

LIETUVOS MUZIKOS IR TEATRO AKADEMIJA

**Olga Lapina**

**IMPROVIZACIJA KAIP KŪRYBINĖ STRATEGIJA  
SPEKTAKLIO KŪRIMO PROCESE**

Meno doktorantūros projekto tiriamosios dalies santrauka

Teatras ir kinas (W400)

Vilnius, 2018

Meno doktorantūros projekto tiriamoji dalis rengta 2015–2018 m. Lietuvos muzikos ir teatro akademijoje

**Tiriamąo darbo vadovė:**

Doc. dr. **Ramunė Balevičiūtė-Liugienė** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H, teatrologija)

**Meno doktorantūros projekto tiriamoji dalis ginama Lietuvos muzikos ir teatro akademijos Teatro ir kino krypties taryboje.**

**Taryba tiriamajam darbui ginti:**

**Pirmininkas:**

Prof. **Vytautas Anužis** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, teatras ir kinas W400, vaidyba)

**Nariai:**

Prof. **Aidas Giniotis** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, teatras ir kinas W400, teatro režisūra)

Prof. dr. **Rasa Vasinauskaitė** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H, teatrologija)

Prof. dr. **Aušra Martišiūtė-Linartienė** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, humanitariniai mokslai, filologija 04H)

**Tomasz Ciesielski** (Lodzės universitetas, Lodzės muzikos akademija, teatras, vaidyba)

**Recenzentė:**

Prof. dr. **Ramunė Marcinkevičiūtė** (Lietuvos muzikos ir teatro akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H, teatrologija)

Meno doktorantūros projekto tiriamoji dalis bus ginama viešame Lietuvos muzikos ir teatro akademijos Teatro ir kino krypties tarybos posėdyje 2018 m. birželio 5 d. 10 val. Lietuvos muzikos ir teatro akademijos Vargonų auditorijoje.

Adresas: Gedimino pr. 42, LT-01110, Vilnius, Lietuva.

Tel. (+370-5) 261 26 91, faks. (+370-5) 212 69 82

Meno doktorantūros projekto tiriamąją dalį galima peržiūrėti Lietuvos muzikos ir teatro akademijos bibliotekoje.

## ĮVADAS

Improvizacijos sąvoka vartojama labai plačiame kontekste: tai ir skirtingose meno srityse naudojama atlikimo technika, ir aiškiais principais apibrėžtas žanras, ir plačiąja prasme laisve bei kūrybiškumu pagrįstas veikimo režimas, ir buitine prasme bet koks spontaniškas, iš anksto nenumatytas reiškinys. Todėl šios sąvokos vartojimas profesionaliame teatre yra ir patogus, ir problemiškas, nes bandant sukonkretinti ir susisteminti profesionalios improvizacijos dėsnius sunku atsikratyti plataus buitinio improvizacijos prasmų spektro. Psichologijos srityje improvizacijos atributai, tokie kaip laisvumas, nepriklausomumas ir lankstumas, yra sveikintini ir netgi geidžiami šiuolaikinės asmenybės bruožai. Iš tiesų, gebėti patogiai jaustis ir veikti nepastovumo, spontaniškumo sąlygomis (kitais žodžiais, improvizacijos režimu) yra šiuolaikinės visuomenės atributas, taikliai apibrėžtas Zigmunto Baumano *takiosios modernybės* koncepcijoje (Bauman, 2007). Kita vertus, pasak teoretiko, kartu su šiuo totaliu asmenybės nepastovumu ir nuolatiniu virsmu asmenybės vientisumui ir žmoniškųjų santykių integralumui gresia pavojus. Keturios postmodernybės figūros – bastūnas, turistai, valkata ir žaidėjas, turinčios pakeisti modernybės piligrimo gyvenimo koncepciją, puikiai atspindi improvizacijos kaip reiškinio kraštutinę būseną: sumaištį, anarchiją ir neatsakingumą (Bauman, 1996).

Improvizacija profesionaliame teatre turi būti suvokiama kaip dialektinis reiškinys, jungiantis raiškios laisvę ir autentiškumą su griežtais formos arba turinio reikalavimais. Improvizacija tampa efektyviu ir galingu kūrybiniu instrumentu tik derinant ją su aiškiais ir tikslingais meniniais uždaviniais. Nepaisant akivaizdaus improvizacija pagrįstų vaidybinių kūrybos metodų paplitimo, galutinėje teatro produkcijoje improvizacijos apraiškų nėra daug. Dažniausiai ji naudojama kūrybiniame procese, susijusiame su vaidmens paieškomis, dėl to vaidyboje improvizacija labiausiai siejama su kūrimu ir tyrimu, kurių rezultatai turi būti atrinkti ir patikslinti prieš tapdami nekintančiais vaidmens piešinio dėmenimis. Šiuo atžvilgiu improvizacija, kaip technika ir kaip kūrybinis principas, yra suvokiama kaip kryptinga kūrybinė strategija, apimanti skirtingus vaidmens kūrimo etapus.

Žvelgiant į spektaklio kūrimą holistiškai, improvizacijos negalima priskirti tik vaidybos kontekstui, nes vienaip ar kitaip ji liečia visus kūrybinio proceso dalyvius. Plačios vaidybinės improvizacijos studijos ir akivaizdi režisūros, dramaturgijos, scenografijos improvizacijos tyrimų stoka atskleidžia improvizacijos izoliaciją nuo spektaklio kūrybinio proceso visumos. Norint suvokti improvizacijos funkciją spektaklio kūrimo procese, būtina nustatyti bendrus šio proceso dalyvių kūrybinius vardiklius bei apibrėžti jų bendradarbiavimo kūrybinius principus, pagrįstus improvizacijos metodais. Vienas įdomiausių šios krypties modelių yra suformuluotas Michailo Butkevičiaus žaidybinio

teatro teorijoje, ne tik nagrinėjančioje improvizaciją iš režisūros perspektyvos, bet ir iškeliančioje žaidimą kaip bendrą kūrybinę teritoriją spektaklio kūrėjams. Iš tiesų, struktūruotas, tikslingas ir įkvepiantis žaidimas suteikia improvizacijai naują perspektyvų kūrybinį statusą sudėtingame ir kompleksiniame spektaklio kūrybinės strategijos formavimo procese.

**Tyrimo objektas** – improvizacija, suvokta ne tik kaip aktorinė technika, bet ir kaip specifinis kūrybinis režimas bei visavertė kūrybinė strategija, susijusi su visais spektaklio kūrimo proceso dalyviais ir leidžianti atsirasti naujoms teatro formoms. Toks santykis su tyrimo objektu yra būdingas žaidybiniam teatro modeliui, todėl tyrimas remiasi žaidybiškumo samprata ir improvizacijos kaip žaidimo atributo principais. Tyrimo eigoje sukurtų spektaklių „Žodžių fabrikas“, „Apie baimes“ ir „Kodas: HAMLET“ kūrybinė strategija inkorporuoja žaidybinius improvizacijos principus į skirtingus kūrybinio darbo etapus: režisūrinę analizę, dramaturgijos ir scenografijos formavimą, aktorinį atlikimą bei imersinio teatro formos kūrimą.

**Tyrimo tikslas** – nustatyti improvizacijos panaudojimo spektaklio kūrimo procese galimybes ir apibrėžti improvizacija pagrįstos kūrybinės strategijos principus.

Siekiant užsibrėžto tikslo suformuluoti šie **tyrimo uždaviniai**:

- ištirti improvizacijos principus ir dėsnius skirtingų tradicijų teatre bei nustatyti improvizacijos taikymo kūrybinius kontekstus;
- apibrėžti improvizacijos funkcijos pokytį šiuolaikinio teatro kontekste;
- apžvelgti žaidybinių teatro modelį bei ištirti improvizacijos ir žaidimo sąsajas;
- nustatyti improvizacijos apraiškas skirtinguose spektaklio kūrybinio proceso etapuose;
- kuriant spektaklius „Žodžių fabrikas“, „Apie baimes“ ir „Kodas: HAMLET“, praktiškai ištirti ir įvardyti improvizacijos panaudojimo kūrybinėje strategijoje būdus.

**Temos aktualumas ir naujumas.** Nors improvizacija yra vienas dažniausiai naudojamų vaidybos instrumentų, vis dar trūksta platesnio improvizacijos funkcijos suvokimo režisūros, dramaturgijos, scenografijos bei kitose su spektaklio kūrimu susijusiose srityse. Labiausiai paplitęs improvizacijos naudojimas skirtingose teatro mokyklose yra jos praktinis taikymas ugdant aktorius bei ruošiant vaidmenį, tačiau improvizacija kaip spektaklio kūrimo strategija nėra dažnas meninių tyrimų objektas. Šio tyrimo naujumas yra improvizacijos nagrinėjimas ne iš vaidybos, bet iš režisūros ir bendros spektaklio kūrybinio proceso organizacijos perspektyvos.

Minimalus improvizacijos požymis – spontaniškas veikimas „čia ir dabar“ – gali būti aptiktas visuose teatro kūrybiniuose kontekstuose, net jeigu jis nėra įvardijamas kaip toks, nes bet koks kūrybinių paieškų procesas suponuoja tyrimą,

eksperimentą, bandymą, atliekamą pirmą kartą, spontaniškai išgaunant rezultata „čia ir dabar“. Teatro praktikams yra žinomas kūrybinėse paieškose naudojamų improvizacijų pagrįstų pratimų platus spektras, tačiau juose dažnai pasigendama sisteminio požiūrio į improvizaciją kaip į kūrybinį procesą organizuojantį dėsnį, kaip į kūrybinę strategiją, laipsniškai taikomą spektaklio kūrimo procese. Šio meninio tyrimo teorinė ir praktinė prieiga prie improvizacijos apibrėžia iki šiol mažai nagrinėtus improvizacijos taikymo spektaklio kūrimo procese principus ir improvizacija pagrįstos spektaklio kūrimo strategijos formavimo metodus.

Vieną nuosekliausių improvizacijos taikymo metodų apibrėžiantis žaidybinio teatro modelis, suformuluotas Butkevičiaus, beveik nėra žinomas už rusų teatro ribų, nes pagrindinė Butkevičiaus mokinių ir sekėjų praktika yra susijusi su Maskvos teatru „Школа драматического искусства“ (Dramos meno mokykla), o vienintelė ši modelį apžvelgianti knyga *К узрвому театру* (2010, liet. „Žaidybinio teatro link“) nėra išversta iš rusų kalbos. Šis tyrimas suteikia galimybę susipažinti su žaidybinio teatro modeliu, kuris yra aktualus teatro teoretikams ir praktikams, besidomintiems žaidimu pagrįstomis teatro formomis bei improvizacija kaip efektyviu kūrybiniu instrumentu tiek vaidybos, tiek režisūros, tiek spektaklio formato kontekste.

Tyrimo naujumą užtikrina ne tiek tradicinio improvizacijos taikymo spektaklio paruošiamajame etape apžvalga, kiek improvizacijos nagrinėjimas atlikimo kontekste, kada spektaklio turinys yra kuriamas ir atliekamas vienu metu, ir tai yra viena sudėtingiausių improvizacijos formų. Psichologinio teatro tradicijoje trūksta improvizacija pagrįstų atlikimo pavyzdžių, tačiau šios formos kūrybinis potencialas šiuolaikiniame teatre yra akivaizdus ir jį būtina išsamiai panagrinėti teoriniu ir praktiniu aspektu. Tyrime siekiama išgryninti improvizacijos kaip atlikimo formos ištakas ir dėsnius bei apibrėžti jos suteikiamas kūrybines galimybes.

Su improvizacija kaip atlikimo forma yra susijęs ir kitas aktualus šiuolaikinio teatro dėmuo – interaktyvumas. Šiame tyrime interaktyvumo ir improvizacijos sampynos yra nagrinėjamos naujų teatro formų kontekste, kai improvizacija yra identifikuojama ne tik kaip vaidybos technika, bet ir kaip interaktyvi žiūrovo sąveika su spektaklio erdve. Tyrimo naujumą atskleidžia siekis identifikuoti ir praktiškai pritaikyti improvizacijos dėsnius netradicinėse ir tarpdisciplininėse teatro formose, pasitelkiant imersines strategijas bei vizualiųjų menų metodus.

Tyrimo teorinė ir praktinė dalys yra glaudžiai susijusios, nes tyrime aptarti spektakliai reprezentuoja tris atskiras improvizacija pagrįstas kūrybines strategijas, atskleidžiančias improvizacijos taikymo galimybes skirtinguose kūrybinio proceso etapuose. Šių spektaklių kūrybinių strategijų nagrinėjimas išryškina praktinius improvizacijos taikymo metodus, aktualius skirtingo pobūdžio spektaklių kūrimui.

**Tyrimo metodai.** Tyrimo objekto specifika lėmė kelių metodologinių priėgų pasirinkimą.

Improvizacijos teatro kūrybiniame procese raidai apibrėžti pasitelktas istorinis metodas, improvizacijos principai ir dėsniai išskiriami analitiniu metodu. Dviejų pagrindinių improvizacijos formų – taikomosios ir grynosios – įtakos spektaklio kūrimo procesui specifika yra nustatoma lyginamąja analize. Kadangi improvizacija pasireiškia tiek profesionalios vaidybos, tiek asmenybės raidos kontekste, tyrimui yra būdinga tarpdalykinė perspektyva, padedanti integruoti kognityvinių mokslų tyrimų rezultatus į improvizacinės vaidybos sampratą.

Glaudus improvizacijos ir žaidimo ryšys lėmė hermeneutinių priėgų tyrime panaudojimą bei žaidimo teorijos taikymą. Specifiniai žaidybiniai bruožai ir principai yra analizuojami spektaklio kūrimo kontekste remiantis žaidybinio teatro modeliu.

Nustatyti improvizacijos kaip kūrybinės strategijos principai šiame darbe yra tiriami empiriškai, atskleidžiant praktinius skirtingų, improvizacija paremtų kūrybinių strategijų formavimo metodus.

**Literatūros ir kitų šaltinių apžvalga.** Tyrime naudojama literatūra gali būti suskirstyta į keletą grupių:

1. *Literatūra, nagrinėjanti teatro teoriją, improvizacijos raidą ir skirtingais aspektais improvizaciją naudojančių teatro praktikų darbą.* Tiriant improvizacijos istoriją bei dėsnius, tyrime remtasi Anthony'io Frosto ir Ralpho Yarrow *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory* (2016), Claytono D. Drinko *Theatrical Improvisation, Consciousness, and Cognition* (2013) bei Johno Martino *The Intercultural Performance Handbook* (2004) knygomis. Teatro raidos ir šiuolaikinio teatro ypatumų apžvalgai buvo naudingi Lietuvos ir užsienio teatro teoretikų darbai: Erikos Fischer-Lichte *Performatyvumo estetika* (2015), Hanso-Thieso Lehmanno *Postdramatic Theatre* (2006), Roberto Gordono *The Purpose of Playing* (2006), Juriiaus Alschitzo *Teatro Senza Regista* (2007), straipsniai – Linos Klusaitės „Fenomenologinio kūno strategijos teatre. Teorinė perspektyva“ (2015) bei Rasos Vasinauskaitės „Metaforų teatro pabaiga. Naujasis sceninis realizmas: kūnas ir vaizdas“ (2015). Nustatant teatro, ritualo bei improvizacijos sąsajas praverė Richardo Schechnerio „Ritual and Performance“ (2002) ir Victorio Turnerio „From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play“ (1982) straipsniai bei Juriiaus Alschitzo paskaitos (2014).

2. *Profesionaliam aktoriams ugdymui skirta literatūra, improvizaciją aptariančių teatro praktikų ir pedagogų knygos, improvizacija pagrįstų aktorinių pratybų rinkiniai.* Gilinantis į praktinius kūrybinius metodus, tyrimui buvo naudingi Juriiaus Alschitzo aktoriams saviruošos principai, aprašyti knygoje *The Vertical of the Role* (2003) ir *40 Questions of One Role* (2005), taip pat psichologinio bei fizinio teatro mokyklose naudojamus pratimus analizuojančios knygos: Michelio Saint-Denis *Training for the Theatre: Premises and Promises* (1982), Lorrie Hull

*Strasberg's Method: As Taught by Lorrie Hull* (1985), Ruthos Zaporah *Action Theatre* (1995), Marko Evanso *Movement Training for the Modern Actor* (2008), Alison Hodge *Actor Training* (2010), Aleksejaus Tolšino *Импровизация в обучении актёра* („Improvizacija aktoriams ugdyme“, 2010). Svarbios informacijos tyrimui suteikė gryniosios improvizacijos atstovų, žymių teatro pedagogų Violaos Spolin (1963, 1985, 2001), Keitho Johnstone'o (1979, 1999) bei Delio Close'o (1994) knygos bei interviu.

3. *Kognityvinius procesus ir kūrybos psichologiją analizuojanti literatūra*. Atsižvelgus į glaudžius ryšius tarp improvizacijos režimo ir kūrybiškumo, taip pat į tai, kad šiuolaikinės vaidybos studijoms ypač aktualūs kognityvinių mokslų tyrimų rezultatai, darbe buvo naudojama literatūra, padedanti suvokti improvizacijos ir kūrybos procesą iš kognityvinių mokslų perspektyvos: Mihaly'o Csikszentmihalyi'o knyga *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996), Steveno Johnsono *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software* (2001), Bruce'o McConachie ir F. Elizabethos Hart *Performance and Cognition: Theatre Studies and the Cognitive Turn* (2006), Danielio Kahnemano *Thinking, Fast and Slow* (2011).

4. *Literatūra, nagrinėjanti žaidimo teoriją bei žaidybinius teatro aspektus*. Didelę reikšmę tyrimui turėjo Michailo Butkevičiaus žaidybinių teatro modelių apibrėžiantis veikalas *К игровому театру* („Žaidybinių teatro link“, 2010), žaidybiškumui skirtos Jurijaus Alschitzo paskaitos (2012–2014) bei Ramunės Balevičiūtės disertacija „Žaidybinių teatro raiška Rimo Tumino režisūroje 1978–2005 m.“ (2010). Tyrime pasirinkta prieiga prie improvizacijos iš žaidimo perspektyvos lėmė žaidimo teoriją nagrinėjančios literatūros panaudojimą: Johano Huizingos *Homo ludus* (2011), Roger Callois *Žaidimai ir žmonės* (2007), Bernardo Suitso *The Grasshopper: Game, Life and Utopia* (1978), Gregory'o Bateono „A Theory of Play and Fantasy“ (2006), Stepheno Nachmanovitchiaus „This is Play“ (2009), Ievos Steponavičiūtės *Texts as play. The Ludic Aspect of Karen Blixen's Writings* (2011). Žaidimo ir meno / teatro sampynos buvo nagrinėjamos pasitelkus Hanso-Georgo Gadamerio (1977, 1988) ir Jose Ortegos-y-Gasseto (1991, 1999) darbus.

5. *Literatūra, padėjusi atlikti praktinę tyrimo dalį ir patyrinėti kuriamų spektaklių žanro / formos specifiką*. Šiuo atveju buvo svarbūs ne tik spektaklių kūrimui panaudoti dramaturgijos ir kiti literatūros kūriniai – Agnes de Lestrado apsakymas „Didysis žodžių fabrikas“ (2009), Teklės Kavtaradzės spektakliui „Apie baimes“ sukurti tekstai (2017), Williama Shakespeare'o pjesė „Hamletas“ (1601), bet ir sukurtų spektaklių žanrų bei formų specifiką nagrinėjanti literatūra:

- nagrinėjant spektaklį „Žodžių fabrikas“ tyrimui buvo reikšmingas neutralaus kūno ir neutralios kaukės sąvoką apžvelgiantis Searso A. Eldredge'o ir Holliso W. Hustono straipsnis „Actor Training in the Neutral Mask“ (2002) bei Jacques'o Lecoq knyga *The Moving Body* (2001);

- spektaklyje „Apie baimes“ buvo naudojami dokumentinio bei kolektyvine kūryba pagrįsto teatro principai, todėl šiai tyrimo daliai praverė Alison Forsyth ir Chriso Megsono (2009), Willo Hammondo (2008), Deirdre Heddon ir Jane'os Milling (2016) teoriniai darbai. Spektaklio tema paskatino pasidomėti ir vaikų psichologiją nagrinėjančia literatūra (Fraiberg, 1959; Riemann, 2004; Кулинцова, 2008; Осорина, 2009; Winnicott, 2009);
- spektaklio „Kodas: HAMLET“ ir improvizacijos kaip žiūrovo elgesio atributo analizė įtraukia platų spektrą imersinį teatrą bei interaktyvumą analizuojančių straipsnių ir knygų: Marie-Laure Ryan „Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory“ (1999), Garetho White'o „On Immersive Theatre“ (2012) ir *Audience Participation in Theatre* (2013), Adamo Alstono „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre“ (2013), Josephine'os Machon *Immersive theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* (2013), Catherine'os Book „Interactivity and Immersion in a Media-based Performance“ (2014), Vaido Jauniškio „Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos“ (2016).

**Tiriamąojo darbo struktūra.** Darbą sudaro įvadas, trys skyriai, išvados ir literatūros sąrašas.

Pirmajame skyriuje analizuojama improvizacijos sąvoka, jos poetinė ir filosofinė reikšmė, nustatomi improvizacijos naudojimo teatro kontekste sritys bei principai. Apžvelgiami taikomąja ir grynąja improvizacija paremti aktorių ugdymo metodai, repetitijų strategijos bei atlikimo būdai Europos ir Amerikos teatro mokyklose, nustatomi improvizacijos funkcijos pokyčiai šiuolaikinio teatro formose, analizuojama šių pokyčių reikšmė aktorių ugdymo bei spektaklio formato kūrimo procese.

Antrasis skyrius yra skirtas improvizacijos, žaidimo bei kūrybos sąsajų analizei; analizuojamas šventojo klouno archetipas ir jo reikšmė šiuolaikiniam improvizacijos suvokimui. Skyriuje apžvelgiamas žaidybinio teatro modelis bei šio modelio siūlomi spektaklio kūrimo metodai; nustatomi improvizacijos kaip kūrybinės strategijos požymiai ne tik vaidybos, bet ir režisūros, dramaturgijos, scenografijos kontekste.

Trečiajame skyriuje apžvelgiama trijų spektaklių kūrybinių strategijų bei formų specifika: analizuojamas improvizacijos panaudojimas kuriant režisūrinę spektaklio „Žodžių fabrikas“ formą; atskleidžiama improvizacijos funkcija spektaklio „Apie baimes“ dramaturgijos paieškose, pagrįstose dokumentinio bei kolektyvinės kūrybos teatro principais; pasitelkus imersinio teatro strategijas bei interaktyvumo teoriją, aptariama improvizacijos funkcija atlikimo procese bei įsitraukimu ir žaidimo principais pagrįsta spektaklio „Kodas: HAMLET“ forma.



# I. IMPROVIZACIJOS APŽVALGA

## 1.1. Improvizacijos poetika

Knygoje *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory* (2016) Antony Frostas ir Ralphas Yarrow improvizacijos sampratą nagrinėja teatro istorijos, teatro mokyklos ir spektaklio formos raidos kontekstuose, bet svarbiausia – nuodugniai ištiria improvizacijos taikymą už profesionalaus teatro ribų. Improvizacija jų tyrime atsiskleidžia kaip socialinis, politinis, terapinis ir dvasinis savęs pažinimo dėmuo, ji yra suvokiama kaip prigimtinis žmogaus veikimo režimas. Pasak Frosto ir Yarrow, „improvizacija nėra tik stilius ar aktorinė technika, tai dinamiškas principas, veikiantis daugybėje sferų, nepriklausomas ir transformatyvus buvimo, pažinimo ir veikimo būdas“ (Frost, Yarrow, 2016, 3). Improvizacijos tyrimas apima suvokimą, „kaip mes sąveikaujame su aplinka ir kiek improvizacija praplečia šios sąveikos galimybes“ (Frost, Yarrow, 2016, xi–xii). Toks apibrėžimas ne tik nesumenkina improvizacijos kaip specifinio teatro instrumento reikšmės, priešingai, išgrynina fundamentalius improvizacijos dėsnius ir praplečia improvizacijos taikymo teatre galimybes. Improvizacija, tradiciškai suvokiama kaip aktorinė technika, remiasi spontanišku elgesiu ir suponuoja veikimą nežinomybės ir nenusipėjamumo sąlygomis, virstantį atradimu, žinojimu. Šis aspektas paverčia improvizaciją gyvenimo pažinimo metafora ir leidžia analizuoti ją kaip apskritai žmogaus veikimo principą, turintį įtakos asmenybės raidai bei kūrybiškumui.

## 1.2. Improvizacija teatro kontekste

Profesionaliame teatre improvizacija yra labiausiai siejama su aktorius kūryba ir yra suvokiama kaip tam tikras vaidybos metodas. Tačiau pati vaidyba šiuo dienų teatro teorijoje bei praktikoje yra suvokiama nevienodai ir priklausomai nuo teatro mokyklos ar formos gali turėti daugybę skirtingų apraiškų. Robertas Gordonas išskiria šešias pagrindines vaidybos tradicijas Vakarų Europos teatre (Gordon, 2006, 6):

- 1) realistinis požiūris į charakterizavimą: vaidyba kaip psichologinė tiesa;
- 2) aktorius kaip scenografijos instrumentas: vaidyba kaip išradingumas;
- 3) improvizacija ir žaidimai: teatro kūrimas kaip žaidimas;
- 4) vaidyba kaip politinė praktika: aktorystė kaip permainų repeticija;
- 5) savęs ir kitų pažinimas: vaidyba kaip asmeninis susitikimas;
- 6) vaidyba kaip kultūriniai mainai: kitoniškumo vaidyba.

Pirmųjų penkių vaidybos kategorijų (ir profesionalios vaidybos apskritai) atsiradimą Gordonas sieja su tokių praktikų kaip Craig, Mejerholdo, Stanislavskio, Copeau, Artaud ir Brechto veikla. Šie režisieriai sukūrė ir įtvirtino teatro mokyklas, turinčias apibrėžtą estetiką, vaidybos metodą bei filosofiją. Nors improvizacija yra išskirta į atskirą kategoriją ir yra siejama su specifinio teatro

atsiradimu, įvairūs jos aspektai gali būti aptikti kitose vaidybos tradicijose ir yra įtraukti į paminėtų praktikų aktorinio ugdymo ar aktorius kūrybos lauką. Požiūris į improvizaciją išskirtinai kaip į spektaklio atlikimo manierą riboja jos suvokimo bei taikymo aktorius kūrybos procese galimybes, be to, improvizacija pagrįsto atlikimo ir ja remiantis vykdomų kūrybinių paieškų proceso principai labai skiriasi. Atlikimo prasme improvizacinei vaidybai reikalingas gebėjimas formuoti sceninę situaciją, personažo charakteristiką ar tekstą žiūrovo akivaizdoje, valdyti spektaklio kompozicijos visumą, dažnai įtraukiant žiūrovą kaip istorijos kūrimo partnerį. Kūrybiniame procese, nesvarbu, ar tai yra aktorinis pratimas, laboratorijos ar repetacijos kontekstas, aktorius improvizacija yra nukreipta į vaizdinių ir jų išraiškų paiešką, ji tampa praktinės dramaturgijos arba temos analizės bei kūno ir balso raiškos lavinimo instrumentu. Frosto ir Yarrow tyrime improvizacijos samprata yra skirstoma į „grynąją“ (*pure*), t. y. improvizacija kaip atlikimo būdas, ir „taikomąją“ (*applied*), naudojamą skirtinguose kūrybinio proceso etapuose kaip aktorinis ir režisūrinis instrumentas ar kūrybos atspirties taškas. Nepriklausomai nuo rūšies improvizacija vienaip ar kitaip pasireiškia trijose skirtingose teatro srityse: ugdyme, repetacijose (kūrime procese) ir atlikime (Johno Martino klasifikacijoje atitinkamai „(prie)repeticija“, „repeticija“ ir „spektaklis“; Martin, 2004), dėl to tiek grynosios, tiek taikomosios improvizacijos apraiškos gali būti tiriamos bent trimis skirtingais aspektais.

### 1.3. Improvizacija aktorių ugdyme

Mokėjimas improvizuoti yra būtinas aktorius gebėjimas, aktorinio meistriškumo rodiklis, ryšiai tarp vaidybos ir improvizacijos yra labai glaudūs. Pasak Frosto ir Yarrow, „improvizacija yra, be abejo, dalis vaidybos prigimties. O svarbiau yra tai, jog vaidyba yra tik dalis kūrybinio improvizacijos proceso“ (Frost, Yarrow, 2016, xv). Tą gali paaikškinti dviejų iš esmės skirtingų vaidybos mokyklų, skirtingai inkorporavusių improvizacijos dėsnius į aktorių ugdymą, palyginimas.

Viena iš jų – su Stanislavskio palikimu siejama psichologinio teatro mokykla, kurioje improvizacija suvokiama kaip būtinas instrumentas, aktoriui padedantis atrasti savo sceninį organiškumą, išraiškingumą ir, svarbiausia, įtikinamumą. Stanislavskis pelnytai yra vadinamas improvizacijos kaip aktorinio ugdymo instrumento atradėju, siekusių fizinio, emocinio ir intelektualinio aktorius integralumo vaidybos procese. Tačiau vaidyboje improvizacijos tyrinėjimo objektu Stanislavskio sistemoje tampa ne aktorius, bet personažas, o improvizacijos turiniu – aktorius pasisavinamos personažo aplinkybės bei psichologiniai bruožai.

Kitoje teatro mokykloje, susijusioje su Copeau praktika, improvizacija tapo ne tiek personažo tyrimo instrumentu, kiek kompleksiniu metodu, ugdančiu ekspresyvumą, vaizduotę ir estetinį jautrumą. Ši mokykla davė pradžią įvairioms fizine ir kolektyvine kūryba pagrįstoms teatro formoms. Copeau aktorinio ekspresyvumo paieškos buvo neatsiejamos nuo paties aktorius kūno ekspresijos,

gimstančios iš tylos, neutralumo, nejudėjimo. Vienas svarbiausių Copeau instrumentų – kaukė – suponuoja iš principo priešingą Stanislavskio mokyklai aktoriaus poziciją, kurioje autentiškas aktoriaus egzistavimas nėra užgožiamas personažo, o vaidybos turinys gimsta tarp kaukės ir aktoriaus.

Nepaisant akivaizdaus improvizacijos formų ar jų sąsajų su vaidmens kūrimo procesu skirtumo, improvizacija kaip kūrybinis savęs pažinimo instrumentas yra svarbus abiejų tipų mokykloms, kai ugdymo procesu laikomas ne tik technikos įvaldymas, bet ir kompleksinis savo vidinių resursų pažinimas ir praplėtimas.

#### **1.4. Improvizacija repeticijų procese**

Improvizacijos panaudojimas repeticijų procese yra glaudžiai susijęs su repetuojamo spektaklio forma. Improvizacija kaip aktoriaus instrumentas tradiciniame repeticijų procese, parentame režisūriniu sprendimu ir nukreiptame į galutinės nekintančios formos sukūrimą, turi taikomąją funkciją ir pasireiškia „personažo vidinės prigimties tyrime ir jos pritaikyme aktoriaus vidinei prigimčiai“ arba bendresnio pobūdžio „personažo tyrimuose už pjesės turinio ribų“ (Frost, Yarrow, 2016, 25).

Visai kitą funkciją improvizacija įgauna repeticijų metu, kai yra ieškoma pačia improvizacija parentos spektaklio formos. Formos atvirumas, interaktyvumas suponuoja tokį aktoriaus egzistavimo būdą, kai jis yra priverstas priiminėti daugelį sprendimų vaidybos metu, įtraukti į savo vaidybą tiek numatytas, tiek nenumatytas žiūrovo reakcijas. Repetavimas ir aktorių paruošimas egzistavimui improvizacinėje formoje yra neatsiejami. Labai dažnai tokio tipo teatre tampa svarbi improvizacija ansamblyje – viena sudėtingiausių improvizacijos formų vaidybos technikos prasme.

Paieškos objektu repeticijų metu gali tapti ne tik spektaklio forma, bet ir dramaturginė medžiaga. Vienas pirmųjų „improvizuotos dramos“ (*improvised drama*) praktikų britų dramaturgas ir režisierius Mike'as Leigh, ieškodamas tikslų ir išraiškingų personažų, pasitelkdavo aktorių individualias paieškas nustatytuose personažo rėmuose ir konstravo pjesės įvykius pagal realiai improvizacijos metu įvykstančias situacijas. Dėl Leigh praktikos teatre ir kine improvizacija įgavo dar vieną svarbią funkciją – ji tapo „šaltiniu ir priemone dramatinėje kūryboje“ (Frost and Yarrow, 2016, 31).

#### **1.5. Improvizacija kaip atlikimo forma**

Improvizacijos kaip atlikimo, arba grynosios improvizacijos, teatro formų pradininkais buvo visai arba beveik su teatru nesusiję žmonės. Tai lėmė grynosios improvizacijos populiarumą ne tik tarptautinėje profesionalaus teatro scenoje, bet ir įvairiose edukacinėse, socialinėse ir terapinėse srityse. Grynosios improvizacijos praktikai Viola Spolin, Delis Close'as ir britų režisierius Keithas Johnstonas išpopuliarino savipakankamus aktorių ugdymo metodus bei sukūrė grynąją

improvizacija paremtas teatro formas, tokias kaip „teatro žaidimai“, „Haroldas“, „teatro sportas“. Nors šios formos turi tendenciją tapti vien pramoginiu reginiu, jos atskleidžia grynosios improvizacijos principus ir apibrėžia improvizacijos kaip atlikimo būdo konkrečius ir veiksmingus metodus. Spontaniškumas, išradingumas ir siekiamybė išsilaisvinti iš aktorinių klišių būdingi bet kokiems improvizacijos pratimams arba improvizaciją naudojančioms repetitijų strategijoms, tačiau grynosios improvizacijos forma yra unikali tuo, jog vyksta žiūrovo akivaizdoje, t. y. kūrybinių paieškų procesas ir galutinio sceninio produkto atlikimas vyksta vienu metu. Taigi grynoji improvizacija, arba improvizacija kaip atlikimo forma, leidžia persvarstyti tradicinius spektaklio parametrus ir siūlo naujas prieigas prie profesionalios vaidybos aspektų, tokių kaip aktoriaus-kūrėjo pozicija, atvira dramaturgija, bendradarbiavimas su žiūrovu, ansamblinis atlikimas, bei suteikia teatro vyksmui išskirtinę socialinę reikšmę.

### **1.6. Šiuolaikinės teatro formos ir improvizacijos funkcijos pokyčiai**

Tiek taikomosios, tiek grynosios improvizacijos raida yra dialektiškai susijusi su paties teatro raidos dinamika: viena vertus, improvizacija kaip vaidybos raktas siūlo naujas prieigas prie spektaklio formos kūrimo bei atlikimo, kita vertus, šiuolaikinio teatro formų raida, linkusi į tarpdalykiškumą, interaktyvumą ir performatyvumą, operuoja improvizacija platesniame negu tradiciniame vaidybos kontekste ir sąlygoja improvizacijos kaip teatro instrumento funkcijos pokytį. Improvizacijos raidos procese Frostas ir Yarrow išskiria tris pagrindinius kontekstus, kurių seka gali būti suvokiama chronologiškai ir kurie yra sąlygoti skirtingo santykio tarp improvizacijos ir aktoriaus asmenybės: 1) improvizacija, tradiciškai suvokiama kaip aktorių ugdymo instrumentas, pasitelkus aktoriaus kūną yra siekiama atrasti ir reprezentuoti personažą arba „kitą realybę“; 2) modernųjų laikų asmenybės stabilumo ir pastovumo kvestionavimas atsispindi radikalesnės improvizacijos formose, atsisakančiose personažo koncepcijos ir natūralistinės vaidybos; 3) parateatriniame kontekste improvizacija virsta paties atlikėjo asmenybės pažinimo / tyrimo instrumentu, o aktorių ir žiūrovų santykių realybė tampa svarbesnė už naratyvo reprezentaciją (Frost, Yarrow, 2016, 4–5). Pastarasis kontekstas apima tiek taikomosios improvizacijos formas skirtinguose psichoterapiniuose, edukaciniuose bei politiniuose kontekstuose, tiek žiūrovo dalyvavimu bei interaktyvumu pagrįstas performatyvaus meno formas.

Taigi vienas svarbiausių improvizacijos funkcijos pokyčių yra susijęs ne su aktoriaus kūryba, bet su interaktyvumu pagrįstomis teatro formomis. Spektaklis kaip aktorių ir žiūrovų susitikimo erdvė ir laikas įvietinto, dalyvavimo ir imersinio teatro formose evoliucionuoja iki visiškos atskirties tarp aktorių ir žiūrovo panaikinimo ir priskiria abiem bendrą sąvoką – „dalyvis“. Šis pokytis, įtraukęs į teatro sferą žiūrovus, leidžia suvokti improvizaciją kaip aktyvų ir spontanišką žiūrovo elgesį spektaklio apibrėžtoje fiktyvioje erdvėje, kaip neišvengiamą

interaktyvumo ženklą. Pabrėžtina, jog interakcija vyksta ne tik tarp žiūrovo ir aktorių, bet taip pat tarp žiūrovo ir erdvės, žiūrovo ir spektaklio konstrukcijos, kuri kuriama taip, kad „turėtų spragas, kurias užpildytų žiūrovų veikimas; spragas, kurioms reikalingas žiūrovo atsakas tam, kad susikurtų prasmė“ (White, 2013, 30). Improvizacija tokiu atveju yra suvokiama kaip spektaklio prasminis atvirumas ir tampa savarankišku meniniu spektaklio dėmeniu, nesusijusiu su aktorinio atlikimo konvencijomis ar sceninio veiksmo spontaniškumu.

## II. IMPROVIZACIJA IR ŽAIDYBINIS TEATRAS

### 2.1. Improvizacijos ištakos ir improvizatoriaus archetipas

Apžvelgus teatro genezės iš ritualo ir žaidimo hipotezes paaiškėja, kad improvizacija yra neatsiejamas ritualo ir žaidimo dėmuo, ne tik persikeliantis į teatro formą kartu su ritualo ir žaidimo savybėmis, bet ir nulemiantis šios transformacijos būdą. Šventojo klouno archetipas, ritualo ir žaidimo veikėjas, įkūnija savyje improvizaciją kaip pagrindinį sąveikos su aplinka ir žiūrovais režimą, paverčia žaidimą pagrindiniu kūrybos ir pažinimo instrumentu. Teatre žaidimas pasireiškia ir kaip improvizaciją organizuojanti struktūra, ir kaip spontaniškas naujų prasmų bei įvaizdžių kūrimas, ir kaip apskritai kūrybinės laisvės savijauta, arba *žaidybiškumas*, improvizacijos atspirties taškas, svarbiausia sąlyga, o dažnai ir tikslas. Improvizacija paremtas teatras dažnai taiko žaidimo principus ir nagrinėja žaidybiškumą kaip pagrindinį aktorius kūrybinį režimą, tačiau būtent Michailo Butkevičiaus žaidybinio teatro modelyje šventojo klouno improvizacija tampa ne tik aktorius, bet ir režisierius žaidimu, aplink kurį yra organizuojamas visas spektaklio kūrimo procesas.

### 2.2. Žaidybinio teatro modelis ir jo pagrindiniai bruožai

Butkevičiaus apibrėžtas žaidybinis teatro modelis sugebėjo organiškai sulieti psichologinį teatrą ir iš esmės jam prieštaraujantį žaidimo, improvizacijos, distancija su vaidmeniu pagrįstą teatrą. Butkevičius, įtraukdamas į žaidybinio teatro struktūrą tiek senąsias teatro formas, tiek psichologinio teatro elementus (pavyzdžiui, veiksmine analizę), neapsiribojo žaidybiškumu tik kaip spektaklio atlikimo bruožu. Jis taikė žaidimo principus ir teksto analizei, ir repetavimo strategijoms, ir spektaklio struktūrai, galiausiai – aktoriniam ir režisūriniam kūrybiniam mąstymui ugdyti. Remiantis kūrybinio ir pedagoginio Butkevičiaus palikimu, galima išskirti šiuos pagrindinius žaidybinio teatro bruožus:

- interaktyvumas, atviras bendradarbiavimas tarp kūrėjo ir žiūrovo naujų prasmų ir įvaizdžių kūrimo procese;
- paradoksalumas, netikėta logiško ir emocionalaus, žemo ir aukšto, juokingo ir graudaus, griežto ir laisvo sąjunga kuriant meninę prasmę;

- įvairių žanrų, stilių, ritmų susijungimas (bet ne susiliejimas!), nepriklausomybė nuo kokios nors vienos estetišės, filosofinės, socialinės doktrinos, galimybė laisvai migruoti tarp pasirinkamų meninių priemonių;
- spontaniškumas, veikimas ne pagal iš anksto nustatytas instrukcijas, o pagal „čia ir dabar“ atsirandančią situaciją, šios situacijos atveriamų veikimo variantų gausybės valdymas;
- nuolat kintanti distancija su vaidmeniu.

### 2.3. Žaidimo samprata ir sąsajos su teatru

Išanalizavus žaidimo ir teatro kūrybos specifiką, galima išskirti šiuos bendrus žaidimo ir teatro bruožus: malonumas, veikimo laisvė, erdvės, laiko ir socialinių rėmų atsisakymas, struktūros ir taisyklių paisymas, rizika, konkurencija, vaizdinio mąstymo dominavimas, nepakartojamumas. Siekdamas surūšiuoti žaidimų gausą, Butkevičius pasitelkia dalyvių skaičių ir pateikia tokią žaidimų klasifikaciją:

- vieno žaidėjo žaidimai (arba žaidimai su menamu partneriu);
- dviejų žaidėjų žaidimai (arba žaidimai su menamu žiūrovu);
- dviejų žaidėjų žaidimai žiūrovo akivaizdoje.

Ši klasifikacija yra reikšminga Butkevičiaus metodikoje, nes yra pritaikyta teatrui ir nurodo tam tikrą *kūrybinio proceso chronologiją*:

- pirma, teatras žaidžia su menamu partneriu – autoriumi, tekstu, idėja (tokio pobūdžio yra režisieriaus pjesės analizė arba aktoriaus savarankiškas darbas su vaidmeniu);
- antra, teatras žaidžia su menamu žiūrovu (tai yra repeticijos procesas, kuriame dalyvauja realūs partneriai-žaidėjai: režisierius ir aktoriai);
- trečia, teatras žaidžia realaus žiūrovo akivaizdoje (kūrybinio proceso rezultatas – vaidinamas spektaklis).

Tokia analogija akivaizdžiai rodo žaidimo vystymąsi laike, kai kiekvienas etapas papildo ir praplečia prieš jį esantį. Tai leidžia Butkevičiui daryti išvadą, jog „žaidimo raidą ir progresą charakterizuoja didėjantis žaidimo teatrališkas“ (Butkevičius, 2010, 197). Šis procesas yra ypač svarbus, nes *skirtinguose spektaklio kūrimo etapuose taikomas žaidimas (improvizacija) tampa vientisa kūrybine strategija, įtraukiančia režisierių, aktorių, žiūrovą bei kitus kūrybinio proceso dalyvius*.

### 2.4. Žaidimas su autoriumi ir aktoriais

Žaidybinis modelis suteikia galimybę peržvelgti improvizacija paremtą režisūros modelį, kai improvizacija pasitelkiama ir analizuojant tekstą, ir dirbant su aktoriais, ir ieškant bendros spektaklio formos. Šio proceso pagrindinė sudedamoji dalis – improvizacija (Butkevičiaus terminologija – žaidimas) su įvaizdžiais bei įvaizdžių pavertimas išbaigtu spektaklio sprendimu, kai analizė perauga į sintezę.

Improvizacija kaip darbo su įvaizdžiais technika įgauna tokią pat reikšmę, kaip ir žaidybinė savijauta, specifinis režisieriaus darbo pobūdis, atsispindintis visame spektaklio strategijos kūrimo procese.

### 2.5. Žaidimas su žiūrovais

Žaidybinio modelio spektaklio kūrimo specifika numato, kad aktorius ir režisierius yra lygiaverčiai kūrybinio proceso partneriai, naudojantys vaizdinį mąstymą ir improvizaciją kaip pagrindinį teksto analizės ir spektaklio įvaizdžio kūrimo instrumentą. Tačiau atlikimo (Butkevičiaus terminologija – *žaidimo su žiūrovu*) prasme aktoriaus vaidmenį apsunkina tai, kad jis vienu metu yra ir atlikėjas, egzistuojantis spektaklio sukurtame pasaulyje, ir kūrėjas, reflektuojantis šį pasaulį ir juo manipuliuojantis. Žaidybiniame teatre, ypač aktoriaus improvizacijoje kaip svarbiausiame šio teatro dėmenyje, vaidmens reprezentacija tampa vaidmens strategija.

Tačiau kertinis kūrybinio proceso momentas – spektaklio perėjimas iš paruošiamojo etapo į susitikimą su žiūrovu, kai žaidimas arba improvizacija pradeda įtraukti į spektaklio visumą individualius žiūrovo procesus, – gali vykti tiek per improvizacinį vaidybos komponentą, tiek (tai aišku iš imersinio teatro strategijų specifikos) per spektaklio bei jo erdvės / dramaturgijos konstrukciją. Taigi improvizacija kaip kūrybinė strategija yra naudojama ne tik vaidybos ar režisūros srityje, bet ir dramaturgijos, scenografijos ir spektaklio formato kontekstuose.

## III. IMPROVIZACIJA KAIP SPEKTAKLIO KŪRIMO STRATEGIJA

Improvizacijos kaip kūrybinės strategijos efektyvumą šiame meniniame tyrime buvo siekta iširti trijuose skirtinguose spektakliuose: „Žodžių fabrikas“ (pagal A. de Lestrade apsakymą „Didysis žodžių fabrikas“, Valstybinis akademinis V. Majakovskio teatras, 2015), „Apie baimes“ (pagal aktorių istorijas, Valstybinis jaunimo teatras, 2017) ir „Kodas: HAMLET“ (pagal W. Shakespeare'o pjesę „Hamletas“, Lietuvos rusų dramos teatras, 2016). Kiekviename iš išvardytų spektaklių improvizacija buvo naudojama skirtinguose kūrybinio proceso etapuose: spektaklio „Žodžių fabrikas“ kūrybiniame procese, kuriame naudojami tradiciniai repetitijų metodai, siekta įtraukti improvizaciją į teksto analizę bei režisūrinės spektaklio formos kūrimą; spektaklio „Apie baimes“ kūrimo procese, paremtame dokumentinio teatro bei kolektyvinės kūrybos principais, improvizacija pasireiškė kaip dramaturgijos paieškos instrumentas; spektaklyje „Kodas: HAMLET“, kuris reprezentuoja imersinio teatro formatą, improvizacija atsiskleidė kaip atlikimo forma bei spektaklio erdvės ir santykių su žiūrovais dėmuo.

Šie trys spektakliai pagal dominuojančią improvizacijos funkciją viename ar kitame kūrybiniame etape atliepia trijų pagrindinių improvizacijos panaudojimo kontekstų klasifikaciją, apibrėžtą Frosto ir Yarrow:

- tradicinė improvizacijos kaip **ugdymo ar vaidmens kūrimo** instrumento funkcija atsiskleidė konvenciškiausiame spektaklio „Žodžių fabrikas“ kūrybiniame procese, nes buvo naudojama dirbant su aktoriais, ieškant bendro estetinio vardiklio bei personažų įvaizdžių;
- improvizacija kaip **kūrybinis instrumentas ir pagrindinė repeticijų strategija** buvo naudojama spektaklio „Apie baimes“ kūrybiniame procese, nes buvo ieškoma spektaklio dramaturgijos ir atsisakoma konvencinės vaidmens sąvokos;
- improvizacija kaip **atlikimo forma ir imersinio formato dėmuo** atsiskleidė spektaklyje „Kodas: HAMLET“; čia kūrybinis procesas įtraukė interaktyvumo ir žaidimo teorijas bei imersinio teatro strategijas.

Pagrindinė kūrybinė prieiga visų trijų spektaklių kūrimo procese pagrįsta anksčiau išnagrinėto žaidybinio teatro principais, nes šio teatro modelis suteikia veiksmingus ir nuoseklius improvizacijos taikymo metodus visuose kūrybinio proceso etapuose. Butkevičiaus apibrėžtas didėjantis žaidimo teatrališkumas (arba improvizacijos kaip kūrybinės strategijos didėjantis kompleksiškas), pateiktas kaip trys žaidimo kategorijos, surūšiuotos pagal žaidėjų skaičių, buvo iširtas kiekvieno spektaklio procese atskirai:

- **žaidimas su autoriumi** (vieno žaidėjo žaidimas) atsiskleidė kaip režisūrinės analizės ir spektaklio formos kūrimo instrumentas spektaklio „Žodžių fabrikas“ paruošiamajame etape, iki darbo su aktoriais;
- **žaidimas su kūrybine grupe** (dviejų žaidėjų žaidimas) buvo adaptuotas improvizacinei dramaturgijos paieškai spektaklyje „Apie baimes“, bendradarbiaujant režisieriui ir dramaturgui;
- **žaidimas su žiūrovu** (dviejų žaidėjų žaidimas žiūrovų akivaizdoje) buvo vykdomas spektaklyje „Kodas: HAMLET“ panaudojant interaktyvaus žaidimo struktūrą, taip pat įtraukiant improvizaciją kaip atlikimo formą.

Spektaklių kūrimo procese buvo naudojamos ir nespecifinės žaidybinės kūrybinės priegos, tokios kaip *verbatim* technika ir imersinės strategijos, kurios leido išnagrinėti improvizacijos principų kūrybinį legitimumą netradicinių ir tarpdisciplininių teatro formų kontekste bei atsižvelgti į improvizacijos funkcijos pokytį šiuolaikiniame teatre. Spektakliuose „Apie baimes“ ir „Kodas: HAMLET“ improvizacija atsiskleidė kaip interaktyvumo bei spektaklio erdvės organizavimo dėmuo, kuris nėra plačiai aptariamas, nors ir numatomas Butkevičiaus žaidybinio teatro modelyje. Galima teigti, jog visi trys minėti spektakliai remiasi žaidybinio teatro principais, tačiau jų įtaka kūrybiniam procesui juose pasireiškia nevienodai, dėl to jie yra pateikiami ne chronologine, bet žaidybinio teatro modelio įtakos silpnėjimo tvarka.



### **3.1. Improvizacija ir režisūrinė spektaklio forma.**

#### **Spektaklis „Žodžių fabrikas“**

##### *3.1.1. Žaidybinė teksto analizė*

Šiame skyriuje, pasitelkus žaidybinio modelio analizės principus bei Jurijaus Alschitzo analizės per klausimus metodą, nagrinėjamas apsakymo „Didysis žodžių fabrikas“ tekstas, nustatomi pagrindiniai prasminiai akcentai.

##### *3.1.2. Spektaklio formos ir estetikos formavimas*

Nustačius pagrindinį būsimo spektaklio įvaizdį – nebylumo kaip kilnaus ty-lėjimo ir kaip netekusio prasmės žodžių srauto – formuojami vaidybiniai bei estetiniai sprendimai. Yra nagrinėjama Copeau teatro mokyklos nebylumui artima *neutralumo* sąvoka, kuri komplementariai suderina vaidybos paprastumą, aiškumą ir išraiškingumą, gimstančius iš didelį kūrybinį potencialą turinčios tylos. Aptariamas estetiškas spektaklio sprendimas, kuris atspindi XX a. pradžios prancūzų kultūros įvaizdžius.

##### *3.1.3. Improvizacija režisieriaus darbe su aktoriais*

Spektaklio „Žodžių fabrikas“ atveju repeticijų procesas gana tradicinis, nes aktorius improvizacija buvo pagrindinis kūrybinis instrumentas, tačiau šio projekto specifika – ne tekstinė (kaip etiudinės pjesės analizės atveju), bet neverbalinė improvizacija, sąlygota mažos teksto apimties ir neverbalinės estetikos sprendimo.

### **3.2. Improvizacija ir dramaturgijos paieškos.**

#### **Spektaklis „Apie baimes“**

##### *3.2.1. Kūrybinė spektaklio specifika*

Spektaklio „Apie baimes“ atveju kūrybinė grupė (režisierius, dramaturgas, scenografas, kompozitorius) turi tą patį atspirties tašką kaip ir projekte dalyvaujantys aktoriai (t. y. vaikystės baimių temą), o būsimasis spektaklis iš anksto neapibrėžiamas nei vizualiniu, nei žanro, nei formato, nei rašytinio teksto aspektu. Taigi spektaklio kūrimo procesas metodologiškai sietinas su mažų mažiausiai dviem improvizaciją naudojančiomis teatrinėmis formomis: kolektyvine kūryba grįstu teatru (angl. *devised theatre*) bei dokumentiniu teatru. Skyriuje yra aptariamas ir improvizacija paremtas laboratorinio darbo metodologijos formavimas.

##### *3.2.2. Spektaklio dramaturgijos ir formos paieškos metodologija*

Spektaklio dramaturgijos ir meninės formos kūrimas vyko tuo pat metu, o svarbiausia užduotis buvo laboratorinis temos tyrimas trimis kryptimis:

- a) vaikystė, svarbiausi vaikiški atributai, įvaizdžio „aš – vaikas“ formavimas;

- b) baimė, jos emocinė išraiška, socialinė reikšmė ir įveikimo būdai, konkrečių vaikiškų baimių ir su jomis susijusių istorijų iš asmeninės gyvenimiškos patirties paieškos;
- c) archetipų ir įvaizdžių, susijusių su baime, meninės išraiškos būdų paieška.

Skiryje yra pateikiami šiam tyrimui atlikti formuluojami ir esant poreikiui tyrimo eigoje modifikuojami specifiniai pratimai ir užduotys.

### 3.2.3. *Medžiagos atranka ir spektaklio dramaturgijos formavimas*

Šis skyrius apžvelgia kitą darbo etapą, kuris numato glaudų režisieriaus, dramaturgo, scenografo, kompozitoriaus ir kitų kūrybinės komandos narių bendradarbiavimą. Dokumentiniam teatrui būdingas balanso tarp realybės ir fikcijos perskirstymas šiame etape įgyja ypatingą reikšmę. Turimos medžiagos (arba „dokumentų“) analizė numato ir medžiagos sceninį įkūnijimą bei savarankiškų meninių įvaizdžių sukūrimą.

## 3.3. **Improvizacija ir atlikimas imersiniame teatre.**

### **Spektaklis „Kodas: HAMLET“**

#### 3.3.1. *Imersinio teatro sąvoka ir pagrindiniai bruožai*

Šiame skyriuje yra nustatomos sąvokų *immersive theatre* (liet. *imersinis teatras*, arba *įtraukiantis teatras*), *participatory theatre* (liet. *dalyvavimo teatras*) ir *interactive theatre* (liet. *interaktyvus teatras*) sampynos, apibrėžiamos imersinio teatro charakteristikos ir strategijos.

#### 3.3.2. *Įsitraukimas ir interaktyvumas*

Pasitelkus interaktyvumo studijas, nustatomas ryšys tarp įsitraukimo ir jį užtikrinančio interaktyvumo bei aptariamas skirtumas tarp komunikacijos ir manipuliacijos, kuri gali atsirasti imersines strategijas naudojančioje teatro produkcijoje.

#### 3.3.3. *Imersinis teatras, žaidimas ir improvizacija*

Skyriuje yra tiriamas žaidimas kaip manipuliacijos išvengianti interaktyvumo forma ir žaidimo principų naudojimas imersiniame spektaklyje „Kodas: HAMLET“. Yra daroma prielaida, kad žaidimo struktūra suteikia imersinių strategijų siekiamą žiūrovo įsitraukimą.

#### 3.3.4. *Improvizacinės vaidybos specifika*

Skyriuje yra nagrinėjami trys atlikimo improvizacijos lygmenys, priklausantys nuo interaktyvumo sudedamosios dalies vaidmens linijoje. Yra nustatoma, kad personažo analizė ir aktorinio paveiklo paieškos vykdomos taip, jog visos

improvizacinės apraiškos išliktų pagrįstos viena logika ir estetika. Improvizacija kaip atlikimo forma pagrįstuose spektakliuose būtinas aktorių gebėjimas dirbti ansamblyje, nes bet koks aktorius individualus pasireiškimas turi būti susijęs su bendru spektaklio meniniu sprendimu.

### 3.3.5. Improvizacinė prieiga prie scenografijos

Skyriuje yra nagrinėjamas dar vienas improvizacijos lygmuo, atsiskleidęs scenografiniame spektaklio sprendime. Improvizacinė prieiga prie spektaklio „Kodas: HAMLET“ scenografijos, skirtingai negu konvencinės aktorinės improvizacijos atveju, remiasi ne laisva kūryba, bet kūrybiniu laviravimu griežtai apibrėžtuose rėmuose, prisitaikymu prie teatro pastato architektūrinės ir techninės duotybės, todėl leidžia suvokti improvizaciją kaip strateginį kūrybinį lankstumą.

## IŠVADOS

1. Improvizacija yra ne tik vaidybos technika, bet ir plačiai taikomas ugdymo, pažinimo ir kūrybos instrumentas. Kognityviniai mokslai sieja improvizacijos režimą su intucija, o ne loginiu mąstymu pagrįstu veikimu, suteikiančiu prieigą prie vidinio asmenybės raiškos potencialo. Ši improvizacijos savybė daro ją efektyviu instrumentu tiek profesionaliame teatre, tiek įvairiuose parateatrinuose, socialiniuose bei terapiniuose kontekstuose. Tyrimas atskleidė sąsajas tarp improvizacijos, kūrybinės laisvės ir žaidybiškumo, kurie yra tiek vaidybos, tiek kitų profesionalaus teatro sričių neatsiejami atributai.

2. Nors taikymo būdų yra daug, galima išskirti du pagrindinius improvizacijos tipus: taikomąją ir grynąją. Pirmasis tipas gali būti aptiktas visuose vaidmens / spektaklio kūrimo procesuose, siekiančiuose analize ir praktiniais bandymais sukurti nekintamą galutinę vaidmens / spektaklio formą. Antrojo tipo improvizacija suponuoja vaidmens / spektaklio atvirumą, kai kūrimas ir atlikimas vyksta vienu metu. Grynoji improvizacija yra būdinga čikagietiška amerikiečių teatro tradicijai, ji nėra dažna psichologinio teatro inspiruotose formose, tačiau tyrimo eigoje nustatyta, kad jos bruožų galima aptikti bet kokiose interaktyvumu pagrįstose teatro formose. Tiek grynoji, tiek taikomoji improvizacija pasireiškia trijuose profesionalaus teatro kontekstuose: aktorių ugdyme, repetacijose (kūrimo procese) ir atlikime (spektaklio formoje).

3. Aktorinės mokyklos ugdymo metodai improvizaciją įtraukia dvejopai: arba ji yra naudojama kūrybiniam elgesio ir psichologinės būsenos tyrimui, dažniausiai pagrįstam dramaturgine medžiaga (būdinga psichologinio teatro mokyklai), arba ji tampa aktorius ekspresyvumo, estetinio lankstumo ir vaizduotės lavinimo instrumentu, nebūtinai nukreiptu į vaidmens kūrimą (būdinga nenatūralistinio ir fizinio teatro formoms). Nors improvizacijos kriterijai šiais

atvejais skiriasi priklausomai nuo „sceninės teisybės“ suvokimo, galima teigti, kad jų pagrindą sudaro bendras pedagoginis siekimas išugdyti aktorius kūrybinį savarankiškumą, lankstumą, meninę nepriklausomybę bei atsakomybę.

4. Tyrimo metu nustatyta, kad improvizacijos funkcija repetitijų procese tiesiogiai priklauso nuo repetuojamo spektaklio formos ir jame dominuojančio vaidybinės improvizacijos tipo. Tradiciniame spektaklio pastatyme, nenumatančiame grynos aktorinės improvizacijos atlikimo metu, improvizacija yra inkorporuojama į režisūrinę strategiją kaip nekintamo galutinio vaidmens piešinio paieškų instrumentas ir nėra tęsiama po spektaklio premjeros. Improvizacija pagrįstai spektaklio formai, neturinčiai išankstinės dramaturginės medžiagos, reikalingas repetitijų procesas, sutelkiantis kūrėjų dėmesį į temos, estetikos ir bendrų meninių taisyklių nustatymą, aktorių susiklausymą, savarankiškumą bei užtikrintumą. Spektaklio atlikimas šiuo atveju tampa kūrybinės strategijos dalimi. Jeigu per repeticijas siekiama sukurti dramaturgiją, svarbią funkciją atlieka ne tiek aktorių ir režisieriaus, kiek aktorių ir dramaturgo bendradarbiavimas, o improvizacija yra inkorporuojama į sceninio teksto kūrimo strategiją.

5. Improvizacija kaip aktorinis atlikimas nėra paplitusi psichologinio teatro tradicijoje; jai reikalingi tradicinėje vaidybos mokykloje mažai naudojami įgūdžiai, tokie kaip gebėjimas egzistuoti scenoje be išankstinio teksto, interaktyviai bendrauti su publika, kurti ir atlikti vaidmenį esant „tekėjimo“ (angl. *flow*) būsenos, valdyti stresą ir savikritiką. Tyrimas rodo, kad grynosios improvizacijos metodai siūlo naujas prieigas prie pamatinių spektaklio parametrų, kurios gali būti įtrauktos į kūrybinės strategijos formavimą: grynoji improvizacija suteikia aktoriui visaverčio kūrėjo statusą, įtraukia žiūrovą į sceninio veiksmo ir dramaturgijos kūrimą, iškelia naujus aktorinio ansamblio savireguliacijos principus, suteikia teatro įvykiui naują socialinę bei pedagoginę funkciją.

6. Nors improvizacija spektaklio formoje dažniausiai pasireiškia kaip aktorinio atlikimo technika, tačiau, atsižvelgus į šiuolaikinius žiūrovo percepcijos tyrimus ir netradicinių tarpdisciplininių formų specifiką, galima teigti, kad improvizacija gali būti suvokiama ir kaip su vaidybinėmis konvencijomis nesusijusi imersinio formato dalis, pasireiškianti kaip prasminis spektaklio atvirumas, kaip spontaniško žiūrovo bendravimo su spektaklio erdve dėmuo ir kaip imersinės spektaklio kūrimo strategijos sudedamoji dalis.

7. Žaidimo ir improvizacijos sąsajos, nagrinėjamos žaidimo teorijoje bei ja paremtame žaidybinio teatro modelyje, leidžia suvokti improvizaciją visų pirma kaip žaidybiškumą ir laisvą, produktyvų kūrybos režimą, pažvelgti į bet kurį kūrybinį procesą kaip į žaidimo principais apibrėžtą ir žaidimo dėsniams paklūstantį procesą. Tyrimas atskleidė šiuos bendrus improvizacijos ir žaidimo bruožus: malonumą, veikimo laisvę, erdvės, laiko ir socialinių rėmų atsisakymą, struktūros ir taisyklių paisymą, riziką, konkurenciją, vaizdinio mąstymo dominavimą, nepakartojamumą. Iš režisūros perspektyvos šie bruožai apibūdina

improvizacija paremto spektaklio kūrimo pobūdį. Žaidimo klasifikacija pagal veikėjų skaičių (vieno žaidėjo, dviejų žaidėjų ir dviejų žaidėjų žiūrovo akivaizdoje) nurodo spektaklio kūrimo proceso chronologiją arba kūrybinės strategijos etapų seką (žaidimas su autoriumi / analizė, žaidimas su aktoriais / repeticijų ir kūrybinių paieškų etapas, žaidimas su žiūrovais / atlikimas ir imersinio formato kūrimas). Šio algoritmo modifikacijos gali būti aptiktos vaidybos, režisūros, scenografijos, dramaturgijos, muzikos kontekste ir nurodo žaidimo principų universalumą bendros spektaklio kūrimo strategijos atžvilgiu.

8. Tyrimo eigoje sukurti spektakliai atskleidė improvizacijos funkciją skirtinguose kūrybinio proceso etapuose ir improvizacija paremtus kūrybinius metodus įvairiose teatro formose:

- Režisūrinės spektaklio „Žodžių fabrikas“ formos kūrimo metu improvizacija kaip žaidimas su tekste užkoduotais įvaizdžiais leido suformuoti spektaklio estetiką ir apibrėžė vaidybos stilių. Repeticijose naudojama aktorių improvizacija pagal teksto siūlomas temas padėjo suformuoti sudėtingą personažų struktūrą, nors teksto buvo nedaug. Neverbalinės improvizacijos metodai, apimantys neutralaus kūno ir neutralios bei ekspresyvios kaukės techniką, buvo naudingi kuriant fizine raiška paremtas vaidmens linijas paruošiamajame spektaklio etape.
- Kuriant spektaklio „Apie baimes“ dramaturgiją, improvizacija atsiskleidė kaip kūrybinės strategijos, apimančios *verbatim* techniką bei kolektyvinę kūrybą, dalis. Laboratorinis spektaklio kūrimo principas atskleidė improvizacijos svarbą formuojant kūrybinio proceso metodologiją, nes kūrybinės komandos nariai (režisierius, dramaturgas, scenografas) turėjo lanksčiai prisitaikyti prie aktorinių pratimų rezultatų bei greitai ir dažnai modifikuoti kūrybinę strategiją priklausomai nuo meninių poreikių.
- Spektaklis „Kodas: HAMLET“ atskleidė improvizaciją kaip gryną žaidimo formą į kūrybinę strategiją įtraukiantį metodą, naudojantį ir aktorių atlikėjišką improvizaciją, ir imersinio formato bruožus. Atlikimo požiūriu improvizacija buvo paremtas interaktyvus aktorių ir žiūrovų bendravimas, tačiau skirtingų personažų linijose jis pasireiškė nevienodai: nustatyta, kad improvizacinė sudedamoji dalis atliekant vaidmenį didėja kartu su interaktyvumo lygiu. Spektaklio formato požiūriu improvizacija atsiskleidė kaip žaidimo principas, tiesiogiai priklausantis nuo žiūrovo daromų veiksmų ir pasirinkimų. Ši kūrybinė strategija ypač išryškino skirtumą tarp tradicinio improvizacijos taikymo, naudojamo vaidmens / spektaklio kūrybinių paieškų procese, kuris nutraukiamas atradus ir patvirtinus galutinę formą, ir netradiciniuose bei tarpdisciplininiuose spektakliuose naudojamos improvizacijos, pasireiškiančios kaip interaktyvumu pagrįsta atlikimo technika bei imersinės formos dėmuo.

9. Atliktas tyrimas leidžia formuluoti platesnę improvizacijos sampratą, neapsiribojančią tradiciniu požiūriu į improvizaciją išskirtinai kaip į vaidybos techniką ar atlikimo manierą. Be to, tyrimas aiškiai atskleidė improvizacijos suteikiamas kūrybines galimybes formuojant spektaklio kūrybinę strategiją. Tikėtina, kad tyrimo rezultatai bus aktualūs teatro teoretikams ir praktikams, nagrinėjantiems vaidybos, režisūros, dramaturgijos bei scenografijos fenomenus, ir paskatins permąstyti bei praktiškai išbandyti įvairesnius sceninės kūrybos metodus. Improvizacija grįsti kūrybiniai metodai padeda įveikti įvairias asmenines ir kūrybines kliūtis profesionalaus teatro ugdymo ir kūrybos srityse, suteikia galimybę lanksčiai ir kryptingai derinti įvairias kūrybines technikas, skatina kūrėjų laisvę, vaizdinį mąstymą ir atsakomybę.

LITHUANIAN ACADEMY OF MUSIC AND THEATRE

**Olga Lapina**

**IMPROVISATION AS A CREATIVE STRATEGY  
IN THE PROCESS OF MAKING PERFORMANCE**

Summary of the artistic research paper

Theatre and Film (W400)

Vilnius, 2018

The research paper was written in the period of 2015–2018 at the Lithuanian Academy of Music and Theatre.

**Research supervisor:**

Assoc. Prof. **Ramunė Balevičiūtė–Liugienė** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Humanities, Art Research 03H, Theatre Studies)

**The research paper is to be defended at the Board of Theatre and Film at the Lithuanian Academy of Music and Theatre.**

**Board:**

**Chairman:**

Prof. **Vytautas Anužis** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Theatre and Film W400, Acting)

**Members:**

Prof. **Aidas Giniotis** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Theatre and Film W400, Theatre Directing)

Prof. Dr. **Rasa Vasinauskaitė** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Lithuanian Culture Research Institute, Humanities, Art Research 03H, Theatre Studies)

Prof. Dr. **Aušra Martišiūtė-Linartienė** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Humanities, Philology 04H)

**Tomasz Ciesielski** (University of Lodz and Academy of Music in Lodz, Theatre, Acting)

**Reviewer:**

Prof. Dr. **Ramunė Marcinkevičiūtė** (Lithuanian Academy of Music and Theatre, Humanities, Art Research 03H, Theatre Studies)

The research paper will be defended at the public meeting of the Board of Theatre and Film at the Lithuanian Academy of Music and Theatre, Organ Auditorium, on June 5, 2018, at 10 a.m.

Address: Gedimino ave. 42, LT-01110, Vilnius, Lithuania.

Phone: (+370-5) 261 26 91, fax: (+370-5) 212 69 82.

A copy of the research paper is available at the library of the Lithuanian Academy of Music and Theatre.



## INTRODUCTION

The term “improvisation” is used in a very broad context: it is a creative technique applied in different artistic fields, a clearly defined genre, an activity largely found upon freedom and creativity, as well as any spontaneous, unexpected phenomenon, occurring in our everyday. This makes using the term in professional theatre both useful and problematic, because, while attempting to concretise and systemise the principles of professional improvisation, it is simultaneously difficult to completely shake off its wider everyday meanings. In psychology, improvisational attributes, such as easiness, independence and flexibility, are seen as contemporary self-identity traits which are welcomed and even desired. Moreover, the ability to feel and act comfortably in ever-shifting and spontaneous conditions (in other words, in improvisational mode) is a characteristic of contemporary society itself, accurately defined as *liquid modernity* by Zygmunt Bauman (Bauman, 2007). On the other hand, according to Bauman, such complete volatility and continuous transmutations of self-identity threaten not only its integrity but also that of our human relationships. His four figures of postmodernity – the stroller, the tourist, the vagabond and the player – all of whom stood in for the modernist concept of pilgrim’s life, perfectly reflect the liminality of improvisation as a phenomenon in the forms of havoc, anarchy and irresponsibility (Bauman, 1996).

In professional theatre, improvisation should be understood as a dialectical phenomenon, combining freedom and authenticity together with strict requirements for form or content. Improvisation becomes an effective and powerful creative device only when coupled with clear and purposeful artistic tasks. Despite evident prevalence of creative methods that are based on improvisation, there are not many cases of using improvisation in finished theatre productions. Most often, it is applied during the creative process, especially when building a character. Therefore, in acting, improvisation is seen as a creative and research device, and its results have to be carefully selected and specified before they become components of the finished and immutable image of the character. From this perspective, as a technique and creative principle, improvisation is seen as a deliberate creative strategy encompassing different stages of building a character.

From a more holistic perspective, however, in the case of performance-making, improvisation cannot be seen only in the context of acting because, in one way or another, it engages all participants of the creative process. Extensive studies of improvisation in acting and a clear lack of research of improvisation in directing, dramaturgy and scenography show that improvisation is somewhat isolated from the overall creative process of performance-making. In order to recognise improvisation’s function in this creative process, it is necessary

to determine the common creative denominators of its participants and to define the principles of their creative collaboration, especially if they are based on improvisational methods. Michail Butkevich has formulated one of the most interesting improvisational models in his theory of ludic theatre, which not only looks at improvisation from the perspective of directing, but sees play as a general creative platform for everybody involved in making performance. In the difficult and complex process of setting up performance's creative strategy, play that is structured, purposeful and inspiring affords improvisation a new and promising creative status.

**Research object:** improvisation understood not only as an acting technique, but also as a specific creative system as well as a well-rounded creative strategy engaging everybody involved in making performance and allowing for the establishment of new forms of theatre. Such definition of improvisation is inherent to the understanding of play in theatre and, as a result, the present artistic research builds on the notions of playfulness, with improvisation as one of its characteristics. The creative strategy of performances *The Word Factory*, *About Fears* and *Code: HAMLET*, all created during this research, incorporates principles of playful improvisation into different stages of their creative processes: the analysis of directing, the development of dramaturgy and scenography, as well as the creation and performing of immersive theatre.

**The aim of the research:** to identify the possibilities of using improvisation in the creative process of performance and to define the main principles of the creative strategy based on improvisation.

The following **research tasks** were devised to achieve the set aim:

- to analyse the principles and understanding of improvisation in different theatre traditions as well as identify the creative contexts that use improvisation;
- to delineate a change in the function of improvisation in the context of contemporary performance;
- to review the use of playfulness in theatre and investigate the interrelation between improvisation and play;
- to determine improvisational manifestations in different stages of the performance's creative process;
- to use practice as research and identify the methods of applying improvisation as a creative strategy while making the performances of *The Word Factory*, *About Fears* and *Code: HAMLET*.

**Relevance and originality of the subject.** Despite improvisation being one of the most common methods used in acting, there is a lack of better understanding of improvisation's function in directing, dramaturgy, scenography and other areas related to the process of making performance. Different schools of theatre most often apply improvisation when training their actors and building a character,

however, improvisation as a performance-making strategy in itself is not often used as an object of artistic research. The originality of this research lies in, instead of focusing on acting, approaching improvisation from the perspective of directing as well as the overall organisation of performance's creative process.

One minimal aspect of improvisation – the spontaneous doing in the “here and now” – even when it is not understood as such, could be found in every context of creating theatre, because any process of creative research involves inquiry, experimentation, trial and error, doing something for the first time and spontaneously producing a result “here and now”. Theatre practitioners are well aware of a wide spectrum of exercises based on improvisation that are employed in creative research. However, these exercises often lack a systemic understanding of improvisation as an organisational principle of creative process and as a creative strategy which can be gradually applied during the process of performance-making. The present artistic study approaches improvisation from a theoretical and practical standpoint, in order to define the principles of using improvisation in the creative process of performance and to formulate the methods of performance-making strategy based on improvisation, both of which require further research.

The model of ludic theatre devised by Butkevich, which could be seen as one of the most consistent methods of applying improvisation, is barely known outside of the Russian theatre context, because the practice of Butkevich's students and followers is mainly connected to Школа драматического искусства (the School of Dramatic Art) theatre in Moscow, and because *К игровому театру* (Towards A Ludic Theatre, 2010), the sole book introducing his improvisational method, is available only in Russian. The present research provides an introduction to Butkevich's model of ludic theatre relevant to theatre scholars and practitioners who are interested in play-based types of theatre and who see improvisation as an effective creative device in the contexts of acting, directing and the overall form of the performance.

The originality of this research also lies in, instead of only outlining the more traditional use of improvisation at the devising stage of the performance, examining improvisation as performance itself – when performance's content is being created and performed simultaneously – which is also one of the most complex forms of improvisation. There are not many examples of improvisation as a form of performing in the so-called “psychological realism” theatre tradition; however, in contemporary theatre its creative potential is evident, which calls for a comprehensive theoretical and practical analysis of the subject. This study seeks to crystallise the origins and principles of improvisation as a form of performing as well as delineate its creative potential.

Improvisation as a form of performing is also connected to another important facet of contemporary theatre – interactivity. This research analyses the

interconnections between interactivity and improvisation in the context of new theatre forms, and identifies improvisation as not only an acting technique, but also an interactive interplay between the performance space and the spectator. An attempt to identify and practically apply improvisational principles in non-traditional and interdisciplinary forms of theatre, especially when employing immersive theatre strategies as well as visual arts methods, also contributes to the originality of the present study.

The theoretical and practical parts of this research are closely interconnected, because the performances discussed in this research paper represent three separate creative strategies reliant on improvisation. These strategies also suggest possible ways of applying improvisation in different stages of creative process. The analysis of the performances' creative strategies reveals the methods of improvisation and their practical application relevant in creating different forms of performance.

**Research methods.** The specific nature of this artistic research determined a choice of the following several methodologies.

The development of improvisational theatre's creative process is outlined using a historical method, while an analytical method allows for distinguishing different principles of improvisation. The two main forms of improvisation – applied and pure – and their distinctive influences on the process of performance-making are determined using a comparative analysis. Due to improvisation occurring in the contexts of both professional acting and personality development, this study also employs an interdisciplinary perspective which helps to integrate the research and results of cognitive science into the understanding of improvisational acting.

A close interrelationship between improvisation and play suggested the use of a hermeneutical approach as well as the theory of play. Specific characteristics and principles of playfulness are analysed in the context of performance-making, based on the aforementioned model of ludic theatre.

The principles of improvisation as a creative strategy discovered by this research are then investigated empirically by revealing practical formational methods of different creative improvisational strategies.

**Literature and other source review.** The literature used in the present thesis can be divided into four different categories:

1. *Literature analysing the theory of theatre, the development of improvisation and different aspects of using improvisation in the work of particular theatre practitioners.* When looking into the history and principles of improvisation, the study refers to Anthony Frost's and Ralph Yarrow's *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory* (2016), Clayton D. Drink's *Theatrical Improvisation, Consciousness, and Cognition* (2013) and John Martin's *The Intercultural Performance Handbook* (2004). In order to provide an overview of the development of theatre and the specific characteristics of contemporary

theatre, the study makes use of the following books and articles by foreign and Lithuanian scholars: Erika Fischer-Lichte *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics* (English edition 2008; Lithuanian translation 2015), Hans-Thies Lehmann *Postdramatic Theatre* (2006), Robert Gordon *The Purpose of Playing* (2006), Jurij Alschitz *Teatro Senza Regista* (Theatre without A Director, 2007), Lina Klusaitė “Fenomenologinio kūno strategijos teatre. Teorinė perspektyva” (Strategies of Phenomenological Body in Theatre. A Theoretical Perspective, 2015) and Rasa Vasinauskaitė “Metaforų teatro pabaiga. Naujasis sceninis realizmas: kūnas ir vaizdas” (An End to the Metaphorical Theatre. New Stage Realism: Body and Image, 2015). While such articles as Richard Schechner’s “Ritual and Performance” (2002) and Victor Turner’s study “From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play” (1982) as well as Jurij Alschitz’s lectures (2014) proved useful when establishing links between theatre, improvisation and ritual.

2. *Literature focused on professional actor training, books on improvisation by theatre practitioners and pedagogues, and acting handbooks centred on improvisation.* When discussing practical creative methods, the research draws upon Jurij Alschitz’s acting techniques described in *The Vertical of the Role* (2003) and *40 Questions of One Role* (2005), as well as exercises used by psychological realism and physical theatre schools analysed in the following books: Michel Saint-Denis *Training for the Theatre: Premises and Promises* (1982), Lorrie Hull’s *Strasberg’s Method: As Taught by Lorrie Hull* (1985), Ruth Zaporah’s *Action Theatre* (1995), Mark Evans’ *Movement Training for the Modern Actor* (2008), Alison Hodge’s *Actor Training* (2010), Aleksey Tolshin’s *Импровизация в обучении актёра* (Improvisation in Actor Training, 2010). Important research material was also gathered from texts by and interviews with famous theatre pedagogues and proponents of pure improvisation, such as Viola Spolin (1963, 1985, 2001), Keith Johnstone (1979, 1999) and Del Close (1994).

3. *Literature analysing cognitive processes and the psychology of creativity.* Because the present thesis builds on close relationships between improvisation and creativity as well as the importance of cognitive sciences and their results to contemporary performance studies, it makes use of cognitive research on creative process and improvisation, such as: Mihaly Csikszentmihalyi’s *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996), Steven Johnson’s *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software* (2001), Bruce McConachie’s and F. Elizabeth Hart’s *Performance and Cognition: Theatre Studies and the Cognitive Turn* (2006) and Daniel Kahneman’s *Thinking, Fast and Slow* (2011).

4. *Literature analysing the theory of play and some aspects of ludic theatre.* Michail Butkevich’ *К игровому театру* (Towards A Ludic Theatre, 2010) which describes his model of ludic theatre, Jurij Alschitz’s lectures on playfulness (2012–2014) and Ramunė Balevičiūtė’s thesis “Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino

režisūroje 1978–2005 m.” (Manifestation of Playfulness in the Theatre Directing of Rimas Tuminas between 1978–2005, 2010) were especially significant to this research. Due to play being the chosen approach towards improvisation in this study, it uses literature which takes a closer look at the theory of play, such as: Johan Huizinga’s *Homo Ludus* (2011), Roger Caillois’ *Man, Play and Games* (2007, English edition 1961), Bernard Suits’ *The Grasshopper: Game, Life and Utopia* (1978), Gregory Bateson’s “A Theory of Play and Fantasy” (2006), Stephen Nachmanovitch’s “This is Play” (2009) and Ieva Steponavičiūtė’s *Texts as play. The Ludic Aspect of Karen Blixen’s Writings* (2011). Additionally, interrelationships between play, art and theatre are examined with reference to the work of Hans-Georg Gadamer (1977, 1988) and José Ortega y Gasset (1991, 1999).

5. *Literature which informed the practical part of this artistic research and helped to investigate different forms and genres of performances created.* The research benefited not only from the playtexts and literary works used while making the performances – Agnes de Lestrads’ *The Great Word Factory* (2009), Teklė Kavtaradzė’s series of performance texts “About Fears” (2017), and William Shakespeare’s *Hamlet* (1601) – but also from the following literature discussing different forms, genres and their characteristics that were used in the performances created:

- the notions of neutral body and neutral mask, examined in Sears A. Eldredge’s and Hollis W. Huston’s article “Actor Training in the Neutral Mask” (2002) as well as Jacques Lecoq’s *The Moving Body* (2001), are significant to the analysis of *The Word Factory*;
- documentary and devising theatre principles were applied in the creation of *About Fears*; therefore, its analysis applies the theoretical approaches of Alison Forsyth and Chris Megson (2009), Will Hammond (2008) as well as Deirdre Heddon and Jane Milling (2016). Moreover, the performance’s theme suggested a closer look at various literature of children’s psychology (Fraiberg, 1959; Riemann, 2004; Кулинцова, 2008; Осорина, 2009; Winnicott, 2009);
- the analysis of *Code: HAMLET* and improvisation as one characteristic of the audience’s behaviour makes use of a wide variety of articles and books which look at immersive theatre and interactivity in performance: Marie-Laure Ryan’s “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory” (1999), Gareth White’s “On immersive theatre” (2012) and *Audience Participation in Theatre* (2013), Adam Alston’s “Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre” (2013), Josephine Machon’s *Immersive theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* (2013), Catherine Book’s “Interactivity and Immersion in a Media-based Performance” (2014), Vaidas Jauniškis’ “Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos” (New Realities of Theatre. A Few Notes on Terminology, 2016).

**Structure of the thesis.** The present artistic research paper is consistent of introduction, three chapters, conclusion and bibliography.

The first chapter discusses the notion of improvisation, its poetic and philosophical meanings, and establishes the scope and principles of using improvisation in theatre context. The author looks at the actor training methods based on applied and pure improvisation in the European and American theatre schools, their rehearsal strategies and performance techniques, determines certain changes of improvisational function in contemporary theatre, and analyses the impact of these changes on the processes of actor training and performance-making.

The second chapter is dedicated to the analysis of interrelationships between improvisation, play and creating performance. The author analyses the sacred clown archetype and its significance to the understanding of contemporary improvisation, discusses the model of ludic theatre and its performance-making principles, and establishes the characteristics of improvisation as a creative strategy not only in the context of acting, but also in those of directing, dramaturgy and scenography.

The third chapter introduces the creative strategies and forms of the three performances: it analyses the use of improvisation in the process of directing *The Word Factory*; demonstrates the improvisational function in *About Fears*, the dramaturgy of which is based on the principles of documentary and devised theatre; and, with the help of immersive theatre strategies and the theory of interactivity, discusses the function of improvisation in performing *Code: HAMLET* and looks at its performance form which is centred on participation and play.

## I. THE OVERVIEW OF IMPROVISATION

### 1.1. The Poetics of Improvisation

Anthony Frost and Ralph Yarrow, in their *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory* (2016), discuss the notion of improvisation in the context of theatre history, different schools of theatre and development of performance. However, most importantly, they provide a thorough analysis of the use of improvisation outside of professional theatre. Their study sees improvisation as an inherent human action, as a social, political, therapeutic and spiritual way to know oneself. According to Frost and Yarrow, “[i]mprovisation is not just a style or an acting technique; it is a dynamic *principle* operating in many different spheres, an independent and transformative way of being, knowing and doing” (2016, 3). Their take on improvisation also includes an understanding of “how we interact with our environment and how far ‘improvisation’ is a way of accessing possibilities of extending that” (2016, xi–xii). Such definition not

only supports the significance of improvisation as a specific theatrical device, but also crystalises some fundamental improvisational principles and widens the possibilities of their application in theatre. Traditionally seen as an acting technique, improvisation rests on spontaneous behaviour – responding to the unknown and unpredictable conditions which later turns into a discovery and knowledge. This makes improvisation a metaphor for discovering the everyday life itself, thus allowing for an improvisational analysis of human actions that have an impact on one's personal development and creativity.

## **1.2. Improvisation in Theatre Context**

In professional theatre, improvisation is mainly seen as a creative device used by the actor or as a specific method of acting. However, acting in itself is manifold, with contemporary theatre theory and practice distinguishing many different kinds of acting depending on a specific theatre school or a form of performance. Robert Gordon provides examples of at least six main acting traditions in the Western European theatre (2006, 6):

- 1) realistic take on characterisation: acting as psychological truth;
- 2) actor as an instrument of scenography: performing as experimentation;
- 3) improvisation and games: performance-making as play;
- 4) performing as a political practice: acting as a rehearsal for change;
- 5) discovering oneself and others: performing as self-exploration;
- 6) performing as cultural exchange: performing difference.

Gordon relates the establishment of the first five acting categories (and the professional performing in general) to the work of such practitioners as Craig, Meyerhold, Stanislavski, Copeau, Artaud and Brecht. These theatre directors created and established theatre schools with their distinct aesthetics, acting methods and philosophy. And, despite improvisation being put into a separate category and in relation to the establishment of a specific form of theatre, various improvisational aspects are also found in other acting traditions, with the aforementioned theatre practitioners using them in their creative practices of actor training or actor devising. Viewing improvisation solely as an acting device limits not only its understanding, but also the opportunities for its application in the creative process of the actor. Moreover, there are significant differences between improvisational performing and using improvisation in creative theatre devising. In the former, improvising requires an ability to create a scene, character or text in front of the spectator as well as holding together the overall composition of the performance and often directly involving the audience as a story-telling partner. The latter, however, as an acting exercise or in a workshop/rehearsal context, uses improvising to look for specific images or expressions, with improvisation becoming a creative device enabling the dramaturgical or thematic analysis as well as the training of the body or voice. In their study, Frost and



Yarrow distinguish between two different forms of improvisation: *pure*, which is understood as a way of performing, and *applied*, seen as an acting or directing device, or a starting point, used at different stages of the creative process. In one way or another, and regardless of its form, improvisation occurs in three different areas of theatre: training, rehearsals (creative process) and performance (which John Martin classifies as “pre-rehearsal”, “rehearsal” and “performance”; Martin, 2004). Therefore, the study of both, applied and pure, improvisation and their manifestations can focus on at least these three aspects.

### **1.3. Improvisation in Actor Training**

Acting and improvisation form a very close relationship, and ability to improvise is not only a necessary skill for the actor, but also a sign of their virtuosity. Frost and Yarrow suggest that “improvisation is a part of the nature of acting, certainly. But, more importantly, acting is only one part of the creative process of improvising” (Frost, Yarrow, 2016, xv). This could be explained by comparing two different ways of incorporating improvisation into the actor training by two fundamentally different schools of acting.

One of them is the theatre school of psychological realism, which is closely related to the Stanislavski method and which sees improvisation as a necessary tool allowing the actor to find their organicity, expressiveness and, most importantly, believability. Stanislavski is rightly thought to have discovered improvisation as an actor training device, through which he sought to integrate actor’s physical, emotional and intellectual performing abilities. In the case of Stanislavskian acting, however, the main object of improvisational research is not the actor, but his or her character and, as a result, the subject matter of improvisation becomes this character’s psychological characteristics and circumstances that are appropriated by the actor.

In the other school of acting, connected to the work of Copeau, improvisation, instead of being a character research device, became a complex method that trains expressivity, imagination and aesthetic sensitivity. It gave rise to various other forms of theatre, especially those centred on physical creative methods and performance devising. For Copeau, the expressivity of acting is very closely connected to the expression of the actor’s body, arising from silence, neutrality and stillness. Mask is one of the most important theatre devices for Copeau; this suggests a completely different position towards the actor to that of the Stanislavskian school, because here, the authentic existence of the actor is not hidden behind a character and instead the substance of the performance is born out of the actor’s relationship with the mask.

Despite some clear differences in the use of improvisation or its relationship to the performance’s creative process, improvisation as a creative device for self-exploration is important to both theatre schools, especially when the training

process encompasses not only mastering a specific technique, but also manifold knowledge and the process of enriching one's inner resources.

#### **1.4. Improvisation during the Rehearsal Process**

The use of improvisation in the rehearsal process is dependent on the performance. In traditional rehearsals based on director's decisions and aimed at the creation of a fixed performance structure, improvisation is seen as the actor's tool which has an applied function and is "to do with the exploration of a character's inner nature and the accommodation of that nature to the actor's own" or, more generally, with "the further exploration of character within situations which extend beyond those contained within the play" (Frost, Yarrow, 2016, 25).

However, improvisation acquires a completely different function during the rehearsals where the form of performance is dependent on the improvisation itself. The openness and interactivity of such performance means that the actor is forced to make many decisions on the spot, reacting to the anticipated as well as the completely unforeseen responses of the audience. Here, rehearsing becomes inseparable from preparing the actor to exist in improvisation. Often, this type of theatre also requires ensemble improvisation – one of the most complex improvisational forms of the acting technique.

Dramaturgical material, similarly to the form of the performance, can also become the object of exploration in rehearsals. A British director and playwright Mike Leigh, who is often seen as one of the first proponents of *improvised drama*, while searching for accurate and expressive characters, and in order to structure his performances according to real situations which occurred during the improvisation, would set clear character boundaries and use individual work of his actors. Due to Leigh's work in theatre and film, improvisation acquired one more important function – it became "the source and means of dramatic creation itself" (Frost, Yarrow, 2016, 31).

#### **1.5. Improvisation as a Form of Performing**

The pioneers of improvisation as a form of performing, or pure improvisation, were people who either had very little, or even nothing, to do with theatre. As a result, pure improvisation became internationally popular not only in the professional theatre, but also in other areas, like education, social work and therapy. The practitioners of pure improvisation – Viola Spolin, Del Close and British director Keith Johnstone – popularised some self-sufficient actor training methods and created a variety of theatre forms based on improvisation, such as "theatre games", "Harold" and "theatre sports". And while these theatre forms have a tendency to end up as pure entertainment, they still reveal the principles of pure improvisation and delineate some specific and effective methods of improvisation as a way of performing. Spontaneity, creativity and freeing

oneself from acting clichés are characteristic to any improvisational exercises or improvisations during rehearsals. However, the fact that it is happening in front of the spectator, i.e. the creative process and the finished performance occur simultaneously, makes pure improvisation unique. Therefore, pure improvisation, or improvisation as a form of performing, allows one to reconsider the parameters of traditional performance, offers new approaches towards professional acting (such as the position of the actor-creator, open dramaturgy, collaboration with the audience and ensemble performing), and endows theatre action with a distinct social meaning.

### **1.6. Contemporary Forms of Theatre and Changes in Improvisational Function**

Both types of improvisation, applied and pure, are dialectically connected to the development of theatre and its dynamics: on the one hand, improvisation as an acting tool offers new approaches towards performing and performance-making; on the other hand, the development of contemporary theatre, which has a tendency towards interdisciplinarity, interactivity and performativity, employs improvisation not only in the traditional context of acting, thus signalling a change in the function of improvisation as a theatre device. Frost and Yarrow distinguish three main contexts in the process of improvisational development, seeing them as chronological and determined by different relationship between improvisation and actor's self-identity: 1) improvisation understood as a traditional actor training technique which uses the actor's body to discover and represent a character or "another reality"; 2) modern problematisation of the stability and permanence of one's identity is reflected in more radical forms of improvisation which reject the concept of character and naturalistic acting; 3) in the context of paratheatre, improvisation is used as a self-explorative tool by the actor and the relationship between actors and spectators becomes more important than the narrative and its representation (Frost, Yarrow, 2016, 4–5). The latter context includes both, various forms of applied improvisation in the contexts of psychotherapy, education and politics as well as the performance art forms reliant on audience participation and interactivity.

Therefore, one of the most important changes in improvisational function stems not from the work of the actor, but from the theatre forms based on interactivity. In the case of site-specific, participatory and immersive theatre, performance as a meeting place and time between the actors and the audience evolves into a complete rejection of performer-audience separation, defining both as a "participant". By directly involving the audience, this change allows one to view improvisation as an active and spontaneous audience behaviour in the fictitious space set by the performance as well as an undeniable sign of interactivity. Importantly, here, the interaction is happening not only between the spectator and the actors, but also between the spectator and the space as

well as the spectator and the performance structure, developed in order to create “gaps to be filled with the action of audience members; gaps that require the thought and felt response of the audience to make sense” (White, 2013, 30). In this case, improvisation creates an open meaning and becomes an independent creative aspect in the performance, unrelated to the conventions of acting or the spontaneity of performance action.

## II. IMPROVISATION AND THE LUDIC THEATRE

### 2.1. Origins of Improvisation and the Archetype of the Improviser

Hypotheses suggesting that theatre originates from ritual and play, imply that improvisation is inseparable from both of these manifestations, and that improvisation was not only transformed into theatre together with its ritualistic and playful characteristics, but also determined the nature of this transformation itself. The archetype of the sacred clown, one of the main characters of ritual and play, embodies improvisation as the core interplay between the environment and the audience, turning play into the main tool for creativity and knowledge. In theatre, play manifests itself as an organisational structure of improvisation, a spontaneous creation of new meanings and images as well as a general feeling of creative freedom, or *playfulness*, which is also the starting point, main condition and often the aim of improvisation. Theatre derived from improvisation often uses the principles of play and considers playfulness as the main creative device for the actor. However, in Butkevich’s model of ludic theatre, the improvisation of the sacred clown is seen as a game played not only by the actor but also the director, thus becoming the overall organising principle for the performance’s creative process.

### 2.2. The Model and Characteristics of Ludic Theatre

The model of ludic theatre, outlined by Butkevich, organically fuses two fundamentally different theatre types: the theatre of psychological realism and the theatre of play, improvisation and distancing the actor from the character. Butkevich, while structuring his ludic theatre out of the old theatre forms as well as the elements of psychological realism (e.g. action analysis), saw playfulness as more than just a way of performing. He applied the principles of play in the analysis of text, rehearsal strategies, structuring the performance and even in training the creative thinking of his actors and directors. Based on the creative and pedagogical heritage of Butkevich, one can provide the following main principles of his ludic theatre:

- interactivity – an open collaboration between the performer and the spectator during the process of creating new meanings and images;

- paradoxical nature – unexpected unions in the process of creating artistic meanings between the logical and emotional, high and low, funny and sorrowful or strict and easy-going;
- the meeting (but not the fusion!) of different genres, styles and rhythms – the independence from a singular aesthetic, philosophical or social doctrine, and the ability to freely move from one chosen artistic medium to another;
- spontaneity – rather than acting according to some pre-set instructions, responding to the situation “here and now” and being in control of the abundance of possible choices opened up by this situation;
- a continuously changing distance between the actor and the character.

### 2.3. The Notion of Play and Its Connections to Theatre

The following shared elements are found by the analysis of the creative characteristics of play and theatre: pleasure, freedom to act, rejection of spatial, durational and social norms, paying attention to structure and rules, risk, competition, dominance of visual thinking and inability to repeat something twice. In order to classify improvisational games, of which there are very many, Butkevich uses the number of participants:

- games involving only one player (or games with an imaginary partner);
- games for two players (or games with imaginary audience);
- games for two players in front of the audience.

This classification is significant for Butkevich’s methodology because it is specifically tailored for theatre and it indicates a certain *chronology of creative process*:

- firstly, theatre plays with an imaginary partner: the author, text or idea (this denotes the director’s analysis of the playtext or the independent work of the actor with their character);
- secondly, theatre plays with an imaginary audience (this is the rehearsal process which involves real partners-players, like the director and the actors);
- thirdly, theatre plays in front of a real spectator (this is the result of the creative process – the performance).

Such analogy clearly demonstrates the durational development of play, with each stage complementing and extending the previous one. This suggests to Butkevich that “the development and progress of play are characterised by the increasing theatricality of play” (Буткевич, 2010, 197). This process is especially important because, *play (improvisation), applied in different stages of performance-making, becomes a homogenous creative strategy, equally involving the director, the performer, the audience and any other participant of that creative process.*

#### 2.4. Playing with the Author and the Actors

The ludic theatre model allows one to reconsider the improvisational model of directing, where improvisation is used in the analysis of text, working with the actors as well as looking for the form of the performance itself. Here, improvisation (Butkevich uses the term “play”) with images and their conversion into the finalised performance decisions, where analysis turns into synthesis, becomes the central part of the directing process. Improvisation as a technique of working with images acquires the same meaning as playfulness and becomes a specific way of working for the director, reflected in the overall creative process of performance strategy.

#### 2.5. Playing with the Audience

According to the performance-making characteristics of ludic theatre, the actor and the director are equal partners in the creative process, both using images and improvisation as main devices for the analysis of text and the creation of performance image. However, in terms of performing (Butkevich uses the expression *playing with the audience*), the actor’s role becomes much more difficult, because he or she is not only a performer who exists in the performance world, but also a creator who reflects on and manipulates with this same world. In ludic theatre, particularly in the actor’s improvisation which is the main component of this theatre, the representation of the role also becomes its strategy.

However, the crucial moment of the performance’s creative process – the successful transition from preparation of the work to sharing it with the audience, where, with the help of play or improvisation, individual spectator responses become part of the performance – is possible due to the improvisational performing as well as (as shown by the strategies of immersive theatre) the structuring of the performance, its space and/or dramaturgy. Therefore, improvisation as a creative strategy is used not only in acting or directing, but also in the contexts of dramaturgy, scenography and the form of the performance.

### III. IMPROVISATION AS A PERFORMANCE-MAKING STRATEGY

The present artistic research paper looks at the effectiveness of improvisation as a creative strategy in the following three performances directed by the author of this thesis: *The Word Factory* (based on de Lestrade’s *The Great Word Factory*, performed at the Mayakovsky Theatre, Moscow, in 2015), *About Fears* (based on the actor’s stories, performed at the National Youth Theatre, Vilnius, in 2017) and *Code: HAMLET* (inspired by Shakespeare’s *Hamlet*, presented at the Russian Drama Theatre of Lithuania, Vilnius, in 2016). Each performance used improvisation at a different stage of its creative process: in *The Word*

*Factory*, which uses traditional methods of rehearsal, improvisation is applied to the analysis of the text and the form of directing the performance; in the case of *About Fears*, which draws on the principles of documentary theatre and ensemble devising, improvisation became a dramaturgical device; while in *Code: HAMLET*, representing the format of immersive theatre, improvisation turned not only into a way of performing, but also informed the relationship between the performance space and the audience.

These three performances, depending on the dominating function of improvisation at the specific stage of their creative process, reflect the classification of the main improvisational uses and their contexts, as suggested by Frost and Yarrow:

- traditional improvisation, with its **actor training or character building** functions, due to its application whilst working with the actors and searching for a common aesthetic denominator as well as character images, is found in the creative process of *The Word Factory*, the most conventional performance out of the three;
- improvisation as a **creative device and the main rehearsal strategy** was used in *About Fears*, while searching for the performance's dramaturgy and rejecting conventional notion of the character;
- improvisation as a **way of performing and as a component of the immersive theatre**, can be seen in *Code: HAMLET*, where the creative process consisted of the strategies of interactivity, immersive theatre and theories of play.

The main creative approach used in the devising processes of all three performances is based on the aforementioned principles of ludic theatre, because this specific theatre model provides effective and consistent improvisational methods for all the stages of creative process. The theatricality of play (or the increasing complexity of improvisation as creative strategy), presented by Butkevich as the three categories of play dependent on the number of players, is separately analysed in the creative process of each performance:

- **playing with the author** (a game for one player) became a way to analyse directing as well as to start creating the form of the performance while preparing for *The Word Factory*, before the work with the actors had begun;
- **playing with the creative team** (a game for two players) was adapted during the collaboration between a director and a dramaturg, for the improvisational work with the dramaturgy in *About Fears*;
- **playing with the spectator** (a game for two players in front of the audience) took place in *Code: HAMLET*, while using interactive play as well as improvisation as a way of performing.

Additionally, the creative processes of these three performances used non-specific playful creative approaches, such as verbatim and immersive strategies.

This allowed for an analysis of the creative legitimacy of improvisation in the context of non-traditional and interdisciplinary theatre forms as well as noticing a change in the function of improvisation in contemporary theatre. In *About Fears* and *Code: HAMLET*, improvisation became a key component of interactivity and spatial organisation, both of which, while anticipated in Butkevich's model of ludic theatre, are not discussed further. One could argue that all three performances are based on the principles of ludic theatre, however, the impact of these principles to the creative process differs in all of them and, as a result, these principles are provided not in the chronological order, but according to the decreasing impact of the model of ludic theatre.

### **3.1. Improvisation and the Form of Directing: *The Word Factory***

#### *3.1.1. Playful Analysis of the Text*

This section, with the help of the model of ludic theatre and its analytical principles, as well as Alschitz's method of analysis through questions, examines the text of *The Great Word Factory*, determining its main meanings.

#### *3.1.2. The Development of the Performance Form and Aesthetics*

After determining the main idea of the upcoming performance, namely, muteness as a noble silence and a meaningless stream of words, one begins to make performative and aesthetic decisions. This section analyses the notion of *neutrality* found in the theatre school of Copeau, which is somewhat similar to muteness. Neutrality combines the simplicity, clarity and expressiveness in acting, all born out of silence which carries a profound creative potential. The author also discusses aesthetic performance decisions reflecting the images of French culture from the early twentieth century.

#### *3.1.3. Improvisation in the Director's Work with the Actors*

In the case of *The Word Factory*, the rehearsal process was rather traditional, using improvisation as the main creative device of the actor. However, due to the small amount of text and its nonverbal aesthetic, the improvisation characteristic to this performance project was also nonverbal, instead of textual (as is common to the playtext analysis based on etudes).

### **3.2. Improvisation and Dramaturgy: *About Fears***

#### *3.2.1. Creative Characteristics of the Performance*

In the case of *About Fears*, the aspects of imagery, genre, format or written text are not predetermined, and the creative team (director, dramaturg, scenographer and composer) is given the same starting point (the theme of childhood fears) as



the actors of the project. Therefore, the creative process of this performance can be methodologically linked to at least two theatrical forms that use improvisation: devised theatre and documentary theatre. This section also discusses the methodology of workshopping and its formation based on improvisation.

### 3.2.2. *The Methodology of Performance's Dramaturgy and Artistic Form*

The dramaturgy and artistic form of the performance were created simultaneously, with the main task being to research and workshop the performance's theme from the following three perspectives:

- a) childhood, the most important attributes of childhood and the formation of the "I am a child" idea;
- b) fear, its emotional expression, social meaning and ways to overcome it; looking for specific childhood fears and stories related to fear from personal experiences;
- c) archetypes and images related to fear, searching for different artistic expressions.

This section provides specific exercises and tasks selected for the research process which were formulated and, if necessary, modified during the course of the investigation.

### 3.2.3. *Selecting Creative Material and Formulating the Performance Dramaturgy*

This section presents another stage of the work – the close collaboration between the director, dramaturg, scenographer, composer and other members of the creative team. At this stage, a special importance is placed upon the redistribution of balance between the reality and fiction, common to the documentary theatre. The analysis of the selected material (or "documents") also suggests its embodiment in the performance as well as the creation of independent artistic images.

## 3.3. **Improvisation and Performing in Immersive Theatre: Code: HAMLET**

### 3.3.1. *The Notion and Main Characteristics of Immersive Theatre*

This section determines some interconnections between the notions of *immersive theatre*, *participatory theatre* and *interactive theatre*, as well as defines the characteristics and strategies of the immersive theatre.

### 3.3.2. *Immersion and Interactivity*

The studies of interactivity help to establish a link between immersion and interactivity that it ensures. Here, the author also discusses the differences between communication and manipulation which might occur in a theatre production using immersive strategies.

### 3.3.3. *Immersive Theatre, Play and Improvisation*

In this section, the author examines play as an interactive form which allows one to avoid manipulation and discusses the use of play in the immersive performance of *Code: HAMLET*, making an assumption that the structure of play grants the audience engagement sought after when using immersive strategies.

### 3.3.4. *Improvisational Acting and Its Characteristics*

This section analyses three different levels of performance improvisation, depending on the interactive component in the through-line of the character. The author determines that the character analysis and the overall nature of acting are done so that not to interrupt the singular logic and aesthetics of all improvisational manifestations. In the performances based on improvisational acting, actor's ability to work as part of the ensemble is crucial, because any individual manifestation by the actor has to be connected to the overall artistic idea of the performance.

### 3.3.5. *Improvisational Approach to Scenography*

In this section, the author analyses one more level of improvisation which occurs in the performance's scenography. The improvisational approach to the scenography of *Code: HAMLET*, contrary to the conventional improvisation in acting, relies not on creative freedom, but on creative flexibility within certain strict parameters as well as adapting to the architecture and technical specifications of the theatre building, which allows one to see improvisation as strategic and creative flexibility.

## CONCLUSIONS

1. Improvisation should be seen not only as an acting technique, but also as a widely applied device for training, knowledge and creativity. Cognitive sciences relate improvisation to intuition, rather than logical reasoning or actions, thus providing an approach to the inner potential of personal expression. This quality of improvisation turns it into an effective device not only in professional theatre, but also in various other contexts, such as paratheatre, social work or therapy. This study revealed the interrelationships between improvisation, creative freedom and playfulness, all of which are inseparable attributes of acting and other professional areas of theatre.

2. While there are many different ways to use improvisation, one can distinguish two main types of application: applied and pure. The former type can be found in all character-building or performance-making processes that, through analysis and practical experimentation, seek to create a finished and immutable

character or performance form. While the latter type of improvisation suggests the openness of the character or performance, where the processes of creating and performing occur simultaneously. Pure improvisation is not often used in the theatre forms inspired by psychological realism, and is much more characteristic to the American theatre tradition (especially the one originating in Chicago); however, the present research discovered that some aspects of this type of improvisation can be found in any interactivity-based theatre. Both, applied and pure improvisation, occur in the three contexts of professional theatre: actor training, rehearsals (the creative process) and performing (embedded in the form of the performance).

3. There are two different ways improvisation is applied to the actor training methods at theatre schools: it is used to build the behaviour or psychological state of a character, often based on the dramaturgical material (common to the school of psychological realism); or, it becomes a training device for the expressiveness, aesthetic flexibility and imagination of the actor, not necessarily directed towards building a character (common to the non-naturalist and physical theatre forms). Despite the differences between the improvisational criteria, which depend on the understanding of the “stage truth”, one can argue that in both of the cases these criteria are founded on a common pedagogical endeavour to train the creative independence, flexibility, artistic autonomy and responsibility of the actor.

4. The conducted research found that, during the rehearsal process, the function of improvisation rests directly on the form of the performance and the improvisational type dominant within. In traditional production which does not use pure improvisation during the performance itself, improvisation becomes a device incorporated into the directing strategy and used only before the premiere of the work, which allows one to look for the finished and immutable image of the character. While the performance form which does not have the preliminary dramaturgical material and is based on improvisation, requires a rehearsal process during which the creative team determines the theme, aesthetics, general creative rules as well as the listening, independence and assurance of the actors. In this case, performing in itself becomes part of the creative strategy. If one wants to create a playtext during the rehearsals, improvisation is then incorporated into the text-writing strategy, and the collaboration between the actors and the dramaturg (rather than between the actors and the director) acquires a very important function.

5. Improvisation as a way of performing is not very popular in the theatre tradition of psychological realism. This type of improvisation requires the skills rarely used in the traditional school of acting, such as an ability to perform on stage without a preliminary text, interactive relationship with the audience, ability to create and perform a character in a state of “flow” as well as managing stress

and self-criticism. This research suggests that the methods of pure improvisation offer new approaches to the foundational parameters of performance which can be included in the formation of creative strategy. Pure improvisation affords the actor with a status of full-fledged creator, it involves the spectator into the creation of performance action and dramaturgy, suggests new self-regulatory principles of the ensemble and offers a new social and pedagogical function to the overall theatrical event.

6. Improvisation in performance is usually understood as an acting technique. However, especially taking into account the research done on the audience perception as well as the characteristics of non-traditional interdisciplinary forms, one can argue that improvisation can also be seen as a constituent of the immersive form unrelated to the acting conventions. Such improvisation manifests itself as an openness of performance meaning, as a spontaneous relationship between the audience and the performance space, and as a part of the creative strategy of immersive performance.

7. First and foremost, interrelationships between improvisation and play, examined by the theory of play as well as by the model of ludic theatre arising from it, allow one to see improvisation as playfulness, as a free and productive creative activity, and to see any creative process as a practice which can be delineated using the principles of play and which obeys the rules of the game. The present research uncovered the following characteristics inherent in both, improvisation and play: pleasure, freedom to act, rejection of spatial, durational and social norms, paying attention to structure and rules, risk, competition, dominance of visual thinking and inability to repeat something twice. From the perspective of directing, these characteristics also define the nature of performance-making based on improvisation. The classification of play according to the number of players (one player, two players and two players in front of the audience) indicate the chronology of performance-making process or the sequence of the creative strategy and its stages (playing with the author / analysis; playing with the actors / rehearsal stage, looking for creative material; playing with the audience / performing and creating the immersive form of performance). Modifications of this algorithm can be found in the contexts of acting, directing, scenography, dramaturgy and music, which indicates the universality of play in relation to the overall performance-making strategy.

8. The performances created during the research demonstrated the improvisational function in various stages of creative process as well as suggested some creative methods based on improvisation in different forms of theatre:

- Improvisation with images hidden within the text, done while searching for the directing form of *The Words Factory*, helped to form the performance aesthetic and define the overall style of acting. Despite having only a small amount of text, improvisation with the themes arising from it

allowed the actors to form a complex structure of the characters during the rehearsals. The methods of nonverbal improvisation, such as the techniques of neutral body as well as neutral and expressive mask, were useful when creating character structures based on actors' physicality in preparation for the final performance.

- While creating the dramaturgy for *About Fears*, improvisation became a part of the creative strategy, including the verbatim and devising techniques. The importance of improvisation when formulating the methodology of creative process was revealed through the workshopping technique of performance-making, because the members of the creative team (director, dramaturg and scenographer) had to be flexible about the results of acting exercises as well as quickly and often modifying the creative strategy depending on the artistic needs.
- *Code: HAMLET* revealed improvisation as a method which not only includes a form of an actual game ("escape the room") into its creative strategy, but also uses actor improvisation in performance and some features of immersive theatre. From the acting perspective, while the interactive relationship between the performers and the audience was founded on improvisation, different characters applied it in different ways. This showed that the improvisational component of the performance role increases together with the level of interactivity. From the perspective of performance's format, improvisation was grounded in the principle of play and became directly dependent on the actions and choices of the spectator. This creative strategy highlighted a difference between the traditional use of improvisation in the character-building/performance-making creative process, where improvising stops the moment the final artistic form is discovered, and improvisation applied in the non-traditional and interdisciplinary performances, where it becomes a performance technique based on interactivity as well as a component of the immersive form of theatre.

9. The present artistic research paper suggests a broader understanding of improvisation which is not limited by the traditional view of improvisation as only an acting technique or a style of performing. Moreover, the research also clearly showed the creative possibilities of improvisation when formulating the creative strategy of performance. The results of this research will be relevant to the theatre scholars and practitioners interested in the phenomena of acting, directing, dramaturgy and scenography, and they will encourage re-thinking and further practical experimentation with more diverse methods of performance-making. Improvisational creative methods allow one to overcome various personal and creative hurdles in the professional training and making of theatre by enabling a flexible and purposeful combination of various creative techniques and encouraging creative freedom, visual thinking and responsibility.

MOKSLO IR MENO TYRIMŲ KONFERENCIJOSE SKAITYTI  
PRANEŠIMAI TIRIAMOJO DARBO TEMA / CONFERENCE REPORTS  
ON THE SUBJECT OF THE ARTISTIC RESEARCH PROJECT

1. „Įmersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas“ [Immersive theatre: immersion, interactivity, game]. LMTA 41-oji metinė konferencija [41st Annual LMTA Conference]. Vilnius, Lietuvos muzikos ir teatro akademija, 2017 m. balandžio 12 d. / Lithuanian Academy of Music and Theatre, April 12, 2017.

PUBLIKACIJOS TIRIAMOJO DARBO TEMA / PUBLICATIONS  
ON THE SUBJECT OF THE ARTISTIC RESEARCH PROJECT

1. Mokytojas kalbasi su Teatru, o ne su mokiniais [Teacher is talking to Theatre, not to his students]. *Teatro žurnalas*, 2016, Nr. 5–6, p. 74–79.
2. Įmersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas [Immersive theatre: immersion, interactivity, game]. *Ars et praxis*, 2017, Nr. 5, p. 37–47.
3. Spektaklio „Apie baimes“ repeticijų dienoraštis [The rehearsal diary of performance *About Fears*]. *Teatro žurnalas*, 2017, Nr. 8, p. 1–31.

**Olga Lapina** (g. 1988) – režisierė, aktorinio meistriškumo ir režisūros dėstytoja. 2011 m. baigė Rusijos teatro meno instituto (GITIS) režisūros studijas, 2014 m. – Meksikos nacionalinio autonominio universiteto (UNAM) teatro pedagogikos studijas. Nuo 2015 m. studijuoja Lietuvos muzikos ir teatro akademijos (LMTA) meno doktorantūroje. 2011–2015 m. dėstė Klaipėdos universiteto Režisūros katedroje, nuo 2015 m. dėsto LMTA. Nuo 2014 m. dirba dėstytoja tarptautiniame teatro tyrimų institute AKT.ZENT (Berlynas, Vokietija, meno vadovas – prof. dr. Jurijus Alschitzas), vedė aktorinio meistriškumo pratybas Vokietijoje, Estijoje, Italijoje, Prancūzijoje, Meksikoje, Brazilijoje. Lietuvoje ir Rusijoje sukūrė 17 įvairių formų spektaklių, iš kurių spektaklis vaikams „Stebuklingoji kreidelė“, spektakliai visai šeimai „Brangusis atrakcionų parko dėde!“ ir „Apie baimes“ bei spektaklis-žaidimas „Kodas: HAMLET“ buvo apdovanoti „Auksiniu scenos kryžiumi“, o spektaklis visai šeimai „Žodžių fabrikas“ įtrauktas į „Auksinės kaukės“ premijos vaikų teatro savaitgalio programą. Mokslinių ir meninių interesų sritys: improvizacija, žaidybinės struktūros, netradicinės ir darpdisciplininės teatro formos.

El. paštas: olgalapina00@gmail.com

**Olga Lapina** (born in 1988) is a director, acting and directing teacher. In 2011 she graduated from the Russian Institute of Theatre Art (GITIS) in directing, in 2014 she completed theatre pedagogy studies at the National University of Mexico Autonomy (UNAM). From 2015, she has been an artistic doctorate student at the Lithuanian Academy of Music and Theatre (LMTA). In 2011–2015 she was teaching at the directing department of the Klaipėda University, and from 2015 she has been teaching at the LMTA. From 2014, she joined the team of teachers of international theatre research institute AKT.ZENT (Berlin, Germany, artistic director Prof. Dr. Jurij Alschitz), and has led workshops on acting in Germany, Estonia, Italy, France, Mexico and Brazil. She has created 17 performances of various forms in Lithuania and Russia, of which the performance for children *Magic Chalk*, family performances *Dear Uncle from the Amusement Park* and *About Fears* as well as the performance-game *Code: HAMLET* were awarded the Golden Stage Cross, while her family performance *The Word Factory* was part of the children's theatre weekend "The Golden Mask". Her creative and academic work is focused on improvisation, ludic structures as well as non-traditional and interdisciplinary theatre forms.

E-mail: olgalapina00@gmail.com

**Olga Lapina**

IMPROVIZACIJA KAIP KŪRYBINĖ STRATEGIJA SPEKTAKLIO KŪRIMO PROCESE

IMPROVISATION AS A CREATIVE STRATEGY IN THE PROCESS OF MAKING PERFORMANCE

Meno doktorantūros projekto tiriamosios dalies santrauka / *Summary of the artistic research paper*  
Vertė / *Translated by* Judita Vivas

Išleido Lietuvos muzikos ir teatro akademija, Gedimino pr. 42, Vilnius

Spausdino UAB „BMK leidykla“, J. Jasinskio g. 16, Vilnius

Tir. 30 egz. Nemokamai