

Ассаэль Романелли

ПРОБЛЕМА АКТЕРА-НИНДЗЯ В ПЛЕЙБЭК-ТЕАТРЕ: ТИПОЛОГИЯ И ПРИЕМЫ РАБОТЫ¹

Аннотация: В данной статье израильский плейбэк-актер Ассаэль Романелли проводит анализ функций и форм так называемого «актера-ниндзя» - актера, который не входит в состав исполнителей. На основе многолетнего опыта работы автор предлагает свою типологию актеров-ниндзя и различные техники и приемы для обогащения сюжета.

Ключевые слова: плейбек-театр, актер-ниндзя, техника плейбека

Как актер и ведущий плейбэк театра, я часто чувствую, что есть роль, на которую я никогда не обращал пристального внимания, такая роль «дерева». В мире плейбэк-театра, этим «деревом» является актер, не выбранный на конкретную роль в длительном перформансе – «ниндзя» актер. С данным термином я впервые встретился на обучающем курсе Джонатана Фокса в Нью-Йорке, где он случайно упомянул его. Это понятие тут же поразило меня. Позже мне стало известно, что термин был введен представителем японской школы плейбэк-театра Кайо Мунаката. Я начал разрабатывать структуру этого понятия и терминологию, связанную с этой непростой ролью.

«За что отвечает актер-ниндзя?» - спрашиваю я на семинарах. «За поддержание сюжета, обеспечение заднего плана, продвижение сюжета вперед, работу с глубиной/эмоциями/музыкой/действиями...».

«Как актер-ниндзя решает эти задачи?». Здесь люди не столь уверены в своих ответах. Как пишет Булер (2002), кажется, что способов решить эти задачи бесконечно много, и актеры полагаются на свою интуицию и опыт, выбирая, что делать в роли ниндзя в каждом представлении.

Что было тем отличием, которое принесло положительный результат относительно успешной групповой импровизацией? Я перестал пользоваться типологией, которая сочетает идеи театра и коучинга. Эта статья начинается с краткого обзора истории воинов-ниндзя. Далее следует начальная типология стандартных предпочтений ниндзя-актеров в плейбэк-театре. Статья заканчивается списком терминов и описанием различных приемов, связанных с исполнением этой роли.

¹ Статья была впервые опубликована в журнале Interplay, Vol XVIII No. 1 June 2013

Единая терминология должна способствовать созданию сплоченного, структурированного и интересного театра, как пишет о нем Бюлер (2002). Более того, я надеюсь, что это вдохновит актеров-ниндзя появляться на сцене, когда это необходимо, также как и становиться незаметными или даже уходить со сцены, если это необходимо для развития сюжета (Lubrani-Rolnick, 2009, pg. 39. Translation from Hebrew). Гислер (1995) пишет о том, что актер плейбэк-театра должен говорить «да» взаимодействию и разносторонности. Она также включает термин *complicité* – соучастие. Веселые, поддерживающие, вдохновляющие отношения актеров друг к другу рассматриваются как одна из основ хорошего театра. Внесение ясности в особенности роли ниндзя может способствовать укреплению труппы и обогащать плейбэк-перформанс.

Немного о ниндзя

Ниндзя были японскими фермерами, занимающимися войной, популярными между 12 и 17 веком (Леви, 2008). Воины ниндзя отличались гибкостью, приспособляемостью и импровизацией в достижении своих целей: «Цель ниндзя определена, но способ ее достижения не определен. Ниндзя должен использовать любые необходимые приемы и преодолевать любые трудности для достижения своей цели. Он всегда внимателен по отношению к окружающему его миру и созвучен природным и созданным руками человека происшествиям и процессам... Его реакции на людей, события и ситуации продиктованы непосредственно ими, а не предопределяются привычным образом мыслей.. Ниндзя хорош в том, чтобы смотреть и видеть объект как он есть, а не только то, что он принимает или хочет видеть (Levy, 2008, pg. 103). Стиль борьбы ниндзя был гибок и разнообразен: «Он легко приспособливается, он гибок. Он не ограничивает себя в выборе движений и не следует заранее выстроенной хореографии, формируя свой стиль борьбы» (Levy, 2008, pg. 111).

Приведенные выше цитаты напоминают мне об описании Джонатаном Фоксом потребности плейбэк-актера в высокой гибкости при исполнении роли: «Актер должен иметь спонтанность, чтобы быстро вживаться в роли... чтобы быть способным быстро изобразить полностью противоположного персонажа» (Fox, 1994, pg. 103).

Принимая во внимания сказанное выше, мы можем увидеть, как хорошо передает метафора воина ниндзя суть этого плейбэк-актера.

Цель актера-ниндзя определена (успешное воплощение истории), но способ достижения этой цели может варьироваться (разные персонажи, предложения, выйти или уйти со сцены, танцевать, петь, издавать звуки...).

Какой Вы Ниндзя?

Прежде чем обеспечить ниндзя выбором, необходимо понять его основной стиль исполнения. Виола Сполин (1999) подчеркивает значимость самоосознания для сценической выразительности. Салас (1999) пишет о том, что самоосознание является основой эмоциональной и выразительной гибкости плейбэк-актера. Мы должны знать о своих основных предпочтениях (как актеров и как людей) чтобы избежать «сильного повторения ролей» (Фох, 1994). Плейбэк-актер всегда должен оставаться гибким, так как зачастую ему приходится исполнять много различных ролей.

Я выбрал 2 основных критерия для построения типологии актеров. Едва ли людям нравится, когда на них вешают ярлыки, однако эта типология может быть пригодиться при обучении ниндзя-актеров. Этими критериями являются: (1) инициативность/реактивность; (2) медленный темп/быстрый темп.

Инициативность/Реактивность

Термины «Инициатор» и «Реактор» отражают основные предпочтения актера. Инициатор – это актер, который управляет сценой, выдвигая предложения и провоцируя других актеров в сцене. Реактор - это актер, который предпочитает строить свою сценическую деятельность на основе создаваемых другими предложений, которые называются приглашениями (bids) Как узнать, кем являетесь Вы? В следующий раз, импровизируя с партнером, посмотрите: в самом ли деле вы «ведете» сцену («бабушка, где мои туфли?») или же вы просто реагируете на происходящие события («я думаю твои туфли в другой комнате...»)?

Инициаторы обычно предпочитают выбираться на роль актеров-рассказчиков во время длительных перформансов и чувствуют себя комфортно, управляя постановкой. Реакторы предпочитают быть актерами-ниндзя, стараясь избегать давления, связанного с управлением сюжетом. В коротких перформансах, Инициаторы обычно первыми вступают в Жидкую Скульптуру, пару, машину и т.д. Реакторы обычно

просто добавляют действия к работе первых инициаторов, уже присутствующих на сцене.

Обучая данной терминологии различные плейбэк-коллективы, я обнаружил, что среди актеров присутствует некоторая предвзятость: они думают, что быть инициатором лучше, чем быть реактором. Хотя, на самом деле, обе роли одинаково важны для плейбэк-коллектива. Реакторы добавляют действию ширины и глубины, действуя через внесение плавных предложений. По традиции, плейбэк-театр представляет собой ансамбль, пытающийся зафиксировать и отразить широкий спектр эмоций и идей. Широкий спектр различных плейбэк-актеров позволяет осуществлять более эффективную работу отражения эмоций и идей.

Быстрый/медленный темп

В области театральной импровизации мы можем разделить актеров на быстрых и медленных. Скорость, о которой мы говорим в данном контексте - это скорость актера при обдумывании и принятии предложений на сцене. Некоторым актерам быстро приходят в голову идеи, и они выходят на сцену и воплощают их. Другим актерам необходимо время для появления идей и воплощения их на сцене. Как я могу судить по собственному опыту, существует корреляция между инициативностью и быстротой, реактивностью и медлительностью (хотя всегда существуют исключения).

Человек/объект

Последний критерий представляет собой форму, которую актер предпочитает воплощать на сцене. Некоторые актеры предпочитают выходить на сцену в образе людей (антагонист, дядя, сосед). Другие предпочитают воплощать нечеловеческие образы, например, животные, объекты, энергии, места, цвета и т.д.

Таким образом, мы можем выделить в нашей схеме три критерия.

Как только ансамбль формируется, мы становимся более сведущими и подготовленными в смысле расширения возможности отдельных актеров и труппы в целом. Важно отметить, что любой ансамбль нуждается в разнообразии актеров разного типа. Как пишет Салас (1999), важно, чтобы каждый член ансамбля использовал свою исключительную способность (в нашем случае, инициативность или

реактивность) для повышения успешности перформанса. Сейчас, когда знаем больше о самоосознании, можно перейти к типологии предложений, которые способны инициировать ниндзя-актеры: вертикальные и горизонтальные предложения.

Вертикальные и горизонтальные предложения

Предложением в области импровизации называется все, что воспринимается как возможный стимул к действию. Таким образом, предложение может быть вербальным и представлять собой утверждение или фразу, или может быть физическим действием, жестом или просто взглядом (Johnston, 2006, pg. 332). Более простое определение можно найти в ранней книге Импро, написанной Кейт Джонстон (1989): “Я называю любое действие актера предложением. Каждое предложение может быть принято или отвергнуто” (стр. 97)

Предложения являются базовым языком любой импровизации (см. Johnstone, 1999). Термины горизонтального и вертикального предложения произошли из наблюдения за большим количеством длительных постановок и попыток понять, почему некоторые из сцен были успешными, а другие оказались слишком переполненными или затянувшимися. Основная гипотеза проста: существует два основных типа предложений, которые актер может совершить на сцене - **горизонтальное и вертикальное**.

Горизонтальные предложения помогают наполнить текущую сцену, добавляя цвета или подчеркивая текущее настроение или эмоциональную энергию. Эти предложения зачастую не очень отвлекают внимания от актера-рассказчика или от продвижения истории вперед, но придают сцене глубины. Например, актер-ниндзя может быть в роли знака “стоп” на фоне сцены, которая происходит на улице, или быть яблоком, которое подталкивает актера-рассказчика купить апельсин в сцене, происходящей в магазине.

Вертикальные предложения способствуют развитию сюжета. Это не обязательно означает продвижение истории вперед в конкретный момент. При помощи вертикальных предложений происходит смена сцен. Иными словами, вертикальное предложение - это действие, меняющее текущий порядок сцены в сторону нового направления. Например, если сцена разыгрывается снаружи, на улице, и ниндзя-актер вступает в сцену в роли матери и тащит детей домой, где у них происходит большая ссора. Персонаж матери не просто нарушает

процесс игры детей на улице, он сменяет основную эмоцию сцены, от спокойствия к напряжению. Другим примером может служить вор, входящий в сцену ссоры двух влюбленных; это не только нарушает течение ссоры между парой, но также приносит новую энергию и настроение в сцену.

Важно отметить, что любое предложение может быть вертикальным или горизонтальным. То, что будет влиять на определение типа предложения, зависит от двух факторов:

1. Намерение ниндзя-актера сделать предложение.

2. Способ, которым предложение принимается или отвергается другими актерами, в особенности актером-рассказчиком.

Второй фактор является более важным и зависит от типа актера, исполняющего роль рассказчика. Быстрые актеры (инициаторы) склонны обеспечивать ниндзя-актера вертикальными или горизонтальными предложениями, в зависимости от их восприятия того, что необходимо в сцене. Актеры-реакторы склонны позволять актер-ниндзя обеспечивать себя предложениями.

Например, актер-ниндзя может решить появиться в сцене, происходящей в гостиной, в роли тикающих часов. Актер-рассказчик (и другие актеры на сцене) могут выбирать, как рассматривать это: например, как горизонтальное предложение, оставляя часы на фоне и позволяя им помочь создать напряжение на сцене. В качестве альтернативы, актер-рассказчик может расценить появление часов как вертикальное предложение, которое побуждает его вступить в диалог с часами. Часы могут рассказать ему о секретном тайнике в комнате бабушки, который актер-рассказчик соберется исследовать. Делая вертикальное предложение, ниндзя продвигает историю вперед, к следующей сцене.

В поисках правильного баланса и ритма между вертикальными и горизонтальными предложениями в нарративном перформансе, возникают две проблемные области, о которых говорит Винер (1994, стр. 99): двигая действие вперед слишком быстро, без задержки на эмоциональной составляющей (только сюжет, никаких красок), или расширение сюжета слишком обширными описаниями и цветами, избегая развития истории (нет сюжета, одни краски).

Прежде, чем мы перейдем к различным типам актеров-ниндзя, позвольте очертить типичные характеристики актеров-инициаторов и актеров-реакторов в отношении вертикальных и горизонтальных предложений.

Типичные характеристики актера-реактора:

- 1) Предпочитает не исполнять роль актера-рассказчика (сознательно или нет).
- 2) При исполнении роли рассказчика склонен быстро обращаться за помощью актера-ниндзя: при начале сцены он тут же начинает вводить других персонажей.
- 3) В роли актера-ниндзя склонен инициировать горизонтальные предложения.

Типичные характеристики актера-инициатора:

- 1) Предпочитает исполнять роль актера-рассказчика больше, чем роль актера-ниндзя (осознанно или нет).
- 2) Получает удовольствие от произнесения монологов на сцене.
- 3) Исполняя роль актера-ниндзя, склонен делать вертикальные предложения.

Типология актеров-ниндзя

Исходя из собственного опыта, я могу предположить существование **трех различных типов ниндзя в плейбэк-театре: вокальные ниндзя, ниндзя-объекты и ниндзя-люди.**

Вокальные ниндзя

Этот вид ниндзя не всегда нуждается в непосредственном присутствии на сцене; их вклад может быть лишь голосовым, представляя собой вертикальное или горизонтальное предложение:

- 1) Песня – исполнение песни
- 2) Звуковые эффекты – скребки в дверь, пение птиц, кашель, телефонный звонок, разбитое стекло...
- 3) Речь – кто-либо говорящий с актером-рассказчиком на сцене, комментатор баскетбольного матча, человек на другом конце провода.

Я заметил, что при наличии двух (или более) одновременных голосовых предложений, вокальные ниндзя становятся «хором», который представляет собой уже горизонтальное предложение, снабжая сцену энергией и задавая ей настроение. В таком случае, внезапное молчание хора может стать вертикальным предложением, которое вынуждает актера-рассказчика перейти следующей эмоциональной сцене.

Ниндзя-объекты

Существуют предложения, воплощаемые на сцене не в форме людей. Они могут быть животными (реальными или придуманными), физическими или абстрактными объектами (цветами, энергиями, местами). Кроме того, объект может быть вертикальным или горизонтальным предложением, в зависимости от намерения ниндзя-актера и принятия актером-рассказчиком этого предложения. По видимому, существует три значимых сферы, из которых появляются ниндзя-объекты. Чтобы проиллюстрировать эти возможности, я приведу примеры из сцены, в которой рассказчица ссорится со своим мужем в обувном магазине на тему покупки новой пары дорогих туфель:

Прямая сфера: объекты, животные или энергии напрямую были упомянуты в истории. В нашем примере ими может быть ботинок, ценник, прилавок, витрина...

Вторичная сфера: эта категория включает предложения-объекты, которые могут присутствовать в настоящей истории. В нашем примере эти предложения принимают форму лестницы в торговом центре, проходящей через обувной магазин, или машины, ожидающей на парковке.

Мета-сфера: эта категория включает объекты, которые находятся в различном отношении к истории, будь то метафизические (например, Бог, ангелы, планета Земля) или более общие (обувная фабрика или корова, из кожи которой были сделаны ботинки).

На семинарах мы выделили наиболее удачные варианты предложений-объектов, среди которых:

а) Предложения-объекты, которые являются частью поворотного момента или ключевой точки сцены (конкретные ботинки или ценник на них).

б) Предложения-объекты, которые олицетворяют другого персонажа или точку зрения на сюжет (например, обувь мужа).

с) Предложения-объекты, которые эмоционально заряжены по отношению к актеру-рассказчику (например, носок на ноге жены, старые туфли жены, в которые она одета).

Предложения-объекты могут идентифицироваться с чувствами рассказчика относительно их собственной реальности (например, правый ботинок может иметь ссору с левым относительно пространства между ними).

Ниндзя-люди

Этот вид ниндзя наиболее распространен в плейбэк-группах. В данном случае ниндзя-актер входит в сцену в качестве человека, живого или уже умершего: отца, соседа, друга, умершей сестры, библейского персонажа и т.д.

По мере того, как Вы читаете о различных типах ниндзя, Вы можете узнать в этих описаниях собственные предпочтения как ниндзя-актера. Я помню одного актера в одном из моих плейбэк-ансамблей, который, имея особый дар делать вертикальные предложения, всегда выступал в роли ниндзя-объекта. Его осведомленность о происходящем в группе позволяла групповой импровизации быть богатой и разнообразной.

Теперь давайте рассмотрим еще два типа выступлений ниндзя-актеров:

Два типа воплощений ниндзя-актера

Помимо индивидуальных предложений, которые может вносить актер-ниндзя, существуют еще две формы деятельности ниндзя: хор ниндзя и Инь-Ян.

Хор ниндзя

Как и вокальные ниндзя, хор ниндзя выходит на сцену вместе, сознательно делая выбор, являются ли они вертикальным или горизонтальным предложением. На самом деле, обычно хор представляет собой горизонтальное предложение, за счет усиливающего эффекта, который он может оказывать на эмоциональную окраску сцены. Хор может состоять из людей, например, посетителей ресторана, или же может состоять из нечеловеческих существ, например, животных в зоопарке. Наконец, хор может быть абстрактным (например, хор-пустыня или хор-любовь).

Значение хора ниндзя заключается в его относительно быстром выходе из сцены после того, как он послужил целям вертикального/горизонтального предложения.

Ниндзя-конфликт – Инь и Ян

Глубоко в восточном сознании существует понятие Инь и Ян: ничто не может существовать без противоположного. Как Вы можете познать радость, если Вы не знаете гнева? Как может существовать свет без тьмы? В этом смысле, ниндзя может дополнить образ или

чувство на сцене, делая противоположное/зеркальное предложение на сцене. Например, посреди любовной сцены в парке между актрисой-рассказчицей и ее будущим женихом, ниндзя может выбрать роль грустного старичка, сидящего на противоположной скамье. Или сцена, в которой расстроенный актер-рассказчик стоит в очереди с другими возмущенными покупателями, ожидая открытия банка, после того как он услышал в новостях что банк был ограблен. Здесь ниндзя может выбирать, кем быть: например, вежливым человеком, который счастлив ждать в очереди, что подчеркивает гнев и фрустрацию актера-рассказчика.

Эти предложения должны быть прозрачны и построены таким образом, чтобы актер-рассказчик не вступал в длительную дискуссию с ниндзя.

Размышления об ансамбле и кастинге

Когда мы отбираем актеров для выступления, мы должны думать о формировании слаженной команды. Мы хотим видеть в группе медленных и быстрых инициаторов, тех, кто может реагировать быстро в коротких выступлениях, и делать вертикальные предложения в длительных. Мы также хотим иметь медленных и быстрых реакторов, которые могут совершать более медленные и глубокие горизонтальные предложения в длительных представлениях и удивлять инициаторов смелыми, глубинными предложениями.

Существуют актеры, которые по умолчанию являются медленными инициаторами/быстрыми реакторами. Эти актеры более гибки в своем стандартном образе действий в зависимости от остальных участников ансамбля. Если они окружены быстрыми инициаторами, они обычно становятся реакторами; если же они окружены реакторами, они склонны делать предложения чаще. Все возможные комбинации этих свойств могут объяснить различия в энергетике актеров в разные дни выступлений, с разными ансамблями.

Рассматривая данную типологию в свете обогащения актерами друг друга плейбэк-театре, мы можем увидеть, насколько актеры расположены делать «подарки» своим коллегам. Инициатор, побуждая своим предложением реактора к действию или делая вертикальное предложение, делает ему своеобразный подарок. Реактор дает инициатору шанс обогатить постановку горизонтальными предложениями.

Инициатор, который позволяет себе перейти на медленный темп и реагировать в большей степени на медленные предложения реактора, будет удивлен и озадачен новыми ситуациями и персонажами, которые он не может создать посредством собственных сил. Реактор, который старается быть более инициативным, делает более глубокие предложения, не зная, как другие актеры отреагируют на эти предложения. В обоих случаях, эти актеры могут неосознанно входить в “просвет” плейбэк-театра. Актер, который, основываясь на самоосознании, ставит перед собой задачу принять другую, несвойственную ему тенденцию, по сути вступает в лиминальность как процесс смены состояний, таким образом обогащая историю и опыт рассказчика, зрителей и актеров.

Несколько слов о рассказчиках, выбирающих актеров-инициаторов и актеров-реакторов

По моему опыту, я предполагаю, что рассказчики, осознанно или нет, выбирают актеров на свою роль на основе своих предпочтений инициативности/реактивности в том числе. Зрители изначально получают впечатление об актерах в коротких представлениях и делают их краткую «оценку», чтобы посмотреть, какой актер подходит им по энергетике. Так что рассказчики, которые склонны к реактивности в своей жизни, могут выбрать актера-реактора на роль себя. Другие рассказчики, которые являются скорее инициаторами, могут выбрать актера-инициатора на роль себя. Мы можем увидеть параллельность процесса переживаний рассказчика в истории и жизнью актера (не персонажа) на сцене.

Как пишет Пенни (2002) — они (рассказчики) просят, чтобы актер соприкоснулся с духом, с которым они сами рассказали историю. Если я переведу высказывание Пенни в наш контекст, дух может представлять собой основное настроение, с которой рассказчик пережил (и рассказал) свою историю. Например, если рассказчик рассказывает историю в которой он был помилован своим начальником, он может выбрать актера-реактора на свою роль. Другая рассказчица, которая делится историей о том, как она решила расстаться со своим бойфрендом до того, как она поняла, что он алкоголик, предпочтет актера-инициатора в качестве ведущего своей истории.

Это постоянный процесс проекции зрителей на актеров, который выражается в их выборе актера, который будет играть их на

сцене. Я предполагаю, что предпочтения инициаторов и реакторов простираются за пределы просто исполнения пожеланий на сцене и иногда могут выражать основную направленность личности. Как “гражданские актеры” (Fox, 1994), эти актеры похожи на зрителей, которые рассматривают их в свете своих предпочтений. Эта схожесть в предпочтениях является тем, что придает ритуалу плейбэка его силу.

Завершая наш обзор, можно сказать, что мы попробовали определить и классифицировать возможности ниндзя-актера. Мы начали с простой типологии базовых свойств ниндзя-актеров, а затем перешли к категоризации различных типов ниндзя и некоторым специфическим проявлениям ниндзя.

Мы закончили рассуждением о процессе кастинга, ансамбле и отношениях актера и рассказчика.

Существует еще множество исследовательских вопросов, связанных с актерами-ниндзя. Как могут плейбэк-актеры развиваться за пределами своих основных предпочтений? Существует ли способ мягко соединить различные предпочтения в одном актере или в ансамбле? Какие иные специфические формы ниндзя могут помочь в создании успешной постановки? Будем надеяться, что будущие плейбэк актеры и кондакторы, которые продолжают исследовать эти потрясающие театральные переживания, найдут ответы на эти вопросы, также как и новые направления развития для ниндзя-актеров.

Позвольте мне завершить обзор мантрой ниндзя, которую я повторяю в начале и конце каждого семинара ниндзя-актеров и которая включает в себе всю суть ниндзя-актеров в плейбэк-театре, на мой взгляд:

“Я ниндзя

Моя магия это тренировка

Мое тело это контроль

Моя сила это приспособляемость

Мое оружие - это все, что существует»

(выжимка из книги Jay Sensei's Tiger Scroll of the Koga Ninja, in Levy, 2007)

Перевод Анны Жеймо

Список литературы:

- 1) Buhler, C. (2000). Form and Fulfillment: Character Development in Playback and Scripted Theatre. Unpublished Essay Leadership
- 2) Course, School of Playback Theatre, New York. Accessed at <http://www.playbacktheatre.org/resources/articles-and-books/> on 26/8/12.
- 3) Fox, J. Acts of Service, New York: Tusitala, 1994.
- 4) Gisler, K. (1995). Saying Yes: Playback Theater as a Metaphor for Life. Unpublished Essay Leadership Course, School of Playback Theatre, New York. Accessed at <http://www.playbacktheatre.org/resources/articles-and-books/> on 10/8/12.
- 5) Johnston, C. (2004). The Improvisation Game, London: Nick Hern.
- 6) Johnstone, K. (1989). Impro – Improvisation and the theatre, London: Methuen.
- 7) Johnstone, K. (1999). Impro for Storytellers, London: Faber and Faber.
- 8) Levy, J. (2008). Ninja The Shadow Warrior, NY: Sterling.
- 9) Lubrani Rolnik, N. (2009). Life in a Story – Playback Theatre and the Art of Improvisation, Tel Aviv: Mofet Macam (in Hebrew).
- 10) Moreno, J.L. (1987). The essential Moreno: Writings on Psychodrama, Group method and Spontaneity. NY: Springer.
- 11) Penny, C. (2002). Walking on Stage with a Teller's Heart, Interplay, XII (1), pg. 7.
- 12) Salas, J. (1999). Improvising Real Life, Iowa: Tusitala.
- 13) Spolin, V. (1999). Improvisation for the Theater, 3rd edition, Evanston: Northwestern University.
- 14) Wiener, D. (1994). Rehearsals for Growth: Theater Improvisation for Psychotherapists. New York: Norton & Company.