

KIEMELÉS P. SLADE-TÓL

„A GYERMEK A DRÁMAJÁTÉKBAN FELFEDEZI AZ ÉLETET ÉS ÖNMAGÁT”

Peter Slade, a drámapedagógia egyik legnagyobb hatású elméleti és gyakorlati mestere. Angliában iskolát teremtett. Az alábbi idézetben cél és módszer sűrűsödik. És milyen fontos, amit megfogalmaz.

„A gyermek a drámajátékban — a görög eredeti kifejezés szerint, a cselekvésben — ha még nincs elrontva, felfedezi az életet és önmagát, mégpedig a létezés fizikai és érzelmi szintjén. A gyakorlatok segítségével ez a felfedezés izgalmassá és személyessé válik. S mivel a drámajáték csoportban zajlik, közösségi élmény birtokába is jut a gyermek. Ahhoz, hogy a személyiség kívánt fejlődéséhez nélkülözhetetlen önismeret és életismeret birtoklásáig eljussunk, két tulajdonságot kell a drámajátéknak kifejlesztenie; az egyik az **abszorpció**, hogy képesek legyenek a gyerekek elmélyülni (felszívódni, abszorbeálódni) a játékban, a szerepben, a szituációban, úgy, hogy közben minden eltérítő gondolatot kizárnak, kirekesztenek magukból, a másik az **őszinteség**, hogy képesek legyenek becsületesen jelen lenni a játékban és szerepben, azaz ne mutogassák magukat, ne jópofáskodjanak. Annyit hozzanak önmagukból, amennyi az elmélyüléssel és őszinteséggel valóságosan bennük van.”

(Slade, Peter: Child Drama. London. 1954.)

GABNAI KATALIN

A RÖGTÖNZÖTT JÁTÉKTÓL AZ ÉLETJÁTÉK KÜSZÖBÉIG

AZ ÍGY RENDEZTEM GYEREKEKKEL kötetből (1983) emeltük át Gabnai Katalin műhelytanulmányának alább közölt részét. A kötet ma már hozzáférhetetlen, a tanulmány viszont időszerű.

Hamarosan eljön az az idő, amikor kézikönyvek serege sorjázhatja majd azokat a gyakorlatokat, amelyek megkönnyítik a drámajáték-vezetők napi munkáját. Már most rendelkezünk néhány olyan kiadvánnyal, amelyekben a különböző típusú játékok és gyakorlatok rendszerezve szerepelnek, végszükség esetén pedig maga a játékvezető is kitalálhat olyan játékvariánsokat, melyek csoportjának szükségesek és érdekesek lesznek.

A játékosok ritkán kérdezik meg, hogy egy-egy gyakorlat mire jó: örülnek, ha érdekes, sziszegnek, ha néhez, abbahagyják, ha unalmas. A vezető azonban meg kell hogy kérdőjelezzen minden játékot: mire jó ez? És még azon kívül?

A készségfejlesztő játékok hasznát ma már nem vitatja senki. Ám ezek egynémelyike hamar mechanikus-sá válik, ha nem találunk hozzá olyan hordozó szerkezetet, olyan drámai mozzanatot, amelynek eljátszása, újratemtése újra és újra érdekessé lesz játszók és nézők előtt egyaránt. A dramatikus improvizáció, legyen az némajáték vagy szöveges rögtönzés, összegyűjti, munkába állítja, s miközben szinte vizsgáztatja, tovább is fejleszti mindazon készségeket, melyeket az előkészítő gyakorlatok során már felébresztettünk. S az igazi örömök sora itt kezdődik.

Hogy is kezdődik ilyenkor a játék?

A szerepvállalás pillanata után megjelenik valami (pl. báb) vagy valaki, megjelennek valakik, itt és most, a semmiből teremődik egy új világ, s tart egészen addig, amíg a „mintha” szabályai érvényesek, s az elindított cselekvésütem — melynek térbeli és időbeli ritmusképlete jó esetben tökéletesen harmonikus az akció indulathullámaival — befejeződik.

Az egész néha olyan egyszerű, hogy a szemlélő maga sem érti, mi rázta meg, hiszen az előtte álló színész csak felemelte a kezét s aztán leeresztette. Talán nem is a szemlélőnek kell ezt értenie, hanem annak, aki a hatás kiváltására tudatosan törekszik.

Megalkotok, létrehozok egy drámai egységet, melynek elemei együttvéve elindítanak egy asszociációs sort a tudatban, olykor a tudathatáron, s tudnom kell, mi az a mozzanat, mi az a hang vagy mondattöredék, mely a közönség gondolatait az általam kívánt irányba továbbblendíti. Ez a rendező dolga s a színészé.

Már egészen kicsi gyereknél, nyolc- kilenc éves kor körül meg lehet kívánni, hogy — saját örömeire is — érezze és tartsa a dramatikus rögtönzés ideje alatt azt a ritmust, mely hol térben, hol időben hozva létre sűrűsödési pontokat, biztos szerkezetet ad a játéknak, ívet a cselekvésnek.

Meseszerűen egyszerű ez. Valami — egy folt a fehér papíron, egy hang a csendből kiváltan, egy felöltő indulat az emberben, egy felismerés, egy tárgy a szobában, figyelmem középpontjába kerülén — elkezd lenni. Telik az idő, kiegészítésre vár, valakire vagy valamire. S mikor az megjelenik, már egy új állapottal van dolgunk, mely ha meg-megbillen valahol, újbóli történést kíván, egészen addig, míg egy átmeneti nyugalmi helyzet be nem következik.

Arányokat és irányokat magyarázunk. Felhívjuk a figyelmet a harmóniára, és megmutatjuk a díszharmónia erejét, hogy a szerkezetépítés izgalmas munkáját játékként kedveltessük meg, s a rendteremtés s a rendszeralkotás öröme a csoport közös kincsévé váljon.

A drámaépítés szabályai szinte önként tárulnak fel a játékosok előtt, s mit sem von le a munka meghittségeiből, ha ezeket olykor megpróbáljuk épp működés közben tetten érni.

A dramatikus rögtönzést előkészítő és javító (!) játékokból nézzünk meg néhányat! Mindenekelőtt és nagyon hangsúlyosan fel kell hívnunk a figyelmet a mozgás elsődlegességére a drámai akciók során. Gyerekekkel könnyen és azonnal, felnőttekkel kissé nehezebben tudjuk ezt az elvet elfogadni.

Ha lehetne, érdemes lenne valami kiáltványfélélt intézni a kollégákhoz, valahogy így: Becsüljétek meg a némajátékot! Győződjétek meg a mozgás elsődlegességéről, s mindig ebből induljatok ki, mert ha a szóban bízotok, úgy jártok, mint azok a hajdani tanárok, akik minket gyötörték végszavakkal, s az általatok összetakolt színjáték szétesik, és nem lesz ember, kinek öröme teljék benne.

Közvetítésünk üzeneteket mozgással, s győződjünk meg róla, helyesen értelmezték-e azokat. Miért nem értették? Mi volt pontatlan? A megfigyelés? Vagy a bemutatás? Mi volt rosszul hangsúlyozott?

A némajáték kihagyhatatlan előiskola. De már ehhez is szükséges, hogy a játékos tudja, merre van kezébe, hogy pontos testtudata legyen. Ezt szolgálják a jól ismert előkészítő gyakorlatok, a ritmusjátékok és a tánc is. Ahogy a szavak kiejtését, úgy a mozdulatok formálását is meg kell tanulnunk. Mindent nem bízhatunk kreatív impulzusokra! Örömet és biztonságot jelent egy meghatározott pontos mozdulat visszaadása, ismétlése vagy épp felismerése. A tér szerkezetének felismerése, alakítása elképzelhetetlen térbeli biztonság nélkül. S míg a mindenkori munkák alapozó szakaszában van szükségünk a némajátékra, megessük, hogy közben, mikor már régen szöveggel folyik a játék, vissza kell nyúlnunk a beszéd nélküli gyakorlatokhoz, hogy tisztázzunk vitás kérdéseket.

A dramatikus rögtönzést segítő játékok

— Az utca két oldalán szemben lévő ablakokból vagy a folyó két partjáról állapodjunk meg abban, hogy mikor, hol találkozunk, milyen játékot fogunk játszani.

— Ha kisebb szájműtét után nem beszélhet, hogyan fogja a a páciens mozdulatokkal, gesztusokkal a tükröt, fésűt kérni, hogyan kérdezi meg, hogy milyen idő van kint? Hogyan kérdezi meg azt, hogy szülei meghallgatják-e a rádiómesét, vagy hogy mit csinál a nővére, aki nem jöhet el a kórházba?

— Valaki padoszomszédjától csak mozdulatokkal elkéri a radírgumit, a ceruzát, a vonalzót, a könyvet vagy más tárgyat, egy bizonyos színes ceruzát is.

— Megbeszéli a színházban a ruhatárossal, a jegyszedővel, az ülő nézővel, hogy üljön odébb, hogy ne kelljen az egész soron végigmenni.

— Titkos megbeszélés a másik csoport közelében. A résztvevők meg akarják lepni barátaikat, nagyon közel vannak, ezért nem beszélhetnek, csak mozdulatokkal, mimikával beszélnek meg a teendőket.

— A családtagok az éppen elalvó csecsemő mellett érintkeznek egymással.

— Édesapa éppen elaludt, anyának jelezzük, hogy már minden feladatunkat elkészítettük és szeretnénk elmenni a színjátszó csoportba. Nem kell-e valamit hozni vagy valamit elintézni az édesapának (telefonálni a munkahelyére, az orvoshoz menni, valamit vásárolni)? Rögtön vagy elég a színjátszó körből visszajövet?

— A gyermekcsoport képeket akar készíteni a víziszármazások életéről. Lassan gázolnak a nádasban; a talaj süllyedni kezd. Hogyan hívják segítségül a barátokat úgy, hogy ne riasszák fel az éppen megjelenő madarat?

— A csónak beakadt a nádasba, hasonló körülmények között. Hogyan evezünk vagy dolgozzunk a rúddal a lehető legcsendesebben?

— Egyetlen szóra cselekedjünk, pl. „jéé” vagy „no szervusz”, minden egyebet mozdulattal fejezzük ki. (A fiú elvesztette óráját; vendégek érkeztek; a virágcserep az ablakból az utcára esett; a tanuló a táblánál egyest kapott; a kész rajzra ráömlött a tus.)

— A kisgyermek a lépcsőházból vidáman rohan a szoba nyitott ajtajához, ahol apja fekszik; figyelmezteti kifejező mozdulatokkal, hogy legyen csendben, jelezzük mozdulatokkal, hogy apuka beteg, mi fáj neki, lehet, hogy éppen elaludt, viselkedjék minél csendesebben.

— Ugyanannak a gesztusnak, mozdulatnak a változatai: lágyan mutatunk a heverőre, ahol beteg apánk fekszik; készségesen mutatjuk az orvosnak, hogy hol van a kanál; parancsolóan a kutyának, mely zavarja a vendéget, „földhöz!” a jól idomított kutyának.

Az utánzással bemutatott cselekvések, tárgyak, állatok stb. felismerése után hamarosan sor kerülhet cselekvéssorok bemutatására, rövid történetek eljátszására. Ha úgy látjuk, hogy a csoport tagjai nehezen tudnak rendet teremteni a történetben, s egymásra csúsznak a jelenetek, elmosódnak a fordulatok, s nem értjük miről is van szó, javító játékként iktassuk be a diasorok bemutatását. Itt a fotók komponálását kérjük, melyek a történet legfontosabb pillanatait vetítik élénk őt-hat képben. először mi adjuk a feladatot, később a játékosok választják a történetet. Könnyítésként vagy nehezítésként megszabhatjuk, hogy mennyi idő alatt játszódhat le a történet, pl. a futóverseny finise kb. fél perc alatt, az ismerkedéstől a házasságkötésen át a válásig kb. 20 év alatt stb. A fő fordulópontok kiemelésével ez a játék is a szerkezet tudósítását segíti elő.

A tér-szerkezet, a tömegjelenetek tagoltságának játéka a csoportkép vezényszóra. Gyors helyzetfelismerést, döntést, nagyfokú alkalmazkodóképességet igényel ez a gyakorlat.

Két csoportra oszlunk, egy-egy csoportban öten-hatan, de legfeljebb nyolcan-kilencen legyenek. Az első csoport a terem végében szétszórtan helyezkedik el, míg a második csoport kitalál magának egy tucat „helyre, helyszínre utaló elnevezést” (pl. piac, temetés, műtő, bíróság, kórház, óvoda stb.), s ezt a vezényszót közli a többiekkel. Az első csoport ugyanis — míg a második behunyja a szemét — a vezényszó elhangzását követő két-három másodperc alatt fog olyan „fotót” alkotni, mely az adott helyről, helyzetről készülhetett volna. A játékvezető felszólítására kinyitják szemüket a többiek, megszemlélik, megvitatják a keletkezett képet, s indul a következő kép. Sokszor megesik, hogy ha a játékosok nem figyelnek egymásra, a tribün mögött is fut egy ló zsokéssal együtt, egy hangversenyteremben egyszerre három karmester is lesz, egy repülőgépen pedig négy-öt pilóta. Ne engedjünk semmiféle megbeszélést, igazodjanak el a játékosok, s egyezzenek meg egymással töredéknyi idő alatt, hang nélkül.

Minden korosztálynak javasolható a reklámkészítés, csupán ügyesen kell kiválasztani, mit reklámoztatunk, bár legtöbbször a csoport maga dönti el. Egészen egyszerű és fantasztikus feladatokat egyaránt adhatunk. Például egy fogkrém, egy ruhaféle, egy üzem, egy hivatal reklámja, de lehet reklámozni például marslakókat, a csoport valamelyik tagját stb. Fontos, hogy a játék ötletes, jó ritmusú, gördülékenyen kivitelezett, poénra kihegyezett legyen.

Ilyen és ehhez hasonló játékok seregével fontos szabályok megtartását tudjuk megtanítani, mi több, értéké tenni.

Ha nagyon őszinték akarunk lenni, az első improvizációk idején az is sikernek számít, ha senki sem áll ki a játékból, senki nem mentegetődik, s a játék nem áll le. Mindegy, hogy sületlenségek történnek, mindegy, hogy mást fejezünk be, mint amit elkezdtünk!

Az első szabály: abba ne hagyj! Mondj valamit, tégy valamit! Bármit, csak meg ne szakadjon a játék!

A második szabály betartása sokkal több időt vesz igénybe a tanulás során, hiszen oly gyakori az a csoporttag, aki belső bizonytalanságának enyhítésére, sikerének nyugtázására vagy energia- és koncentrációhiány miatt elveszíti a partnerével való kapcsolatát, kileskel a játékból, megszakítván a színjáték lényegét jelentő kapcsolatot, megbontván a dráma áramkörét. Tehát: ne nézz ki! (S ha lesz elegendő dolga, nem is fog kinézni.)

A harmadik szabály: **a tér okos és izgalmas, de hiteles használata.** Azaz: ne zsúfolódj, ne takarj, ne csak síkban mozogj, kezdj valamit a térrel függőlegesen is stb.

Mondjuk, hogy a negyedik szabályhoz is felnő a csoport, s ezt aztán gyakorolhatja egy életen keresztül, mert ez a következő: **ne hazudj! Sem gesztusaiddal, sem szavaiddal ne kövess válságos megoldásokat! A hiteles játék elérésére diadalmas érzés lesz.**

Az ötödik szabály már szinte tudomány vagy inkább már a művészet része: **ne legyenek fölös szavaid, tanuld meg a sűrítés tudományát, időben, térben, szereplőkben gondolkodva építsd a játékot, s csak a legszükségesebbet használd! Légy könnyed és pontos!**

Ezek azok az alapkészségek, melyek birtokában már meg lehet próbálkozni önálló dráma építésével, melynek szintén megvan a maga sajátos menete az anyaggyűjtéstől a szerkezet ácsolásáig s az ellenőrző műveletekig.