

*BESZÁMOLÓ EGY IMPROVIZÁCIÓS ELŐADÁS  
MUNKAFOLYAMATÁRÓL ÉS KÖVETKEZMÉNYEIRŐL*

A Sorsjáték a kolozsvári Váróterem Projekt Független Színházi Társulat második bemutatója. Az előadás a bevezető játékszabályismertetőt leszámítva pontosan egy óra improvizáció. Mivel a szabályok még a nézőknek is bonyolultnak tűnhetnek, az érthetőség kedvéért kénytelen vagyok tisztázni azokat.

Az előadás egymástól független jelenetek sora. Ezek mindegyikét külön-külön sorsolás előzi meg, amely meghatározza az adott jelenet körülményeit.

A játékszabály-bevezető alatt a színészek mindegyike egy kártyalapot húz a J, Q, K, A, 10 lapok közül. Az lesz az aznap esti szerepe, ami alapján a sorsolás alatt megkülönböztethető a többiekől.

Miután a közönség kockavetéssel eldönti, hogy hány szereplő játszik egy jelenetben, annak megfelelő számú kártyát húznak a fenti lapok közül. Így kiválasztják a játékos kiletét is. Amennyiben a kocka egyest mutat, a jelenet monológ lesz, ha pedig hatost, akkor a hatodik szereplő a közönség. Ez csupán annyit jelent, hogy a résztvevő öt szereplő számára a nézők a játék valóságát képezik.

A jelenetekben két rövid párbeszéddel dolgozunk, amelyek egy amerikai színházi szakember, Robert Cohen szövegei. Ő maga tartalom nélküli jeleneteknek nevezi őket, ugyanis semmilyen konkrét tartalmat nem hordoznak, ugyanakkor szinte bármilyen kontextusra alkalmazhatók. Az érthetőség kedvéért egyikből idézek néhány replikát:

„A: Szia! B: Szevasz! A: Jól vagy? B: Igen. A: Biztos? B: Igen, biztos. Csak egy kicsit fáj a fejem. A: Akkor jó. Kérsz egy aszpirint? B: Nem. Ne segíts, rendben! (...)”

Azt, hogy a soron következő jelenetben a két szöveg közül épp melyiket fogjuk elmondani, pénzfeldobással döntjük el. A párbeszédet mindig az első két kisorsolt szereplő mondja, a többiek néma szereplők. Monológ esetén is, a kiválasztott szereplőnek a párbeszédes formával kell megküzdenie.

A jelenetek díszleteit egy, kettő, három, négy vagy egyetlen szék sem alkotja. Számukat a „ki húzza a rövidebbet pálcikákkal” a nézők döntenek el. A kellékeket egy szerencsekerékkel sorsoljuk ki, amelyen a négy kellék (labda, bot, kötél, üveg) összes kombinációja megtalálható, beleértve a nullát is.

Egy számítógépes program véletlenszerűen, kezdeti és végső cselekvéseket is kioszt a szereplőknek, akiknek a jelenet alatt el kell jutniuk egyikből a másikba. Steril, fizikai cselekvésekről van szó: „ugrál”, „tapsol”, „piszkálja az orrát”, „táncol”, „utánoz” stb.

Végül minden jelenetnek van egy témája, amelyet egy nyolcvan cettil tartalmazó üvegumából húzunk ki. A témák többnyire általános megfogalmazások, konkrétummá a jelenetben kell válniuk. Van köztük „remény”, „bosszú”, „függőség”, „tehetetlenség”, de olyan abszurd témákat is találunk, mint „tavasz”, „sárga”, „van”, „nincs”, vagy a „te”. Ez utóbbi téma nemrég monológ alatt sorsoltatott ki, párban az „utánoz” cselekvéssel. Gondolom, nem szükséges ecsetelnem a nézők várakozó, somolygó reakcióját.

Kissé bonyolultnak tűnhet az elemek kavardása, ám minden esetben a közönség néhány jelenet után bekapcsolódott az általunk javasolt játékba.

De miért lett ilyen ez a játék?

Kezdetben teljesen más volt az elképzelés. Olyan előadást akartunk, amelynek mi magunk vagyunk a szerzői. Saját élményeink konglomerátumából szeretnénk volna a történetet kibontakoztatni. Olyan szálakat akartunk, amelyekhez lehet személyes kötődésünk. Valós illetve fiktív történeteket kezdünk írogatni, melyeket a rendező, Hatházi András igyekezett összegezni. Aztán egy nap úgy döntött, hogy semmi újat sem tanulnánk abból, ha ismét a végtelenségig kigyakorolt szerepek mögé rejtőzünk. Ehelyett improvizációt javasolt. Olyat, amelyben nem kell úgy tennünk, mintha nem lenne közönség, amelyben az elkésett néző zakatolása az előadás jelenének a része, s nem baki. Olyat, amelyben a néző és a színész is tudja, hogy előbbi nézni, utóbbi pedig játszani jött egy fedett (vagy nem) terembe. A nyers játékot akartuk megmutatni. Egyszerűen és csiszolatlanul.

Másfelől pedagógiai okai is voltak a választásnak. A rögtönzésnek olyanfajta technikáját követeli meg egy ilyen előadás, amelyre színészként bármely szerepalkotási folyamatban támaszkodhatunk.

Az ötlet megvolt. A megvalósítás következett.

Két próba kellett ahhoz, hogy kiderüljön, hová ül a nagyerdemű. Az első fejezet címe: a „jegy mellé kap egy székletet, s oda ül, ahová akar”. Szerencsénkre időben eszméltünk, hogy efféle interaktív szagú előadáson a néző-ember egy szempillantás alatt kisajátítja a terem legtávolabbi sarkát, vagy pedig rajokba szerveződik.

Óriáskivetítők hiányában maradt a B terv: színészek a közönség keresztüzében, avagy kétoldali nézőtér.

Jöhetett a keret. Hogyan lehet eladni egy kísérleti-laboratóriumi projektet, olyanoknak is, akik nem megszálottjai ennek a szakmának?

A szerencsejátékok világa alkalmasnak tűnt erre.

Képzelnék el egy pókerjátésmát: az osztást, a várakozás izgalmát. Megismerjük lapjainkat. Jók vagy rosszak, ebben a játékszabályban ebből gazdálkodunk. Megpróbáljuk kihozni belőlük a maximumot. Csak hogy az asztalnál többen ülünk. Nem tudhatjuk, kinél milyen lap van. És azt sem, mikor fed fel. A tétek bent vannak. A kör elkezdődik. Indul az improvizáció. Ha nem is pénzre, de vére megy. Bukás és Főnyeremény vigyázzák fentről a játésmát.

A játésmát a Sorsjáték esetében közelíti a végtelenhez. A sorsolható elemek összes kombinációja trillió nagyságrendű. Többek között ezért sem próbáltuk le mindet.

Ehelyett elvarrtuk a végtelent, és kerettestől-improvizációtól bezártuk egy hatvanperces újabb keretbe. Ezt egy hatalmas visszszámoló órával jeleztük, mely egyaránt hívja fel a néző és színész figyelmét az idő múlására, az előadás közeledő végére.

A keret felvázolása után az előadás magja következett: a játék. Több előadásunk után is feltették a kérdést, hogy hogyan próbáltuk a jeleneteket, hiszen minden improvizált. A válasz mindig ugyanaz volt: a próbák ugyanúgy folytak, ahogyan az előadás, néhány kisebb eltéréssel. Az első nekifutás valóban megegyezett az előadásban alkalmazott módszerekkel, ám, hogy biztonságosabbá tegyük a jeleneteket, lebontottuk azokat. Nehézségi sorrendben egy-egy próbát áldoztunk a két-, három-, négy- illetve ötszereplős jelenetekre. A többi körülményt továbbra is a véletlenre bízunk. A jelenetek utáni megbeszéléseken a rendezővel megpróbáltunk olyan kritériumokat felállítani, amelyek mindegyik jelenetre érvényesek.

Olyan alapvető technikai elemekről van szó, amelyek segítségével elkerülhetők az esetlegességek.

Utóbbi nem tévesztendő össze azzal az ismeretlennel, amelyből maga az improvizáció táplálkozik. A kettő közötti különbség véleményem szerint a tudatosság. Az agykontroll. A tudatos és tudatalatti kapcsolata. Az esetlegességek bizonyos nem felügyelt cselekvések, vagy az alacsony energiaszint következményei. Ezzel ellentétben az improvizációs ismeretlen, egy akadály tudatos megteremtése. Tudatosan hagyjuk, hogy a tudatalattink kényszerhelyzetet, ismeretlen hozzon létre. Aztán tudatosan hagyjuk, hogy meg is oldja azt. Ha sikerül, akkor a legelementárisabb improvizáció sül ki. Azt hiszem, semmi más nem kell tennünk, minthogy a „hideg agyunkkal” folyamatosan felügyeljük az „öszönöset”, néha irányítgatva s meghagyva neki a kívánt szabadságot.

A kitérő után visszatérnek a néhány sorral fentebb említett technikai elemekre.

A jelenetek elején a szereplők mindenkivel szemkontaktust létesítenek. Ennek minden esetben meg kell történnie. Ekkor méri fel egymás cselekvéseit, és annak függvényében elhelyezik magukat a történetben. Kikötés az is, hogy a jelenethez kisorsolt téma a szereplők fő viszonyítási pontja. Ehhez kell kötődnie minden cselekvésnek és szövegnek. A szöveges szereplők irányítják a történetet, bár ezt indokolt esetben a néma szereplő megszegheti.

Amikor elérkezett a bemutató, ezekkel a kritériumokkal már megbarátkoztunk. Csupán egy kiszámíthatatlan részecske maradt hátra a történetből. A nézők.

Olyan elem volt ez, amivel a próbákon nem találkozhattunk. Kissé féltünk a jelenlététől.

Később kiderült: alaptalanul.

A nézők felszabadultak és befogadóak voltak. Tudták, hogy nem lesznek kényelmetlen helyzetbe hozva. Figyeltek. Figyelték a történetünket.

Azt hiszem, létrejött a kapcsolat színész és néző között. Az, amit a színjátszás primitivitásának neveznek: egyik fél felvállalja, hogy előadja történetét, a másik meghallgatja.

Előbbit rendszerint exhibicionizmussal vádolja utóbbi egy része. Előbbi legtöbbször tagad, bár tudja, hogy művészet ide vagy oda, utóvégre senki sem magának játszik.

A Sorsjáték jelenetei nyitottak, ezért ha úgy adódik, külső jelekből építkezünk. Még akkor is, ha sorsolás szerint a közönség nem része az aktuális játéknak. Válaszolunk kell a nézőknek, felkeltünk és vezetünk kell a figyelmét. Ha nevetnek, akkor tovább kell nevetetnünk. Együtt kell élnünk a közönséggel. Még akkor is, ha ezt némelyek ripacsságnak nevezik.

Egy kecskeméti fesztiválon a SZAKMA azt kérdezte, hogy ez most „színház-e vagy cirkusz?” A hangsúly a kérdés második felén gubbasztott. Eltelt egy kis idő, amíg higgadtan tudtam erről gondolkodni. Most már úgy gondolom, hogy nagyjából mindegy: a bevezető, ha úgy tetszik, cirkusz, néha a többi is az, máskor valóság-show, van, amikor Csehov-dráma.

S ha már a vér-realizmusnál és a nagy szenvedésnél tartunk...

Elég fél tucat ebből az előadásból, hogy az ember-színész elkezdje megkérdőjelezni önmagát: Tud-e folyamatosan igaz helyzeteket, érzéseket szülni? Képes-e egyik előadásról a másikra megújulni, lemondani a már bevált módszerekről? Milyen mélységeket tud elérni a rögtönzésben?

A Sorsjáték egyik legnehezebb próbája, az önismétlés elkerülése. Annál is inkább, mivel minden előadáson ugyanazon elemek különböző kombinációiból kell újat létrehozni. Már az első előadáson tudtuk, hogy hamarosan sokasodni fognak az ismerős helyzetek. A korábban bevált megoldások pedig édeni gyümölcsként virítanak majd. A harmadik-negyedik előadáson gyakran bele is estünk a csapdába: ismerős helyzet, kézenfekvő megoldás, ismert és bevált hatás. Előadás után pedig az ingyenes önismereti kör: két-három előadásig tart a kreativitásunk? Vagy ennyire igénytelenek és kényelmesek lennénk?

Aztán sok tanulsággal zsebeinkben átestünk ezeken a kérdéseken, meg persze lovunk túlodalára is: az önismétlés leküzdésének kényszere újabb bonyodalmakat szült. Sok esetben az „ez csináltam a múltkor is, találjak ki más” magatartás blokkolta a jeleneteket. Fejben összerakottak, unalmasak és szervesen lettek. Ez a korábban említett optimális helyzet fordítottja, amikor a „hideg agy” nemcsak felügyel, hanem irányít.

Később ez a probléma valamilyen láthatatlan vonalon megszűnt. Véleményem szerint az előadásban szerzett rutin következtében, amitől bátrabbak és „ravaszabbak” lettünk.

Ebben nem kis szerepet játszott egy közelmúltbeli turné is, amely rendkívül érdekes tapasztalatokkal gyarapított. Hat nap alatt négyszer játszottuk az előadást, így nem volt időnk részletesen kielemezni mindegyiket. Ettől sokkal ösztönösebbek lettek a játékok, ami az előadás javára vált. A turnét egy kolozsvári szervezett előadással kezdtük, majd Sepsiszentgyörgy, Csíkszereda és Udvarhely következett. A három székelyföldi városban három eltérő közönséggel találkoztunk. Az első állomáson, a városnapok keretében játszottunk, s fesztivál-közönség fogadott, Udvarhelyen klasszikus színháziakkal találkoztunk. Mindkét közönség nyílt volt, jó előadások születtek.

Amire mégis kitérnék, az a csíkszeredai Siló Kortárs Művészeti Központ. Egy régi magtár. Az ajtó fölött a következő felirat: „Dolgozó Parasztok! Teljesítsétek lelkiismeretesen az állam iránti kötelezettségeiteket!” Tervezői valószínűleg nem gondoltak rá, hogy valaha ebben „színt fognak játszani”. Az előadás tere így az eredeti harmadára szűkült, négy vastag oszlop közé szorítva.

Kint hó és hideg. Bent ugyanez, hó nélkül. A nézők ehhez mérten szerény számban érkeztek. A fények „sötét” és „világos”-ra redukálva. De talán nem ezen múlt, hogy az előadás sem lett a legfényesebb. Buktunk, és tanultunk Csíkban. Kiderült számomra az, hogy mennyire fontos ebben az előadásban a bensőséges hangulat megteremtése. Amelyhez egyértelműen az otthonos tér is nagyban hozzájárul. Csíkszeredában ezt nem tudtuk megteremteni, mégis előadás született. Őt színészből és alig két tucat nézőből. Dermesztő hidegben. Egy posztkommunista magtárban. Megtanultuk: bárhol lehet színházat csinálni. Külön tanulság volt számomra a közönséggel való kapcsolat. Az otthonosság hiányában a nézők korántsem voltak olyan felszabadultak, mint máskor. Az állapot pedig úgy ragadt rá ránk, akár a nátha. A jelenség nem volt teljesen új, de mégis erősebb volt az addig tapasztaltaknál. Azóta sokat gondolkodtam a problémáról, különböző megoldásokat keresve.

Függetlenedni kell a közönségtől – vontam le egy ízben a következtetést. Csak hogy a Sorsjátéknak Ők adják a hangulatát, a ritmusát, az energiáját; az első mosolyuk a bevezető alatt. Nem lehet mindezeket figyelmen kívül hagyni. Nem lehetünk érzéketlenek irántuk.

Épp azt az élő jellegét veszítene el az előadás, amiért ki lett találva.

És azt hiszem, hogy ez mindegyik előadásra érvényes. Még akkor is, ha látszólag ellentmond a profizmus elveinek. De ha a profizmus egy konzerv, akkor ki kell nyitni.

És vállalni kell a bukás kockázatát.  
Az aznap esti nézőket.

Kategória: Nézőtér  
Denumire autor: Csepei Zsolt

Látó Szépirodalmi Folyóirat