un padarīt piemērotu savam augumam.

meitene paņēma sev suņa masku, ausis un asti... Bet viena meitene paņēma modernu kleitu un cepuri ar plīvuru.

Kad visi bija saģērbušies, viņiem pajautāja, vai personāžus izvēlēšies viņi paši vai lai to izdara grupa. Viņi izvēlējās paši. Visi nostājās pie spoguļa, lai palūkotos, kādi izskatās.

Pirmais zēns ar košo zīda cepuri nolēma, ka būs eksotisks putns, trīs meitenes izvēlējās sev karalienes, princeses un viņas draudzenes lomu. Tropu cepure prasījās pēc pētnieka, no ausīm un astes tapa suns. Tikai meitene modernajā kleitā nezināja, par ko kļūt. Jā, par ko?

Tad zēns, kurš gribēja būt par eksotisku putnu, piedāvāja, lai meitene kļūst par putnu kolekcionētāju.

Ainā darbojošās personas bija:

eksotisks putns	princese
putnu kolekcionētāja	draudzene
putnu pētnieks	karaliene
	suns

Aina noritēja šādi. Pētnieks ar savu suni ir džungļos, viņi meklē retus, eksotiskus putnus. Pētnieks kalpo kādai bagātai dāmai, kura kolekcionē retu šķirņu putnus. Viņam izdodas noķert īstu paradīzes putnu. Bagātā dāma nolemj putnu parādīt karalienei, princesei un viņas draudzenei. Arī suns iet līdzī.

– *Vai kaut kas nebija tā, kā vajag?*

Varbūt. Taču gan bērniem uz skatuves, gan publikai patika. Un šādu ainiņu var nospēlēt ar pēkšņi izvēlētiem kostīmiem un visai pieticīgiem rekvizītiem.

XVI. Sagatavošanās

Režisors

Šī nodaļa domāta galvenokārt lauku apvidu amatieru teātru režisoriem. Improvizācijas teātra režisors secinās, ka tad, kad viņš būs apguvis šo rokasgrāmatu, uzveduma sagatavošanā liels nopelns ir tieši vingrinājumiem. Turklāt šajā grāmatā ir dažas norādes, kuri vingrinājumi būtu sevišķi ieteicami.

Režisors ir publikas (kura vēl atnāks) acis un ausis. Visai viņa enerģijai ir jābūt koncentrētai, lai rastu dziļāku ieskatu un perspektīvu kā saviem

aktieriem, tā tehniskajam personālam, kas turpmāk bagātinās savstarpējo saikni ar teātri. Režisoram ir jāiedziļinās katrā un no katra jāprasa, tāpat arī pašam no sevis jāizspiež viss, burtiski līdz beidzamajam pilienam.

Ja režisoram laimējies, un viņa aktieri, kā arī tehniskais personāls ir sevišķi apdāvināti un pieredzējuši, darbs patiešām veiksies. Taču, sākot ar lugas (vai cita skatuves materiāla) izvēli, improvizācijas teātrim līdz satura izvērtēšanai, rezultāts būs atkarīgs no paša režisora iejūtīguma, erudīcijas un gaumes. Viņš ir kā katalizators, kurš uzsūc daudzu cilvēku labo enerģiju, lai to apvienotu vienotā procesā. Režisora loma ir izvēlēties ainu, kas atbilstu aktieru varēšanai (kamēr tiek risināta problēma). Lai aina izvērstos vajadzīgajā kvalitātē, režisoram visu laiku ir jābūt radošā procesa centrā (vai arī jāatdzīvina skatuves darbība, ja tā apsūkusi).

Režisora koncentrēšanās punkts

Vadot formālā un improvizētā uzvedumā izrādi, režisora loma atšķiras no viņa funkcijām meistarības apgūšanas nodarbībās. Kā skolotājs viņš pievērsīsies atsevišķam studistam, kā arī izdomās, kādu problēmu dot studistam risināt, lai bagātinātu viņa pieredzi. Kā lugas režisors viņš, protams, koncentrēs uzmanību uz pašu lugu un uz to, kādas problēmas iedzīvināt. Turklāt režisoram ir jāpadomā, kā palīdzēt aktierim tikt galā ar lomas materiālu. Dažreiz šie režisora uzdevumi ir pilnīgi atdalīti cits no cita, *tomēr*, ja tas ir nepieciešams, režisors šo darbu dara vienlaicīgi gan nodarbībās, gan mēģinājumos.

Mēģinājumiem ir nepieciešama vide, kurā var izpausties gan aktiera, gan režisora intuīcija; šādā veidā, darbojoties kopā, uz skatuves var likt *dzīvot* kā lugai, tā aktieriem un arī režisoram. Tas arī ir iemesls, kāpēc, lugu mēģinot, problēmas risināšanā jālieto dažādas metodes. Tās tiek lietotas gadiem ilgi, jo sevišķi darbā ar bērniem un aktieriem—amatieriem, un, ja režisors nopietni analizē problēmu, kad viņš ar to iepazīstina savus aktierus, arī tie problēmu izpratīs, tiks sasniegta vitalitāte un augsts līmenis, gan darbojoties uz skatuves, gan attīstot dramaturģisko materiālu.

Šajā nodaļā ir vairāki ieteikumi režisoram, kā atrast koncentrēšanās punktu. Režisoram ir jāzina, kādas problēmas dot saviem aktieriem, lai viņu darbs uz skatuves būtu harmonisks un nozīmīgs.

Labu laiku pirms lomu sadalīšanas režisoram luga ir jāpārlasa vēl un vēl. Viņam tā jāapgūst un jāizprot. Radīt ideālu spēli uz skatuves nav viegli. Tā kā mērķi var sasniegt ar daudzu cilvēku iemaņām, radošo darbu un enerģiju, režisoram ir jāsaprot, ka viņš nevar nolikt priekšā gatavus paraugus ne aktieriem, ne tehniskajiem darbiniekiem, ja arī viņš to darītu, diez vai izrāde būtu *dzīva*, izdots. Ja aktierim, piemēram, aizķeras vārdi, rodas aizture, režisoram ir jāizšķiras, ko darīt, – varbūt lietot vervelēšanas metodi vai izvērstu kustību, vai ieviest kādu rotaļu, lai ainu atdzīvīnātu. Viņa izvēle būs atkarīga no tā, kas ir izraisījis problēmu. Ja ainas nolūks nav pilnīgi skaidrs, tad vajadzētu ņemt palīgā vingrinājumu “Sākt un beigt”.

Improvizācijas teātrim, meklējot skatuves materiālu, noderēs vingrinājums “Kas ir aiz?”. Tad ārpus spēles režisoram atklāsies pati luga, tās fabula, tās dzīve. Šādi strādājot, nostiprināsies grupas saskaņa un, meklējot risinājumu, darbosies visa grupa.

Nevajag par zemu novērtēt katru aktieri atsevišķi, ja arī kādu iemeslu pēc pie meistarības un lomas izpratnes ar viņu jāstrādā vairāk nekā ar citiem. Jāņem palīgā vingrinājumi, un aina līdz ar visu citu būtībā attīstīsies pati no sevis.

Tēma

Tēma ir tas dzīvais pavediens, kas ar katru takti ievijas uzveduma audumā. Tas izpaužas katrā aktiera žestā un vijas cauri līdz pat viņa tērpa vīļu apdarei. Tas ir tilts no visas ainas kopumā uz pašu sīkāko daļiņu, un otrādi.

Teātrī, tāpat kā jebkurā mākslas jomā, ir visai grūti definēt tēmu. Tā ir jāmeklē, un tā izaug no pašas lugas dzīlēm... Tāpat kā komēta ir nekustīga, kamēr vien to uz priekšu nedzen enerģija, kas to iedarbina, tā arī lugā jaunu kāpinājumu dod katra sekunde. Šo enerģijas avotu jāatrod katras ainas objektīvajā realitātē. Tas dos aintai impulsu, un katra daļiņa harmoniski iekļausies kopainā. Skan diezgan paradoksāli, bet tēma dod lugai dzīvību un atrod to pašu lugā.

Improvizācijas teātris ir tā veidots, ka tā enerģijas avots ir sasniegts tajā pašā laikā, kad aina izvēršas, jo katra aina taču izaug no objektīvās īstenības un saskaņas. Tas ir tāpēc, ka tēma improvizācijas teātrī var tikt formulēta un ainas tiek veidotas tikai ap to.

Vienkāršāk sakot, režisoram jādomā par tēmu kā par pavedienu, kas sadiedz kopā atsevišķas detaļas, kā par līdzekli, kas var saturēt kopā gan kostīmus, gan rekvizītus, kā arī pašu lugu, tehnisko personālu, aktierus un režisoru zem viena karoga. Dažreiz mūsos dzirksti iedez kā vērošana, tā klausīšanās, vai arī tikai viens vārds vai frāze, bet dažreiz tas ir bezvārdu mirklis. Režisoram tēma ir jāatrod, pirms sākas mēģinājumi, vai arī viņam vajag labi iejusties mēģinājumos, iekams tēma atrodas. Dažreiz tēma tā arī neparādās. Režisoram tomēr ir jābūt ļoti piesardzīgam, taču viņš nedrīkst būt nekustīgs, statisks, meklējot tēmu, un šo stīvumu viņš nedrīkst uzspiest lugai. Šāds stīvums var novest strupceļā, nevis pavērt plašāku ceļu.

Lugas izvēle

Nav viegli dot gatavu recepti, kā izvēlēties tēmu. Tomēr ir daži konkrēti jautājumi, ko režisoram vajadzētu uzdot pašam sev, iekams viņš pieņem izšķirīgo lēmumu.

1. Kas būs mani skatītāji?
2. Cik erudīti ir mani aktieri?
3. Vai mans tehniskais personāls varēs radīt visus efektus, kādi vajadzīgi lugai?
4. Vai varēšu šo lugu labi iestudēt?
5. Vai tā nebūs tikai lekcija *krāšņos* tērpos?
6. Vai luga izdosies atbilstoši darbam, ko es tajā grasos ieguldīt?
7. Vai ir vērts šo lugu uzvest?
8. Vai luga ir pietiekami skatuviska?
9. Vai visi gūs radošu pieredzi?
10. Vai es un mani aktieri varēsim to atsvaidzināt?
11. Vai tā mums dos gandarījumu?
12. Vai tā atainos reālo dzīvi vai būs psiholoģiska drāma?
13. Vai tā uzrakstīta ar labu gaumi?
14. Vai tā dos jaunu pieredzi, rosinās skatītāju domas un līdz ar to radīs dziļāku izpratni?
15. Vai lugas atsevišķās daļas (arī ainas) ir tā veidotas, ka tās var viegli *pārnest* uz reālo dzīvi?

Izvērtējot lugu, režisoram ir jāpadomā, vai katra mēģinājuma posma centrā būs problēma, kas, ja to atrisinās, stimulēs visu izrādi.

Sadalīsim lugu (vai izvēlēto improvizēto ainu) daudzās īsās ainās, mazās daļiņās un rūpīgi iegremdēsimies tajās, nezaudējot izpratni par lugas veselumu. Visā mēģinājumu periodā vērojiet katras ainas norisi. Un nepārtraukti uzstādiet sev šos jautājumus.

Ainu meklējot

Meklējot skatuves materiālu uzvedumam, kādu vārdu gribētos veltīt režisoram. Lai arī grupa ir kopā darbojusies jau ilgāku laiku un izprot starpību starp manipulēšanu un improvizāciju, izvairieties tūlīt ķerties klāt pie ainas spēlēšanas. Tad tas noteikti kļūs par stāstījumu, nevis improvizāciju, un tās vietā notiks šurp turp staigāšana pa skatuvi. Ja grupa ir spējīga, šāds materiāls var izraisīt smaidu, jautrību un to pat varētu izmantot uzvedumā; ja grupa ir vāja, materiāls kļūst pavisam neinteresants. Taču abos gadījumos nebūs satvara ne personāžiem, ne ainai, jo tas var rasties tikai improvizēšanas gaitā.

Ja režisoram uzticēts dramatisēt materiālu, kas raksturīgs tieši kādam apvidum un tā problēmām, ir jādod aktieriem uzdevums un jāiesaka, kā strādāt ar šo tēmu. Taču režisoram jābūt pārliecinātam, ka viņi nestrādās pie *stāsta*. Piemēram, ja kādā lauku apvidū grib draudzīgi pazoboties par mietpilsonību, lieciet, lai aktieri (nosakot problēmu) situācijā iekļauj *Kur?*, *Kas?* un *Ko?*. No tā var izveidot jēdzīgu ainu, piemēram, vietējā pagastvecākā vēlēšanas, plūkšanās bodnieku konkurentu vidū, auklītes meklēšana utt. Šeit derētu pārlapot IX nodaļu, kur izklāstīta ainu veidošana. Ja režisors, piemēram, ir nolēmis trupai izvirzīt problēmu ar sarežģījumiem *Kur?*, aktieri vienojas par jautru situāciju, kur klīrīga namamāte dodas iepirkties pie konkurējošiem bodniekiem. Šie aktieru tēlotie bodnieki var radīt veselu jautru situāciju sēriju, saglabājot galveno problēmu. Katrā gadījumā aktieri strādās pie problēmas, ne pie fabulas. Tas būs process, ne sastingums. Aktieris, kurš strādā ar noteiktu fabulu, ir spiests manipulēt un nevar improvizēt, un šis apstāklis prasa režisora klātbūtni. Režisora uzdevums šajā demokrātiskajā grupējumā ir atlasīt materiālu (fragmentu vai lugu), kas rodas spēles gaitā. Un turpmāk viņam jāpalīdz aktieriem *uzturēt spēles spriedzi*. Režisora loma ir radīt, ņemt un dot, radīt harmoniju, kas satrauc, aizrauj, dod pieredzi, intuitīvo enerģiju, kas veido improvizētu ainu. Tādēļ pēc improvizācijas treniņiem pat cilvēki ar nelielu skatuves pieredzi var izveidot kvalitatīvas skatuves ainas un viņiem nekad nebūs jāsūdzas par piemērota materiāla trūkumu.

Formālai lugai

1. Kā noskaidrot dramaturga nolūku?
2. Vai lugā var izjust individuālu manieri?
3. Vai ainu varētu padarīt vizuāli izteiksmīgāku un harmoniskāku ar neparastiem rekvizītiem vai tehniskiem efektiem?
4. Vai masu skati un viesību ainas tiek parādītas nepiespiesti un dabiski?
5. Vai mums to vajadzētu spēlēt vēlreiz?

Improvizētai aintai vai lugai

1. Kā noskaidrot ainas mērķi?
2. Vai aintai varētu piešķirt bagātāku izjūtu gammu?
3. Vai aintai ir līdz galam pārdomāta? Vai arī aktieriem jāņem palīgā sava gudrība, iesaistot visādus jokus utt., tā vietā, lai improvizētu?
4. Vai luga ir sarakstīta ar labu gaumi?
5. Vai mums to vajadzētu spēlēt vēlreiz?

Tad, vadoties no šī viedokļa, režisors sagatavo aktieriem risināmās problēmas. Režisors dod aktieriem problēmu un, kamēr notiek darbošanās, viņš atlasa visu to, kas varētu bagātināt ainu.

Tieši tas ir vajadzīgs – šī spontānā atlase, šī došana un ņemšana gan no aktieru, gan režisora viedokļa, improvizācijas teātri aintai *lieto* tās attīstībā, un tas vienlīdz labi papildina arī uzrakstīto lugu. Tas uztur režisora un aktieru vienotību un dod katram savu pieredzes daļu. Improvizācijas teātrim tas piešķir bagātu skatuves materiālu, formālajā teātri attīsta darbības dinamiku, no kā arī rodas lugas nozīmīgums.

Trupas jeb darbojošos personu komplektēšana

Trupas komplektēšana ir īpašas cilvēku grupas izveidošana, kura sanāk kopā spēlēt teātri. Vai viņi tiekas pirmo reizi? Vai viņi ir ar pieredzi vai pavisam bez pieredzes? Vai viņi ir bērni vai pieaugušie?

Ja uzvedums tiek iestudēts līdztekus teātra meistarības apgūšanai, trupu var viegli izveidot no audzēkņiem. Tad arī nav grūti iepriekš apzināt, kādus personāžus problēmu risināšanai būtu lietderīgi iekļaut trupā. Tas režisoram sagādā lieliskas izvēles iespējas. Parastais veids, kā veidot trupu, ir mēģinājums. Te būs konkurence, bet jārēķinās ar to, ka sasprindzināšanās ne vienmēr parāda cilvēku no pareizās puses. Daži aktieri,

mēģinājumā labi lasa lomu pirmo reizi, bet turpmāk neuzrāda nekādu progresu, taču gadās, ka tas, kurš pirmo reizi lasot lomu šķitis necils, var izrādīties daudz pārāks par jau izvēlētiem *labiem* aktieriem. Režisoram ir jābūt ar bezgala asu skatu, jo galu galā viņš taču meklē ne jau gatavu materiālu, veidojot savu trupu; tā viņam jāizveido, ņemot vērā balss toni, realitātes izjūtu, ķermeņa īpatnības un šo *kaut ko* – to nevar īsti definēt, bet tikai apjaust. Režisoram ir jāaptver darba apjoms, kuru cilvēks var apgūt, lai attīstītos pilnībā; viņam ir jāparedz, kuram aktierim piemīt tādas rakstura īpašības, kādas viņš vēlētos, taču izvēle ir pārāk plaša un mēģinājumos vien nav iespējams atšifrēt, kas ir vajadzīgs.

Kāda cita trupas sastādīšanas metode ir izmēģinājumu un improvizācijas apvienojums. To var sekmīgi lietot ar jaunajiem. Tai ir tendence atslābināt aktierus, un brīvā, nepiespiestā atmosfērā režisoram ir lielāka iespēja saskatīt katra dotības. Šādiem aktieriem mutiski vajadzētu dot ainas sižetu, noteikt *Kur?* un izvirzīt problēmu, kā arī noteikt personāžu raksturu.

Un tad ļaujiet, lai viņi improvizē, vai arī lieciet spēlēt ainu, kurā izvirzīta līdzīga problēma. Pēc improvizācijas ainas aktieri var lugu izlasīt. Vēl varētu izmantot vervelēšanas metodi.

Dažos gadījumos, pirms trupas izveidošanas, režisors izlasa visu lugu grupai priekšā. Kad tas ir izdarīts, režisoram ir jācenšas, lai lasīšanai netiktu veltīts pārāk daudz laika un lai aktieri nesāktu viņu atdarināt.

Dažreiz ainas tiek lasītas, bet visbiežāk aktieriem liek lasīt pašiem, izsakot skopus komentārus vai vispār nesakot nekā.

Lai arī kādas metodes režisors izvēlētos, viņam nav jāparāda trupai savas raizes.

Trupas izveidošana ir ļoti saspringts posms režisora darbā, kur ļoti daudz kas atkarīgs no viņa pareizās izvēles. Taču pats par sevi saprotams, ka aktieri ir jābūt tēla priekšnosacījumiem, lai varētu spēlēt piešķirto lomu. Trupas izvēle improvizācijas teātrim ir pilnīgi atšķirīga. Daudzas ainas, kuras aktieri spēlē, *izaug* it kā pašas no sevis, jo aktieri, tāpat kā meistarības apgūšanas nodarbībās, trupu veido paši.

Scenārija daļa

Tagad, kad lugai ir atrastas darbojošās personas, to var mēģināt. Bet kā ar scenāriju? Daži režisori lieto pilnus scenārijus, daži dod priekšroku

teksta (scenārija) daļai, kas sastāv no viena vai diviem repliku vārdiem, kuriem seko pilns teksts ar izdrukas norādījumiem. Šī metode ir radoši stimulējoša un visnotaļ ieteicama.

Šie daļējie teksti jādrukā uz 8x11 cm lielas loksnes un jāpārloka horizontāli, lai to varētu viegli turēt rokās.

Pievienojot darbības replikas, samazināsies arī uzbudinājums. Darbības replika ir vārds vai vārdu sakopojums, kas liek otram aktierim būt modram un mobilizēties, kā arī dot atbildi.

Replika: *Mierīgi... vai dzirdi mani?*

Teksta līnija: *Labi, ja tu tā jūties.*

Replika: *Ej prom!... Ej prom!*

Teksta līnija: *Es to darīšu un negaidi, ka es nākšu atpakaļ. (Aiziet.)*

Pirmajā replikā un runā *mierīgi* ir darbības replika, *vai dzirdi mani* (turpmāk seko vēl citi vārdi) – vārdu replika. Otrajā replikā pirmais *Ej prom!* ir darbības replika, bet otrais – vārda replika.

Aktiera iekšējā darbība (ķermeniskā atbilde), klausoties tekstu, sākas ar darbības repliku, un viņš ir gatavs darbībai un atbildei, līdzko izdzird vārda repliku.

Ja aktierim darbības replika nav pilnīgi skaidra, tā noteikti ir jāizskaidro. – *Vai mēs sākam atbildēt otram aktierim, kamēr viņš vēl runā, vai sākam domāt par atbildi, kad viņš ir beidzis runāt?*

– *Kamēr viņš runā.*

Režisoram ir jāturpina saruna ar aktieriem, norādot uz problēmas svarīgumu.

– *Vai mēs vienmēr nogaidīsim, kamēr otrs aktieris beidz runāt? Varbūt pārtrauksim viņu ar savu runu?*

Daži aktieri atbildēs, ka viņi ne vienmēr nogaida, bet ar savu tekstu ielaužas otra aktiera runā.

Režisoram būtu jānorāda, ka aktierim jāspēj nojaust diskusijas iznākums. Režisoram jāpastāsta, kā aktieriem vajag vērot citus, kad tie runā, lai noteiktu, kuras ir darbības replikas un kuras – vārdu replikas. Dažreiz, protams, abas replikas būs identiskas (piemēram, sauciens pēc palīdzības). Darbība attur aktieri no otra aktiera teksta lasīšanas un izslēdz jebkādu *čāpstināšanu*. Šī *čāpstināšana* parasti ir klupšanas akmens nenobriedušiem aktieriem. Viņi seko pārējiem aktieriem, drīzāk lasot, nevis klausoties, bieži viņu lūpas kustas līdzīgi, kad citi aktieri runā. Šī *čāpstināšana* ir mehāniskās lasīšanas ieradums, ko diezgan grūti izdeldēt.

Nepilna teksta pielietošana neļauj aktieriem aizrauties ar *čāpstināšanu*, jo pilna teksta trūkums iesaista aktieri darbībā no pirmā acumirkļa un liek viņam būt par daļu no visa notiekošā. Viņam ir jāklusās un jāvēro savi līdzspēlētāji, lai sekotu līdzī darbībai un zinātu, kad iesaistīties tajā. Tā kā viņš nevar atcerēties citu aktieru tekstus, viņš ir spiests strādāt ar izrunāto vārdu.

Daļējie teksti ir nelieli un tos var viegli noturēt vienā rokā. Tas palīdz arī novērst vienu otru mehāniskās lasīšanas problēmu, sevišķi bērniem. Tas ir iespējams, jo šo tekstu nevajag turēt, saņņaugtu abās rokās.

Norādījumiem, kas virza uz darbību vai dialogu (uznākšana, noiešana utt.), ir jābūt iekļautiem daļējos tekstos. Režisoram būtu jāizvairās no manipulēšanas (piemēram, *runā aplaimots, izdveš sirdi plosošu nopūtu* vai arī *saprotoshi pamāj*).

Režisoram vajag atļaut, lai visas fiziskās darbības un sejas izteiksmes *nāktu* no paša aktiera iekšējās būtības, no dialoga.

Mēģinājuma otrajā daļā aktieriem būs daudz iespēju, jo tad viņi jutīsies brīvi no visiem ierobežojumiem; režisoram atliks tik vien, kā dot norādījumus, kādus, viņaprāt, būtu devis pats lugas autors.

XVII. Mēģinājums un izrāde

Mēģinājuma laika organizēšana

Visu mēģinājuma grafiku var sadalīt trīs daļās. Īsumā – pirmā daļa būtu jāvelta, lai režisors un aktieri iesildītos, lai ieliktu pamatu darbam ar iestudējumu, kā arī pārrunātu savstarpējās attiecības. Otrā daļa ir spontānais radošais periods – intensīvā darba periods, kurā jāiegulda viss mākslinieciskais potenciāls. Trešā daļa jāvelta iestudējuma noslīpēšanai, atsevišķo šķautņu nogludināšanai un visa uzveduma saliedēšanai.

Mēģinājumiem veltītais laika ilgums atkarīgs no aktieru spējām. Profesionāliem aktieriem, protams, nav problēmu. Bet ar amatieriem, sevišķi lauku apvidos, būs savādāk, viņiem mēģinājumu laiks ir ierobežots. Iekļaut uzveduma mēģinājumus limitētā laikā ir problemātiski. Taču, izmantojot mēģinājumu trīs sadaļas un plānojot mēģinājumiem divus trīs mēnešus, režisoram radīsies priekšstats par to, vai veicamais darbs viņiem būs pa spēkam.

Ja mēģinājumu stundas ikdienā ir ierobežotas, garais laika posms starp trupas sastādīšanu un uzveduma pirmizrādi ne vienmēr būs vienāds, jo parasti tas notiek sezonas laikā.

Mēģinājumu laikā nedrīkst zaudēt nevienu minūti. Mēģinājumu grafiku jāizplāno tik rūpīgi, lai režisors būtu pārliecināts, ka ikviens aktieris var strādāt jebkurā brīdī. Ieteicami divi laika režīmi: pulksteņa laiks un enerģijas laiks. Enerģijas laiks ir daudz vērtīgāks, jo režisors divās iedvesmas pilnās saspringta mēģinājuma stundās var iegūt no saviem aktieriem vairāk, nekā sešās nogurdinošās un apnicīgās mēģinājuma stundās.

Tā kā nav simtprocentīgas drošības, ka visi aktieri varēs būt klāt it visos mēģinājumos, nemaz nav vajadzīgs, lai tā būtu, ja nu vienīgi tad, kad patiešām viņi visi ir vajadzīgi. Daži režisori uzskata, ka drošāka sajūta, ja visi aktieri ir klāt un viņiem jāredz, kā top uzvedums, bet lietpratīga mēģinājumu organizēšana režisoram dos pilnīgi skaidru priekšstatu, ka viņš var arī iztikt bez visiem aktieriem. Šādam loģiskam plānojumam vērā ņemamas gan psiholoģiskās, gan citas priekšrocības. Aktieri vienmēr ir moži, mobilizēti un grib strādāt, jūt gandarījumu par to, ka viņiem tiek veltīta uzmanība, un uz to atbild ar vislielāko atdevi. Vai tas būtu skečs, viencēliena vai trīscēlienu luga (mēģinājumiem atvēlētais laiks – astoņas stundas), mēģinājumi ir jāplāno rūpīgi. Ja grupa satiekas tikai trīs reizes nedēļā un katrai nodarbībai var veltīt ne vairāk kā divas stundas, režisoram ļoti pārdomāti jāveido savs grafiks. Kad pienāk laiks ģenerāl-mēģinājumam, režisoram jāatrod papildu laiks šim darbietilpīgajam procesam.

Gaisotne mēģinājumu laikā

Ja mēģinājumu laiks ir neveselīga saspringuma pilns, nervozs, ja notiek naidīga konkurence, aktieri visu absorbē savās lomās, un tas met ēnu uz paveikto darbu. Ja turpretī gaisotne ir mierīga, gaiša prieka piesātināta, iznākums būs labs. Vēl kāds sākums, bet tam ir liela nozīme, – ja aktieri jūtas brīvi un viņiem savas lomas patīk, arī skatītāji jutīsies labi un uzveduma skatīšanās sagādās baudu.

Aktieri-amatieri parasti ierodas uz mēģinājumiem, kad viņu enerģijas līmenis nav augsts: pēc skolas, nogurdinošas darbadienas, kad bērni nolikti gulēt utt.

Šie ārējie faktori iespiežas mēģinājumu gaisotnē: rūpes, piemēram, par bērna slikto liecību, varbūt darbā bijis konflikts ar priekšnieku, mājās

ar vīru... Ir jāpanāk pāreja – no nepatīkamām izjūtām uz patīkamām. Neliels atspirdzinājums, tase smaržīgas tējas visiem kopā radīs patīkamu noskaņojumu un aizdzīs nogurumu.

Režisora spēja iedvesmot

Iedvesma bieži vien ir nenoteikts jedziens. Taču mēs zinām, ka tā eksistē. Ja gadījumā režisors nebūs klāt, tad arī visi tie, kuri ir ap viņu, to tūlīt pamanīs...

Pati spilgtākā iedvesmas īpašība varētu tikt definēta šādi: *pārsteigt pašam sevi*, vai vēl labāk – *dziļāk ielūkoties sevī*. Iedvesmas pārņemti, cilvēki staigā apgaroti, acis viņiem mirdz, idejas plūst kā no pārpilnības raga, ķermenis kļūst atbrīvots. Ja iedvesma pārņēmusi vienlaicīgi daudzus cilvēkus, ap viņiem virmo pozitīva enerģija. Iedvesmu teātra situācijā vislabāk varētu nosaukt par enerģiju. Enerģija nenozīmē mežonīgu lēkāšanu pa skatuvi (kaut arī dažreiz tas palīdz). Tā ir režisora uzmanības koncentrēšana uz to, ko dara aktieri, pievienojot vēl visu savu prasmī, kas mudina aktierus izteikt sevi, sniegties *pāri sev*. Dažreiz režisoram burtiski *jāielej* sava enerģija aktieros, tāpat kā ielej glāzē ūdeni, un visbiežāk aktieri viņam atbildēs tieši tāpat. Kāds aktieris reiz izteicās, ka, *spēlējot kopā ar jums, ir tā, it kā spēlētu pārpildītā operas zālē*. Lūk, šādu enerģiju katram režisoram vajadzētu dot saviem aktieriem. Režisors nekad nedrīkst izrādīt nogurumu vai īgnumu, jo režisors, kurš zaudējis enerģiju, nodara izrādei daudz lielāku ļaunumu, nekā varam to iedomāties. Ja režisoram uznāk šis nogurums, tad vajag pilnīgi pārtraukt mēģinājumu un tā vietā veikt runas vingrinājumus vai improvizēt. Tā būs labāk, nekā turpināt nedzīvu mēģinājumu.

Aktierim bez enerģijas nav nekāda kontakta ar to, ko viņš dara. Tas pats attiecas uz režisoru, lai *aktieru iedvesmošana* nebūtu tikai frāze. Ja gadījumā ir notikusi mēģinājuma novilcināšana, režisoram nāktos vērīgāk ielūkoties pašam sevī.

Vai es dodu pietiekami daudz enerģijas? Vai es par daudz neaizraujos ar tīri mehānisku atkārtošanu? Vai aktieriem nevajadzētu vairāk improvizēt? Vai mēģinājumi nav pārāk izstiepti? Vai es nesaskatu pārāk daudz kļūdu savos aktieros? Vai es par daudz neuzbrūku saviem aktieriem? Vai nesmu pārāk sīkumains? Vai tā ir fiziskas vai psiholoģiskas dabas problēma? Vai es esmu tikai skatuves *regulētājs*? Vai ir nepieciešams stimulēt,

lai būtu lielāka spontanitāte? Vai es neiztuos pret saviem aktieriem kā pret marionetēm? Vai neesmu pārāk nobažījies? Vai neprasu no viņiem vairāk, nekā viņi spēj dot? Ja režisors visu to godīgi apsver, viņš problēmu atrisina. Režisoram vajadzīgas zināšanas, vaļsirdība, spontanitāte un enerģija, – tas viss dos aktieriem iedvesmu.

Harmoniska skatuves aina

Dabiska, harmoniska skatuves aina ir iespējama ar jebkura vecuma un pieredzes līmeņa dalībniekiem. Ne bērns-aktieris, ne aktieris-amatieris nedrīkst neveikli skraidīt pa skatuvi, atbalstīties pret rekvizītiem vai mēbelēm, skatītājiem uzdzenot drebuļus.

Vingrinājumus reālai skatuves aintai vajadzētu dot (paskatiet VI nodaļu) tikmēr, kamēr amatieri-aktieri tiks ievirzīti skatuves kustību tehnikā un viņu skatuves kustības veidosies ar iesaistīšanos un *radniecīgām* attiecībām, ar brīvām un dabiskām kustībām.

Lai šo teoriju pārbaudītu ar mazpieredzējušiem aktieriem, tika izdarīts sekojošs eksperiments: aktieriem lika notēlot divas dažādas ainas.

Pirmajai aintai aktieriem iedeva pilnu scenāriju ar visu dalībnieku tekstiem, kā arī ar visiem norādījumiem. Pirmā mēģinājuma laikā režisors viņus nepārtraukti pārtrauca un deva norādes. Tad aktieriem lika paņemt tekstus uz mājām un iemācīties. Otrajai aintai aktieriem iedeva tikai daļēju scenārija tekstu. Bija arī dažas norādes. Pirmā mēģinājuma laikā režisors aktieriem šad tad pateica, kā rast labāku harmoniju. Tekstu nedeva līdzī uz mājām, lai iemācītos. Nākamajā mēģinājumā starpība bija acīm redzama. Pirmajā ainā bija vērojams stīvums, aktieri ne redzēja, ne dzirdēja savus līdzspēlētājus, jo viņi pūlējās, lai atcerētos tekstu, replikas un norādījumus. Cenšanās atcerēties un bailes, ka nevarētu pietiekami labi nospēlēt, bija tik lielas un prasīja tādu fizisko piepūli, ka viņu sniegums bija *nedzīvs*. Aktieru ķermeņi bija sasaistīti, viņi nespēja brīvi kustēties. Šādu piespiedu noteikumu ietekmē mazpieredzējušo aktieru kustības nevarēja būt citādas kā stīvas un neveiklas, ko citkārt sauc par amatierismu.

Otra aina, lai arī prasības bija daudz lielākas, aktieriem raizes nesagādāja, jo uzmanība, kādu tie veltīja cits citam, vienīgi palīdzēja radīt harmonisku skatuves ainu, ļāva viņiem brīvi atrisināt problēmas, kas parasti radās kārtējo mēģinājumu laikā.

Šis eksperiments var līdzināties improvizēšanai, kur ar problēmu ir jā-tiek galā, spēlējot ainu, nevis ārpus tās. Šādā veidā aktieri apgūst spon-tanitāti.

Kādā citā eksperimentā aktieriem-amatieriem, kuri bija jau diezgan ilgi mācījušies teātra meistarību, iedeва pilnu scenāriju (tāpat kā iepriekš mazpieredzējušiem aktieriem). Šoreiz viņi režisora dotās norādes varēja brīvi interpretēt atbilstoši savam skatuves variantam. Bet amatieris, kurš ticis vadīts lugā soli pa solim, nevar cerēt, ka viņš sevī atklās vajadzīgo harmonisko skatuves ainu. Bailes un sasprindzinājums, kas bija pirmo mēģinājumu neatņemama sastāvdaļa, viņam ilgi paliek atmiņā līdztekus iemācītam tekstam un režisora norādēm, kuras ir kļuvušas par viņa darba sastāvdaļu, viņš dzīvo vairāk pagātnē (atceroties), nevis tagadnē (darbo-šanās procesā).

Režisors, kurš savus aktierus *ievīsta* un *iesprosto aplociņā*, kamēr tie vairs paši pat paiet nevar, ir tāds pats, kā tas režisors, kas saviem aktieriem uzspiež *stulbuma* un *beztalantīguma* zīmogu, tā zaudējot savstarpēji radošo saikni. Neveikli, stīvi, saistīti aktieri parasti ir stīva, neveikla režisora vizītkarte.

Iekļaušanās harmoniskā skatuves ainā

Iekļaušanās ir organiska skatuves dzīves sastāvdaļa. Dažkārt ir nepie-ciešams dot aktierim norādījumus un tie viņam jāpievieno savai jau uz-krātajai pieredzei. Piemēram, dialogs ar kādu desmitgadīgu aktieri.

- *Kāpēc tu tieši tagad pagājies uz priekšu pa skatuvi?*
- *Tāpēc, ka jūs man likāt to darīt.*
- *Vai tu to dariji automātiski?*
- *Jā.*
- *Kāpēc tu domā, ka tev to lika darīt?*
- *Es to dariju tāpēc, lai sagaidītu Kasparu uznākam.*
- *Kāpēc tu viņu nevarēji sagaidīt turpat, kur biji?*
- *Tajā brīdī man nevajadzēja piedalīties ainā, bet skatuvi atstāt es nedrīkstēju.*
- *Ko tu vari izdarīt, stāvēdama turpat, kur esi, bet nepiedaloties ainā un tomēr atrodoties grupā?*
- *Es varu koncentrēt visu savu uzmanību Kaspara uznā-cienam.*

Reāla skatuves aina

Ir jāatzīst, ka pat vispiedzīvojušākais režisors vai aktieris ne vienmēr spēs atrast saistošu un reālu skatuves ainu. Ja palīdzēt nevar ne aktieris, ne scenārijs, režisoram pašam bieži vien nāksies stimulēt skatuves ainu. Ir dažādi veidi, kā to panākt. Dažreiz režisors gūst iedvesmu no saviem aktieriem, tas var notikt spontāni, režisoram tikai jānotver vispiemērotākais brīdis, kas nāktu par labu gan aktieriem, gan darbam. Darbības vingrinājumu izmantošana dos reālāku skatuves ainu, nekā režisora un aktieru stundām garā kopā strādāšana ar manuskriptu.

Gan režisoram, gan aktieriem ir jāsaprot, ka reāla skatuves aina nenozīmē tikai to, ka aktieriem uz skatuves ir jādarbojas. Skatuves ainai jābūt harmoniskai, spraigai, nesaistītai un tai jārodas spontāni.

Lugu improvizējot

Pirmajā mēģinājumā posmā visās improvizācijās pieturieties pie *Kur?* un ievērojiet lugā skarto problēmu, bet otrajā posmā, kad kļūst nepieciešams pamudināt aktieri, lai viņš ielūkojas arī zemtekstā un rada reālāku skatuves ainu, labi noderēs improvizācija.

Šķiet, ka vispārējai improvizācijai it kā nebūtu tiešas saistības ar uzrakstīto lugu. Taču to pielieto, lai dotu aktieriem ieskatu personāžos, kurus viņiem jātēlo.

Šarlotes Čorpeningas lugai "Imperatora jaunais apģērbs" par problēmu kļūva attiecības starp mācītāju (kurš patiesībā bija ļaundaris, šantāžists un krāpnieks) un audējiem. Problēmu atrisināja, pārtraucot mēģinājumus un improvizējot nacistu ienākšanu ciematā kara laikā. Audēji uzņēmās ciemata iedzīvotāju lomas, bet mācītājs un viņa svīta tēloja nacistu kareivjus. Nacisti iemaršēja, iekārtojās, nodibināja savu varu un nežēlīgi izrēķinājās ar tiem, kuri pretojās. Ciema iedzīvotāji raudāja, cīnījās un kļiedza. Visi lugai nepieciešamie emocionālie konflikti radās paši no sevis.

Ja ir notverta tieši tā nianse, kas vajadzīga ainai, tā arī paliks (ar ļoti reti izņēmumiem).

Iepriekš minētajā piemērā lugas struktūrā, nezaudējot intensitāti, vajadzēja iekļaut nacistu ainas realitāti. Skatītājus aizkustināja šo ainu emocionālais spēks un pārsteidza tas, ka aktieri bija *tikai bērni* (lomas patiešām tēloja bērni), kas spēja radīt tik spilgtus tēlus.

Bieži šāda vispārīga improvizācija dod aktieriem ieskatu zemtekstā, palīdzot viņiem *saredzēt vārdu*. Izpildot lomas, aktieri teātrim atgādina *Kas ir aiz?* Dažreiz improvizācija nav nepieciešama, bet, ja to lieto, tā katrā ziņā bagātinās visu darbu.

Mēģinājums bez pārtraukuma

Šāds mēģinājums bez pārtraukuma ir sevišķi nozīmīgs režisoram, kura rīcībā ir ierobežots mēģinājumu laiks. Tas vienkārši nozīmē *izskriet cauri* visai lugai bez jebkādas apstāšanās. Šis princips ir svēts un nekādā gadījumā to nedrīkst pārkāpt. Dažādu norādījumu un piezīmju izteikšana atsevišķiem aktieriem, tāpat kā dažādi slipējumi jāatstāj uz vēlākiem mēģinājumiem. Šie mēģinājumi bez pārtraukuma nostiprina visu snieguma struktūru, jo nepārtrauktais plūdums, ko viņi tādējādi rada, dod aktieriem apjausmu par visas lugas ritmu kopumā un tas viņiem var tikai palīdzēt vēlāk noslīpēt detaļas.

Tehniskas dabas problēmas, kuras režisoram nācās pārvarēt, komplektējot trupu, pirmajā darba posmā aizņēma ļoti daudz laika un nepārtrauktais mēģinājums vienkārši nebija iespējams. Patiešām, iestudējot trīscēlienu lugu, viena cēliena apgūšanas pirmais darba posms aizņems gandrīz visu mēģinājuma dienu. Otrajā posmā šie mēģinājumi bez pārtraukuma jāieplāno, cik bieži vien iespējams, pievēršot uzmanību harmoniskas skatuves ainas radīšanai, aktieru savstarpējām attiecībām, motivācijai utt.

Mēģinājums atbrīvotā stāvoklī

Mēģinājums atbrīvotā stāvoklī, kas notiek otrajā mēģinājumu posmā, dod aktieriem perspektīvas. Šoreiz aktieriem nav priekšā teksti, viņi guļ uz grīdas, acis aizvērtas, elpo lēni, vienmērīgi, spēcīgi izelpojot. Režisors laiku pa laikam viņus apstaigā, paceļot kādam roku, citam kāju, lai pārlicinātos, vai muskuļi ir pilnīgi atslābināti. Tad aktieri, guļot uz grīdas ar aizvērtām acīm, runā lugas tekstu. Viņiem iztēlē jākoncentrējas, lai pārredzētu skatuvi, cilvēkus, kuri ir ap viņiem, kā arī pašiem uz sevi, lai labāk iekļautos spēlē.

Režisoram jāpieprasa, lai aktieri būtu pilnīgi atslābināti. Aktieru balsīm jābūt mierīgām, gandrīz miegainām. Tomēr, sevišķi pirmajā laikā, mēģinājumā vēl būs jūtama iepriekšējā darba ietekme, kaut vai runas un

lasīšanas paraugu atdarināšana. Būs vērojams aktieru sasprindzinājums, mehāniska darbošanās, teksta citēšana, repliku izmantošana utt. Šie mēģinājumi, apvienoti ar skatuves pārredzēšanu, parasti izgaicina nepatīkamo baiļu un sasprindzinājuma sajūtu. Atbrīvotā stāvokļa mēģinājuma laikā režisoram uzmanīgi jāatgādina, lai aktieri *nečāpstina* līdzīgu citu aktieru runai, bet lai runā sadzirdami. Aktieriem ir stingri jākoncentrējas un gara acīm jāredz skatuve. Režisoram mierīgi jājaudā, kādas krāsas viņi redz un cik tālu atrodas no citiem aktieriem. Viņiem vajadzētu mēģināt saskatīt skatuvi visās dimensijās, krāsās un kustībā, lai apzinātu pilnīgi visu, kas notiek uz skatuves.

Ja šis laiks tiks pareizi izplānots un mēģinājums tiks pareizi vadīts, tas visiem sagādās prieku. Aktieri savu lomu interpretēšanai varēs pievienot iepriekšējā darba pieredzes krājumiņu. Gaisis pēdējās nemiera paliekas... Un tā ir jārikojas vairākas nedēļas pirms pirmizrādes.

Atsevišķu detaļu (vietu) fokusēšana

Trešajā mēģinājumu posmā, kad iestudējumam jau ir zināmas aprises, obligāti jāieplāno atsevišķu uzveduma vietu fokusēšana. Šo paņēmieni lieto, lai noslīpētu ainu, kas sagādājusi rūpes kā režisoram, tā aktieriem un kas īsti labi nepadevās parasto mēģinājumu laikā. Tā varētu būt vienkārša iesākuma aina, problēma, kā sasniegt efektīvāku masu ainu skatu vai arī lai palīdzētu atsevišķiem aktieriem izgaismot un padarīt spilgtākus viņu garos monologus. Improvizācijas teātrī, risinot problēmu, tas bieži vien ir veids, kā izvērst ainu.

Šis mēģinājumu veids dažkārt padara ainu spraigāku, kas līdz šim padevās vāji. Atsevišķu vietu fokusēšana kā aktierus, tā režisorus atvērza nost no parastā ritma un uz brīdi centrē uzmanību uz ainas detaļām.

Rodas mierīga koncentrēšanās gaisotne aktieru saskarsmei ar režisoru. Kamēr režisors velta garas stundas skatam, kas uz skatuves būs tikai dažus brīžus, intensīvais darbs ar atsevišķām uzveduma daļām un skatiem bagātinās aktiera lomu un visu lugu vērtīs dziļāku.

Aktiera pilnīga iemiesošanās

Ar aktiera pilnīgu iemiesošanos teātra gaisotnē saprot stāvokli, kad aktieris ir ļoti labi iedzīvojies savā lomā, uzvedumā valda harmoniskas attiecības ar visiem dalībniekiem, aktieris brīvi kustas, viņa valoda ir raiti

plūstoša un, pats galvenais, viņam ir ciešs kontakts ar skatītājiem. Viena no amatieru teātra vājajām vietām ir aktieru izpildījuma zemais līmenis. To varētu attaisnot ar nepietiekamu pieredzi un mēģinājumiem, tomēr ir jāņem vērā arī citi faktori.

Cik bieži amatieru aktieri ir uz skatuves? Lielākoties viņu darbs ir centrēts uz kādu zināmu datumu – viena izrāde –, un kad tā ir notikusi, beidzas visa viņu teātra prakse. Šī pēkšņā punkta pielikšana slikti ietekmē grupas radošās potences tieši tad, kad tām vajadzētu uzplaukt. Tas pārtrauc grupas izaugsmi, kā arī aktieru iemiesošanos teātra vidē. Grupas interesēs ir izveidot trupu ar labu repertuāru. Pēc iespējas bieža aktieru iemiesošanās teātra gaisotnē, kas notiek uzveduma laikā, ir sevišķi vērtīga. Bet vai visiem pašdarbības teātriem nav daudz izredžu gūt pilnīgu iedziļināšanos un iemiesošanos teātrī. Neviens režisors nevar cerēt, ka aktieri to paveiks īsā laika sprīdī. Taču sekojošie norādījumi, ja tos kārtīgi izpilda, *nogrudina* dažu labu problēmu.

1. Saplānojiet mēģinājumus ilgākam posmam.
2. Mēģinājumu laikā izmantojiet vingrinājumus.
3. Neļaujiet aktieriem pārāgri ņemt līdzi uz mājām tekstus.
4. Kad vien var, radiet harmonisku skatuves ainu.
5. Mēģinājumu laikā veidojiet brīvu, nenaspringtu gaisotni.
6. Pēc iespējas agrāk sāciet lietot skatuves kostīmus un rekvizītus, lai uzveduma laikā aktieri justos labi un ērti.
7. Strādājiet ar aktieriem, lai viņi varētu pārvarēt jebkuru krīzi, un attaisnojiet arī pēkšņās pārmaiņas.
8. Neļaujiet aktieriem būt *sasaistītiem* ar vārdiem.
9. Otrajā mēģinājumu posmā vismaz reizi nedēļā *izņemiet cauri* visu lugu.
10. Mēģiniet noorganizēt cik vien iespējams daudz izrāžu, parādiet tās dažādai publikai un dažādās vietās.

lemācīšanās no galvas

Provinces teātros, strādājot pie jauna uzveduma, parasti par vienīgo nozīmīgo faktoru uzskata lomas teksta mācīšanos no galvas. Patiesībā tas ir tikai viens no daudziem faktoriem, tāpēc jārikojas uzmanīgi, lai tas aktieriem nekļūtu par klupšanas akmeni. Tos, kuri ir skolojušies improvizācijas teātrī, teksta mācīšanās no galvas netraucē.

Režisoram pēc mēģinājuma nevajag atļaut ņemt līdzi uz mājām scenārijus vai tā daļas. Tas aktierus varētu samulsināt, jo daudziem liekas, ka tekstu vajadzētu tūlīt iemācīties no galvas.

Taču ļoti svarīgi saprast, ka dialogam ir jāizaug, aktieriem iesaistoties spēlē, kā arī veidojot savstarpējās attiecības, teksta pārāgra iemācīšanās bieži rada stīvu, sasaistītu runu un izturēšanos, ko vēlāk ir grūti (dažreiz pat neiespējami) mainīt.

Režisoram nevajag raizēties, kuram gan, mājās sēžot, būtu vajadzīga *palīdzība*? Kurš gan varētu būt tas draugs vai radnieks, kas sevi dēvētu par labu talanta pazinēju un *pareizā* ceļa atradēju pie aktiera? Un cik daudz spoguļu parāda aktieris, kurš, mācīdamies lomas spoguļa priekšā, naski pauž savas emocijas? Bet starp mēģinājumiem jābūt tādām kā atelpas brīdim, – kā papuvē atstātam laukam, lai tas atpūšas.

Ja tekstu iemācās par agru, tas var sagādāt raizes, jo būs pārāk lielas bailes to aizmirst. Šīs bažas pletīsies kā tumša ēna pāri katram uzvedumam. Ja dažādu iemeslu dēļ agrīnā teksta apgūšana nav novēršama, režisoram jāparāda, kā lai viņa aktieri to izkopj brīvā un nesaistītā veidā.¹ Aktieri sajūtīs lielāku atbildību, ja pirmajos mēģinājumos viņiem neatļaus ņemt līdzi uz mājām scenārija tekstu, jo pat visjaunākais aktieris, mācoties to no galvas, jutīsies piesaistīts savai lomai...

Šā iemesla dēļ aktierus bieži vajā bailes, ka vajadzīgajā brīdī tekstu varētu neatcerēties. Režisora uzdevums ir viņus nomierināt.

Visus uzveduma elementus vajag organiski saliedēt un iegaumēt. Tikai mēģinājumu laikā trupa izstrādā un izprot savstarpējās attiecības, aktieris atbrīvojas no vārdu meklēšanas un sāk tos atcerēties. Kad šī atbrīvotība kļūst acīm redzama, aktieriem tekstus var droši dot līdzi uz mājām. Ja režisors redz, ka aktieri iejutušies visos saskarsmes aspektos, gatavi mācīties tekstu no galvas, tātad lielākā daļa darba jau paveikta un atliek tikai konstatēt, ka šur tur ir jānoslīpē grūtākie runas posmi. Dažreiz gan viss, kas vajadzīgs, ir mēģinājumu laikā izņemt aktieriem no rokām lomu tekstus, un viņi paši, par lielu pārsteigumu, savu tekstu jau zinās.

Ja pamata darbs būs paveikts un laika grafiks ievērots, iespējams, ka režisors atklās, ka viņa aktieri zinās tekstu, iekams sāksies mēģinājumu otrais posms. Šī metode ir sevišķi ieteicama, ja aktieri ir bērni, kad bailes no lasīšanas un nespēja atcerēties tekstu kļūst par nopietnu šķērslī, kas daudziem neļauj kļūt par aktieriem.

¹ Paskatiet nodaļā par amatieru tipisko kļūdu novēršanu.

Kāda lauku teātra režisore reiz ģenerālmēģinājuma laikā ieradās aktieru trupā. Viņa bija ļoti pārsteigta, ieraugot režisoru pavisam sašļukušu, jo notika kārtējais *ģenerālmēģinājums*... Jums vajag būt pacilatā garastāvoklī, teica viešņa, – visi jūsu aktieri brīvi runā tekstu! Tas patiešām ir skumji, ja izrādes kvalitāti nosaka tikai teksta lasīšana...

Dabiska teksta lasīšana

Bieži studists izjūt bailes no vārdiem, tas sevišķi sakāms par bērniem, kuru bažas aizvien pieaug, atceroties pagātnes pieredzi lasīšanā. Kad viņš cīnās, lai *pareizi* izlasītu vārdus, priekšplānā parasti izvirzās diskomforta sajūta.

Aktieris, kurš nav iedzīvojies skatuves vidē, bieži nespēj dabiski izlasīt tekstu. Drukātais teksts kļūst par vārdiem *dialoga vietā*, par darbības aizstājēju un padara stīvas attiecības starp aktieriem.

Pirmais solis, lai studistiem palīdzētu atbrīvoties no teksta lasīšanas žņaugiem, – dot viņiem iespēju brīvi izpausties. Jānovērš jebkurš nervozēšanas un bažīšanās iemesls. Uzdodiet saviem aktieriem risināt kādu problēmu, kas viņiem neļautu koncentrēties tikai uz vārdiem.

Vervelēšana, izvērstas kustības, deju elementi, dialogu izdziedāšana, saskarsme un vārdu atcerēšanās atlikšana uz vēlāku laiku – tas viss varētu aktieriem labi palīdzēt. Ja pazudis bailes no teksta lasīšanas, aktieri sapratīs, ka teksts izaug no dinamiskas darbības un iekļaušanās spēlē. Tiem, kuri stostīdamies meklē vārdus, lieciet vervelēt vai runāt brīvi, kamēr izveidojas nepieciešamās attiecības. Tas palīdzēs. Pamēģiniet! Kāds cits paņēmieni, kā atbrīvoties no fokusēšanās uz vārdiem, – patskaņi, līdzskaņi – neatkarīgi no to nozīmes koncentrēties uz patskaņu un līdzskaņu vizuālo izskatu, to fizisko aprisi, kā arī uzrakstīto veidolu.

Sēdošā mēģinājumā lieciet aktieru trupai vispirms koncentrēties tikai uz patskaņiem, pēc tam uz līdzskaņiem. Lasot lieciet, lai viņi izceļ gan patskaņus, gan līdzskaņus, vienalga kādā veidā tie vēlas – ar skaņu, ķermeņa kustību utt.

Mēģiniet likt lasīt normālā tempā, tomēr izceļot gan patskaņus, gan līdzskaņus. Vajadzīgajā brīdī apturiet un lieciet, lai turpina lasīt tekstu parastā veidā, bet lai domā gan par vārdiem, gan par skaņu, ko izrunā.

Vispusīga iekļaušanās teātra realitātē¹

Neviens aktieris pie labākās gribas nevarētu intelektuāli iekļauties daudzajās teātra aktivitātēs limitētā laikā. Šādas iemaņas var iegūt tikai pieredzes ceļā. Tāpēc arī nevajag mehāniski sekot norādījumiem. Aktiera iedzīvošanās limitētā laikā visās teātra aktivitātēs nāk no paša aktiera iekšējās būtības.

Iekļauties laikā parasti spēj tikai visatraisītākie aktieri. Taču tas nozīmē, ka aktierim ir jābūt gan pašpārlicinātam, gan jāspēj iekļauties un sadarboties ar citiem aktieriem, tāpat viņam jāatbild skatītāju priekšā. Ja studists to spēs, tad viņš varēs kļūt par atraisītu aktieri.

Ja problēmu atrisinās, no visiem meistarības apgūšanas laika vingrinājumiem studistam uzkrāsies pieredze, kas palīdzēs atraisīties. Tas vieš cerību, ka palielināsies teātra daudzveidīgie stimuli.

Kad aktieris to visu būs apguvis, viņš zinās, kad luga tik tikko *velk kājas*, kad *atkrīt* replikas, kad teātra darbs uz skatuves ir nedzīvs, īsi sakot, kad *viesiem* (skatītājiem) viņš nepatīk.

Ja aktieri nav apguvuši meistarību, mēģiniet atrast koncentrēšanās punktu katrā atsevišķā scenārija ainā. Lieciet, lai aktieri koncentrē uzmanību tieši tā, kā viņi to mēdza darīt nodarbību laikā. Tas viņiem palīdzēs iedzīvoties skatuves gaisotnē un padarīt savu darbu lietišķāku, kas arī būtībā ir aktiera iekļaušanās teātrī.

Norādījumu (repliku) uztveršana

Lēni izteikti norādījumi izraisa nopietnu ainas novilcināšanu. Ja režisoram vēl aizvien trešajā mēģinājumu posmā ir grūtības ar lēno norādījumu uztveršanu, tas nozīmē, ka viņa aktieri nav pilnībā atrisinājuši iesaistīšanās un skatuves attiecību problēmu. Tad jālieto citi paņēmieni. Piemēram, režisoram reizē ar repliku ir jāsasit plaukstu. Var lietot arī ēnu spēli, kas veicinās ātrāku uztveršanu vai arī bumbas mētāšanu šurp turp starp aktieriem (brīdī, kad bumba trāpa, aktierim vajadzētu sākt runāt). Vai arī režisoram vajadzētu likt gausākajam aktierim pabeigt otra aktiera tekstu.

Aktierus vajag brīdināt, ka repliku uztveršana nenozīmē raitāku valodu. Ja valodas temps ir lēns, tas tāds var arī palikt, kaut replika tiek izteikta ātri.

¹ Palasiet arī II nodaļu.

Smieklī mēģinājuma laikā

Otrajā mēģinājumu posmā aktieri parasti nejut saspringumu, saskarsme ir normāla, kustības visai drošas un aktieri var atļauties vienu otru nenopietnību. Taču šo nenopietnību jāsaprot kā prieka izpausmi darba laikā. Režisoram tomēr ir jākontrolē mēģinājumu laikā skanošie smieklī un asprātības.

Kad jautrība un smieklī ir nepārspīlēti, tie nāk par labu. Bieži tie palīdz novērst nervozas situācijas. Taču, ja parādās histēriski smieklī, to iedarbība būs destruktīva un režisoram jābūt ļoti piesardzīgam. Režisoram uzmanīgi jāieklausās smieklī, lai zinātu, ko tie nozīmē, tāpat kā māte saprot, ko nozīmē katrs bērna kliedziens.

Kaut arī aktieri apgalvos režisoram, ka viņi *nekad uz skatuves nesmesies*, viņam uz to jāskatās ar zināmām šaubām. Varētu viņiem pastāstīt anekdoti par zupas strēbšanu.

Kāda sieva mēģināja atradināt savu vīru no skaļās zupas strēbšanas, jo drīzumā viņiem bija gaidāmi viesi. Neuztraucies, vīrs teicis, kamēr mēs esam vieni, es varu zupu strēbt, cik skaļi vien gribu, bet, kad atnāks viesi, to darišu pavisam klusu.

Kad ciemiņi ieradās, vīrs centās skaļi nestrēbt. Sākumā viss gāja gludi. Viņš tā centās, ka pilnīgi zaudēja uzmanību, jo ilgāk ēda, jo brīvāk viņš jutās un skaļāk strēba. Visiem par lielu sašutumu lielo strēbšanu viņš beidza ar tādu skaļumu, kādu pat sieva nebija dzirdējusi...

Reizēm, kad mēģinājumu laikā atskan smieklī, režisors var atļaut saviem aktieriem justies atbrīvotiem, viņš var pat pievienoties un pateikt kādu joku. Ja smieklī kļūst nevaldāmi, tie var kļūt bīstami, režisoram tas jāuztver kā brīdinājuma signāls, ainas mēģinājums ir jāpārtrauc un jāmēģina cita aina.

Dažkārt jaunie aktieri un aktieri-amatieri mēdz sacīt: *Viņš man izraisa smieklus!* Bet ir ļoti svarīgi norādīt viņiem, ka *viņš* tiem neliks smieties. Tā ir viņu pašu nespēja fokusēties, lai arī kāds būtu šis nepatīkamās parādības cēlonis.

Dažreiz smiešanās ir līdzeklis, kā attālināties no skatuves gaisotnes, dažreiz – līdzeklis, kā gūt publikas atsaucību.

Smieklī ir enerģija, un tēlotāji var mācīties, ka saskarsme ar fizisko ķermeni var ievadīt citā emociju pasaulē. Tāpat kā nodarbībās, studistī, arī mācoties lugu, iemācās *lietot smieklus*. Smieklī var arī pārvērsties asarās, dusmu lēkmē, *notēlotos smieklī*, fiziskā darbībā utt.

Spēle kļuvusi neinteresanta

Ir divi gadījumi, kad aktieru spēle var kļūt neinteresanta: pirmkārt, mēģinājumu laikā, otrkārt, uzveduma laikā. Tā ir nopietna briesmu pazīme, jo, ja aktieri kļūst par nedzīviem automātiem, kaut kas ir *sagājis grīstē*. Dažreiz tas ir tāpēc, ka pati struktūra pamatā ir vāja, citreiz tā ir īslaicīga parādība. Ir gadījumi, kad izvēlēts vājš materiāls un režisors atskārš, ka viņa darbam ir tikai daļēja atdeve. Mēdz gadīties, ka aktieri pārtrauc *spēlēt teātri*, radošo darbu, spontanitāti aizvietodami ar vienkāršu atkārtotšanu. Vai arī aktieri ir pazaudējuši fokusu, viņi sāk vispārināt apkārtni, attiecības (*Kas?*) un skatuves iekārtojumu (*Kur?*), zaudējot realitātes izjūtu. Mēģinājumos, tāpat kā pašā uzvedumā, tēmas izvērsumam ir jābūt augošam un jāsasniedz augstākais kāpinājums.

Kad spēle sāk kļūt neinteresanta, tā ir zīme, ka režisors savu mēģinājumu laiku nav rūpīgi izplānojis, tāpēc aktieriem nav maksimālas iedvesmas un spēles prieka.

Daži faktori, kas varētu būt par cēloni neinteresantai spēlei.

1. Režisors lugu ir iestudējis pārāk pedantiski, norādot aktieriem ikvienu kustību, ikvienu detaļu, katru balsis modulāciju.
2. Aktieri par ātru ir iemācījušies savus tekstus no galvas. Pirms notika iekļaušanās un harmoniska spēles izkopšana, tika noteikti personāži un pārāk daudz stāstīts.
3. Aktieri ilgu laiku ir bijuši izolēti no pārējiem darba aspektiem un viņiem ir nepieciešams *pacēlums*. Lai sasniegtu labāku efektu, režisoram jāievieš skaisti rekvizīti, kostīmi un dekorācijas. Viņam jāpanāk, lai trupā valdītu pacilāta gaisotne, jau pārejot pie trešā mēģinājumu posma. Tas pavērs aktieriem jaunus apvāršņus un piešķirs viņu darbam lielāku vitalitāti.
4. Aktieriem vajag, lai spēle būtu interesanta. Režisoram atkal būtu jāņem talkā spēles. Sevišķi tas attiecināms uz bērniem un amatieriem, kad nodarbībām jāvelta ilgs laiks, iekams viņi iedzīvojas teātra atmosfērā un teātra problēmas viņos rod tik daudz enerģijas, ka interese neatslābst, pat nelietojot ārējus stimulus. Rūpīgi jāizvēlas spēles, tās lieliski palīdz.
5. Aktieri ir pārlicināti, ka viņi sasnieguši mērķi un apguvuši savu tēlu – viņi grib, lai uzvedums sāktos ātrāk. Dažreiz tikai vienam vai diviem aktieriem var rasties grūtības. Var gadīties, ka viņiem nepatīk savas lomas, vai arī viņi domā, ka tiem pienāktos lielākas lomas.

Vēl dažas nepilnības, kas uzvedumu padara neinteresantu

1. Iepriekšējo uzvedumu atkārtošana.
2. Ietekmēšanās no skatītāju reakcijas.
3. Uzvedums netiek variēts (aktieri spēj iestudējumam piešķirt bezgala daudz nokrāsu, nepārveidojot lugas struktūru).
4. *Solo izrāžu* sniegšana.
5. Aktieri kļuvuši laiski un nevīžīgi.
6. Aktieri ir pazaudējuši lugas detaļas, vispārinot priekšmetus un skatuves attiecības, viss kļuvis izplūdis, nekonkrēts, zaudējis asumu un pirmreizību. (Izmantojiet **Kur?** ietērpšanu vārdos.)
7. Aktieriem ir nepieciešama režisora vadošā roka.
8. Lugai vajag iegūt jaunu spirtumu.

Kādam aktierim, kurš pirmo reizi piedalījās uzvedumā, atgadījās interesanta problēma. Darbība notika kāda ciemata mājās, viņam (t. i., jaunajam aktierim) vajadzēja būt kaut kur tuvumā un veikt brīnumainu darbu, sacelties pret lugas lielāko nelieti. Pēc pirmās uzstāšanās aktieris saņēma pērkondimdošus aplausus. Bet nākamajā reizē viņš vispār nesaņēma aplausus. Viņš bija apmulsis un gribēja zināt, kas noticis.

Viņam aizrādīja: *Kad jūs spēlējāt pirmo reizi, jūs patiešām bijāt ļoti nikns, un mēs visi to zinājām. Otrajā reizē jūs tikai atcerējāties aplausus...*

Viņš mirkli pārdomāja, tad pamāja ar galvu, uzrotēja piedurknes un teica, – pagaidiet vien, lai tikai es viņam šovakar tieku klāt!

Aktīvie vingrinājumi mēģinājumu laikā

Aktīvā vingrinājuma ieviešanai mēģinājuma laikā nav nekāda sevišķa nolūka, bet tas ienes svarīgumu, uzmundrina gan aktierus, gan režisoru. Režisoram vajag rūpīgi atlasīt vingrinājumus, kas palīdz atrisināt lugas problēmas, kā tas iepriekš minēts šajā nodaļā. Dažreiz tomēr noder vingrinājumi, kas neattiecas uz lugu, tie rada enerģiju aktieros un ir labs palīgs nobrieduma procesā.

Katrā agrīnajā mēģinājumu posmā ir jābūt vismaz vienam aktīvam mēģinājumam. "Laika karte" dod ierosmi daudziem paņēmieniem, kā to izdarīt, katrs režisors atbilstoši individuālām problēmām, kādas rodas, iemācīsies tiem kaut ko pievienot vai noņemt.

Vervelēšana

Vervelēšana prasa visa ķermeņa iesaistīšanu saskarsmes procesos, tā dod lieliskus vingrinājumus visiem trim mēģinājumu posmiem. Vervelēšana ātri vien liek aktieriem kļūt atvērtiem un palīdz režisoram saskatīt grupas individuālās potences. Tieši tāpēc, ka vervelēšana fiziski iedzīvina skatuves attiecības un iesaistīšanos, tai ir sevišķi liela nozīme, attīstot spontanitāti un harmonisku spēli, tā dod režisoram daudzas atslēgas mīklu atrisināšanai, kādas rodas iestudējuma laikā.

Ja vervelēšanu lieto agrīnajos vingrinājumos, tas ievērojami palīdz veicināt visus darba aspektus. Kādā eksperimentā viencēliena lugā, kur mēģinājumiem bija paredzētas tikai astoņas stundas (aktieru rīcībā bija ierobežots laiks), pilnīgi pietika ar vervelēšanu četru mēģinājumu reizēs, kas kopumā prasīja tikai kādas divarpus stundas vai arī vienu ceturtdaļu no visa mēģinājumiem paredzētā laika.

Uzvedums izcēlās ar neparastu vitalitāti un trupa darbojās brīvi, nepiespiesti, kā to parasti dara pieredzējuši aktieri. Lietojot vervelēšanas metodi mēģinājumu laikā, aktieriem, kuri nav izgājuši pilnu mācību kursu, ieteicams darboties ar 1.–4. vervelēšanas vingrinājumu.

Pēc tam, lietojot vervelēšanu, veltiet uzmanību lugas problēmai. Aina, kuru nevar spēlēt vervelēšanas manierē, būs nereāla, bez vitalitātes. Saskaismī teātrī nevar panākt ar vārdiem, aktieriem tā patiešām ir jāparāda.

Kur?¹

Kur? vingrinājumus parasti lieto mēģinājumu sākumā. Lugas otrajā, sēdošajā mēģinājumā uzzīmējiet grīdas plānu (ja vēl pārāgri to precizēt, tad vismaz aptuveni), nolieciet to grupai priekšā tā, lai aktieri to visu laiku varētu redzēt. Kad aktieri lasa savas lomas, lieciet, lai iztēlojas, ka viņi ir uz skatuves starp rekvizītiem un dekorācijām. Lieciet viņiem koncentrēt uzmanību uz kājām, laika apstākļiem, apģērba stilu. (Tas gan attiecas tikai uz aktieriem, kuri savā laikā apguvuši **Kur?**).

Sadaliet trupu mazās grupiņās un lieciet, lai viņi atrisina **Kur?** (izmantojot saskarsmi ar visiem priekšmetiem uz skatuves). To vajag darīt uz tukšas skatuves, kur atrodas tikai tāfele ar norādēm. Tēlošana var saistīties un arī nesaistīties ar ainu problēmu, bet plāns uz skatuves ir vajadzīgs lugai, kuru viņi iestudē.

¹ Sk. IV nodaļu.

Specializētais *Kur?* ar īstiem rekvizītiem ir ļoti vērtīgs un tas jāisteno pēc tam, kad luga vairākas reizes *izņemta* cauri. Ja logs ir domāts izklūšanai no ugunsgrēka, durvis – uz pieliekamo, citas durvis – uz vannas istabu, vēl var būt telefons, paceļama un nolaižama gulta, sienas seifs, – lieciet trupas mazajām grupiņām improvizācijai lietot minētos priekšmetus. Viņiem jāspēlē aina tieši ar šiem rekvizītiem neatkarīgi no lugas darbības, taču personāžiem ir jābūt tiem pašiem (piemēram, vecajam vīram ir jāpaliek tam pašam kā lugas oriģinālā, tā arī improvizējot). Specializētajos *Kur?* vingrinājumos jāliek, lai rekvizīti ierosina situāciju.

Ja lieto dažus no iepriekš minētiem secinājumiem, tad jau pirmajos mēģinājumos ar tekstiem aktieri uz skatuves kustēsies brīvi un dabiski.

Kontakts

(Saskaņā ar iepriekš izklāstīto)

Dažreiz mēs skatāmies lugu, kur aktieri stāv vienā nelielā laukumīnā, baidīdamies kaut kam pieskarties, skatīties tieši uz kaut ko vai klausīties. Jāņem talkā spēcīgi izteikts kontakts, kur roka patiešām tur roku, kur acis lūkojas acīs, radot ļoti dzīvu, saliedētu sniegumu. Režisoram to vajadzētu atgādināt saviem aktieriem visu mēģinājumu laikā.

Kontaktēties var ar tiešu fizisku saskarsmi, pasniedzot kādu rekvizītu vai arī raugoties tieši acīs. Ja aktieru trupa nav iepriekš strādājusi meistarības apgūšanas nodarbībās, ieteicams ainā kādu brīdi veltīt kontakta vingrinājumiem.

Iekšējo norišu (emociju) izpausme

Vingrinājumi ar priekšmetu ir ieteicami, lai parādītu iekšējo norišu (emociju) izpausmi, tie sevišķi ieteicami mēģinājumu laikā, kad vien ir nepieciešams ar priekšmeta palīdzību rādīt iekšējās norises.

Izplatījuma vai izvērstās kustības

Šo izvērsto kustību lietošana mēģinājumu laikā palīdz rast pilnīgu skatuves kustību harmoniju. Šādi vingrinājumi ļauj pārvarēt sastingumu, kas dažkārt piemīt daudziem aktieriem, neskatoties uz to, ka ir strādāts ar citiem skatuves darba aspektiem. Ņemot talkā izdomu, kustību vingrinājumi

dod bagātu materiālu uzvedumiem, ja darbība notiek dzīvojamā istabā. Izmēģiniet arī pretējās nozīmes vingrinājumus "Bez kustībām".

Izvērsto kustību vingrinājumi paralēli ar deju elementiem, ja tos liek lietā mēģinājumu laikā, dod apmierinošus rezultātus. Šāda veida vingrinājumi palīdz kā jauniem, tā pieredzējušiem aktieriem, arī dejojājiem uz skatuves nav jāgaida *sava kārtā*. Visam aktiera ķermenim, pat miera stāvoklī esot, ir vienmēr jābūt gatavam iekļauties skatuves norisēs. Tas dod īpašu enerģiju, kas bieži pārtop horeogrāfiskā kvalitātē.

Aklums

Tas jau tika rādīts teātra meistarības apgūšanas nodarbībās, veicot mēģinājumus *Pilnīgs aklums*. Šāda tipa vingrinājumi aktieriem liks uzmanīgāk klausīties un noteiktāk kustēties skatuves vidē, viņi labāk izjutīs telpu ap sevi un sajūtīs viens otru. Mēģinājumu laikā šos akluma vingrinājumus visieteicamāk ir dot aktieriem tad, kad viņiem nav priekšā teksti un viņi ir labi iepazinuši skatuvi. Darbs uz skatuves tumsā mēģinājumu laikā ir labs palīgs, taču režisors diemžēl nevar redzēt savus aktierus. Tomēr tas režisoram dod iespēju dzirdēt viņus, kā arī aktieriem dzirdēt citam citu. Šī metode ir līdzīga turpmāk apskatītai metodei. Aktierus klausoties, nav izdevīgi likt izdarīt atslodzes vingrinājumus, lieciet, lai viņi sēž uz aptumšotas skatuves un runā savus tekstus.

Klausoties aktierus

Dažreiz mēģinājumu laikā režisoram vajag pagriezt aktieriem muguru un paklausīties viņos. Šāda klausīšanās, neredzot aktierus darbībā, nereti atklāj vājās vietas viņu skatuves attiecībās, kā arī *vārdu deficītu*, tas parāda arī personāžu iedzīvināšanas neīstumu un atmasko pārspilējumus. Improvizācijas teātrī drīz vien atklāsies nevajadzīgie dialogi.

Redzēt vārdu

Vārdu redzēšanas vingrinājumi kā veidola piešķiršana vārdam ir lietderīgi mēģinājumos atsevišķu detaļu fokusēšanai. Viņi palīdz izcelt un bagātināt tekstu un noskaņu. Pievienojiet vingrinājumiem iekšējo enerģiju gammu, ja nepietiek ar sajūtu apzināšanos vien.

Piemēram, ja studistam šķiet, ka viņa runa ir monotona, uzdodiet viņam īpašu vingrinājumu – aprakstīt plūdus tā, kā viņš pats tos ir pārdzīvojis.

Sniedzot atbalstu saskatīt krāsas, koncentrējiet uzmanību uz kustībām, skaņām utt., un aktiera runa kļūs labāka. Bet kad viņam jautāja, kādas bija *ieکشējās sajūtas*, ūdeni redzot, viņš atbildēja, ka viņam bijusi jocīga sajūta... vēderā. Šī *jocīgā sajūta* tad kļuva par atbalstu sarunas laikā un pārmaiņas uzreiz kļuva acīm redzamas. Kad aktieris koncentrēja uzmanību uz bailēm noslikt, viņa valoda atdzīvojās.

Jauns zēns, salīdzinot ar piedzīvojušu aktieri, nespētu notēlot patiesi lielas *bailes*. Ja no viņa prasītu vairāk *emociju*, tas nerastu nekādu atbildi. Pajautājiet, kā viņš jutās iekšēji, koncentrējoties uz fiziskām sajūtām un tās labi saprotot.

Seko kā ēna

Ēnu vingrinājumus nevajadzētu praktizēt ātrāk par trešo jeb noslīpēšanas posmu. Tad uz skatuves kopā ar aktieriem kāpj arī pats režisors un kā ēna seko viņiem. Pirms tam režisors paskaidro, lai arī ko viņš darītu, aktieri nedrīkst zaudēt koncentrēšanos, jo, ja viņi smietos vai justos iztraucēti, redzot, ka režisors viņus atdarina ka ēnu spēlē, viss darbs būtu nekam nederīgs.

Šī atdarināšana palīdzēs aktieriem izprast viņu iekšējās norises, redzēšanu, rast kontaktu, kustēties. Tā režisoram paudīs aktieru viedokli, kā arī noskaidros vienu otru līdz šim vēl neizprastu lietu. Viņam jārunā ar to aktieri, kuru viņš attēlo (tā kā tas atrodas pavisam tuvu, režisors var runāt ļoti klusu), tāpat viņš var uztvert šī aktiera un arī pārējo reakciju: *Kāpēc viņš uz tevi tā skatījās...? Vai tas tevi neuzbudina...? Kādas viņam tiesības to darīt...? Vai tu domā, ka viņš ar tevi runās? Kas viņam lika tieši tā skatīties pa logu? Kāpēc tu viņam neliki uz sevi paskatīties?*

Režisors tādā veidā dod aktieriem papildu enerģijas devu un savā veidā liek viņiem atvērties pirms tikšanās ar publiku. Šī atvēršanās savā ziņā ir kā kamera tuvplānā. Ja aktieri sāk pļāpāt, viņi par savām lomām nav pārliecināti, tad vairāk jāstrādā, fokusējot atsevišķas detaļas.

Šo metodi nevajag lietot ātrāk, pirms aktieri savas lomas nav labi un vispusīgi apguvuši.

Spēļu pielietošana

Tāpat kā deju un izplatījuma vingrinājumi, arī spēles atraisa spontanitāti un statiskās ķermeņa kustības dara plūstošas, kā arī saliedē aktierus fiziski.

Spēles ir sevišķi nozīmīgas ainās, kad strikti jāievēro iekļaušanās laikā. Visai sarežģīta problēma radās kādā kokteiļvakara ainā, kurā sešiem septiņiem aktieriem vajadzēja bezmērķīgi trīties citam ap citu, slepeni vērojot, kad viņu vadītājs dos zīmi, ka var sākties īsts juceklis. Kad ainu mēģināja, rezultāti bija vāji. Problēmu beidzot atrisināja, ņemot palīgā spēli “Kurš iesāka kustību?”.

Pēc tam kad spēli bija piecas reizes izspēlējuši, kokteiļu vakara aina risinājās labi un *skatīšanās bez skatīšanās* tika notēlota ļoti precīzi, spēle palīdzēja atbrīvoties no saspringuma, pazuda arī aktieru satraukums.

Visai nopietnu problēmu radīja aina parkā, kur skatuvi visu laiku vajadzēja šķērsot gājējiem (gan uznākot, gan noejot), aktieriem ļoti precīzi bija jāievēro laika limits. Bija neiespējami visu apzīmēt ar krustiņiem, jo staigāšanai vajadzēja izskatīties dabiskai, vesels bars nevarēja vienlaicīgi mīcīties pa skatuvi. Aktieriem šo problēmu palīdzēja atrisināt spēle “Priekšmetu maiņa”.

Priekšmetu maiņa¹

Divas komandas. Komandas nostājas rindā blakus viena aiz otras. Pirmajam komandas dalībniekam rokā ir kāds priekšmets (salocīta avīze, spieķis, cimds vai kas cits). Šim komandas pārstāvim jāaizskrien līdz noteiktam mērķim un jānodod priekšmets savas komandas nākamajam dalībniekam, kurš, savukārt, atkārt to pašu ar trešo, tas ar ceturto, kamēr visi abu komandu dalībnieki ir beiguši sacensību un kāda komanda ir uzvarējusi.

Kad spēle bija vienreiz izspēlēta, to atkārtoja otro reizi, šoreiz gan aktieri neskrēja, bet gāja soļos. Tā atrisināja skatuves problēmu.

Ļoti vēlams, lai režisora rīcībā būtu dažas labas spēļu grāmatas un lai viņš tajās labi orientētos, kā arī jebkurā brīdī viņam jāvar kādu no spēlēm pielietot, ja uz skatuves izveidotos problemātiska situācija.

Biogrāfijas

Tuvojoties otrā mēģinājumu posma beigām, lieciet, lai aktieri pastāsta savu personāžu biogrāfijas. Tas ir paņēmiens, kā likt aktieriem domāt arī citā dimensijā un gūt dziļāku ieskatu savā atveidojamajā tēlā. Šī

¹ Saīsināti no Nivas L. Boidas “Spēļu rokasgrāmatas”.

materiāla robežās arī režisors var sev atrast kaut ko derīgu, lai palīdzētu aktierim, ja viņš pats ar savu lomu netiek galā. Biogrāfija ir viss par lomu, kuru aktieris tēlo. Izgaismojiet, cik pilnīgi vien iespējams: vecākus, vecvecākus, skolu, gardākos ēdienus, galvenās intereses, vaļaspriekus, mīlestību, kas patīk, kas nepatīk, ko ienīst, kā pavada brīvo laiku utt. Pievienojiet klāt iemeslus, kas liek personāžam uz skatuves būt tieši tādām.

Šī metode nav ieteicama, iekams aktieris nav pilnīgi iedzīvojis savā lomā. Ja to sāk darīt par agru, rodas pretējs efekts, jo aktieris vadīsies no *sava tēla*¹.

Dažas biogrāfijas var būt ātri uzņemtas, nevērīgi sastādītas un pavisas. Par to nevajag arī debatēt, vienkārši pieņemiet tās tādas, kādas tās ir, ja rodas vajadzība, izmantojiet kā palīgmateriālu. Labi uzrakstītā lugā aktierim tikai jānospēlē loma, jo personāžam, kuru mēs nepazīstam, jau ir sava pagātne.

Kāda četrpadsmitgadīga meitene izfantazēja, ka viņa ir gājusi skolā kopā ar briesmoni un ka viņa jau toreiz viņu esot mīlējusi...

Loģiski ņemot, tas lugas struktūrā būtu neiespējami, tas iekļauj meitenes un briesmoņa attiecības citā dimensijā. Viņa varēja piešķirt kaut kādu jēgu savai agrākajai mīlestībai pret personāžu, kuru tagad ienīda. Skatītāji, protams, nekad nevarētu saprast šo *romantiku*, bet meitenes lomu tas apgāroja. (Kad abi mazie aktieriši izauga lieli, viņi apprecējās...)

Ieteikumi

Pirmajam mēģinājumu posmam

1. Režisoram jāuzticas savai izvēlētai trupai. Dažreiz pirmajos mēģinājumos režisoram var uzmākties bailes, ka viņš kļūdījies aktieru izvēlē. Ja tas patiešām tā ir, viņam steigšus jāizvēlas cita trupa, jo viņa attieksme katrā ziņā atstās ietekmi uz aktieriem.

2. Neinformējiet trupu, izvēlieties divus aktierus—barometrus: vienu, kura atbildības sajūta ir ļoti augsta, otru, kuram tādas nav. Šādā veidā jūs uzzināsiet, vai mēģinājumos dodat aktieriem par daudz vai par maz vielas.

¹ Šī iemesla dēļ improvizācijas teātrī mācību laikā no šīs metodes ir jāizvairās, vietā liekot vingrinājumus spontānai fizisko īpašību izvelei.

3. Neļaujiet, lai aktieri skatās apkārt, kamēr citi runā savas lomas, sekojiet līdzī arī sēdošajos mēģinājumos, atgādiniet, lai viņi seko un ieklausās pārējos aktieros.

4. Izvairieties no samākslotas lasīšanas ieraduma jau pašā sākumā. Ja tas nepieciešams, lietojiet speciālus vingrinājumus.

5. Replikas izmantojiet saprātīgi. Nelietojiet tās mehāniski. Ja nepieciešamas vārdiskas norādes, nogaidiet līdz otrā mēģinājumu posma beigu daļai vai trešā posma iesākuma daļai.

6. Izvairieties pārāgrī lietot rekvizītus, lomu tekstus, kā arī nodrošināt harmonisku skatuves ainu. Viss, kas pagaidām nepieciešams, – *uzskicējums*, laika vēl gana!

7. Pirmajā periodā detaļām nav lielas nozīmes. Nesaskatiet tikai kļūdas vien savos aktieros. Kad būs fiksēts tēls (personāžs) un nodibinātas attiecības, detaļas noslīpēt nenāksies grūti. Katra uzveduma aina ir jāpadara dzīva.

Otrajam mēģinājumu posmam

Tas ir īstais plaujas laiks. Aktieris gatavs likt lietā visas savas radošās spējas. Kamēr notiek vingrinājumi, uz kuru pamata veidot uzvedumu, vai arī lugas lasīšanas laikā, režisors tos uztver, pievieno kaut ko no sevis, ja tas vajadzīgs.

1. Tagad pats galvenais ir disciplīna. Luga pamatā ir vairāk vai mazāk apgūta. Šajā laikā ir jābūt nostabilizētām skatuves attiecībām, tāpat arī uzvedībai uz skatuves un aizkulisēs.

2. Kad pamats ir ielikts, režisors var droši virzīt trupu uz aktieru darbību, nebīstoties, ka viņš varētu iejaukties aktieru radošajā procesā vai arī aktieri varētu kļūt statiski. Viņš var gan paglaimot, gan uzkliegt, gan lūgt, var spert drošus soļus režijā, taču visu laiku domājot par spontānitātes veicināšanu. Skatuves darbā jānovērš *aiztures!*

3. Varētu turpināt arī pirmā posma vingrinājumus, ja tas nepieciešams. Ieteicami ir vervelēšanas vingrinājumi, tas veicinās harmoniju, radīs dzīvāku spēli.

4. Režisora autoritātei un enerģijai ir jābūt acīm redzamai.

5. Uzmanīgi sekojiet, lai darbība nesāktu atslābt un kļūt neinteresanta, steidzīgi izdariet korekcijas, ja tas vajadzīgs.

6. Strādājiet tā, lai personāži savā tēlojumā panāktu maksimālu atdevi. Ievērojiet arī nianses.

7. Ja strādā pie atsevišķu uzveduma detaļu fokusēšanas, tas jāveic ļoti pamatīgi, atkārtojot vēl un vēl, kamēr sasniegta kulminācija.
8. Ja nepieciešams, ņemiet talkā kādu no vingrinājumiem, kurus praktizējāt meistarības apgūšanas laikā.
9. Ja visai trupai tikai trīs reizes nedēļā iespējams sanākt kopā mēģinājumos, režisoram katru reizi jāstrādā pie atsevišķu detaļu fokusēšanas.
10. Režisoram jāšāk mēģināt visas ainas pēc kārtas. Katrai aintai būs savs sākums un savs nobeigums, kā arī kulminācijas punkts.
11. Kad panākts augstākais kāpums, tam sekojošās ainas kļūst klusinātākas un paliek tādas līdz uzveduma beigām.
12. Ja vien tas šajā posmā iespējams, mēģiniet strādāt brīvā dabā. Aktieri nebūt nejutīs nepieciešamību izklaidēties, bet koncentrēsies darbam.
13. Lieciet, lai aktieri mēģina basām kājām un šortos (ja to atļauj klimatiskie apstākļi), tad jūs pilnībā varēsiet novērot visa ķermeņa kustības un tūlīt konstatēt, vai aktieri tikai čāpstina muti vai patiešām iedzīvina savu skatuves tēlu.
14. Ieklausieties aktieros un vērojiet viņus. Pagrieziet skatuvei muguru, koncentrējiet uzmanību uz dialogiem. Režisora auss tūlīt saklausīs samākslotu un garlaicīgu runu un citas nepilnības.
15. Režisoram nevajadzētu pārāk aizrauties ar mēģinājumu pārtraukšanu. Ja kādu ainas daļu nāktos atkārtot, izsakit vienkārši piezīmi. Vēl laika pietiek.
16. Ja jums liekas, ka aktieri ar režisoru nav vienisprātis, režisors darītu pareizi, ja vēlreiz pārlūkotu visu tēmu kopumā. Jāpārliecinās, vai aktieri un režisors iet vienā un tajā pašā virzienā.
17. Tā kā uzveduma trešie cēlieņi *rūpējas* par sevi paši, veltiet vairāk uzmanības darbam ar atsevišķu ainu fokusēšanu pirmajos un otrajos cēlieņos. Ja skatuves attiecības būs labi nostabilizējušās, trešais cēlieņis sasniegs lugas mērķi.
18. Dažu ainu nāksies atkārtot ļoti daudz reižu, iekams tā ritēs gludi un harmoniski. Citām, savukārt, pietiks ar parasto mēģinājumu. Jebkurai aintai, kurā ir kāds ārkārtējs efekts, nav jābūt samākslotai, tā ir tikai kārtīgi jānoslīpē, kaut arī tas prasītu stundām ilgu darbu.

Trešajam mēģinājumu posmam

Tas ir noslīpēšanas posms. Dārgakmens ir izcirsts, tagad tas jānoslīpē un jāieliek ietvarā. Ir jābūt absolūtai disciplīnai. Stingri jāvēršas pret jebkādu nokavēšanos vai arī patvaļīgām izmaiņām. Režisoram ir jābrīdina savi aktieri, ja kāds nokavēs uzveduma sākumu, ja rekvizīts nebūs

novietots pareizā vietā, tas var izgāzt visu izrādi. Aizkulišu darba organizēšana ir jāiesāk vienlaicīgi ar darbu uz skatuves. Stingri jāievēro noteikumi. Mazajos teātros parasti arī tehniskais personāls sastāv no neprofesionāļiem. Skatuves strādniekiem, dekorāciju uzstādītājiem, skaņu un gaismas meistariem tikpat kā aktieriem strikti jāievēro laiks un atbildība, viņu atbilstībai ir jāpilnveidojas ar katru mēģinājumu. Arī desmitgadīgs bērns pratis rīkoties ar gaismām, ja viņam šo pienākumu uzticēs, pirms tam apmācot.

Atsevišķu uzveduma daļu fokusēšana

Trešajā mēģinājumu posmā režisors atklās vienu otru *caurumu*, kuru vajadzēs aizlāpīt. Tagad lugas uzvedumam vajadzētu noritēt gludi, jo aktieru iemiesošanās savos tēlos būs bijusi auglīga. Vai ar aktieriem-amatieriem režisors drīkst spert soli tālāk? Vai tik neaizsniedzama būtu vispusīga iekļaušanās teātra realitātē?

Lūk, tieši šeit nenovērtējama ir atsevišķu uzveduma daļu fokusēšana, un tieši šeit meklējama vispusīga iekļaušanās teātra realitātē. Režisoram šajā posmā vajadzētu ieplānot iespējami daudz šādu mēģinājumu.

Kaut arī viņa aktieri uz mēģinājumu var atnākt tikai trīs reizes nedēļā, režisoram ir jāsaplāno laiks atsevišķu daļu noslīpēšanai.

Režisors lugu izvērtē vēlreiz

Tagad režisoram kādā mierīgā vietnā, kas ir tālu prom no teātra kņadas, luga no jauna ir jāpārlasa. Un atklāsies, ka šī luga ir kas vairāk nekā viņa paša iedomātais ideāls. Viņš atkal sastapsies ar dramaturģiju, tāpat kā ārsts ar pacienta simptomiem. Iespējams, ka tagad režisors skaidri varēs saskatīt, kāda uzvedumā ir viņa paša problēma; tas notiek tad, kad rezervē vēl ir laiks. Tāpēc vēl var kaut ko darīt lietas labā.

Lugas vēlreizēja izlasīšana palīdzēs režisoram uzturēt realitāti, ievērojot lugas darbību un atklājot, kurp tā virzās. Viņš redzēs savus aktierus kustībā, viņi saskatīs arī tās papildu nianšes, kuras vajadzētu pievienot saviem personāžiem – nedaudz šur, nedaudz tur, režisors tāpat redzēs, kā uzlabot noskaņojumu, kā sasniegt kulmināciju utt. To atklās scenārijs. Ļoti iespējams, ka tagad režisors spēs saliedēt līdz šim izplūdušos tēlus vienā skaistā harmoniskā gleznā. Režisors skatuvi ieraudzīs dimensijās, dzīvās krāsās, darbībā. Tas viņu atbrīvos no bažām, līdzīgi tam, kā atslodzes vingrinājumi atslābina viņa aktierus. Režisors savu uzvedumu saskatīs vēl reālāk.

Režisors ielūkojas savā uzvedumā

Jā, tā ir vienkārši ielūkošanās savā uzvedumā, brīdis, kad režisors ierauga visus uzveduma aspektus kopsakarā. Tas būs gan ritms, gan temps, gan tēlu raksturošana, raitais plūdums un visa tā apvienošana vienā veselā. Dažas ainas liksies nenoslīpētas, arī rekvizīti šķitīs tādi kā nepabeigti, tāpat kostīmi varētu būt pilnīgāki, daži aktieri it kā nezinās, ko darīt, taču visumā darbs ir viena vesela vienība.

Šo kopainu režisors var saskatīt tikai īsu brīdi un tad atkal daudzu mēģinājumu laikā to neredzēt. Taču tas nav pamats satraukumam, tā ir bijis un būs. Tagad viņam jānoslīpē asie stūri, jāpadara nopietnākas skatuves attiecības, jāpastiprina iekļaušanās, kā arī šur tur, šis un tas jāmaina. Ja režisors savā uzvedumā *ir ielūkojies*, viņam tas jāpieņem pat tad, ja viņš jūt, ka tam vajadzētu būt citādam. Tas ir pats svarīgākais! Maz ir tādu režisoru, kuri būs pilnībā apmierināti ar savu uzvedumu. Ja režisors strādā ar jauniem cilvēkiem un tādiem aktieriem, kuri vēl nav iemiesojušies teātrī, viņam jāzina, cik viņi spējīgi. Ja režisors nav apmierināts ar uzveduma aktieriem to ierobežoto spēju dēļ, viņam tomēr jāsaprot, ka viss, ko viņš no tiem var sagaidīt, – ir izaugsme tieši uz šīs skatuves. Ja valda vienotība, labs tēlojums, dzīvīgums, spēles prieks, uzvedumu ir vērts noskatīties.

Režisora lampu drudzis

Ja režisors pats savu izrādi nevarēs pieņemt, viņa emocionālās problēmas pāries arī uz aktieriem. Tad viņam būs lampu drudzis. Viņš nomocīsies ar domu, kā skatītājs uzņems un kā viņam patiks režisora sniegums. Šīs izjūtas ir jānoslēpj. Jau pats uzveduma veidošanas process rada dabisku uztraukumu. Ja režisors tam pievienos vēl savas histēriskās izjūtas, tās pielīps arī viņa aktieriem, šajā laikā viņš varētu būt neiecietīgs, ātrs, un to vajadzētu paskaidrot saviem aktieriem, brīdinot, ka tā varētu turpināties, kamēr tiks panākts visu aspektu unisons. Aktieri atbildēs ar sapratni.

Režisors, kurš tramdīs savus aktierus līdz beidzamajai minūtei, cerēdams no viņiem izspiest vēl vairāk, uzvedumam nekādā ziņā nepalīdzēs. Viens padoms, kā novērst šo lampu drudzi, – beidzamajās mēģinājuma stundās dot uzveduma novērtējumu visos tā tehniskajos aspektos.

Grims un aktieris

Šis ir labākais laiks, lai apgūtu personāžu grimēšanas mākslu, sevišķi, ja uzvedumā ir fantastikas elementi, kas prasa neparastu grimu. Laiks, ko pavadīsit, izmēģinot grimu un ļaujot aktieriem eksperimentēt ar saviem personāžiem, palīdzēs darbā uz skatuves. Tāpat kā uzrakstītais lomas teksts kļūst par daļu no paša aktiera, tā arī grimam ir jākļūst par daļu no viņa, vislabāk, ja katrs aktieris, piepalīdzot pieredzējušākiem kolēģiem, attīsta pats savu grimēšanas māku, nekā ļauj sevi grimēt citam. Kad vien tas iespējams, iedrošiniet, lai aktieri kārtīgi izpēta savus personāžus. Būtu labi, ja pie jaunajiem aktieriem atnāktu (bērnu uzvedumā, piemēram, "Pepija Garzeķe") kāds profesionāls klauns no cirka un pastāstītu gadījumus no klaunu dzīves aizkulisēm, kā arī to, ar kādu cieņu katrs klauns nogrimē savu seju, nevis tikai piešķir tai smieklīgu izskatu. Cirkā katrs klauns nopietni strādā, lai padarītu savu seju vienreizēju, neatkārtojamu un atšķirīgu no citu klaunu sejām.

Pēc vienas vai divām nodarbībām katram aktierim ieteicams izveidot savu grima shēmu un to lietot kā rokasgrāmatu. Ja grima māksla iekļauta topošo aktieru apmācībā kā studiju priekšmets, to var sākt mācīt bērniem no sešu gadu vecuma (jauno aktieru apvienībā nav nekāds brīnums, ja septiņgadīgais palīdz uzlikt grimu piecgadīgajam, diez vai mājās viņš pats sev var matus saķemmēt?). Ar grimu, tāpat kā ar teātra kostīmu, ir jājūtas ērti un pārlicinoši. Grimu pirmo reizi jālieto ne jau pirmizrādes dienā. Taču grims nedrīkst pilnīgi nomaskēt aktieri, šādā veidā radot fasādi, aiz kuras paslēpties. Aktiera seju vajag redzēt un pazīt, tai ir jābūt viņa tēla papildinājumam, bet ne pamatam.

Gandrīz pilnīga grima izslēgšana, sevišķi, ja jaunajam aktierim ir jāspēlē vecāka cilvēka loma, bieži dod pieredzi gan aktieriem, gan skatītājiem. Tas, protams, vairāk attiecas uz improvizācijas teātra aktieriem, kur cepure, lakats, spieķis vai bārda ir viss kostīms un grims, ko aktieris maina no lomas lomā. Tas aktieriem liek būt par *teātra spēlētājiem*. Kā tādus viņus parasti redz arī skatītāji, tādējādi palīdzot *radīt artistisko piesaisti*, kas būtiski iekļauj skatītājus uzvedumā.

Kostīmu parāde

Kostīmu parādi ieteicams organizēt kopā ar grima mēģinājumu. Īsumā šī parāde ir šāda: aktieru grupiņa, saģērbusies kostīmos un nogrimēta,

lai režisors varētu redzēt, kādi viņi izskatās, kad ir ieslēgtas visas gaismas. Izmaiņas var ātri izdarīt, līdz viss nostājas savā vietā. Ja nav laika tikai kostīmu parādei vien, to var apvienot ar mēģinājumu.

Kostīmu parāde var būt gan garlaicīga, gan interesanta, tas atkarīgs no režisora. Ja iespējams, režisoram kostīmu parāde jāieplāno tādā laikā, kad aktieri nav noguruši un aizņemti ar kaut ko citu. Tā nedēļu pirms pirmizrādes var padarīt par atslodzes laiku, nevis vadīt to saspringumā un stresā. Kostīmu parāde nedrīkst kļūt par papildu slodzi mēģinājumos. Lai kostīmu parāde būtu pilnvērtīga, režisoram būs jāveltī daža laba lieka stunda, tā būs atkarīga arī no lugas žanra un trupas lieluma.

Pirmais ģenerālmēģinājums

Pastāv kāds sens ticējums: *ja ir slikts ģenerālmēģinājums – būs labs uzvedums*. Patiesībā tas nav nekas cits kā acīm redzama cenšanās iedvest aktieriem drosmi. Pirmajā ģenerālmēģinājumā ir jācenšas cik vien iespējams izvairīties no spriedzes un histērijas, neskatoties uz iespējamo samulsumu, kāds varētu rasties. Ja sāk likties, ka uzvedums ir tāds kā nedzīvs, tas ir labāk, nekā haoss uz skatuves...

Ja reiz priekšgars ir atvēries, pirmo ģenerālmēģinājumu nekādā ziņā nedrīkst pārtraukt. Bet līdzīgi tam, kā notika, visu lugu *izņemot* cauri, režisoram jāpieraksta piezīmes un pēc katra cēliena viss jāpārrunā ar trupu, lai varētu noslīpēt negludumus un pielabot kļūdas. Bet jārunā tikai par to, ko varētu mainīt, nedevalvējot jau ieguldīto darbu.

Ja režisors nav *labi ielūkojies* savā uzveduma ģenerālmēģinājumā, viņš to nekādi nepaspēs beidzamajās stundās pirms pirmizrādes. Režisoram jātic pašam sev un saviem aktieriem. Pirmais jebkuras lugas ģenerālmēģinājums parasti it kā saplacina drosmi, bet otrais, tāpat kā pieņemšanas izrāde, kad jāuzstājas lūgtu viesu priekšā, – liks aktieriem koncentrēties un rādīt labāko sniegumu.

Lugas papildu caurskatīšana

Publika nesaskatīs kļūdas uz skatuves, jo tā taču nezina, kā režisors iecerējis interpretēt lugu. Un aktieris nekad nedrīkst parādīt skatītājiem, ka viņam *nogājis greizi*. Skatītāji zina tikai to, ko aktieri viņiem parāda. Šī lugas papildu caurskatīšana trupu nostādīs uz kājām (tieši pirms ģenerālmēģinājuma), paskaidrojiet aktieriem, ja kāds pieļautu kļūmi –

nevietā iesmietos, aizmirstu tekstu u. tml., visai trupai jāpalīdz to *piesegt* un jāturpina spēlēt ainu. Ja to neizdara, cēlienu vajadzēs sākt no jauna...

Piemēram, ja kāds aktieris kļūdās otrā cēliena pašās beigās un neviens viņu nav piesedzis, režisoram ir mierīgi ir jāpasaka: "Sāksim, lūdzu, otro cēlienu no gala..." Un aktieriem atkal nāksies doties atpakaļ uz turieni, no kurienes tikko atnākuši...

Pēc kādiem pāris *sāksim no gala*, režisors redzēs, kā visa trupa metīsies virsū grēkāzim, kura lempības dēļ tas ir noticis. Tādā gadījumā režisoram vajag atgādināt aizvien no jauna – lai uzvedums ritētu raiti, par to ir atbildīga visa trupa, tāpat kā visai trupai jānosēd kāda aktiera kļūdīšanās.¹

Tā būs vispilnīgākā trupas darba pieredzes izpausme.² Tas prasa īpašu disciplīnu no katra aktiera, jo tagad viņš ir tieši atbildīgs par visu trupu un par uzvedumu pilnībā. Tajā pašā laikā rodas arī drošības apjaušana, jo, lai kāda krīze vai briesmas, visa trupa nāks viņam palīgā.³

Vispār aktieriem patīk šie lugas papildu caurskatīšanas pasākumi, tie visu laiku uztur viņu modrību, lai ik brīdī varētu *piesegt* savu līdzspēlētāju, ja tas būtu vajadzīgs. Pēc pāris šādiem mēģinājumiem izrāde ritēs raiti, kaut vai iebruktu teātra griesti.

Uzvedums

Skatītājs – beidzamais spieķis velosipēda ritenī, un viņa attieksme ne tikai pret lugu, bet arī pret tās izpildījumu ir ļoti svarīga. Taču ar izrādi vēl nav pielikts punkts. Tā ir tikai pieliktā darba un radošā procesa vainagojums, un tajā jāiesaistās arī skatītājam.

Neviens nedrīkst publiku izmantot pašslavināšanai vai sevis reklamēšanai. Ja tas tiks darīts, viss aktieru un režisora ieguldītais darbs būs vējā. No otras puses, ja publika labi sapratīs uzveduma vispārējo koncepciju, aktieriem būs bauda sniegt izrādes. Viņi izjutīs publikas pulsu tāpat, kā publika aktieru sirdspukstus. Skatītāju atbilde būs augsts aktieru darba novērtējums. Lai aktieri izjustu šo publikas pozitīvo attieksmi, ir ļoti vēlams dot, cik vien iespējams daudz izrāžu.

¹ Pārlasiet piezīmes par harmonisku skatuves ainu.

² Režisora nolūks nav trupu sodīt. Viņš vienkārši darbojas kā trupas daļa. Šis lugas papildu mēģinājums ir kā atšķirš aktierus no režisora, un visi paliks aci pret aci *paši ar sevi*.

³ Teātra improvizācijas, protams, ir pastāvīga pielāgošanās spēja un attapība; un pirms izrādes nav nepieciešams kaut kāds papildu caurskatīšanas pasākums.

Brīvība un radošās izpausmes tomēr nedrīkst pārsniegt lugas ietvarus. Dažkārt smieklī publikā liek aktierim apmulst un zaudēt koncentrēšanās punktu. Tas deformē attieksmi pret visu, un sevis labā aktieris centīsies katrā ziņā izraisīt publikas smieklus. Viņš kļūs par aktieri, kurš strādās tikai aplausu pēc, tātad personīgās atzišanas pēc; ja tas tā turpināsies, režisors ar viņu būs pamatīgi iekritis.

Nav viegli uzskaitīt visas problēmas, kas parādās uzveduma laikā. Bieži režisoram nākas strādāt ar nepietiekami trenētiem aktieriem vai cilvēkiem, kuri stingri turas pie aizspriedumiem attiecībā uz aktieru lomām. Šeit jāpaļaujas uz režisora pieredzi un viņa šarmu. Režisoram jācenšas, lai publikai patiktu viss uzvedums kopumā, ne tikai kāds viens vai divi aktieri, vai varbūt apgaismojums. Publikas atsaucība režisoram var palīdzēt izvērtēt savu darbu.

Daži norādījumi

1. Izrādes laikā neuzturieties aizkulisēs. Visam jābūt tā noorganizētam, ka izrādei vajadzētu ritēt gludi. Ja būs nepieciešams, varēs taču dot vienu otru norādījumu.
2. Visiem tērpiem jābūt kārtīgi sapogātiem un labi jāpiekļaujas augumam. Ja skrējējam būs jānervozē, vai tikai viņam nenokritis bikses, viņš nekad nerasniegs finišu pirmais...
3. Ja gadās iegriezties aktieru ģērbtuvēs, izturieties brīvi un draudzīgi.
4. Ja tas iespējams, starp divām izrādēm *izņemiet* lugu cauri vēlreiz, ja vien izrādes nenotiek katru vakaru. Ja tas nav iespējams, pēc katras izrādes aprunājieties ar trupu, tas palīdzēs novērst vienu otru negludumu vai kļūmi.
5. Laiku pa laikam ir ļoti lietderīgi pirms uzveduma kopā ar trupu aprunāties un to uzmundrināt.
6. Mēģinājumi laikā, kad luga jau iestudēta, liks aktieriem saglabāt koncentrēšanos, spriegumu un neļaus palaisties slinkumā, kā arī vispārināt savu sniegumu. Tas novērsīs arī paviršību.
7. Aktieriem ir jāļauj publikai izsmieties. Patrenējieties, ievērojot vienkāršu nosacījumu: ļaujiet smieklīem sasniegt kulmināciju un tad pēkšņi ar kādu kustību nomieriniet publiku.
8. Aiz kulisēm vienmēr ir jāsavaglabā visstingrākā disciplīna.
9. Aktieri uzveduma laikā burtiski izaugs, ja to veicinās labvēlīgi faktori. Skatuve ir kā rentgenuzņēmums. Ja lugas uzvedums būs nīkulīgs un

kauli trausli, tas būs redzams, tāpat kā jebkāda novirze, šajā gadījumā – neīstas, negodīgas attiecības, kā arī tēlu neprecīzs raksturojums. To aktieriem vienmēr vajadzētu ņemt vērā.¹

10. Strādājot pēc šajā nodaļā izklāstītā, jau pirmajā uzvedumā, protams, *pie-dzims* augstas kvalifikācijas aktieri, taču arī tad aktieriem ir jājūtas labi.

11. Ja sezonas beigās aktieri ir nolēmuši, ka *grožus var palaist vaļīgāk*, atgādiniet, ka viņu beidzamā izrāde skatītājiem var būt pirmā. **Baudiju-mam jānāk no paša uzveduma, nevis no lētiem aktieru trikiem.**

XVIII. PĒCVĀRDS

Katra luga ir atšķirīga, un katrai aktieru trupai savas specifiskas problē-mas, taču vienmēr ir jājūt izaugsme un radošā izteiksme. Atcerieties, ka metodes un tehniskais spožums, kas bija nepieciešams, lugu mēģinot, izaug no grūta darba mācību laikā.

Neaizmirstiet, ka izaugsme ir pretmets piespēlēšanai, ka organiska vadība ir pretmets mehāniskai vadībai, jo mehāniskā vadība ir tikai instruments. Dažreiz knipja piesišana var iedarboties daudz spēcīgāk par repliku, ja palīgā ņem bumbas mētāšanu un citas spēles, tas dod vēl lielāku stimulu repliku uztveršanai.

Mēģinājumu plāni

Šīs grāmatas autore sekojošos rīcības plānus ir veidojusi savas darbības (karjeras) laikā, strādājot ar nepieredzējušiem aktieriem. Plāni devuši ievērojamus panākumus (rezultātus), taču katrs režisors, protams, tos var papildināt un pilnveidot atbilstoši saviem ieskatiem.

Rīcības plāns pirmajam mēģinājumu posmam

Režisoram vadībai

Iesākums bērniem. Jāizstāsta lugas saturs. Domās iztēlojieties skatu-ves aprīkojumu.

Mērķis

Palīdzēt izveidot trupu. Orientēt aktieri uz skatuves vidi. Uzreiz sākt veidot skatu attiecības.

¹ Improvizācijas teātri tas tāpat attiecas uz ainu struktūru. Ja aina tikusi veidota tikai, lai būtu par ko pasmieties, *rentgens* to skaidri parādīs.

Režisors skaļi lasa lugu. Tad sastāda trupu. Var arī sastādīt trupu un tikai tad lasīt lugu.

Vairāk verveļēšanas. Pievienojiet **Kur?** ar uzzīmētu skatuves iekārtojuma plānu.

Pieaugušie sāk darbu pēc trupas sastādīšanas.

Pirmā sēdošā lasīšana: apstāšanās, labojot izrunu, uz malām jāatzīmē tipogrāfijas kļūdas.

Otrā sēdošā lasīšana:

- lasot atrast koncentrēšanās punktu vārdā – patskaņos un līdzskaņos,
- koncentrēt uzmanību uz krāsām, uz pārējiem aktieriem,
- koncentrēties uz skatuves iekārtojuma pārredzēšanu.

Pirmā cēliena *izņemšana* cauri (ar visām piezīmēm uz malām):

a) **Kur?** specifiskā pielietošana,

b) *izņemt* cauri otro un trešo cēlienu ar pierakstiem uz malām.

Izvērstā kustība:

a) lugai nepieciešamā kustība ar dziesmu, dialogu, iesaistot spēli, rotaļu,

b) lugas *izņemšana cauri* (tekstus gandrīz nelietojot).

Izņemt cauri trīs cēlienus, apstāties, ja tas nepieciešams, noskaidrot attiecības.

Iepazīstināt aktierus ar skatuves telpu. Padomāt, kā uzbūvēt skatuvei raksturīgo iekārtu.

Iemācīt vieglāk izdarīt piezīmes uz teksta malām, kā arī tuvāk iepazīt lugas saturu:

a) piešķirt vārdiem dimensijas,

b) palīdzēt izprast vārdus,

c) runātos vārdus attiecināt uz skatuves vidi.

Radīt harmonisku skatuves ainu un īstenības iespaidu:

a) elastīga pieeja skatuves aprīkojumam, brīva fantāzija,

b) harmoniska skatuves aina, režisors ievēro piezīmes attiecībā uz uzvedumu.

Darbība, lai kustības padarītu vieglas, plūstošas (netradicionāla skatuves darba organizēšana).

Attīstīt personāžu brīvu darbošanos uz skatuves; toņa noteikšana, visas trupas saliedēšana harmoniskai darbībai.

Iekļaut pēc iespējas vairāk jaunu darbību.

Spert pirmo soli, lai dotu aktieriem iespēju apjaust visa uzveduma kopumu vienā veselā.

Kontakts

Ja teksts ir ļoti grūts, to var paņemt līdzī uz mājām.

Aklums (bez teksta)

Lasišana sēžot

Koncentrēšanās uz vārdiem:

- koncentrēties darbībai,
- izvērst skaņu,
- sazināties pāri lieliem attālumiem (*Kur?*),
- mēģināt pēc iespējas vairāk laukā.

Izpēte un pilnveidošanās jāveic visā mēģinājumu periodā. Tas nāks par labu satura izpratnei un attiecību nostiprināšanai.

Plāns otrajam mēģinājumu posmam

Režisoram vadībai

Mēģinājums atslābinātā stāvoklī.

Jāsāk reizi nedēļā *ņemt cauri* visu lugu. Daļēji jālieto vajadzīgie kos-tīmi.

Nekādu pārtraukumu.

- Atsevišķu cēlienu mēģinājumi. Pārtraukt un atkal atsākt.
- Skatuves kustības – vai iekļāvāties tajās?

Piespiest aktierus redzēt citam citu, nostiprināt skatuves attiecības.

Parādīt, kā mēģinājumos lietot metodes atslābinātā stāvoklī, kamēr tekstu lasa mājās.

- Attīstīt *sesto* prātu, nostiprināt skatuves vidi un likt aktieriem apzināties savu vietu tajā,
- attīstīt valodu, novēršot neveikumu un stīvumu,
- repliku, piezīmju uztveršana,
- attīstīt balsi.

Mērķis

Lai novērstu bažas. Palīdzēt aktieriem iztēlē pārredzēt skatuvi (ieskaitot arī pašiem sevi). Parādīt, ka dialogs ir lugas organiska sastāvdaļa.

Lai panāktu nepārtrauktību un veicinātu aktieru pilnveidošanos.

- Vispārīga lugas kvalitātes līmeņa paaugstināšana.
- Dot norādījumus darbībai.

1. Improvizācijas par lugas problēmām (konflikts).

2. Improvizācijas ārpus skatuves.

Kas ir aiz?

Vervelēšana.

Atsevišķu detaļu fokusēšana.

Bez kustībām.

Aktieriem daļēji jābūt tērptiem kostīmos. Jāapgūst darbošanās ar sarežģītiem rekvizītiem, jāpārbauda biogrāfijas, mēģinājumi ar basām kājām.

Strādāt ar problēmām, kas izriet no situācijām lugā – atgriezeniskās lomas.

Atsevišķu detaļu fokusēšana. Ja lugā ir grūti attēlojamās ainas, pamēģiniet ar citu pieeju; spēlējiet spēles, lietojiet izplatījuma vingrinājumus.

Nostiprināt personāžu individuālo tēlu un grupas attiecības, palīdzēt masu skatos.

Padarīt grupu dzīvu un saliedēt to skatuves ainām.

Atsvaidzināt vārdu un zemtekstu nozīmi. Radīt uz skatuves kaut ko jaunu.

Rast jaunu enerģijas pieplūdumu no dziļākiem avotiem.

Dot aktieriem turpmākās norādes, lai palīdzētu veidot tēlu.

Palīdzēt izprast lomas iekšējo būtību, tēlu un visu lugu kā vienu veselumu.

Noņemt neveiklumu, nogludināt ceļu kompleksai skatuves elementu apgūšanai. Dot jaunu izpratni.

Plāns trešajam mēģinājumu posmam

Režisoram vadībai

Režisors vēlreiz pārlasa lugu. Biežāk jāizņem *cauri* visa luga bez pārtraukumiem.

Grimēšanas mēģinājumi.

1. Atsevišķu cēlienu mēģinājumi, tos pārtraucot un atsākot. Sarežģītāka skatuves iekārtojuma ieviešana.

2. Ēnu spēle. Uznākšana uz skatuves un noiešana. Sākums un beigas.

Mērķis

Pilnīga iemiesošanās teātra gaisotnē. Lai uzvedums ritētu raiti.

1. Dot garīgu pacēlumu visiem lugas aspektiem.

2. Palīdzēt fiziski iedzīvināt jūtas, uz skatuves radīt jaunu veidojumu, rast enerģijas pieplūdumu.

3. Darbs ar replikām, valodas izkopšana.

Atsevišķu detaļu fokusēšana.

Skatuves kustības.

Īpaši jāizlasa visa luga vēlreiz.

Beidzamā mēģinājumu nedēļa.

Tehniskās sagatavotības pārbaude, kostīmu parāde. Grimēšanās mēģinājums.

Pirmais ģenerālmēģinājums.

Otrais ģenerālmēģinājums.

Pieņemšanas izrāde.

Atpūtas diena.

Pirmā publiskā uzstāšanās.

Stingri ievērot tempu, iekļauties laikā.

Dot aktieriem dziļāku lomas izpratni, izcelt atsevišķus spēles momentus. Atbalstīt.

Grupai jādarbojas kā vienai veselai vienībai. Aktieri uzveduma laikā pārdzīvos krīzi. Jāspēj citam citu atbalstīt un palīdzēt.

Visu tehnisko aspektu apvienošana.

Visam jābūt pilnīgi gatavam. Jāstrādā ar pilnu atdevi, gaidot publikas atsaucību.

Atslābināties pēc saspringtā beidzamās nedēļas darba.

Izmantot visas savas radošās spējas.

Režisora darbs ar aktieri-bērnu¹

Lielākā daļa neparasto metožu aktieru apmācībai un režisūrai, kas ievietotas šajā rokasgrāmatā, izstrādātas, lai saglabātu spēles prieku bērniem vecumā no 6 līdz 16 gadiem, kamēr viņi nolemj sevi veltīt lielajai mākslai. Mūsu zēni un meitenes var iemācīties ne tikai izrādīties, bet gan spēlēt teātri. Bērniem iedvest siltu, entuziasma pilnu mīlestību uz teātri, tāpēc viņu uzvedumi ir reāli, bagāti un vitāli, tie sagādā prieku un paliek ilgi atmiņā.

Bērni var un viņiem vajag spēlēt bērnu lugas. Diemžēl parastais skatītājs nenovērtē aktieri-bērnu. Bieži vien par talantu tiek uzskatīta apsviedīga pieaugušo imitēšana. Nav vajadzīgs bērnu norāt par to, ka viņš atdarina pieaugušo aktieri, šo parādību nevajag arī apiet, ir tikai jāierobežo bērna pieredze attiecībā uz augsto dramatisko teātra spēli.

¹Apmainot vārdu *bērns* pret *neprofesionāls aktieris* un *pieaugušais* pret *profesionāls aktieris*, jau iepriekšējo nodaļu kontekstā redzam, ka viena un tā pati problēma skar arī vecāka gadagājuma aktierus.

Divpadsmitgadīgs bērns nevarēs notēlot nelieta ar tādu pašu psiholoģisko izpratni kā pieaugušais, tas arī nebūtu labi, ja viņš tā darītu. Taču bērns-aktieris var uzturēt sava personāža vadlīniju un pilnībā atdot savu enerģiju lomai. Tāpat kā pieaugušais, viņš var attīstīt dažas fiziskās īpašības, kuras šajā lomā pilnveido un liek sakāpināt skatītāju interesi (sk. XII nodaļu).

Protams, ir arī lugas ar pieaugušo personāžiem, kuras bērniem nav piemērotas; šādas lomas aktierus-bērņus var sabojāt. Bet, no otras puses, šis pats bērns var labi spēlēt pieaugušo lomu, sevišķi, ja tajā ieliek fantāziju. Aizkulišu darbā 11 g. v. dekorators savu pienākumu var veikt ne sliktāk par pieaugušo, 12 g. v. gaismas meistars lieliski tiks galā ar gaismām. Izrādes vadītājam ir jābūt pieaugušajam, bet viņa palīgam-bērnam ar savu autoritāti jānodrošina disciplīna.

Losandželosā Jauno aktieru kopa ar saviem 6–16 g. v. bērniem desmit gadus uzstājās visas pilsētas skatītājiem, un pilsētas lielākie laikraksti par viņiem regulāri rakstīja teātra dzīves apskatos.

Jaunie aktieri bauda cieņu par labu spēli un spirdzinājumu, ko viņi veltī skatītājiem.

Bērni kā aktieri spēlē var būt tikpat saistoši kā pieaugušie, viņi skatītājiem var sniegt īstu baudu, var iemācīties tikt galā ar jebkuru krīzi, ja tāda atgadītos.

Kad Jauno aktieru kopa pārtapa par Čikāgas spēlmaņiem, viņu spēja iekļauties citā lomā (palīdzēja improvizācijas treniņos gūtā skola) ar dažiem mēģinājumiem bija tik liela, ka viņi iztika gandrīz bez dublieriem. Ikvienu norādi aiz kulisēm jaunie aktieri veica bez grūtībām (improvizācijas teātrī), vienkārši un nemāksloti.

Grūtības mēģinājumos ar bērniem rodas, ja pieaugušie sāk regulēt viņu dzīvi. Bērns, protams, nevar visu savu laiku un uzmanību veltīt tikai teātra spēlēšanai. Bērns, piemēram, nevar skaidri precizēt, vai ieradīsies uz mēģinājumu, ja mamma ar viņu nolems iet kaut kur citur. Mēģinājumi nevar būt pārāk gari, jo bērniem parasti ir skolas un mājas darbi, sporta nodarbības, mūzikas stundas.

Dažas papildu norādes darbā ar 15 g. v. bērniem.

1. Neesiet teātrī "skolotājs". Šeit ir tikai režisors un aktieri.
2. Lai vienmēr būtu pieejams kāds pieaugušais palīgs, parasti tas ir izrādes vadītājs. Izrādes laikā ne vecākiem, ne režisoram nav atļauts uzturēties aiz kulisēm. Jauno aktieru kopā stingri bija jāievēro noteikums, ka režisors

izrādes laikā nedrīkst atrasties aiz kulisēm. Zēni un meitenes zināja, ka viņiem nav tiesību to prasīt.

3. Kā bērniem, tā pieaugušajiem jābūt iznācienu (arī mēģinājumu) sarakstam, plānam, kuru viņi lieto.

4. Viss organizētais aizkulišu darbs, kas aprakstīts šajā nodaļā, ir domāts bērniem.

5. Visi norādījumi un ieteikumi mēģinājumiem jāievēro kā bērniem, tā pieaugušajiem.

6. Ja bērni ierodas spēlēt teātri pēc skolas, jāparūpējas, lai viņi varētu paēst. Izsalkušiem parasti zūd vajadzīgā enerģija.

7. Atkārtoti atgādiniet bērniem, ka *skatītāji nezina, par ko ir luga*, un visādas neizdošanās var uztvert – *tā vajadzēja*.

Amatieriskuma novēršana

Daudzi no mums būs noskatījušies izrādes, kurās uzstājas bērni vai arī neprofesionāli aktieri. Izņemot dažus spožus dabiskā talanta uzplaisnījumus vai spontanitātes mirkļus, tur parasti ir maz veiksmju. Aktieriem traucē pārlietu lielā bijība vai arī nepietiekama skatītāju un paša teātra izpratne.

Šajā nodalījumā ir izklāstītas dažas jauno un nepieredzējušo aktieru *amatieriskās* īpašības. Tas palīdzēs režisoram labāk saskatīt to cēloņus un norādīs uz izcelsmi, kā arī ieteikti vingrinājumi, kā aktieriem vieglāk atbrīvoties no trūkumiem.

Par aktieri amatieri

1. Viņam ir lielas bailes no skatuves (lampu drudzis).
2. Viņš nezina, ko darīt ar savām rokām.
3. Viņam ir ļoti neveiklas skatuves kustības, šaudās šurp turp, bezmērķīgi staigā pa skatuvi.
4. Viņam ir tāda sajūta, ka vajadzētu apsēsties.
5. Tekstu runā stīvi, automātiski, bieži to aizmirst.
6. Neskaidri izrunā vārdus, steidzas.
7. Parasti labo vārdus un teikumus, kurus pasacījis nepareizi.
8. Čukst līdzī pārējo aktieru tekstu.
9. Nerada dzīvu skatuves spēli.
10. Neizjūt kopsakaru.

11. Izlaiž tekstu, cenšas pēc iespējas ātrāk norunāt savu tekstu.
 12. Nejūtas ērti savā skatuves kostīmā, grims izskatās kā pielīmēts.
 13. Savu tekstu it kā *deklarē*, bez kontakta ar pārējiem.
 14. Izrādās.
 15. Neizjūt savu tēlu.
 16. *Salūst* uz skatuves.
 17. Baidās pieskarties partneriem.
 18. Neprot modulēt ne balsi, ne izjūtas.
 19. Neievēro režisora norādes.
 20. Paviršas skatuves attiecības ar pārējiem aktieriem.
 21. Mēdz atbalstīties (pieturēties) pie skatuves rekvizītiem un dekorācijām.
 22. Kļūst pats sev par publiku.
 23. Nekad neieklausās pārējos aktieros.
 24. Nav kontakta ar skatītājiem.
 25. Vērš acu skatienu uz leju (neskatās uz līdzspēlētājiem).
- Briesmīgs saraksts, taču lielajam vairākumam bērnu un amatieru piemīt vismaz desmit, ja ne vairāk, no šeit pieminētajām īpašībām.

Cēloņi un to novēršana

1. Lampu drudzis (bailes no uzstāšanās uz skatuves) ir bailes no sprieduma. Aktieris baidās no kritikas, baidās būt smieklīgs, ka varētu aizmirst tekstu utt. Ja lampu drudzis pārņem pieredzējušu aktieri, tas parasti ir pārmērīgi stingras *dresūras* rezultāts. To var pārvarēt, sev pamatīgi iestāstot, ka *jābūt unisonā ar skatītāju, ir jārāda, nevis jāstāsta*.
2. Vairākums nenobriedušu aktieru lieto tikai muti un rokas. Ja studisti iemācās darboties ar visu ķermeni, nerodas problēma – ko darīt ar rokām? Faktiski roku problēma nekad neradīsies, ja studisti būs sapratuši koncentrēšanās punkta ideju, jo tad viņiem vienmēr būs savs fokusēšanās centrs, kamēr vien viņi atradīsies uz skatuves.
3. Neveiklas skatuves kustības parasti rodas, pildot uzspiestu rīkojumu. Tā vietā, lai ļautu kustībai raisīties saskaņā ar skatuves realitāti, aktieris cenšas atcerēties, tad viņa kustības patiešām būs neveiklas. Te var palīdzēt vingrinājums ar priekšmetiem.
4. Nepieredzējušam aktierim tā vien gribas apsēsties uz skatuves vai arī pamīņāties, it kā slēpjoties no skatītājiem. Viņam nav uz ko fokusēties,

tāpēc arī nav motivācijas tam, kāpēc viņš tur pašlaik atrodas. Šeit var palīdzēt vingrinājums “*Kur?* ar šķēršļiem”.

5. Automātiska teksta lasīšana rodas, ja nespēj radīt realitātes izjūtu. Vārdu citēšana aktierim kļuvusi svarīgāka par vārdu nozīmi un savstarpējo attieksmi. Dialoga vietā palikuši tikai vārdi. Jāpārskata iepriekš analizētās tēmas “Dialogs”, “Kā redzēt vārdu”, “Vervelēšana”, “Vingrinājumi atslābinātā stāvoklī”, “*Kur?* iedzīvināšana”.

6. Neskaidra izruna un sasteigta runa parasti rodas tad, kad aktieris nespēj saprot, ka viņš un skatītāji ir viens vesels teātra elements. Neskaidrai izrunai par cēloni var būt arī automātiska lasīšana. Ja aktierim patiešām ir valodas defekts, nepieciešami terapeitiski vingrinājumi. (Sk. VIII nodaļu).

7. Ja aktieris pasaka vārdu vai pat veselu teikumu nepareizi un pēc tam to pilnībā atkārtoti pareizi, tas ir piemērs tam, ka vārdi iekalti mehāniski, bez izpratnes, un tas savukārt ir parāds spontānitātei. Mēģinājumos mehāniska vārdu atkārtošana var izraisīt veselu rindu nevēlamu parādību. Sastapšanās ar krīzes situāciju uz skatuves var kļūt par aktiera otro dabu. Neatļaidīgi trenējoties, aktieri var iemācīties ar improvizācijas palīdzību atrisināt jebkuru problēmu, ja gadās, ka teksts piemirsies (I nodaļa).

8. Čāpstināšana līdz citu aktieru vārdiem parasti notiek tad, ja tekstu mācās pārāgri, ja atļauj jauniem aktieriem ņemt tekstu līdz uz mājām, kur viņi to mācās no galvas.

9. Spēja radīt dzīvu un harmonisku skatuves spēli rodas, tikai patiesi izprotot grupas savstarpējās attiecības (VI nodaļa).

10. Jāiemācās vispusīgi iekļauties teātra realitātē, saredzot arī pārējos aktierus.

11. Aktieris neievēros replikas un nevarēs iekļauties tempā, ja nejutīs publiku un savus līdzspēlētājus. Noderīgi visi vingrinājumi, kas attīsta jūtīgumu.

12. Amatieris skatuves kostīmā un grimā var justies neveikli, ja viņš nebūs izpratis visus lugas elementus kā vienu veselu (tēmu, līdzspēlētājus, skatuves attiecības utt.). Vai arī sarežģītais kostīms viņam ir iedots tikai pēdējā mēģinājumu posmā.

13. Spēlēt deklamējot vai pārspīlēti emocionāli parasti mēdz tie aktieri, kuri maz saskārušies ar skatuvi. Viņu spēle ir ekscentriskā vai galēji sasaistīta, ja aktieris nespēj atstāstīt vārdus savam līdzspēlētājam, kā arī reaģēt uz viņa dziļākajām jūtām un to, kas tās izraisījis (XI nodaļa).

14. Šī problēma ir vai nu pārāk *gudram* bērnam vai pagalam *sliktam* aktierim, šādi indivīdi tikuši orientēti vai nu uz slavināšanu vai nopelumu, līdz ar to *zaudējuši* paši sevi (I nodaļa).

15. Ikvienam ir dabiska izjūta tēla raksturošanai dažādās pakāpēs (XII nodaļa).

16. Ja aktieris *izkrīt* no lomas, tas nozīmē, ka zaudēta savstarpējo attiecību harmonija un līdz ar to arī koncentrēšanās punkts.

17. Tā ir gan pretestība, gan bailes no iesaistīšanās; vingrinājumi "Kontakts", kā arī "Dot un ņemt" viesīs drošības sajūtu, ko parasti apgūst nodarbībās.

18. Prasībām neatbilstošu izvirzīšanos veicina bailes no līdzspēlētājiem vai arī tas, ka viņi varētu izturēties nevērīgi, to pašu amatieris attiecina arī uz publiku.

19. Nespēja sekot norādījumiem bieži rodas objektivitātes trūkuma pēc vai arī prasībām neatbilstošas režisora un aktiera saskarsmes pēc. Aktieris vēl nevar būt pilnīgi brīvs, lai uzņemtos atbildību par grupu. "Televīzijas vingrinājums" dos studistam ieskatu režisora problēmās.

20. Aktieris, kuram tikpat kā nav skatuves attiecību ar saviem līdzspēlētājiem un ar lugu, atrodas uz teātra paša zemākā pakāpiena. Tad var palīdzēt spēles vai vingrinājumi ar visas grupas iesaistīšanos.

21. Ja aktieris uz skatuves gausi kustas, pieturēdamies te pie viena, te otra krēsla, viņu māc bailes no publikas. Ar to parasti sastopas neprofesionāli teātri. Palīdzēs vingrinājumi, kuros iesaistīta visa grupa, jāveicina, lai aktieri un skatītāji būtu viena vesela vienība.

22. Kad aktieri neatrodas uz skatuves, bet pārtapuši par skatītājiem, viņi vēlas saņemt gandarījumu, šoreiz viņu koncentrēšanās punkts – viņi paši.

23. Svarīga problēma ir neieklausīšanās otrā aktierī. Tas nozīmē, ka skatuves attiecību pavediens samudžināts vai nekas nav saprasts. Šeit sevišķi noderēs vingrinājums "Aklums", kas domāts, lai iespēju robežās samazinātu šo neklausīšanos.

24. Aktierim, kurš pilnībā ir iemiesojies teātra gaisotnē, publikas atbildes reakcija liksies dabiska. Atcerieties, katra aktiera alfa un omega ir atziņa *Aktierim ar publiku ir jābūt unisonā*.

25. Aktiera pasaule dažkārt ir pastmarkas lielumā. Izklūt plašākā telpā un pārvarēt bailes viņam palīdzēs sekojoši vingrinājumi: "Kas ir aiz?", "Izplatījuma substance", "Sauciens no liela attāluma", "Izvērsta kustība". "Kontakts" un "Acu kontakts" novērsīs bailes pavērties uz otru aktieri.

1999.–2001. gadā nāk klajā!



Trijos sējumos tiek apkopotas bijušo un esošo teātra un kino dzīves veidotāju – aktieru, režisoru, operatoru, scenogrāfu, komponistu un kostīmu mākslinieku biogrāfijas. Katrā sējumā ap 800 ilustrāciju, katras grāmatas apjoms 30 iespiedloksnes.

Pirmais sējums (464 lpp.) ir jau laists klajā un to var iegādāties grāmatnīcās, arī apgāda "Preses nams" grāmatnīcā – Balasta dambī 3, Rīgā, LV-1081.

Tālr. 7062241

1999.-2001. gada
nāk klajā!



Spolina V.

Sp 750 Teātra spēles – improvizācijas. – R.: “Preses nams”, 1999.–296 lpp.

Violas Spolinas grāmata “Teātra spēles – improvizācijas” angļu valodā ir izdota vairākkārt (deviņdesmitajos gados Amerikā vien trīs reizes), tā tulkota arī citās valodās. Šīs grāmatas pamatā ir 1963. un 1983. gada amerikāņu izdevumi un autores visjaunākās atziņas. Viola Spolina pārlicinoši pauž savu autores viedokli, arī terminoloģija nav starptautiski universāla. Darbs ir praktiska teātra spēļu – improvizāciju rokasgrāmata tiem, kas vēlas nodarboties ar teātra mākslu un izmanto šo metodiku ar teātri tieši nesaistītā jomā.

OBLIGĀTAIS
EKSEMPLARS

45

LĀTVIJAS NĀCIONĀLĀ BIBLIOTEKĀ



0301007603

2000-4

L 17



Grāmata tulkota vairākās valodās, tā likusi sarosīties ne tikai teātrim, tā ietekmējusi izglītības un kultūras jomu, psiholoģiju un ekoloģiju, jo autores ieteiktajām spēlēm ir ļoti lieli panākumi daudzās mācību programmās. Grāmatā padomu var pasmelt, gan aktiermeistariņu apgūstot, gan biznesa lietas kārtojot, gan jaunu darbavietu meklējot. Spolinas teorija ir devusi iedvesmu televīzijas ļaudim, teātra un kino māksliniekiem, turklāt to vēl joprojām izmanto Amerikas un Rietumeiropas skolu un pašdarbības teātru režisori.

ISBN 9984-00-367-1



9 789984 003672



PRESE
NAMS