

Írta: Magyar Gyöngyvér

Egyensúlyban a szellem és forma

Beszélgetés Pécsi Sándor szobrásszal, művészi játékkészítővel

1998. március 25. szerda déli 12 óra, bombariadó van a VII. kerületi Erkel Ferenc Általános Iskolában. A harmadik osztályosok nem lelkesednek az ötletért, hogy a Lövölde téren töltsék az így szabadabbá vált egy órát. A tanítónő azonban tudja, hogy a korábban rossz hírű téren elkészült az új játszótér, visszafoglalva egy kis darabkát a gyerekek számára az egyre lepusztulóbb környékből. Nagy a gyerekek öröme mikor meglátják a faragásokkal díszített hintát, hajót, várat, mászó-kapaszkodó játék-együttest. Csapatosan próbálják ki egyiket a másik után, hatan is ráülnek a libikókára, vagy egymással versenyeznek a kötélmászáson.

Igaz, hogy az Önkormányzat még nem fejezte be a tereprendezést, és ezért erősen száll a por, de ez a gyerekeket láthatóan mit sem zavarja. A játékok készítője, Pécsi Sándor szobrász még az utolsó simításokat végzi, köteleket szerel fel a hajóra és a várra, több hónapos kemény munkájának eredménye a mai nap: a gyerekzsivaj, a megelevenedett játékok.

Pécsi Sándor 1960 novemberében született, gyermekkorától rajzol, fest, írogat. Négy gyermek apja, szobrász, költő, művészi játékkészítő. Műveit itthon és külföldön sok helyen publikálták és kiállították. Első köztéri megrendelését 1989-ben kapta: az I. világháborús emlékmű Baktalórántházán.

Én egy felolvasóestjén találkoztam vele először. Azóta barátok vagyunk, s számomra már elválaszthatatlanná vált a költő, a szobrász és a játékkészítő, itt mégis főleg a szobrászt és a játékkészítőt szeretném bemutatni.

- *Kiket tartasz a tanáraid közül igazán meghatározónak?*

- Kamaszkoromban különböző képzőművészeti körökben kitűnő mesterektől tanultam rajzolni, mintázni: Korga Györgytől, Fischer Ernő tanár úrtól, Marosits Istvántól és Csáji Attilától; utóbbi a modern festészet világát ismertette meg velem.

- *A már említett baktalórántházai emlékmű után kaptál más köztéri megrendeléseket is?*

- Igen, 1990-ben készítettem el Budapesten a XIV. kerületi '56-os emlékművet, a szarvasi Óvónőképző Főiskola udvarán a Hold hatalma, az Ördög és a Kis hárfás című szobrokat, és Debrecenben a Diószegi Botanikus Kertben a Körösi Csorna emlékművet.

- *1990 óta készítesz játszótereket óvodák, iskolák számára, tulajdonképpen ez a pénzkereső foglalkozásod. Egy szobrászhoz képest ez nagyon gyakorlatias munka, rutin munkafázisokkal, ha kültéren dolgozol sokszor fizikailag kimerítő körülmények között. Nem érzed, hogy ez túl „lehúzza a földre”, elveszi az alkotói szabadságodat?*

- Ezzel a kezdetektől tisztában voltam. Tényleg gyakran érzem úgy, hogy belefáradtam, de az eredmény mindig kárpótol. A praktikus dolgok egyébként sosem álltak távol tőlem. A

nyolcvanas években különböző munkahelyeken, gyárakban dolgoztam gépésztechnikusként. Az itt szerzett szakmai tapasztalatokat később a játékok megalkotásánál jól tudtam hasznosítani. A játékok tervezésénél és elkészítésénél mindig nagyon figyelek arra, hogy a normál használathoz szükséges terhelés sokszorosát bírják. Csak akácból és tölgyfából dolgozom, lekerekített formákat tervezek, erős és az időjárás viszontagságait jól bíró kötelet használok fel.

A játszóterekről kialakult elképzelésem folyamatosan érlelődött az idők folyamán - részben a munka közben, részben a saját gyerekeimmel való játék és az ezzel kapcsolatos szakirodalom tanulmányozása során. Írtam egy esszét is róla, azt hiszem, hogy ezzel tudnám legjobban átadni a gondolataimat.

A játék mindig a véletlen és törvény találkozásából születik. Hegyek, fák, hópelyhek, kristályok szabályos-szabálytalan alakzatait szüntelen játék alakítja. Végtelen formagazdagságot teremt a mindig jelenlévő őskáosz s a megvesztegethetetlen világtörvény.

Aki ügyes, ismeri jól a természet törvényeit és ismeri a saját testét is. Az ügyetlen felnőtt veszélyes. A gyerek midőn játszik, egy-egy mozdulatot ezerszer ismételvén – anélkül, hogy pontosan megismételné– életfontosságú tapasztalatokat és bevésített feltételes reflexeket szerez. Megismeri a teret, megismeri az anyagokat, a testét, a gravitációt, a mozgás, a repülés, a forgás, mászás, csúszás, gyorsulás örömét, veszélyét. A csúszdán nem lehet fölfelé csúszni, a nedves homok emlékezik a formára, a vízbeejtett kavics mindig táguló hullámgyűrűket varázsol a vízen. A játék mindig titokzatos, talányos. A játék megszólít, mindig kérdez valamit. „Végig tudsz rajtam egyensúlyozni? Mit lehet látni onnan fönről? Ki tudod találni, mi ez?”

A játéknak ezért személyes kapcsolatot kell teremtenie a gyermekekkel. Ki kell érdemelni, hogy a gyerekek „bevegyék” a játékba. A művészi játék az első pillantásra mond, kifejez valami nagyon fontosat. Az igazi játszótér megalkotása nem műszaki feladat. Sokkal több annál. Áhíthatos mesterek, beavatott művészek igényeltetnek. A művészi játszótér nem csak a gyerekek fizikai, de szellemi, lelki biztonságáért is felelősséget vállal. Mostanság nagyok a bűnök Ninivében. Életre kelnek a gépek, s az emberi beszéd, mozgás, viselkedés, gondolkodás egyre gépiesebbé válik. Kezükben infra-távkapcsolóval, fásult gyerekek bolyonganak a látszatvilág barlangjaiban. - Milyen szörny ragadja el a gyerekkort?

A valóság, a lét átélésének készségét elvesztő nemzedéket formál az elektronikus ingerterror. A boldogság és a boldogtalanság megtanulhatóak játék, de gépies viselkedés által is. Nem az a fontos, mi történik velünk, hanem az, hogyan éljük át azt, ami történik velünk. A valóságot minden ember másképp éli át. Ezt leginkább a festészet történetén látjuk. Minden nagy festőnek saját világa, világlátása van. Az igazi művészi játék számol a valóságok végtelen sokféleségével, pluralitásával. Teret enged a gyerek képzeletének. A kukoricacsutka „babává” válhat, de a Barby baba sohasem lesz „baba”. Felnőtt testarányú, lekicsinyített fotomodell, amit mutogatni lehet, de babusgatni nem. A jó játék nem másolja, hanem megidézi, jelzi, hívja, eltúlozza a valóságot. Az igazi falovacska nem egy lovat ábrázol, hanem hívja a ló eszméjét, szellemét

A gyerek rajzol, rajzol, úgy rajzol, ahogy lát. Rajzol lovacskát, napocsát, holdat, szarvast, égígérő fát, hegyet, felhőket. Érdekes, a gyerekrajok kísértetiesen emlékeztetnek az őskori sziklarajzokra, sámándobok ábráira, indián szőnyegekre, cserepekre, magyar pásztorfaragásokra. A hasonlatosság nem véletlen, a látásból

magából fakad. Miként az embrionális fejlődés első heteiben a magzat a törzsfajlódást megismétlő átalakulás sorozaton megy keresztül, a gyermekrajzoknak is van genezise, mely talán az emberi látás geneziséét idézi.

A kétéves kisgyerek már kezébe veszi a ceruzát, fölfedezi a vonalat. Kusza gomolyagokat, fészekszerű vonalas káoszt rajzol. Aztán egyszerű, deformált síkidomokból megszületnek az első alakok: ember, madár, hal. Aztán a földtől elválasztja az eget, megjelenik a vízszintes és a függőleges irány, az alakok engedelmessé válnak a gravitációnak. A Felső világ szintjét, a talajszintet vízszintes vonal jelzi, melyre épül a rajz. A Napocska sohasem maradhat le. Nem lehet nem észrevenni valamit az óvodás gyerekek rajzain: nézve a képeket a Teljességgel találkozunk. A gyerek egyetlen papírra az egész Világot lerajzolja. A gyermekrajzoknak saját kozmológiája van, a gyermekrajz világmodell. A gyermekrajzok vonalaiban rezgő kozmikus érzékenységet Paul Klee és Joan Miró fedezte föl a modern festészet számára. Vásznaikról bizalom, a lét derűje árad. Szemléletük a legjobb minta a játékművészethez.

A játszótérnek bűvös, mitikus népmesei sugárzása legyen. A kert tervezője és a játékok alkotója együtt alakítja ki a teret. A védettség, az elrejtettség és a nyitottság a biztonságérzetet ötvözi a szabadság érzésével. A gyerekek miként a kismacskák szeretnek elbújni, bekuckózni valahová, de úgy, hogy legyen út a szabadulásra is. A tervezők közös feladata olyan teret alkotni, mely egyszerre intim is és nyitott, szabad is. Óv, őriz, de nem zár el. Jó, ha a játszótérnek van egy központja. Ez lehet egy nagy, kör alakú homokozó, mely köré szépen faragott padokat lehet állítani. A homokozó közepén állhat egy faragott totemoszlop-szerű mászóka. A homokozót őrizheti két egymás felé forduló alak: a király és a királynő, apa és anya. Egymásra néznek, egymásra és a gyerekekre figyelnek.

A szabadtéri játékoknak két fő csoportja van: a dinamikus és a statikus játékok

Nagyméretű statikus játékok a csúszdavarak. Készülhetnek egy vagy több toronnyal, kötélhíddal, függeszkedő-csimpaszkodóval, hinta-tornaszerrel, műszakával vagy kötélmászóka rúdjával. A vár elemei egymáshoz sokféleképpen rögzíthető modulrendszerrel alkotnak. A toronytető-ormozatok faragással díszítettek, a csúszdák oldallapjai faragott kígyót vagy sárkányt ábrázolnak.

Nagy hajó horgonyozzon a játszótérünk kikötőjében. Faragott orra és tatja lehet olyan, akár a viking hajóké. A hajóorrfigura nézzen távoli, rejtelmes szigetek felé. Vitorla árbócain mászókaival, kötézzel. Kis kajüt is legyen rajta, ahová „a szörnyű tengeri viharok idején behúzódhatnak a rettenthetetlen tengerészek”.

A hintarudak végére madárfejeket faraghatunk. Ingani, lengeni, repülni jó. Mérleghintákat, padokat készíthetünk a pásztor faragványokról jól ismert kos fejekkel. Játékállatokat, falovacskát ágyazhatunk a földbe, de szerelhetünk rugóra is.

Izgalmas ügyességfejlesztő játék a négy faragott oszlop közé kötéllal függesztett sárkánykígyó, melyen végig egyensúlyozni, mint egy gerendán nagy ügyességet kíván, hiszen az „állat” előre, hátra és oldalra is mozog.

Minden játékot meg kell személyesíteni, lelket kell lehelni belé. A játéknak a testet, a lelket és a képzeletet egyszerre kell megmozdítani.

A természeti népek hite szerint mindenben szellem lakozik: kőben, tűzben, vízben, a tárgyakban is. A sorsot a látható világ mögött létező láthatatlan szellemvilág néha ártó, de többnyire segítő szándéka mozgatja. Népmesékben, népszokásokban, babonákban, gyermekmondókákban, de még a köznapi kifejezésekben is kimutathatóan jelen van ez az ősi létszemlélet.

A jól sikerült játszótéren segítő szellemek bűvös védőerejét érzi a játszó gyermek „
1998. április 9. szerda. A játékok összefestve, a faragott padok, a szobrok, a kosfejet mintázó libikókakapaszkodó, a váron lévő nap, hold, életfa faragás szinte felismerhetetlenek. Szomorúságomban csak a remény nyújt némi vigaszt: hátha valaki(k) megvédik egyszer a játszótéri, művészi igényrel és szeretettel készített játékokat is. Addig is őrzik a művek szépségét a fotók.