

Rhetoric of (im)politeness

Retoryka (nie)grzeczności

7 (3) 2020 EDITOR: ANNA M. KIEŁBIEWSKA

VARIA

ALEKSANDRA ŁUKOWSKA

UNIwersytet Warszawski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1665-3386>

lukowska.ale@gmail.com

Retoryka współczesnego teatru improwizowanego. Krytyka gatunkowa formatu Harold

Rhetoric of Modern Improvisational Theater. Genre Criticism of the Harold

Abstract

Celem niniejszego artykułu jest analiza retoryczna współczesnego teatru improwizowanego. Oś, wokół której osadzone są rozważania, to elementy charakterystyczne dla tradycyjnej budowy mowy oratorskiej oraz dla strategii jej wygłaszania. Badanie opiera się na opracowanej przez Agnieszkę Budzyńską-Dacę metodzie, na którą składa się opis czterech wymiarów gatunku. Podstawowe założenie współczesnych retorycznych studiów genologicznych (ang. *Rhetorical Genre Studies*, RGS), czyli uznanie gatunku za działanie społeczne, umożliwia spojrzenie na improwizację jako na dwupodmiotowe zdarzenie, wewnątrz którego tworzony jest kod o określonych celach. Krytyka oparta jest więc na kluczowych aspektach: celu, audytorium i działania. W tej perspektywie analiza gatunkowa skupia się na sytuacji retorycznej oraz jej kontekście. Materiał badawczy stanowią dwa przedstawienia w formacie reprezentatywnym dla impro – Haroldzie.

The aim of this article is a rhetorical analysis of contemporary improvisational theater. The analysis is based on distinctive, typical elements of the traditional structure of oratorical speech and its delivery strategy. The study is based on a method developed by Agnieszka Budzyńska-Daca, which consists of a description of the four dimensions of the genre. The basic premise of contemporary Rhetorical Genre Studies (RGS), that is, the recognition of a genre as a social action, makes it possible to view improvisation as a two-subject event within which a code with specific goals is created. Criticism is therefore based on the key aspects: purpose, audience and action. In this perspective, the genre analysis in the article focuses on the rhetorical situation and its context. The research material consists of two performances in Harold – a format representative of improv.

Key words

improwizacja, impro, teatr, retoryczna krytyka gatunkowa, Harold
improvisation, improv, theater, rhetorical genre criticism, Harold

License

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 international (CC BY 4.0). The content of the license is available at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received: 1 June 2020 | Accepted: 21 September 2020

DOI: <https://doi.org/10.29107/rr2020.3.11>

ALEKSANDRA ŁUKOWSKA

UNIwersytet Warszawski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1665-3386>

lukowska.ale@gmail.com

Retoryka współczesnego teatru improwizowanego. Krytyka gatunkowa formatu Harold¹

Wprowadzenie

Obszary: improwizacji oraz retoryki wydawać się mogą rozbieżne czy nawet sprzeczne, jako że retoryczna sztuka budowania wypowiedzi łączy się z systematycznym i gruntownym przygotowaniem do działania, improwizacja zaś jest spontanicznym tworzeniem treści, następującym „tu i teraz”. Zespolecie tych obszarów jest możliwe, gdy w improwizacji odnajdzie się powtarzalne strategie, dające się ująć w ramy retorycznej analizy. Artykuł ma na celu przedstawienie elementów charakterystycznych dla tradycyjnej budowy mowy oratorskiej oraz dla strategii jej wygłaszania we współczesnym teatrze improwizowanym. Krytyka oparta jest na analizie dwóch artefaktów: spektakli improwizowanych w formacie Harold, wystawionych w Resorcie Komедии przez grupę Hofesinka. Ten format jest dla współczesnej improwizacji teatralnej reprezentatywny; jest to długa forma, która opiera się na wszystkich niezbędnych zasadach oraz stanowi, w mniemaniu improwizatorów, kanon formatów impro.

Wykorzystana w badaniu metoda krytyki składa się z opisu czterech wymiarów gatunku: komunikacyjno-teleologicznego, kompozycyjno-stylistycznego, społeczno-antropologicznego oraz czasowo-przestrzennego (Budzyńska-Daca 2017, 2019). Dzięki temu wyróżnieniu możliwe jest zbadanie artefaktów w taki sposób, aby wyróżnić ich charakterystyczne elementy i struktury oraz dowieść występowania retorycznego aspektu twórczości improwizowanej.

Na początku artykułu przedstawione są główne założenia improwizacji teatralnej oraz struktura analizowanego formatu. Omówiona jest również metodologia badań, w której zawarto rozpoznanie gatunku i opis niestandardowego z perspektywy retoryki neoarystotelesowskiej *actio*. Trzon artykułu stanowi krytyczna analiza formatu: poszczególne podrozdziały traktują o kolejnych wymiarach

1. Artykuł powstał w oparciu o pracę magisterską, przygotowaną pod kierunkiem dr hab. Agnieszki Budzyńskiej-Dacy i obronioną na Wydziale Polonistyki Stosowanej UW. Rozprawa ta zwyciężyła w I edycji Konkursu na Pracę Dyplomową z Retoryki, organizowanego przez Polskie Towarzystwo Retoryczne.

omówionych we fragmencie metodologicznym. Zawarte na końcu pracy wnioski przedstawiają efekty badania oraz systematyzują zgromadzoną wiedzę.

Podstawowe zasady impro

Współczesny teatr improwizowany (tzw. impro) to przede wszystkim przedstawienia fabularne, tworzone w obecności widowni, a czasem, zależnie od formatu, przy jej współudziale. Przed występem improwizatorzy znają jedynie format granego spektaklu, natomiast cała treść powstaje „na żywo” przed publicznością. Istotą impro jest więc spontaniczne tworzenie sytuacji dramatycznej i sensownej fabuły w kilkusobowej grupie improwizatorów. Właśnie z powodu pracy grupowej, wszelkie działania improwizowane muszą opierać się na zasadach – bez zasad porozumienie i współpraca, a co za tym idzie – improwizacja, nie byłyby możliwe.

W celu lepszego zrozumienia idei impro warto przyjrzeć się jego podstawowym regułom. Jedyne wymaganie, którego złamanie uniemożliwiłoby wszelki rozwój wydarzeń scenicznych, to zasada zgody, czyli tzw. „Tak, i...”². To założenie ma powodować, że improwizator nie zaprzeczy propozycji innego improwizatora ani nie odrzuci jej, tj. nie zablokuje współwystępującego. Na przykład: jeśli osoba A mówi, że trzyma w ręku niebieski kubek, osoba B nie może zaprzeczyć ani zmienić tego pomysłu.

Istotne jest również jak najszybsze ustalenie przez improwizatorów trzech podstawowych kwestii określających sytuację retoryczną: „kto”, czyli kim są bohaterowie opowieści; „co”, czyli czego dotyczy fabuła przedstawienia (np. jaki jest problem bohaterów) oraz „gdzie”, czyli osadzenie akcji w konkretnej przestrzeni (Carrane i Allen 2004, 21-24). „Kto” określa nie tylko, kim są grane postacie, ale też – jakie są między nimi relacje. Ułatwia to szybką orientację w stylach zachowania i pomaga sformułować „co”, które ma za zadanie skonkretyzować, o czym jest dana scena. „Gdzie” pozwala umiejscowić akcję w konkretnych okolicznościach, dzięki czemu nie tylko publiczność dowiaduje się więcej, ale i grającym łatwiej poruszać się po tworzonej na bieżąco czasoprzestrzeni (Napier 2004, 3).

Powyższe dwie zasady to niemal przykazania improwizacji – bez nich nie ma sceny, nie ma spektaklu. Jednak, żeby pójść krok dalej, czyli stworzyć dobre, angażujące przedstawienie, należy pamiętać o bardziej szczegółowych zasadach. Po pierwsze, każdy członek grupy jest odpowiedzialny za to, co dzieje się na scenie, nawet jeżeli nie bierze w tym w danym momencie czynnego udziału. Musi pozostać skoncentrowany, żeby wiedzieć, kiedy wejść lub pomóc w razie potrzeby (Halpern, Close i Johnson 1994, 39). Po drugie, obecni na scenie improwizatorzy

2. Przytaczam za: http://improvcyclopedia.org/glossary//Yes_And.html (dostęp: czerwiec 2018).

odpowiedzialni są za siebie nawzajem i muszą starać się, aby partner wypadł jak najlepiej (Halpern, Close i Johnson 1994, 38). To podejście wiąże się z zasadą, że improwizator nie może zmuszać drugiej osoby do przejęcia inicjatywy. Zasada, która odnosi się do tego bezpośrednio, to wybieranie wiedzy i niezadawanie pytań (Napier 2004, 30-33). Rozpoczynając scenę, improwizator wie, na co patrzy („Jaki piękny kanion!”, a nie: „Spójrz jaki piękny!”), wie, co chce robić („Musimy w końcu porozmawiać”, a nie: „Co powinniśmy teraz zrobić?”), wie, jak czuje się drugi bohater („Wiem, że smuci cię, że rzuciłem pracę, ale nienawidziłem jej”, a nie: „Co myślisz o tej sytuacji?”) itp. (Halpern, Close i Johnson 1994, 38). Zadawanie pytań odwleka podjęcie decyzji, spowalnia scenę i obarcza drugą osobę odpowiedzialnością za poprowadzenie akcji i określenie szczegółów (Johnstone 2013, 116). Ponadto, przyjmuje się zasadę niemówienia ani o przeszłości, ani przyszłości (Halpern, Close i Johnson 1994, 88). Rozmowa powinna skupiać się na tym co tu i teraz, przede wszystkim zaś na relacji między bohaterami (Johnstone 2013, 152). Improwizatorzy nie powinni też opisywać zbyt długo przedmiotów albo mówić o wykonywanej czynności (Halpern, Close i Johnson 1994, 72-74).

Scena powinna być jak najbardziej prawdziwa i spójna, dlatego zadaniem improwizatorów jest wyjaśnianie każdej nieścisłości i każdego kuriozum. Dziwne zachowania i nielogiczne elementy zawsze nasuwają pytanie „dlaczego?”. Z tego powodu improwizatorzy muszą wyjaśniać reguły rządzące konstruowanym światem (Halpern, Close i Johnson 1994, 39). Na przykład, jeśli ktoś powiedział, że widzi złotą krowę, należy: (1.) zauważyć ten fakt i wyjaśnić, że jest normalny („Tak, w dodatku odkąd odkryto je w naszej wiosce, tłumy do nas przyjeżdżają. Mam dość turystów, wyprowadźmy się wreszcie”) lub (2.) zauważyć, że jest to nienormalne („Faktycznie! Te krowy są złote! Będziemy bogaczami!”). Ta zasada dotyczy również reakcji i emocji. Improwizator powinien zawsze objaśniać nienaturalne zachowania, decyzje i reakcje, zarówno swoje, jak i innego bohatera (Halpern, Close i Johnson 1994, 74-75). Jeżeli pojawiający się absurd lub dziwność wynika z pomyłki innego improwizatora, druga osoba powinna przyjąć to jako kolejną ofertę i ograć, czyli wytłumaczyć, sprawić, że stanie się to naturalne dla tworzonego świata (Halpern, Close i Johnson 1994, 37-39). Wiąże się to z zasadą „każdy błąd to prezent” – wszystkie pomyłki i nieścisłości to doskonałe pole do poszerzenia świata przedstawionego oraz pogłębiania postaci i sytuacji (Halpern, Close i Johnson 1994, 43). Równie ważnym elementem, ściśle związanym z poprzednią regułą, jest odbieranie każdego pomysłu współimprowizatora jako genialny (Halpern, Close i Johnson 1994, 43). Ocenianie lub próba przeforsowania własnego pomysłu blokuje drugiego improwizatora. Należy zawsze iść w jego pomysł, czyli podjąć dany temat i rozwijać go. Wyłapywanie dziwności i nieścisłości, reagowanie na partnera scenicznego i dawanie mu wsparcia jest

możliwe wyłącznie wtedy, kiedy improvizatorzy słuchają się nawzajem i zapamiętują to, co się dzieje (Halpern, Close i Johnson 1994, 63-64).

Dzięki powyższym zasadom nie tylko jest możliwa zgrabna improwizacja, ale też wytwarza się przestrzeń efektywnej współpracy. Jest to ważne również w przypadku, gdy grają ze sobą nieznajomi: dzięki temu każdy improvizator może ufać, że jego partnerzy sceniczni będą stosowali te same zasady i czuć się na scenie bezpiecznie.

Zasady przedstawione powyżej pomagają w tworzeniu tzw. *group mind*. W kreowanym świecie termin ten określa stan, w którym wiele umysłów połączonych jest w jedną, kolektywną świadomość lub inteligencję i w którym całość staje się dominująca nad częściami³. W impro *group mind* to taki stan zżycia, wzajemnej znajomości i przede wszystkim uwagi na innych członków w grupie, że każdy z nich w danej sytuacji działa podobnie, ma te same lub podobne skojarzenia i reakcje na dane słowo, dźwięk, sugestię, wydarzenie itp. *Group mind* polega nie tylko na głębokiej znajomości członków zespołu, ale również na zachowaniu skupienia oraz respektowaniu i popieraniu wyborów innych.

To silne porozumienie jest szczególnie istotne w przypadku tzw. otwarcia organicznego, czyli specyficznej pierwszej gry, otwierającej spektakl w Haroldzie. Jest ono zawsze sceną grupową, w której wszyscy członkowie zespołu współpracują ze sobą bez porozumiewania się i wcześniejszych ustaleń (Halpern, Close i Johnson 1994, 92-93). Większość spektakli improwizowanych odbywa się w piwnicy klubokawiarni lub pubu, na scenie odgradzonej od publiczności tzw. „czwartą ścianą”, czyli umownym tworem, konstytuowanym przez brak bezpośredniej interakcji występujących z widownią (Kosiński 2004, 216). Nie ma kurtyny ani mikrofonów, na scenie stoją zazwyczaj dwa krzesła (chyba, że format wymaga inaczej), jest oświetlenie, choć nie operuje się światłami punktowymi⁴. Podczas typowego przedstawienia improvizatorzy nie schodzą ze sceny. Osoby grające znajdują się na środku, reszta zaś staje po bokach (zwanym w impro: skrzydłami), skierowana twarzami w ich stronę. Umożliwia to szybką reakcję i uczestnictwo w spektaklu w innej formie, np. poprzez tworzenie tła dźwiękowego lub scenografii (Carrane i Allen 2004, 108).

Struktura Harolda

Harold to format spektaklu improwizowanego, którego główną cechą stanowi trójpodział. Struktura jest trójdzielna zarówno na poziomie makro, jak i mikro:

3. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hive_minds (dostęp: lipiec 2018).

4. W Warszawie znajdują się dwa główne miejsca dedykowane improwizacji: Klub Komedii, który mieści się w całości, wraz z barem, w piwnicy na placu Zbawiciela oraz Resort Komedii, znajdujący się w piwnicy klubokawiarni Resort na ul. Bielańskiej 1. Oba mają opisaną strukturę i wygląd.

całe przedstawienie ma trzy „akty”, tzw. bity, w których z kolei mieszczą się po trzy sceny. Harold rozpoczyna się zaczerpnięciem od widowni – charakterystycznego dla impro narzędzia – słowa inspiracji. Na jego podstawie tworzy się pierwszą część spektaklu – otwarcie. Jest ono wyjątkowo ważnym elementem spektaklu, ponieważ stanowi podstawę całego procesu twórczego. To w nim zawiązują się wątki fabularne, tworzą się motywy, atmosfera, a nawet temat przedstawienia. Otwarcie ma za zadanie generować materiał i inspiracje do dalszego przebiegu przedstawienia. Ponadto buduje porozumienie między improwizatorami i pozwala widzom współuczestniczyć w ich procesie twórczym. Wiele komediowych aspektów Harolda opiera się na łączeniu i powtarzaniu motywów, przeplataniu tematów i pogłębianiu atmosfery z otwarcia lub stawianiu tych elementów w zupełnie innym kontekście (Fotis 2012, 17).

W pewnym momencie otwarcia dwóch improwizatorów rozpoczyna scenę (1A) inspirowaną i luźno związaną z tym, co przed chwilą odgrywali. Po niej następują jeszcze dwie sceny (1B, 1C), które również eksplorują temat i motywy z otwarcia, ale są całkowicie niezwiązane ze sceną 1A i ze sobą nawzajem. Sygnałem rozpoczęcia scen jest wejście improwizatorów ze skrzydeł i rozpoczęcie jej. Jest to wyraźny sygnał dla reszty grupy, że rozpoczyna się kolejny etap spektaklu.

Po trzech scenach następuje gra grupowa (międzybitowa), podobna do gry otwierającej. Ponownie skupia ona wszystkich improwizatorów i dalej eksploruje temat, łącząc wątki i stawiając je w innych kontekstach. To działanie również pokazuje publiczności proces twórczy i to, jak daleko zaszedł spektakl od słowa inspiracji i tematów z otwarcia. Pierwsze trzy sceny (1A, 1B, 1C) powracają w drugim bicie (2A, 2B, 2C), ale niekoniecznie są zgodne z liniową strukturą lub następstwem czasowym. Na przykład 1A może być o dwójce zmęczonych pracą nauczycieli. 2A może dotyczyć tych samych osób w innym momencie (przeniesienie czasowe w przód lub w tył) albo może dotyczyć innych postaci, które łączą się w jakiś sposób z bohaterami, motywami lub tematem A1. Mogą to być np. uczniowie tych nauczycieli, inni pracownicy szkoły, przedstawiciele innego zawodu, którzy również nie spełniają się w pracy itd. 2B i 2C podobnie, opierają się na pomysłach, postaciach i motywach z 1B i 1C (Fotis 2012, 22). Z początku sceny A, B i C nie powinny być w żaden sposób ze sobą powiązane fabularnie. Nieznaczące połączenia między nimi, nawiązania lub sugestie mogą zacząć pojawiać się w drugim bicie (Fotis 2012, 24).

Po drugiej grze międzybitowej, która ma taką samą rolę jak pierwsza, następuje trzeci bit: trzy sceny powracają, by ostatecznie się rozwinąć i połączyć (3A, 3B, 3C) lub następuje *run*, czyli seria szybkich scen, często wieloosobowych. Celem *runu* jest połączenie wszystkich wątków oraz doprowadzenie do zakończenia spektaklu. Struktura tego bitu jest luźna, choć nie wyklucza podzielenia go na

trzy sceny kontynuujące wątki z poprzednich bitów (Kazimierczak 2017). Na tym etapie powinny pojawić się połączenia pomiędzy scenami i bohaterami oraz powinien wyklarować się ogólny temat całego przedstawienia.

Ostatnie trzy sceny osiągają punkt kulminacyjny „w finale, który zawiera tyle motywów i elementów ze scen i gier, jak to tylko możliwe” oraz łączy wszystkie wątki (Fotis 2012, 22). Na zakończenie, idealny Harold byłby „niezwykle inteligentny i strasznie zabawny” (Fotis 2012, 27) i miałby jeden ogólny, często abstrakcyjny temat, wokół którego oscylowały wszystkie sceny i wątki. Struktura tematyczna Harolda opiera się nie tylko na połączeniach, które tworzą sami improwizatorzy, ale też na publiczności, która wytwarza własne powiązania (Fotis 2012, 33).

Ogólny schemat Harolda wygląda więc następująco:

1. Otwarcie
2. Pierwszy bit: sceny 1A, 1B, 1C
3. Pierwsza gra międzybitowa
4. Drugi bit: sceny 2A, 2B, 2C
5. Druga gra międzybitowa
6. Trzeci bit: sceny 3A, 3B, 3C lub *run*

Metodologia i założenia wstępne

Jak pisze Grzegorz Dziamski:

Obszar zjawisk teatralnych znacznie się poszerzył, obejmując nie tylko inscenizowaną na scenie literaturę, ale także happening, sztukę performance, taniec (teatr tańca), muzykę (teatr instrumentalny), kreacje zbiorowe, teatr polityczny, teatr uliczny, teatr *querilla*, marsze protestacyjne i demonstracje, warsztaty i próby, działania parateatralne, religijne ceremonie i rytuały pochodzące spoza europejskiej kultury, popularne widowiska i różnorodne przejawy życia codziennego (2002, 132).

Przyjęcie tak ogólnego założenia na temat spektrum zjawisk teatralnych, umożliwi umiejscowienie impro w tym obszarze. W swoim inicjalnym założeniu nie posiada ono jednak pewnych struktur obecnych w spektaklu klasycznym, różni się w niektórych aspektach przestrzeni scenicznej, a także zawiera swoją podstawową składową, zasadniczo wpływającą na odbiór i rozumienie zjawiska: wszelkie działania są improwizowane, a więc niezaplanowane i nieprzygotowane uprzednio.

Harolda można również włączyć do grona gatunków performatywnych, które w najogólniejszym znaczeniu zdefiniować można jako „aktywność wykonywaną przez osobę lub grupę w obecności i dla innej osoby lub grupy” (Schechner 2003, 22).

Skupiając się na przystosowaniu tej teorii do różnych form sztuki, performans należy uznać za zjawisko kulturowe, koncentrując jego definicję na cechach typowych dla spektakli teatralnych odgrywanych na żywo, czyli interakcji widz-performer (Schechner 2003, 23).

Performatywność jest więc nieprzypadkowym działaniem o charakterze kulturowym, które, poprzez ekspresję uczestników, stwarza kanał wspólnego porozumienia, wytwarzający sprzężenie zwrotne między performerem a widzem. Umożliwia to spojrzenie na Harolda jako na kulturowy kod o określonych cechach, organizujący pewną wspólnotę i tworzący więź między jego użytkownikami (Wachowski 2013, 92).

Do retorycznego opisu Harolda potrzebne jest określenie, czym jest sam spektakl improwizowany pod względem retorycznym. Należy zastanowić się, jak można rozumieć akcję w impro, czyli aktywność rozgrywającą się spontanicznie na oczach publiczności. Ramy zasad używanych do klasyfikowania gatunku zależą od tego, czy sama jego definicja opiera się na treści (semantyka), formie (syntaktyka), czy działaniu (pragmatyka) (Miller 1994, 23). Badania genologiczne skupiają się współcześnie przede wszystkim na ostatniej dziedzinie: na analizie społecznych uwarunkowań zdarzenia i działania. Według Carolyn Miller definicja gatunku powinna opierać się nie na parametrach i cechach tekstu, ale na analizie sytuacji i aktu tworzenia przekazu, które są powtarzalne w typowych, konkretnych okolicznościach. Uznanie gatunku za działanie społeczne stanowi podstawę współczesnych retorycznych studiów genologicznych (ang. *Rhetorical Genre Studies*, RGS). Jako że gatunek reprezentuje działanie, analiza musi dotyczyć przede wszystkim sytuacji i motywacji. Użyteczna metoda opisu gatunku powinna zatem mieć podstawy w praktycznym wymiarze przekazu oraz w sposobie, w jaki uczestnicy rozumieją sytuację retoryczną (Miller 1994, 23). Potrzebne więc będzie wyodrębnienie cech charakterystycznych i elementów składowych spektaklu improwizowanego.

Jak już wspomniano, impro umieścić można w obszarze działań teatralnych. Sceniczna sztuka dramatyczna, w rozumieniu ogólnym, uważana jest za „czyn dokonany tu i teraz” (Gouhier 1976, 231-232), gdzie zawsze będzie się znajdował „pierwiastek obecności [*présence*] i terażniejszości [*présent*]” (Gouhier 1976, 233). Ponadto, jeśli przyjąć stwierdzenie Jerzego Ziomek, dotyczące istoty zdarzenia teatralnego, i zaaplikować je do improwizacji, wyabstrahować można kolejny element – wykonawcę: „w sztuce teatru najważniejszy jest aktor” (Ziomek 1976, 9). Można też poszerzyć to stwierdzenie o wypowiedź Andrzeja Kijowskiego: „wskazując na tworzywo zjawiska teatralnego wymienić trzeba przynajmniej działania aktora oraz obecność publiczności” (Kijowski 2001, 36). Oczywiście te twierdzenia są prawdziwe wyłącznie dla teatru, w którym między występującymi a publicznością zachodzi konieczna zależność: wspólnota czasowo-przestrzenna

(Kosiński 2004, 216-219)⁵. Wyodrębnione zostały więc podstawowe tworzywa: **mówcy**, realizujący improwizowaną **akcję** w obecności **audytorium** (połączenie czasowo-przestrzenne).

W retoryce do wygłaszania mowy prowadzi zwykle seria przygotowań. Akcja poprzedzona jest zatem czterema etapami: inwencją, kompozycją, elokucją i *memoria* (Korolko 1990, 133-134). Zupełnie inaczej sprawa wygląda w improwizacji. W niej wszystkie etapy, które w retoryce prowadzą do wygłoszenia mowy, zbiegają się w czasie. To słowa, figury retoryczne są motorem działania, wyzwaczem pomysłów. Wynalezienie, ułożenie, wysłowienie, zapamiętanie i wygłoszenie, występują w spontanicznym procesie dramatycznej *actio*, równocześnie. Akcja nie jest więc pracą na przygotowanym tekście, ale tworzeniem tego tekstu. Nie istnieje tu również poprzedzające akcję tworzywo (występujące w przypadku tradycyjnych spektakli), które prowadzi do jej realizacji – scenariusz. Warto jednak zwrócić uwagę na strukturę formatu: Harold posiada bity, które są częścią konstrukcyjną spektaklu, tak, jak akty są elementami inscenizacji teatralnej. Bit podzielony jest z kolei na mniejsze całości – sceny, które występują również w przypadku sztuki teatralnej. Istnieje więc formalny szkielet, na którym budowany jest spektakl.

Poza samymi umiejętnościami wynajdowania myśli „na gorąco”, tworzenia i wypowiedzania angażujących treści, dochodzi jeszcze element porozumiewania się z resztą grupy oraz kreowania rzeczywistości. W impro nie istnieją kostiumy ani charakteryzacja, a właściwości przestrzeni scenicznej ograniczone zostają do dwóch elementów – krzeseł, jako jedynych rekwizytów oraz oświetlenia sceny. Fizyczne cechy bohaterów, scenografia oraz rekwizyty odgrywane są pantomimicznie. Akcja wymaga od improwizatora również uważności na pozostałych członków zespołu oraz zdolności skutecznego nadawania i odbierania komunikatów w celu przedstawienia powyższych elementów.

Umiejętności potrzebne przy wygłaszaniu mowy czy też przy realizacji tradycyjnego spektaklu w impro zmieniają więc swój charakter. Rodzaj ekspresji jest siłą rzeczy odmienny i bliżej mu do gry aktorskiej niż sztuki oratorskiej. Jednakże, co istotne z punktu widzenia krytyki, realizatorami nie są aktorzy, ale improwizatorzy, czasem nazywani graczami. Samo nazewnictwo wskazuje już obszar, na którym skupiać się powinny próby analitycznego ujęcia tego zagadnienia. Mimo że pozawerbalne środki przekazu stanowią ogromną część pracy improwizatora oraz muszą składać się na całościowy opis spektaklu, same umiejętności aktorskie występujących nie mają znaczenia artystycznego. Krytyka skupia się na jakości

5. W odróżnieniu do pewnego odłamu XX-wiecznego, reformowanego teatru, którego twórcy postawili sobie za zadanie przełamanie i poddanie w wątpliwość owych „stereotypowych” założeń. Dodatkowo zastrzec należy, że nie chodzi również o teatr telewizyjny, teatr montowany czy teatr internetowy, w których akty: kreacji i recepcji nie zachodzą w tym samym czasie.

pomysłów oraz umiejętności ich realizacji, pomija zaś talent aktorski. W oratorstwie, jak zauważa Mirosław Korolko w swojej książce poświęconej retoryce: „Największym atutem mówcy podczas wygłaszania przemówienia jest jego głos” (Korolko 1990, 135). Jeśli więc przyjrzeć się środkom wyrazu, na Harolda składają się, tak jak w wypadku mów i spektakli tradycyjnych: ekspresja realizowana głosowo oraz ekspresja motoryczna. W teatrze tradycyjnym oraz impro sygnały niewerbalne, takie jak gestykulacja, mimika, postawa ciała itp. odgrywają jednak większą rolę.

Jako że akcja w improwizacji jest dwupodmiotowa – składa się z nadawcy oraz odbiorcy i to do widzów kierowany jest przekaz, forma ekspresji nastawiona jest nie tylko na porozumienie ze współgraczami, ale również na przekazanie konkretnych treści publiczności. W tym wypadku zachodzi znaczące podobieństwo między impro i wygłaszaniem przemówień, czy też spektaklem tradycyjnym, choć stopień, w jakim komunikaty kierowane są do odbiorcy nie jest jednakowy.

Należy również zaznaczyć, że zachodzą istotne różnice między ekspresją w impro a ekspresją w spektaklach nieimprowizowanych. Po pierwsze, aktorzy są odtwórcami, nie autorami swoich kwestii. Po drugie, w teatrze tradycyjnym akcja jest efektem wielogodzinnego przygotowania oraz prób. Tak jak treść, również gesty, pauzy, ton głosu, postawa, ruch sceniczny są wypracowanymi i wyuczonymi elementami przedstawienia.

Można więc przyjąć, że akcja w improwizacji jest czymś pomiędzy „akcją oratorską” a „akcją aktorską” (Korolko 1990, 133-134), połączeniem pewnych ich elementów. W obu przypadkach gestykulacja, mimika, postawa ciała, akcentowanie, ekspresja itp. są istotnymi składowymi, w teatrze są jednak znacznie silniej eksponowane oraz oceniane. W improwizacji składniki te są równie ważne, jednakże nie chodzi w niej o umiejętności aktorskie, ale o zdolność przekazywania treści.

Zaproponowana przez Miller nowa definicja gatunku jako działania społecznego pozwala na koncentrację metod krytyki na kluczowych aspektach: celu, audytorium i działania. W tej perspektywie analiza gatunkowa skupia się na badaniu sytuacji retorycznej, jej kontekstów oraz ewaluacji w wymiarze społecznym (Artemeva 2004, 10). Retoryczna analiza formatu Harold, jako reprezentatywnego dla współczesnego teatru improwizowanego oraz mieszczącego się wewnątrz gatunków teatralnych lub szerzej – performatywnych, przeprowadzona zostanie według poszerzonej metody. Procedura opracowana przez Agnieszkę Budzyńską-Dacę opiera się na czterech wymiarach gatunku: komunikacyjno-teleologicznym, kompozycyjno-stylistycznym, społeczno-antropologicznym oraz czasowo-przestrzennym (Budzyńska-Daca 2017, 47-54).

W pierwszym etapie – krytyce wymiaru komunikacyjno-teleologicznego, należy zbadać charakter kontekstów, w których wytwarzany jest dyskurs retoryczny, czyli sytuację retoryczną, jej uczestników oraz ich cele. Agnieszka Budzyńska-Daca, aby maksymalnie zobiektywizować ustalanie celu mówców oraz móc przeanalizować stypizowane cele wszystkich uczestników, korzysta z opracowanego przez Perelmana (Perelman 2002, 27) konstruktu teoretycznego zwanego audytorium powszechnym lub uniwersalnym (Budzyńska-Daca 2019, 200). Oznacza to przejście od uzależnionego od czasu i przestrzeni audytorium partykularnego do takiego, które jest implikowane *a priori* już przez sam gatunek. Sytuacja komunikacyjna zakłada modelowy rodzaj uczestnika, dlatego należy przyjąć sprecyzowany typ audytorium, o charakterystycznych cechach, związanych z faktem uczestnictwa właśnie w tym gatunku.

Drugi etap, czyli krytyka wymiaru kompozycyjno-stylistycznego, polega na przeanalizowaniu składowych gatunku na poziomie struktury językowej. Analiza poszczególnych elementów stylistycznych pozwoli na wyodrębnienie powtarzalnych części gatunku oraz pokaże ich typowy układ (Budzyńska-Daca 2017, 53). Warto zastanowić się nad tym, jak fakt, że podstawowe elementy tradycyjnej retoryki następują w jednym czasie, wpływa na całość stylistyczną. Zachwianie kolejności korzystania z zasobów systemu retorycznego należy zestawić z aspektem czasowym: z racji tego, że w impro nie ma możliwości przygotowania wypowiedzi, a więc *elocutio* i *actio* są równoczesne, istotnym pytaniem jest: jak wpływa to na *inventio* i *dispositio*? Ponadto, porządek wypowiedzi, mimo że kształtowany na bieżąco, budowany jest na strukturze formatu, dlatego warto zastanowić się, jak ustalony schemat wpływa na tworzenie i wypowiedanie treści.

Trzeci etap skupia się na wymiarze czasowo-przestrzennym. Wymaga ustalenia miejsca oraz czasu zdarzenia. Należy również rozważyć, jaki wpływ na treść i ogólną strukturę zdarzenia mają ograniczenia czasowe. Analiza przestrzeni, w której tworzony jest gatunek, pozwoli umieścić sytuację komunikacyjną w świecie fizycznym i dzięki temu określić wpływ miejsca na charakter zdarzenia oraz na treść i styl wypowiedzi. Ponadto, dostarczy informacji o relacji „mówców” i audytorium, i ich wzajemnym oddziaływaniu. Krytyczna analiza tego aspektu w przypadku Harolda skupiać się będzie na przestrzeni, w której zachodzi interakcja. Przestrzeń komunikowania i przestrzeń odbioru są, w sensie ogólnym, tym samym miejscem, dlatego nie ma potrzeby stosować dalszego podziału (jak miałyoby to miejsce w przypadku zdarzenia zapośredniczonego medialnie) (Budzyńska-Daca 2017, 53).

Czwarty etap analizy skupia się na wymiarze antropologiczno-społecznym. Badany w nim będzie charakter „mówców”, specyfika audytorium oraz ich oczekiwania i wzajemne relacje. W tym etapie należy opisać charakterystyczny typ

audytorium i jego konkretne cechy. Przy analizie wzajemnych oddziaływań ważne będzie ustalenie prognozowanych oczekiwań oraz reakcji publiczności, jak również społecznych uwarunkowań związanych z impro. Ustalenie cech wykonawców, które są typowe dla danego gatunku oraz zastanowienie się nad specyfiką konkretnych wyobrażeń i społecznych oczekiwań, dotyczących improwizatora, pozwoli przeanalizować „prototyp” gatunku. Ważne będzie również ustalenie, jaki wpływ mają rzeczywiste reakcje widowni na strategie „mówców” oraz jak zmieniają się te strategie, kiedy publiczność reaguje w sposób nieoczekiwany lub dzieje się coś nietypowego. Należy również ustalić, jak oddziałują na siebie członkowie zespołu oraz jakie wzajemne relacje dominują podczas występów.

Materiał badawczy stanowią dwa przedstawienia wykonane przez Teatr Improwizowany Hofesinka w Resorcie Komедии. Przedstawienia zostały nagrane, a następnie dokonano ich transkrypcji. Hofesinka to grupa zajmująca się improwizacją teatralną o charakterze komediowym od 2012 roku. Na stałe występuje w Klubie Komediowym oraz w Resorcie Komедии. W jej skład wchodzi siedmiu doświadczonych improwizatorów⁶. W nagranych spektaklach brało udział czterech z nich: Antek, Karol, Paweł oraz Robert.

Krytyczna analiza formatu

Wymiar komunikacyjno-teleologiczny

Spektakl improwizowany posiada przede wszystkim cel chwilowy, autoteliczny, który należy jednak rozbić na mniejsze składowe. Według Lloyda Bitzera istnieją trzy składniki jakiegokolwiek sytuacji retorycznej: (1.) motywacja, czyli warunki, które powodują, że gatunek zaistniał, (2.) audytorium, które wytwarza oczekiwania wobec wykonawców oraz (3.) ograniczenia, którym muszą się poddać wykonawcy (Bitzer 1968, 7). Badanie tych obszarów sytuacyjnych pozwoli zrozumieć gatunek jako twór, według którego organizowana jest komunikacja. Głównymi „mówcami” w przedstawieniu są improwizatorzy zaangażowani w bezpośrednią interakcję, występujący w centrum sceny. Dodatkowymi, aktywnymi uczestnikami są improwizatorzy wspomagający interakcję ze skrzydeł oraz audytorium, które w przypadku przedstawień impro nigdy nie stanowi biernego obserwatora (tak jak w każdej sytuacji retorycznej z udziałem publiczności, jest ona znaczącym elementem tejże sytuacji retorycznej). Ważne jest również zauważenie, że istnieją różne rodzaje scen, w których interakcje zmieniają charakter: gry grupowe oraz sceny właściwe. Te elementy implikują następujące cele w Haroldzie:

6. <http://hofesinka.pl/> (dostęp: czerwiec 2018).

1. Cele improwizatorów w perspektywie realizacji całego przedstawienia: spełnienie oczekiwań i dostarczenie widowni rozrywki; stworzenie unikatowego, niepowtarzalnego widowiska; stworzenie spójnego wewnątrznie spektaklu; zachowanie odpowiedniej kompozycji; synchronizacja w grupie.
2. Cele improwizatorów podczas gier grupowych: pokazanie widowni procesu twórczego i sposobu rozwoju motywów; wytworzenie jak największej liczby motywów do wykorzystania w trakcie przedstawienia; zapamiętanie motywów (specyficzny rodzaj *memoria*); synchronizacja w grupie.
3. Cele improwizatorów realizujących scenę główną: stworzenie wiarygodnej sceny; rozbawienie publiczności, czyli cel komediowy (*delectare*); wywoływanie emocji (*movere*); stworzenie sceny spójnej: (a) wewnątrznie, (b) z tematem spektaklu, (c) ze scenami z poprzednich bitów.
4. Cele improwizatorów stojących na skrzydłach: asystowanie przy scenie głównej; rozpoczęcie kolejnego segmentu spektaklu w odpowiednim momencie, czyli zachowanie struktury Harolda; zapamiętanie jak najwięcej ze sceny, która się odbywa (specyficzny rodzaj *memoria*).
5. Cele audytorium: dobra zabawa; dostarczenie inspiracji, uczestnictwo w niepowtarzalnym wydarzeniu.

Nietrudno zauważyć, że wszystkie cele zbiegają się w jednym punkcie: improwizatorzy dążą przede wszystkim do spełnienia oczekiwań widowni. Z tego wynika, że nadrzędna staje się realizacja celu komediowego. Tworzenie unikatowego widowiska, zabawnego, angażującego, a więc również spójnego wewnątrznie oraz zrozumiałego, z perspektywy poszczególnych jego etapów, realizowane jest w oparciu o te same cele składowe. Pokazanie widowni sposobu rozwoju motywów podczas gier grupowych pozwala na włączenie do procesu twórczego, dzięki czemu przedstawienie staje się spójne i zrozumiałe; podczas scen głównych wywoływanie emocji (*movere*), rozbawienie publiczności, czyli cel komediowy (*delectare*) i zaangażowanie widzów polega na stworzeniu wiarygodnej i angażującej sceny, a więc także spójnej i zrozumiałej. Realizacja takiego Harolda, który spełnia wszystkie te założenia wymaga ponadto zachowania odpowiedniej kompozycji i struktury spektaklu, a więc rozpoczęcia kolejnego etapu spektaklu w odpowiednim momencie, asystowania przy scenie głównej i wspierania jej przebiegu oraz wytwarzania motywów do wykorzystania w dalszych fazach widowiska i zapamiętywanie jak największej ich liczby (specyficzny rodzaj *memoria*). Wszystkie te cele współgrają ze sobą i składają się na cel ogólny, którym jest stworzenie „dobrego Harolda”. Występuje więc nieodłączna synergia wszystkich celów.

Tak jak w retoryce, w poszczególnych scenach impro występują sprawy, których szczegóły trzeba określić, aby przedstawienie mogło być realizowane. Ustalenie problematyki sceny oparte jest na odpowiedzi na konkretne pytania (kto?, co?, gdzie?). Improvizatorzy skupiają się na dużej liczbie szczegółów, dotyczących zaistniałej sytuacji, stawce, o jaką toczy się gra oraz motywacji bohaterów. Osiągają to poprzez wprowadzanie szczególnych cech bohaterów, stawianie ich w trudnych sytuacjach oraz skupianie się na tym, co jest między postaciami. Ustalanie następuje w formie dialogu, jest obustronne i każdy uczestnik sceny głównej zaangażowany jest w równym stopniu w jej prowadzenie.

Istotnym celem improvizatorów jest synchronizacja. Umożliwia ją reakcja na wszystkie komunikaty oraz stosowanie zasady „tak, i...”. Ta reguła pojawia się nie tylko w formie werbalnej zgody, ale też poprzez przyjęcie odpowiedniej postawy, gotowości do współtworzenia w oparciu o pomysły innych członków zespołu. Stosowane metody, dzięki którym odbywa się skuteczna realizacja założeń komunikacyjnych, to przede wszystkim: (1.) dołączenie do wykonywanych ruchów, (2.) zgoda na przyjęcie postaci i (3.) odgrywanie opisywanej sceny. Widać więc, że akcja w improvizacji jest czymś pomiędzy „akcją oratorską” (niewerbalność jako sposób konsolidowania myśli i podkreślania argumentów) a „akcją aktorską” (niewerbalność jako ekspresja aktorska).

W impro sfera niewerbalności stanowi również środek do zmiany etapu spektaklu, zarówno wewnątrz scen, jak i między scenami. Sygnały, których używają gracze to przede wszystkim: pewny siebie krok lub gest oraz zmiana tonu głosu. Montaż wewnątrz scen, który ma na celu wzbogacenie i rozszerzenie akcji, poprzedzają specyficzne tranzycje. Służą one utrzymaniu toku myślowego i spójności, tak jak ma to miejsce podczas wygłaszania mów, mają jednak charakter odmienny od tego występującego w retoryce. Składają się na nie krótkie hasła na temat czasu bądź miejsca, do którego przenoszona jest akcja i nie posiadają żadnych typowych dla mów zwrotów. Sygnał do montażu dawany jest wyłącznie ze strony improvizatorów nieuczestniczących w głównej interakcji. W ten sposób realizują oni cel, jakim jest asystowanie przy scenie głównej. Jednakże w przypadku zmiany bitów brak jest jakichkolwiek spajających wyrażen, które miałyby na celu wprowadzenie płynności w toku spektaklu. Tutaj widać zatem zbieżność z konwencją teatralną, w której akcja odkodowywana jest dzięki przyjętym i zrozumiałym dla widzów założeniom.

Istotny element realizacji celu komediowego stanowią sposoby posługiwania się toposami. W przypadku mowy oratorskiej i w Haroldzie „mówcy” przywołują owe „miejsca wspólne”, aby odnieść się do wiedzy powszechnej audytorium. W impro w ten sposób tworzony jest jednak przede wszystkim absurd – toposy mieszają się ze sobą i przeplatają, dzięki czemu pojawiają się ich nowe znaczenia.

Taki sposób ich użycia jest nietypowy, jednak tak jak w retoryce, dzięki odwoływaniu się do wiedzy i świadomości kulturowej widzów, osiągnany jest konkretny cel.

Wymiar kompozycyjno-stylistyczny

Poziom ogólny: spektakl

Kompozycja Harolda jest trójdzielna, a poszczególne bity można przyjąć po kolei za: wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Jest to kompozycja wynikająca z zasad retorycznej konstrukcji wypowiedzi, opierającej się na metodycznym opracowaniu sprawy w harmonijny porządek. Pierwsze sceny mają na celu wprowadzenie bohaterów i przedstawienie świata, kolejne powinny rozwijać przedstawione wątki, natomiast ostatnie – zamknąć je. Wstęp ma za zadanie koncentrować uwagę audytorium na temacie przewodnim, wprowadzać istotne dla dalszego przebiegu elementy i otwierać wątki. W pierwszym bicie improwizatorzy tworzą bazę, na podstawie której później realizują dalsze części spektaklu. Z tego względu kreowana rzeczywistość na tym etapie jest jak najmniej absurdalna oraz zawiera liczne szczegóły. Ważna jest tutaj również jasność opowiadania (*narratio aperta*), czyli odpowiednie, niezawile treści; wiarygodność (*narratio probabilis*), czyli logiczne uzasadnienie zasad rządzących kreowaną rzeczywistością oraz zwięźłość (*narratio brevis*), czyli brak rozwodzenia się na nieistotne tematy.

Układ scen w Haroldzie jest narastający. Następstwo poszczególnych elementów jest konstrukcyjnie uporządkowane w sposób odpowiadający kompozycji retorycznej, „która przez odpowiedni podział części sygnalizuje dynamiczne narastanie treści i znaczenia mowy” (Korolko 1990, 83). W każdym kolejnym bicie improwizatorzy pogłębiają motywy, okoliczności i zdarzenia, które pojawiły się w poprzednich. Sceny są coraz krótsze, ale też coraz silniej nasycone absurdami i komicznymi sytuacjami. Eskalacja postępuje i osiąga apogeum w ostatnim bicie, który kończy się nie jako rozwiązanie i zamknięcie akcji, ale jako punkt kulminacyjny. Charakterystycznymi komponentami zakończenia są więc nie: puenta, wnioski czy rozstrzygnięcie, ale absurd, natężenie motywów z całego spektaklu lub też klamra, realizowana poprzez powtórzenie tematów i najistotniejszych treści. Elementy finalne wynikają więc przede wszystkim z całego toku i charakteru przedstawienia.

Schemat dyskursu połączony jest z kryteriami obecnymi w wypowiedzi retorycznej, zarówno na poziomie kompozycji ogólnej, jak i celowej hierarchizacji i narastania intensywności wątków. Istnieje jednak nietypowy rodzaj zakończenia, które nie stanowi „rekapitulacji mowy”, jak ma to miejsce w retoryce. Znaleźć można jednak pewne podobieństwa, takie jak powtarzanie argumentów, czyli „zbieranie”

wszystkich motywów i wątków w *runie* oraz wywoływanie stosownych treści w celu zintensyfikowania emocji odbiorców.

Poziom średni: sceny i gry

Kolejny poziom kompozycji to ten wewnątrz poszczególnych etapów spektaklu. Charakter porządku wypowiedzi w scenach głównych jest w pewien sposób określony, tj. ma to być dialog między dwójką bohaterów, jednakże nie istnieje z góry ustalona kolejność i czas partycypacji każdego członka zespołu. Improvizatorzy dają po tyle samo ofert i mają możliwość wypowiedzenia po tyle samo kwestii. Tego typu wzorcowa struktura kompozycji (*ordo naturalis*), jest zachwiana dopiero w drugim bicie poprzez wprowadzenie montażu i dodatkowych bohaterów sceny. Montaż stanowi dygresyjne odejście od wątku głównego, pojawiają się w nim nowe postaci. W trzecim bicie sytuacja wygląda nieco inaczej, częściej pojawiają się sceny wieloosobowe, montaż, przeplatanie wątków itp. *Run* stanowi najbardziej charakterystyczną cechę ostatniego bitu i zależy wyłącznie od inwencji improvizatorów. Jako że porządek naturalny scen głównych to dialog dwójki bohaterów, *run* stanowił od niego odstępstwo, czyli *ordo artificialis*.

Początek i koniec poszczególnych segmentów przedstawienia są bardzo różne i zależą od wielu czynników. W obu omawianych spektaklach otwarcie kończy się, kiedy pojawią się jego trzy elementy i zostaną dostatecznie rozwinięte. Pod względem treści poszczególne sceny bitu są od siebie odległe, łączy je jednak jeden ogólny temat. Topika poza tym nie jest z góry ustalona, pojawia się dopiero na podstawie wytworzonych motywów, które z kolei wynikają ze słowa inspiracji, zaczerpniętego od widowni. Reguły formatu wpływają więc tylko na sposób pozyskiwania treści i tematów. Dodatkową cechą charakterystyczną scen głównych jest fakt, że zaczynają się one niejako od środka. Akcja jest od razu zaawansowana, dlatego bohaterowie nie witają się, nie przedstawiają sobie itp., za to od razu rozpoczynają dialog, który ma określić, w jakiej sytuacji się znajdują.

Poziom szczegółowy: pojedyncze wypowiedzi

Forma poszczególnych wypowiedzi na różnych etapach przedstawienia nie jest ściśle określona. Kwestie są krótkie i nie posiadają swoistych cech kompozycyjnych. Struktura całego spektaklu nie ma wpływu na budowę jednostkowych wypowiedzi, zmusza improvizatorów jedynie do zwięzłości, jasności i konkretności. Forma nie jest dyktowana przez reguły formatu, a jedynie przez wybory improvizatorów dotyczące bohaterów i świata przedstawionego. Ważnym elementem większości wypowiedzi, który jest charakterystyczny dla wszystkich rodzajów scen Harolda, jest brak zaprzeczania, który wynika z ogólnych zasad improwizacji. Poza tym reguły interakcji wpływają na styl wypowiedzi, kształtując go

zwykle jako potoczny, choć w zależności od tworzonego świata, może on przyjmować bardziej formalny ton, czy też zawierać żargon zawodowy, naukowy, archaizmy itp. Najczęściej jednak stanowi realizację codziennej odmiany języka, w której występują wulgaryzmy, kolokwializmy, słowa nacechowane emocjonalnie i neologizmy. Rolą tych ostatnich jest przede wszystkim realizacja celu komediowego; ponadto, mają one wpływ na kreowanie świata podporządkowanego konkretnym regułom. Format oddziałuje również na rodzaj wypowiedzi w otwarciu, najczęściej ma ono bowiem narracyjną postać i stanowi opis osoby, przedmiotu lub miejsca. Gry międzybitowe stanowią połączenie formy narracyjnej oraz dialogu. Wyjątek od tego stanowi montaż, który inicjowany jest narracyjną kwestią improwizatora, niebiorącego udziału w głównej interakcji, bądź wypowiedzi ze skrzydeł.

Reguła trzech i sieć motywów

Na przestrzeni całego spektaklu zaobserwować można realizację reguły trzech (ang. *the rule of three*), która charakterystyczna jest dla komedii oraz retoryki⁷. Według tej zasady potrójna liczba przykładów, zdarzeń, postaci, idei itp. jest bardziej satysfakcjonująca, humorystyczna, skuteczna i przekonująca niż inna ich liczebność. Trzy to również najmniejsza liczba, która tworzy rytm, a równocześnie jest na tyle zwięzła, że odbiorca jest w stanie dokładnie zapamiętać przekazywane informacje⁸. Jest to także najmniejsza liczba potrzebna do stworzenia wzoru. Określenie wzorca czy też sekwencji między różnymi pojęciami lub słowami wymaga, aby związek między pierwszym i drugim elementem został odzwierciedlony kolejny raz między drugim a trzecim (Crossfield 2019). Reguła ta pojawia się zwykle również na poziomie ogólnej kompozycji, jako trójdzielność przekazu. W przypadku Harolda obecna jest przede wszystkim w strukturze formatu (trzy bity, trzy sceny w bitach), może też pojawiać się w mniejszych segmentach (np. trzy części otwarcia), czy też w samych wypowiedziach improwizatorów (np. podawanie trzech przykładów, trzech cech określających bohatera itp.).

Istotną kwestią, dotyczącą kompozycji, są motywy i ich powtarzalność. Podczas gier grupowych improwizatorzy wytwarzają je, a w dalszych częściach przedstawienia – wykorzystują. Czerpanie z powstałych tematów i myśli przewodnich jest jedną z najważniejszych części Harolda. Ich przywoływanie i modyfikacje oraz rozszerzanie kontekstów, w jakich się pojawiają, prowadzi również do realizacji celu komediowego. Pokazują ponadto proces twórczy, czyli ewolucję, jaką przechodzi słowo inspiracji i przedstawiają tok myśli, i wytworzoną przez improwizatorów „chmurę skojarzeń”, która pojawia się w różnym natężeniu w całym

7. Retoryczną moc liczby trzy wskazywali już Arystoteles i Cyceon. Wiedzę na temat retorycznych trójek systematyzuje M. Korolko w swojej *Sztuce retoryki...* (Korolko 1990).

8. <https://rule-of-three.co.uk/what-is-the-rule-of-three-copywriting/> (dostęp: wrzesień 2020).

spektaklu. Pozwala to publiczności lepiej zrozumieć uzasadnienie pojawiających się scen i bardziej zaangażować w przedstawienie.

Wymiar czasowo-przestrzenny

Czasowe aspekty Harolda jako gatunku w ich wymiarze realnym obejmują zarówno umiejscowienie w konkretnej godzinie, jak i powtarzanie się wydarzenia – niekoniecznie cykliczne. Realny czas zdarzenia to przeważnie wieczór, co stanowi charakterystyczny moment dla większości wydarzeń kulturalno-rozrywkowych, można więc przyjąć, że wpływa to na odbiór gatunku w tym sensie, że widzowie spodziewają się właśnie takiego rodzaju przeżycia, a ich cel to dobra zabawa.

Czas interakcji uwarunkowany jest regułami gatunku i jest tak dostosowany, aby odpowiadał zarówno potrzebom improwizatorów (by wystarczał np. na zbudowanie sceny, bohaterów itp.), jak i audytorium (by spektakl nie sprawiał wrażenia chaotycznego, był zrozumiały i miał klarowną strukturę). Specyfika różnych etapów przedstawienia wpływa na czas trwania poszczególnych jego części. Fakt, że w otwarciu zawartych ma być jak najwięcej motywów i myśli przewodnich, powoduje, że jest to najdłuższa z gier grupowych. Podobnie założenia scen poszczególnych bitów oddziałują na ich długość, na przykład wprowadzenie bohaterów i przedstawienie świata w pierwszych scenach powoduje, że są one zwykle dłuższe od pozostałych. Podejmowane przez improwizatorów decyzje o montażu również nie są bez wpływu na czas trwania scen – powodują jego wydłużenie. Z kolei charakter ostatniego bitu rzutuje na jego dynamikę, rozwój i długość poszczególnych części. Widać więc jak rzeczywisty czas realizacji gatunku, jego chronologia oraz rodzaj i specyfika interakcji wewnątrz poszczególnych etapów wpływają na siebie nawzajem. Trudno jednoznacznie wskazać, który aspekt silniej oddziałuje na drugi, są one bowiem ze sobą sprzężone i nierozdzielne.

Czas sceniczny, czyli czas wewnętrzny spektaklu

W związku z fikcyjnością akcji jej czas może być dowolny. Jak wykazuje Jerzy Limon w książce *Między niebem a sceną*: „...czas inaczej biegnie na scenie, w obrębie wydarzeń ukazanych, a inaczej poza sceną, gdzie dotyczy równolegle rozgrywających się, lecz nieukazanych zdarzeń, [...] suma czasu rzeczywistego poszczególnych scen będzie różna od sumy czasu implikowanego w obrębie tych samych scen” (Limon 2002, 183). Oznacza to, że czas sceniczny będzie „skondensowany” w stosunku do tego empirycznego i nie chodzi wyłącznie o prędkość akcji, ale o upływ czasu w ogóle oraz jego znaki realizowane w języku.

Czasoprzestrzenie w kolejnych scenach w bicie są różne, nie są ze sobą powiązane i rozgrywają się w zupełnie innych, fikcyjnych rzeczywistościach. Nie ma więc możliwości scharakteryzowania relacji między ich punktami czasowymi.

Ważną kwestią jest również czasowość w grach grupowych. Jest ona zupełnie nieokreślona, zwłaszcza podczas organiczności i rysowania postaci bądź przedmiotu, ponieważ są to momenty zupełnie abstrakcyjne.

Teatralna konwencja pozwala na niezauważalny dla widza „upływ” czasu, zarówno tego między bitami, jak i między sceną główną a montowaną. Wspomniany „upływ” wzięty został w cudzysłów ze względu na niekonieczną linearność i chronologię pokazywanych scen, w obu bowiem przypadkach (zmiany bitów oraz montażu) improwizatorzy dowolnie operują czasem i miejscem akcji, pokazują retrospekcje, wybiegają w przyszłość bądź przenoszą się do sytuacji rozgrywającej się równolegle. „Rozerwana” ciągłość czasowa rozumiana jest przez audytorium dzięki technikom niewerbalnym oraz znakom językowym, z których korzystają improwizatorzy w trakcie spektaklu.

Tak samo dowolne może być przeniesienie czasowe realizowane między bitami. Wymaga to od widza umiejętności rekonstrukcji domyślnych wydarzeń zarówno pominiętych między bitami, jak również tych, które w fikcyjnej rzeczywistości poprzedzały wydarzenia odgrywane na scenie. Z tego względu metody komunikacji improwizatorów są dostosowane do przewidywanych zdolności percepcyjnych i myślowych, zarówno odbiorców, jak i reszty członków grupy, mają więc jak najprościej i najjaśniej przedstawiać sytuację.

Wpływ czasowego aspektu gatunku na strategie twórcze i komunikacyjne

Etapy retorycznego działania – inwencja, dyspozycja, elokucja, memoria i akcja, w przypadku improwizacji nie są kolejnymi etapami twórczymi, ale skumulowane w jednym czasie są ze sobą połączone i oddziałują na siebie nawzajem. Można przyjąć, że kompozycyjne rozmieszczenie poszczególnych elementów jest najbardziej usystematyzowane. Opiera się na ogólnym szkieletcie, czyli formacie oraz na zasadach impro. Niemniej jednak, w obrębie tej struktury panuje dość duża dowolność, a sama akcja i inwencja improwizatorów mogą ją modyfikować. Elokucja, czyli dobór słów i środków stylistycznych, również następuje w tym samym czasie. Wpływa to przede wszystkim na styl wypowiedzi: pojawiają się częste powtórzenia, przejęzyczenia, czasem brak płynności wypowiedzi czy niefortunnie sformułowane myśli.

Duży wpływ na inwencję mają wątki, tematy i motywy, które zostały wcześniej przedstawione. Oznacza to, że akcja wpływa na inwencję, co stanowi niecodzienną kolejność tych aspektów i ich wzajemne sprzężenie. Zaobserwować można również szczególny rodzaj działań w obszarze *memoria* – zapamiętywanie odbywa się bowiem w trakcie tworzenia lub obserwacji uczestników głównej interakcji. To umożliwia realizację założeń Harolda oraz wspomaga inwencję w dalszych częściach przedstawienia. Pojawia się kilka sposobów na wspomnienie

tego procesu: kilkukrotne powtórzenie podanych informacji, dodawanie jak największej liczby szczegółów oraz konkretnych, charakterystycznych i nieoczywistych cech i właściwości.

Przestrzeń fizyczna

Aspekt przestrzenny, tak jak czasowy, również obejmuje dwa plany: rzeczywisty i fikcyjny. Agnieszka Budzyńska-Daca w swojej książce dotyczącej retoryki debat wyodrębnia cztery typy przestrzeni, które oddziałują na dyskurs:

1. przestrzeń spotkania (wybrana)
2. przestrzeń interakcji (ukształtowana)
3. przestrzeń obrazu (stransformowana)
4. przestrzeń odbioru (percypowana) (2015, 312)

W przypadku improwizacji, która odbywa się na oczach publiczności, nie może być mowy o przestrzeni obrazu, ponieważ wydarzenie nie jest zapośredniczone medialnie, a zatem nie poddaje się go obróbce i transformacji. Przestrzeń spotkania to miejsce, w którym odbywa się spektakl, nie chodzi tu jednak o konkretną salę czy scenę, ale o jego rodzaj. Typowe przestrzenie to przede wszystkim klubokawiarnie, a w szczególności ich piwnice, nie zaś instytucje kulturalne czy teatry⁹. Nadaje to wydarzeniu swoistego charakteru oraz tworzy konkretne skojarzenia w odbiorcach. Forma gatunkowa oraz wpisana w nią koncepcja realizacji aktu retorycznego oddziałują na ukształtowanie i organizację przestrzeni interakcji. Miejsce zdarzenia podzielone jest wyraźnie na część dla widowni oraz na scenę, czyli część, na której występują improwizatorzy. Ważnym elementem jest również „czwarta ściana”, która stanowi niekoniecznie nieprzekraczalną granicę między sceną a widownią. Ponadto, na scenę pada światło, widownia zaś jest nieoświetlona. Audytorium znajduje się więc zawsze w pozycji obserwatorów, rzadko tła. Układ poszczególnych improwizatorów w czasie interakcji zależny jest od sytuacji oraz etapu spektaklu. W grach grupowych wszyscy członkowie grupy znajdują się na środku, w scenach właściwych jedynie uczestnicy głównej interakcji są w centrum, reszta zaś stoi na skrzydłach sceny, czyli z boku. Główna interakcja tworzona jest na płaszczyźnie improwizator-improwizator, spektakl jest efektem współpracy, członkowie grupy nie działają w opozycji do siebie.

Odbiór zdeterminowany jest sytuacyjnie, wpływa na niego zarówno zajmowane na widowni miejsce i perspektywa, z jakiej oglądany jest spektakl, jak i możliwości poznawcze odbiorcy. Spektakl inaczej będzie postrzegany przez osobę znajdującą się tuż przy scenie, a inaczej przez widzów z końca sali. Warto jednak

9. Wyjątek stanowią festiwale improwizacji, które z racji swojego charakteru i wielkości, zwykle odbywają się w teatrach. Ponadto, sytuacja wygląda niekiedy inaczej w niektórych innych krajach – np. IGLU ze Słowenii występuje regularnie na deskach teatru.

zauważyć, że, dzięki brakowi przekształceń, które byłyby obecne w przypadku odbioru zapośredniczonego medialnie, odbiorcy mają zwykle pełny obraz sytuacji – widzą wszystkich improwizatorów, zarówno tych, którzy uczestniczą w głównej interakcji, jak i tych, którzy akurat stoją na skrzydłach. Ponadto, z racji tego, że audytorium nie jest wyłącznie bierne, ale żywo reaguje na wszystko, co dzieje się na scenie, na odbiór spektaklu wpływają również wszystkie osoby znajdujące się na widowni. Wyrażając swoją aprobatę lub niechęć, oddziałują nie tylko na improwizatorów, ale też na całą atmosferę wydarzenia i pozostałych uczestników.

Przestrzeń fikcyjna

Znacznie bardziej zawiłą kwestią od fizycznego miejsca realizacji gatunku są jego wymiary fikcyjne. Akt retoryczny aktualizuje się na planie ogólnym, czyli konstrukcji przestrzeni jako całego uniwersum oraz szczegółowym, czyli konkretnym punkcie rozgrywania się akcji. Konwencja sprawia, że przestrzeń „widoczna” na scenie jest równocześnie znakiem przestrzeni poza nią. Miejsce rysowane przez improwizatorów implikuje jego niepokazane rozszerzenie. Na przykład pokój jest częścią mieszkania, które znajduje się w jakimś budynku, na pewnej ulicy itd. Podobnie działają jeszcze mniejsze części kreowanej rzeczywistości: zaznaczenie jednego przedmiotu może wskazać ogólną przestrzeń, w której taki przedmiot zwykle się znajduje, na przykład: łóżko w sypialni, zmywarka w kuchni, kanapa w salonie. Jak wskazuje Jerzy Limon, „synekdocha jest najczęściej stosowanym sposobem kreowania znaczeń teatralnych” (Limon 2002, 32).

Występuje pewien wachlarz możliwości i typowych zabiegów, które stosowane są przez improwizatorów, aby w łatwy sposób określić aspekty fizyczne kreowanego świata. Charakterystycznym sposobem rysowania przestrzeni jest pokazanie drzwi poprzez ich otwarcie bądź pukanie w nie. Dzięki temu w bardzo szybki sposób zostaje pokazana cała przestrzeń. Dodatkowym czynnikiem oddziałującym na jej formowanie jest ton głosu improwizatorów (mówią znacznie głośniej, gdy mówią do siebie przez drzwi).

W improwizacji nie ma scenografii, dlatego żaden fizyczny aspekt sceny nie jest dokładnie tym, co ma przedstawiać. Brak podstawy materialnej sprawia, że przestrzeń kreowana jest przez improwizatorów pantomimicznie, dzięki czemu możliwe są przemieszczenia między miejscami i czasem ograniczone do krótkiej informacji, sygnału, czy gestu. Odkodowywanie symboliki przestrzeni możliwe jest dzięki jej retoryczności. Przestrzeń fizyczna redefiniowana jest przez improwizatorów poprzez gesty, wypowiedzi i ruch sceniczny.

Lokalizacja widowni, a co za tym idzie, perspektywa widza, sprawia, że „czwarta ściana” jest niezwykle ważnym elementem teatru improwizowanego – to na niej gracze sytuują pierwsze rysowane przedmioty, meble czy też elementy krajobrazu.

W ten sposób unikają stawania tyłem do publiczności oraz zasłaniania wykonywanych przez siebie czynności. Kompozycja sceny budowana jest więc stopniowo i fragmentarycznie. Pierwszy narysowany element stanowi odniesienie dla kolejnych, większość z nich jednak zostanie pominięta, domyślna. Konsekwencja w doborze tworzonych elementów sceny oraz zapamiętywanie i odnoszenie się do powstałych już fragmentów pozwala widowni na dokładne czytanie relacji przestrzennych. Z tego wynika, że „bez aktywnego udziału odbiorcy zjawisko to nie jest zatem możliwe” (Limon 2002, 38). Odbiór jest więc zdeterminowany sytuacyjnie, całkowicie subiektywny, zależny od wiedzy, wyobraźni i doświadczeń widza.

Sytuacja wygląda podobnie w grach grupowych, w których fizyczność i operacje dokonywane na przestrzeni są ogromnie ważne. Jej kształtowanie odbywa się zarówno poprzez gesty, jak i znaki językowe (chyba że jest wyłącznie organiczna). Improwizatorzy kreują rzeczywistość niemimetyczną, przedmioty przedstawiają niefiguratywnie bądź tworzą zupełną abstrakcję. Mimo to istotnym aspektem jest wiarygodne i konsekwentne rysowanie przestrzeni w obrębie tego, co na dany moment uznawane jest w przedstawieniu za prawdziwe i prawdopodobne. Brak podstawy materialnej powoduje większe skupienie na ekspresji fizycznej, dlatego organiczne porozumienie między improwizatorami jest tak ważne.

W obrębie całego spektaklu, podobnie jak ma to miejsce w przypadku wymiaru czasowego, przemieszczenia zachodzą również w przestrzeni. Poza fikcyjnym miejscem, w którym odbywa się pojedyncza scena, improwizatorzy muszą komunikować zmiany miejsca akcji zarówno między bitami, jak i między sceną główną a montowaną. Odbiorca nie odczuwa przenoszenia się w przestrzeni, tak samo, jak nie odczuwał implikowanego upływu czasu. Improwizatorzy określają takie przemieszczenia, kreując nową rzeczywistość w kolejnej scenie bądź powracając charakterystycznych elementów lub do fizyczności z poprzednich etapów przedstawienia. W sytuacji montażu komunikat nadawany jest ze skrzydeł sceny tak, jak było to pokazane na przykładzie przemieszczeń czasowych: pokazanie jednego wymiaru wystarcza do zrozumienia intencji mówcy.

Warto zauważyć, że gama technik, pozwalających na sygnalizowanie i oznaczanie czasu, przestrzeni i ich zmian, jest nieco mniej rozbudowana od tej, którą dysponują realizatorzy dramatów teatralnych, wykorzystujących scenografię i rekwizyty. Wprawdzie grupa improwizatorów nadal dysponuje wieloma znakami, zarówno werbalnymi, jak i niewerbalnymi, jednak ich specyfika jest odmienna od tej dostępnej w teatrze tradycyjnym. Przez pantomimiczne odgrywanie przedmiotów, przedstawienie jest znacznie bardziej indywidualnie odbierane przez każdego z widzów niż miałyby to miejsce w przypadku posługiwania się rekwizytami. Dzięki temu kreowany na scenie świat jest również w większym stopniu dowolny,

improvizatorzy mają zaś w zasadzie nieskończone możliwości twórcze. Częściej również zdarza się, że tworzona rzeczywistość w niewielkim stopniu bądź wcale nie przypomina tej empirycznej (zwłaszcza w grach grupowych). Warto również zwrócić uwagę na fakt, że improvizatorzy podczas trwania całego przedstawienia nie schodzą ze sceny, a jedynie odsuwają się na boki. To również wpływa na jeszcze bardziej umowny odbiór świata scenicznego; widzowie zgadzają się na konwencję, w której gracze na skrzydłach nie uczestniczą w głównej interakcji.

Wymiar społeczno-antropologiczny

Charakter audytorium

Improvizacja jako widowisko dwupodmiotowe, obejmujące w swojej strukturze dwie strony przekazu – nadawcę oraz odbiorcę komunikatu, tworzy sytuację społeczną. Widz jest nie tylko świadkiem zdarzenia, ale również jego uczestnikiem, partycypuje, angażując się w proces odkodowywania znaczeń i nadawania ostatecznych sensów oraz poprzez reakcje na bieżące wydarzenia. Dzięki temu tworzona jest „pętla” wzajemnych oddziaływań. Odbiór ma więc charakter świadomego, aktywnego uczestnictwa, nie zaś biernej percepcji.

Warto zwrócić uwagę na bezpośredni wpływ widowni na treść przedstawienia i na przyjmowane w związku z tym strategie komunikacyjne. Audytorium oddziałuje bowiem na twórców nie tylko poprzez reakcje, czy też projektowane oczekiwania związane z wydarzeniem, które improvizatorzy chcą zaspokoić, ale również w ścisły sposób, poprzez wypowiedanie słów, zdań, opinii oraz reakcje niewerbalne, takie jak westchnięcia, oklaski, śmiech itp. W otwarciach obu omawianych przedstawień znajduje się wiele elementów, z których improvizatorzy czerpią w późniejszych etapach przedstawienia: motywów wyprowadzonych ze skojarzeń do słowa inspiracji, które podane jest przez widza. Fakt ten najdobitniej pokazuje, jaki wpływ ma audytorium na przebieg całego spektaklu: choć tematyka przedstawienia zwykle nie wyrasta bezpośrednio z zaproponowanego słowa, to dzięki niemu powstają motywy, które przewijają się będą w całym przebiegu Harolda. Ponadto, w otwarciach w pewnym momencie pada samo słowo zaczerpnięte od widowni. Dostarcza to widzom poczucia, że oddziałują na graczy i wpływają na przebieg przedstawienia. Nie tylko zapewnia to dodatkowe połączenie mówca-audytorium, ale również uautentycznia improvizację.

Zaangażowanie widowni pogłębiane jest jeszcze przed rozpoczęciem spektaklu. Wszelkie wydarzenia improvizowane poprzedzane są zwykle tzw. rozgrzewką widowni. Polega ona na żywej interakcji twórców z audytorium poprzez prowadzenie krótkich gier. Gracze proszą zwykle o wykonanie jakiejś czynności, np. opowiedzenie swojego dnia, zadaniem wszystkich widzów jest równoczesne mówienie o sytuacjach, jakie ich spotkały, w taki sposób, aby nie zwracać

uwagi na pozostałe osoby. Celem tego typu rozgrzewek jest „rozluźnienie” widzów i sprawienie, że poczują oni większą więź z twórcami. Mają one ponadto delikatnie zasugerować, jak czuć się będą improwizatorzy, którzy wykonują wiele dziwnych czy nietypowych czynności na scenie i spowodować, że widownia odejdzie od surowego oceniania ich wyborów.

Odbiorcy Harolda tworzą ponadto charakterystyczną grupę, najczęściej są to bowiem – co charakterystyczne – improwizatorzy, osoby, które znają zasady impro oraz strukturę przedstawienia. Dzieje się tak przede wszystkim ze względu na charakter spektaklu, który dla osoby nieznającej jego formy może być trudny w odbiorze, czy nawet niezrozumiały (na przykład abstrakcyjna postać gier grupowych). Docenienie sprawności twórców jest więc możliwe przede wszystkim dla osób znających zasady Harolda. Dzięki temu gracze nie muszą skupiać się na dostosowaniu treści i formy do widowni nieoptymalnej z tym rodzajem twórczości, ale wręcz przeciwnie – starają się raczej eksplorować jej różnorodne możliwości.

Podmiotowość mówców

Gatunek projektuje konkretny charakter mówców: przede wszystkim są to improwizatorzy. Zdanie to może wydać się truizmem, ważne jest jednak, aby przywrócić się dwóm wynikającym z niego faktom: można dzięki temu niejako usystematyzować „typ” podmiotu kreującego przekaz i jego charakterystyczne, pożądane umiejętności oraz zanalizować budzone przez nie skojarzenia i oczekiwania, a co za tym idzie – wpływ na krytyczny odbiór spektaklu.

Improwizatorzy realizujący przedstawienie stanowią grupę i jako taka funkcjonują na scenie. Podstawowe zasady i ogólny charakter tworzenia w impro budują głęboką świadomość przynależności do zespołu oraz kładą nacisk na współpracę pomiędzy wszystkimi jego członkami. Założenie to wpływa na rodzaj prezentacji scenicznej, typ interakcji oraz na sam odbiór spektaklu przez audytorium. Widzowie bowiem nie oglądają popisów jednego improwizatora, ale całą grupę, która wspólnie tworzy przedstawienie. Z tego względu w czasie występu wymagane jest, aby gracze posiadali i korzystali z tych cech i kompetencji, które pokazują ich jako współtwórców, osoby nierywalizujące ze sobą ani niepróbujące odgrywać głównych ról w spektaklu. W związku z tym zgranie i wzajemna znajomość może znacząco ułatwiać konstruowanie przedstawienia, ponadto wpływa na swobodę interakcji między improwizatorami, stopień kontaktu fizycznego i ogólnego porozumienia.

Twórcy przedstawienia dysponują także pewnym autorytetem. Jak zostało wspomniane, audytorium jest zwykle zaznajomione z formą prezentowania treści w Haroldzie, zna też często samych improwizatorów – bądź to z innych przedstawień, bądź osobiście. Sympatie i antypatie z pewnością wpływają więc na odbiór

spektaklu, pewnego rodzaju treści wypowiedziane przez konkretną osobę mogą być uważane za bardziej humorystyczne niż gdyby zaprezentował je inny improwizator. Grupa znana i ogólnie poważana będzie odbierana inaczej niż początkująca, niezależnie od poziomu samego spektaklu. W ten sposób podmiotowość improwizatora i recepcja jego twórczości rozszerza się poza samo ścisłe wydarzenie. Widać, że nie tylko „akcja” może oddziaływać na widzów, ale również czynniki wykraczające poza jednostkowe wydarzenie.

Etos

Warto zauważyć, że etos improwizatorów kreowany jest w nietypowy sposób. Nie jest ani nadany z góry poprzez twórcę dzieła, ani nie kształtuje się poprzez rywalizację czy popisy, nie jest też nastawiony na perswazję. Manifestuje się przede wszystkim w ludycznym charakterze zdarzenia. Improwizatorzy mają na celu usatysfakcjonowanie widowni, która z kolei dąży do dobrej zabawy. Z tego względu gracze, którzy niekiedy poruszają tematy moralnie wątpliwe, trudne społecznie, czy też tabu, nie mają na celu oddziaływania na audytorium w sposób perswazyjny, a jedynie komediowy. Nie prezentują ponadto bezpośrednio swoich osobistych postaw i wyznawanych wartości, wcielają się w bohaterów, a ich celem jest rozbawienie publiczności i wywołanie emocji, nie zaś zmiana ich postawy.

Etos widzów realizuje się poprzez reakcje na zdarzenia sceniczne. Sprawa wygląda tu odmiennie niż w wypadku improwizatorów, wydają oni bowiem osąd, który przekazywany jest w formie śmiechu, oklasków, westchnień itp. Twórcy dążą do zaspokojenia potrzeb publiczności, dlatego też starają się odpowiadać na owe reakcje w postaci zmiany swojej postawy, czy też toku rozwoju wydarzeń.

Wnioski

Przeprowadzona analiza umożliwia ujęcie improwizacji teatralnej, a w szczególności formatu Harold, w perspektywie genologicznej oraz przybliża jego retoryczne aspekty. Spektakle improwizowane, mimo swojej nietypowej formy, dają się opisać oraz usystematyzować poprzez wyodrębnienie powtarzalnych, swoistych elementów składowych. Gatunek przedstawiony jest jako działanie społeczne, w tym wypadku – jako dwupodmiotowe zdarzenie o charakterze performatywnym. Umożliwia to opis sytuacji retorycznej w sposób systematyzujący jej obszary w czterech wymiarach. Dzięki temu elementy warunkujące przynależność gatunkową oraz strategie retoryczne udaje się szczegółowo wyodrębnić.

Podczas całego spektaklu improwizowanego każdy z uczestników posiada wiele celów związanych ze swoją rolą, pozycją oraz etapem spektaklu. Jednakże dwupodmiotowość i rozrywkowy charakter zdarzenia powodują, że tworzy się silna

współzależność uczestników, co istotnie wpływa na ich dążenia. Cele improwizatorów organizują się w związku z tym w jeden cel ogólny: chcą oni stworzyć dobre przedstawienie i dostarczyć widowni rozrywki. Z tego względu nadrzędne stają się elementy komediowe spektaklu. Ich realizacja nie opiera się jednak na opowiadaniu dowcipów, ale na tworzeniu humoru sytuacyjnego, zaskakiwaniu widzów, tworzeniu nieoczywistych powiązań między elementami spektaklu, motywami, bohaterami, zdarzeniami oraz niestandardowym operowaniu toposami, które mieszają się ze sobą i przeplatają.

Co istotne, w tym właśnie objawia się etos improwizatorów, w ludycznym charakterze zdarzenia. Gracze nie mają na celu oddziaływania na audytorium w sposób perswazyjny, a właśnie komediowy. Ich wzajemne relacje są o tyle specyficzne, że audytorium w znaczący sposób wpływa na improwizatorów (swoimi reakcjami, a nawet spontanicznymi wypowiedziami). Harold obejmuje więc w swojej strukturze dwie aktywne strony przekazu. Występują również silne relacje samych odbiorców na siebie nawzajem. Stanowią oni bowiem grupę i jako taka wspólnie odczuwają i współtworzą reakcje na przedstawienie.

Jednym z najistotniejszych aspektów wpływających na strategie retoryczne oraz charakter komunikacji jest równoczesność poszczególnych elementów ze wszystkich obszarów retorycznego działania. Przygotowanie tekstu, zwykle poprzedzające klasyczne mowy oratorskie, zastępuje spontaniczna twórczość na oczach widzów. Wszystkie elementy retorycznej pracy nad tekstem – inwencja, kompozycja, elokucja, *memoria* i akcja, stają się więc od siebie zależne i wpływają na siebie nawzajem. Takie zaburzenie porządku klasycznej retorycznej pracy nad tekstem jest swoiste dla improwizacji i wpływa na wszystkie omówione wymiary.

Dla improwizowanej akcji charakterystyczny jest również rodzaj ekspresji. Ekspresja aktorska przybiera charakter komunikatów wysyłanych między improwizatorami. Informują oni o swoich pomysłach nie tylko w formie wypowiedzi, ale również mowy ciała, ruchów i gestów. Sfera niewerbalności stanowi podstawę kreowania świata (pantomimiczne odgrywanie rekwizytów i cech otoczenia) oraz warunek sprawnego przebiegu spektaklu i utrzymania jego struktury (zmiany etapów spektaklu, montaż).

Sama budowa Harolda zbieżna jest z zasadami retorycznej konstrukcji wypowiedzi. Pierwsze sceny mają charakter wstępu, sceny drugiego bitu – rozwinięcia, natomiast ostatnie – zakończenia. Jednakże końcowe etapy spektaklu nie stanowią rekapitulacji ani epilogu, spektakl kończy się nie jako rozwiązanie i zamknięcie akcji, ale w formie punktu kulminacyjnego, w którym dalsza eskalacja nie jest już możliwa. Znaleźć można jednak pewne podobieństwa do zamknięcia retorycznej wypowiedzi: kumulacja wszystkich motywów i wątków w *runie* (oratorskie powtarzanie argumentów) oraz wywoływanie stosownych treści w celu zintensyfikowania emocji odbiorców.

Styl wypowiedzi różni się od stylu wygłaszania mowy oratorskiej: reguły interakcji sprawiają, że jest on przede wszystkim potoczny. Format silnie oddziałuje również na rodzaje wypowiedzi zarówno w otwarciu (które jest opisem, posiada więc narracyjną postać), w grach międzybitowych (które stanowią najczęściej połączenie formy narracyjnej oraz dialogu) i scen głównych (które mają formę dialogu). Wyjątek od tego stanowi montaż, który inicjowany jest narracyjną kwestią improwizatora.

Wymiar czasu oraz wymiar przestrzeni uwarunkowane są regułami gatunku. Najistotniejszym wnioskiem z punktu widzenia retorycznej analizy jest wpływ konwencji teatralnej na fikcyjny czas akcji: scena może rozgrywać się bowiem w dowolnym punkcie, który nie jest zależny od czasu realnego. Czasoprzestrzenie w różnych częściach spektaklu są ze sobą powiązane tylko w niektórych przypadkach, najczęściej zaś rozgrywają się w zupełnie innych, fikcyjnych rzeczywistościach. Taka nieliniowa ciągłość czasowa i przestrzenna rozumiana jest przez audytorium dzięki poddaniu się umownej konwencji teatralnej, zrozumiałej dla publiczności. Akt retoryczny aktualizuje się na planie ogólnym, czyli konstrukcji przestrzeni jako całego uniwersum oraz szczegółowym, czyli w konkretnym punkcie rozgrywania się akcji. Zrozumiałość punktów przestrzennych możliwa jest znowu dzięki konwencji teatralnej. Odkodowywanie znaków przestrzeni możliwe jest dzięki jej retoryczności. Odbiór determinowany jest sytuacyjnie, nigdy więc nie jest uniwersalny, taki sam dla każdego uczestnika zdarzenia.

Bibliografia

- Artemeva, Natasha**, 2004. „Key concepts in rhetorical genre studies: an overview”, *Canadian journal for studies in discourse and writing*, nr 20(1), <http://journals.sfu.ca/cjsdw/index.php/cjsdw/article/view/524>, dostęp: wrzesień 2018.
- Bitzer, Lloyd F.**, 1968. „The rhetorical situation”, *Philosophy and rhetoric*, nr 1.
- Budzyńska-Daca, Agnieszka**, 2015. *Retoryka debaty. Polskie wielkie debaty przedwyborcze 1995-2010*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.
- Budzyńska-Daca, Agnieszka**, 2017. „Retoryka i jej narzędzia. Refleksja genologiczna”, w: *Powinowactwa retoryki*, red. B. Sobczak, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Adama Mickiewicza.
- Carrane, Jimmy, Liz Allen**, 2004. *Improvising better. A guide for the working improviser*, Portsmouth: Heinemann Drama.
- Crossfield, Jonathan**, 2009. *Writing: the power of three*, <https://jonathancrossfield.com/blog/2009/06/writing-the-power-of-three.html>, dostęp: styczeń 2019.
- Dziamski, Grzegorz**, 2002. „Od teatralizacji sztuki do teatralizacji kultury”, *Dyskurs. Czasopismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu*.
- Fotis, Matt**, 2012. *The Harold: a revolutionary form that changed improvisational theatre & American comedy*, University of Missouri.
- Gouhier, Henri**, 1976. „Istota teatru. Obecność i terażniejszość”, *Pamiętnik Literacki*, z. 2.

- Halpern, Charna, Del Close, Kim H. Johnson**, 1994. *Truth in comedy. The manual of improvisation*, Colorado Springs: Merriweather Publishing Ltd.
- Improv Encyclopedia**, http://improvincyclopedia.org/glossary//Yes_And.html, dostęp: czerwiec 2018.
- Johnstone, Keith**, 2013. *Impro. Spontaniczne kreowanie świata*, Kraków: Państwowa Wyższa Szkoła Teatralna.
- Kazimierczak, Szymon**, 2017. *Na trzy*, http://www.teatr-pismo.pl/przeglad/1696/na_trzy/, dostęp: lipiec 2018.
- Kijowski, Andrzej T.**, 2001. *Teoria teatru. Rekonesans*, Gdańsk: Wydawnictwo TowerPress.
- Korolko, Mirosław**, 1990. *Sztuka retoryki. Podręcznik encyklopedyczny*, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Kosiński, Dariusz**, 2004. „Teatr w XXI wieku – ku nowym definicjom”, *Przestrzenie Teorii*, nr 3-4.
- Limon, Jerzy**, 2002. *Między niebem a sceną. Przestrzeń i czas w teatrze*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Miller, Carolyn R.**, 1994. “Genre as social action”, w: *Genre and the new rhetoric*, red. Aviva Freedman, Peter Medway, Londyn: Taylor & Francis.
- Napier, Mick**, 2004. *Improvise: scene from the inside out*, Portsmouth: Heinemann Drama.
- Perelman, Chaim**, 2002. *Imperium retoryki. Retoryka i argumentacja*, Warszawa: PWN.
- Schechner, Richard**, 2003. *Performance Theory*, Nowy Jork: Routledge Classics.
- Teatr improwizowany Hofesinka*, <http://hofesinka.pl/>, dostęp: czerwiec 2018.
- The Encyclopedia of Science Fiction*, http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hive_minds, dostęp: lipiec 2018.
- Wachowski, Jacek**, 2013. „Ciało performatywne”, *Przestrzenie Teorii*, nr 23.
- What is the mysterious “rule of three”?*, <https://rule-of-three.co.uk/what-is-the-rule-of-three-copy-writing/>, dostęp: styczeń 2019.
- Ziomek, Jerzy**, 1976. „Semiotyczne problemy sztuki teatru”, w: *Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja*, nr 2 (26).