

■ ■ ■ AZ IMPROVIZÁCIÓ ■

AZ IMPROVIZÁCIÓ HELYE A SZÍNÉSZ MUNKÁJÁBAN ÉS A SZÍNÉSZI ALKOTÁSBAN

A színésztréning során sajátítjuk el a színészek alkotómunkájához nélkülözhetetlen készségeket, fejlesztjük a színészi kifejezőeszközöket, formáljuk együtt alkotásra kész, valódi társulattá a csoportot. Az improvizáció minden színésztréning meghatározó tevékenysége, és nem csupán a közös munka kezdetén, vagyis mielőtt egy előadás elkészítéséhez fognánk, mielőtt kialakulna a produkció elkészítésére kész csoport; hanem a próbák során mindvégig, hiszen az improvizációk által a szerep vagy szituáció új oldalait fedezhetjük fel, illetve elmélyíthetjük az alakításokat. Ha elkészült az első bemutató, akkor is érdemes „tovább tanulni” a színjátékot.

Improvizálás közben sajátíthatók el az alapvető színészi készségek. Az improvizáció gyakorlásával a színész elhagyhatja az elégtelennek érzett színészi paneleket, sztereotíp¹ megoldásokat és megújíthatja színészetét. Improvizálva tanulunk meg figyelni és reagálni egymásra. Improvizálva tapasztaljuk meg, hogy milyen utakon, milyen módszerekkel teremthetők meg a színészi játékot felfűtő érzetek. Az improvizáció folyamatos gyakorlása alakítja ki a koncentrált színészi jelenlétet.

Az improvizáció – vagyis a közös játék, amikor figurákba bújunk, és helyzeteket jelenítünk meg – minden színészet alapja és kezdete. Improvizál a gyerek, ha játszik, hiszen megjelenít (barlangot, ovit, erdőt) és átlényegül valaki mássá (vadásszá, óvó nénivé, tünderré). Egy jól sikerült improvizáció olyan felszabadult örömet okoz, ami csak a gyermekek lázas és önfeledt játékához mérhető. Nem lehet véletlen, hogy a színészpédagógia mesterei számára a gyerekek koncentrált és odaadó játéka mindig példa.

AZ IMPROVIZÁCIÓ FOGALMA ÉS FORMÁI

„A színészi alkotás azon formáját, amikor a színész nem előre megírt szöveget mond, illetve nem előre begyakorolt szöveget játszik; hanem egyidejűleg maga találja ki, és adja elő mindkettőt” – állítja a színházi kislexikon. Azonban számos rögtönzésben rögzített a szöveg vagy a játék, „egyidejűleg” csak a másik tényezőt találja ki és adja elő a játékos. „Az alkotás és előadás egyidejű folyamata” – állítja egy másik definíció.

■

¹ Állandóan ismétlődő, elkoptatott.

Maga a szó az olasz váratlan (improvisso) kifejezésből honosodott meg számos nyelvben.

Váratlanság és egyidejűség az improvizáció lényege, tehát a „rögtönzés”. Vagyis nem nevezhető rögtönzésnek egy olyan helyzetgyakorlat, amit a játékok alaposan megbeszélnek, kidolgoznak, vagyis rögzítenek; hiába hozzák ők a szöveget, hiába formálják meg rendezői segítség nélkül, egyedül a játékot.

Rögtönzés és helyzetgyakorlat

Érdemes megkülönböztetni ezt a két munkaformát, hiszen más színészi készségeket máshogyan fejlesztenek. Ezért máskor, másért alkalmazhatóak a színészképzésben, illetve a próbafolyamatban.

Egy alaposan átbeszél, pontosan kidolgozott helyzetgyakorlat – legyen az félperces, vagy negyedórányi; készüljön három perc alatt vagy órák hosszát – módot ad a közös gondolkodásra és elemzésre, az árnyalt, többé-kevésbé elmélyült megközelítésre. Csakúgy, mint egy bepróált jelenet!

Egy rögtönzésben azonnal cselekszünk. Váratlan, spontán, nemegyszer nagyon intenzív színészi akció-reakció születhet. Az alkotás és alakítás egyidejűsége hirtelen (meggondolást nélkülöző) és rugalmas színészi választ igényel. Sőt a színésztréning legfontosabb céljainak egyike a hirtelen és őszinte válasz adottsága, és az a bátorság és magabiztosság, ami ehhez szükséges.

Természetesen az azonnali rögtönzés és a minden elemében rögzített és akkurátusan² reprodukált³ helyzetgyakorlat végletei között számos forma létezik aszerint, hogy miként készülnek fel, mennyire dolgozzák ki a jelenetet. A próba célja és a csoport tagjainak tudása határozza meg, hogyan és mennyire dolgoznak ki előre egy-egy improvizációt.

Mikor rögtönözünk és mikor érdemes felkészülni?

Egy kezdő csapat bizonytalan színjátszói megilletődnek a rögtönzéstől, tehát lehet, hogy nekik érdekesebb előre kiadni a feladatot, hadd találják ki közösen, hadd próbálják ki maguknak. Ez esetben, mint általában, sarkalljuk arra a játékosokat, hogy ne csak beszélgessenek, ne csak ötleteljenek. Álljanak föl és kezdjenek a játékba! Itt is érvényes az

■

² Körülményesen pontos, rendes, gondos.

³ Az eredetihez híven előad, felidéz.



instrukció; ne beszéljünk, hanem cselekedjünk! Ne gondolkodjunk sokáig, hanem próbáljuk meg! A színjáték – cselekvés. Próbálni, keresni aktívan, vagyis cselekedve érdemes.

Előfordulhat, hogy csak a jelenet alapját beszélük meg, ahogy eljátsszák a többieknek az már valódi rögtönzés. Például csak a cselekményvázlat határozza meg az instrukció; a játékosoknak az a dolguk, hogy ezt az alaphelyzetet konkretizálják. Teszem azt: A kivételesen fontos eseményre készül, mikor B barátja felkeresi, hogy megossza vele lelki problémáját. B nagyon érzékeny, könnyen megsértődik. Elképzelhető, hogy a színjátékosok csak azt beszélük meg, hogy milyen eseményre készül A, és milyen gondjával járul hozzá B. Ám ebben az esetben is törvényszerű, hogy bár akaratlanul is, de előre kigondolnak stratégiákat, figurákat, mondatokat. Rákészülnek. Ám megtörténhet az is, hogy kiadósan megbeszéljük, sőt még el is játsszák maguknak a jelenetet.

Az egyes formák előnyei és nehézségei

A rögtönzés előnyei:

- A váratlanság feszültsége járja át a jelenetet.
- Alkotás és előadás valóban egyidejű.
- Nem az ötlet, hanem a játék lesz fontos.
- Fokozott koncentráció, hiszen a váratlan fordulatokra rugalmasan kell reagálni.
- Együttműködést feltételez.
- Nem „rendezheti” meg az egyik szereplő társai játékát.
- Könnyebb próbát vezetni, végig lendületben tartani a csoportot.
- Könnyebb felépíteni a próba dramaturgiáját, beosztani az időt.

Hátrányai:

- Bizonytalan játékos leblokkolhat.
- Egy rossz ötlet, blokkoló impulzus agyoncsaphatja a szituációt.
- Nincs mód és idő többirányú, elmélyült kidolgozásra.

A felkészülés után született helyzetgyakorlat előnyei:

- Jelenet megbeszélése – egyáltalán a beszélgetés – összehozhatja a csoporttagokat.

- Végiggondolhatják, ezáltal elmélyíthetik az alapszituációt.
- Nagyobb biztonságban érzik magukat, ha már néhány momentumban megállapodtak.
- Kevésbé valószínű, hogy leblokkolnak, mert semmi nem jut eszükbe.

Hátrányai:

- Túlzottan ragaszkodnak a megállapodásaikhoz, ezért nem hallgatnak a pillanatnyi sugallataikra, nem veszik át rugalmasan társuk impulzusait (valójában nem rögtönöznek).
- Összekerülhetnek olyanok, akik játszani még tudnak együtt, de nem értik egymás nyelvét, egyszerűen nem tudnak beszélgetni (elbeszélnek egymás mellett, félreértik egymást).
- Vannak olyan leleményes játékosok, akik nehezen fogalmazzák meg gondolataikat. Nekik nem segít a megbeszélés.
- Gyakran egy domináns csoporttag uralja el a beszélgetéseket, rendre ő mondja meg, hogy mi legyen.
- Az ötlet kitalálása lesz fontos, nem a közös játék. Egyetlen poénra fűzik fel a jelenetet.
- Ha elhúzódik a megbeszélés, akkor „leülhet” próba.
- Nehezebben szakadnak el a megszokott, rögzült, sztereotip színészi megoldásoktól.

Az általános színjátszó gyakorlatban többször találkozunk előre megbeszélt helyzetgyakorlatokkal, mint „éles”, azonnali rögtönzéssel. A próba vezetője is gyakran improvizál, újabb instrukciókat ad a látott jelenethez, továbbszövi a cselekményt. Ehhez azonban képesnek kell lennie arra, hogy meglássa a jelenetben rejlő drámaiságot, játéklehetőséget. Az improvizáció esetében is mérlegelni kell a csoportvezetőnek, hogy kikkel dolgozik, és mi a célja. Ha ismeri a csoportot, és tudatosan állítja össze a gyakorlatsort, magától adódik majd, hogy milyen munkaformát válasszon.

AZ IMPROVIZÁCIÓ KIINDULÓPONTJA

Az improvizáció kiindulópontja lehet egy szöveg (pl. szavak, rövid dialógus, versrészlet, újsághír), egy valós vagy képzeletbeli tárgy, egy helyszín, néhány karakter, viszony, cselekményváz, zene stb. Mielőtt sorba vennénk ezeket, érdemes leírni, hogy mi minden határoz meg egy improvizált szituációt.



Az adott körülmények meghatározása

Az improvizációban megszülető szituáció éppúgy színpadi helyzet, mint egy dráma jelenete, tehát ugyanazok a körülmények határozzák meg mindkettőt. Mik tehát ezek?

<i>Ki?</i>	<i>Hol?</i>	<i>Mikor?</i>	<i>Miért?</i>	<i>Mit csinál?</i>
Szereplők viszonya, státusza ⁴ /funkciója (hivatal, rang). Karakter. Állapot (beteg, álmos, jókedvű).	Helyszín	Idő. Milyen korszakban, hónapban, napszakban, alkalommal (ünnep)? Meddig? A jelenet vagy a cselekmény időtartama.	Előzmény és/vagy következmény. A cselekvés oka vagy célja.	Cselekmény: főcselekmény (lánykérés). Akció: egyik szereplő felsegíti a másikat.
<i>Hogyan?</i> Stílus, játékmód, megjelenítés, technikai instrukciók. Stratégia. ⁵				

A fenti formális, statisztikák kimutatásait idéző táblázat segítségével kitetszik, hogy mennyi alapvetően különböző variáció származhat egy-egy alapszituációból.

Egy improvizációhoz (legyen az kidolgozott helyzetgyakorlat vagy rögtönzés) megadhatunk egyetlen, de kijelölhetünk akár öt, sőt hat „adott körülményt”. Egyaránt nehéz, ha rögvest sokat adunk meg, mert ezzel megkötjük a játészó képzeletét, hiszen túl sok szempontra kell egyszerre figyelnie. Nem könnyű az sem, ha nagyon kevés a meghatározottság, mert így túl általános lesz a szituáció, és ez gyakran nem elég inspiráló. Tehát gyakorlott, összecsiszolódot színjátszóknak kínálhatunk fel ilyen (nagyon kevés, nagyon sok meghatározottságú) feladatokat. Kevésbé rutinosabbaknak jó, ha két-három momentumot határozunk meg. Ha van mód felkészülni, akkor megszabhatjuk pontosan a szituációt (akár minden részletet). Ha rögvest belekezdene a játészók, nehéz észben tartani több feltételt.

Más feltételek – más szituáció

Az emberi (színházi) alaphelyzetek száma véges: csalás és csalódás, harag és megbocsátás, hódítás és hódolat, kiengesztelés és megengesztelődés, és így tovább. Ugyanakkor az emberi élethelyzetek és a színházi szituá-



⁴ Helyzet.

⁵ A kitűzött cél elérésének átfogó terve.



■ ■■■
ciók tárháza végtelenül gazdag. Megszámlálhatatlan variáns születhet a feltételek kombinációjából. Nézzünk erre egy példát! Legyen a jelenetsor címe: *Már nem szeret téged!*

Kezdetben a cselekményt adjuk meg. Az egyik szereplő elbocsátó üzenetet hoz a másiknak; közli vele, hogy szerelme nem akarja többet látni, szakít vele.

1. **helyzet:** Szereplők és cselekmény: lánytestvérek között játszódik le a jelenet. Ha azt érezzük, hogy nem elég feszült, nem elég inspiráló a helyzet, árnyalhatjuk a szereplők jellemét (karakterét), ezáltal kettejük viszonyát.
2. **helyzet:** Az üzenetet hozó hűg rendkívül visszahúzóó és félszeg karakter, erősen tart hirtelen haragú, gyakran igazságtalan nővérétől.
3. **helyzet:** Próbáljuk meg, hogy mennyiben változik meg a helyzet, ha egy sajátos helyszínt adunk hozzá. A félszeg hűgi a randevű helyszínére, egy parkba megy nővéréhez, aki esernője alatt fagyoskodik október közepén (idő).
4. **helyzet:** A következő változatban mindehhez (rossz hírg, félszeg és indulatos testvér, park és eső) járul, hogy éjfélg körül jár az idő.
5. **helyzet:** Cseréljünk le az egyik szereplőt: nem az elhagyott lány testvére, hanem a fiú anyukája hoz üzenetet.
6. **helyzet:** Mi történik, ha társadalmi szerep (funkció) és státusz ellentétben áll? Egy rendkívül bátortalan anyuka (elvileg tekintélyesebb társadalmi szerep, de gyenge személyes státusz) egy rendkívül erős egyéniségű lánnyal közli (ki a domináns a viszonyban?), hogy fia már nem szereti őt. Park, eső, éjfélg stb. marad.
7. **helyzet:** Mennyire nő meg a jelenet feszültsége, ha mindez nyolcvan évvel ezelőtt történik egy merev és tekintélyelvű polgári miliőben,⁶ ahol botránykőnek számít, ha egy kisasszony éjjel, kísérő nélkül találkozik egy ifjúval. Az idő megváltozott, maradtak a szereplők erős lány és gyenge anyósjelölt, park az esőben, rossz hírg.
8. **helyzet:** Újabb feltétel (miért, vagyis szándék, akarat): az anya azért megy ki éjjel a parkba, hogy megvigasztalja a lányt, akit saját gyermekeként szeret.

■
⁶ Környezet.



- 9. helyzet:** Vagy éppen ellenkezőleg, azért megy ki az erősebb társadalmi helyzetű, gyenge státuszú anya, hogy végleg megszabaduljon a számára kellemetlen, gyűlölt menyjeltől.

Talán olvasva is érzékelhető, hogy a fenti verziók közül van hálásabb (jobban játszható, feszültebb), ilyenek érzem a például a 7. jelenet. Akad olyan is, aminek nincs igazán drámai ereje. Ennek ellenére lehetséges, hogy a játékosokat megmozgatja, és rendkívül izgalmas jelenet kerekedik belőle.

Építhetünk teljesen új, más adott körülmények által meghatározott szituációt, amelyben csak a hír – „velem üzeni, hogy nem szeret” – azonos. Lássunk most két példát erre, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért a táblázatba tördelve!

10. helyzet:

Ki?	Hol?	Mikor?	Miért?	Mit csinál?
Szereplők: két középkorú barátnő. Viszony: titkos rivalizálás.	Helyszín: színház nézőtere.	Idő: előadás alatt.	Előzmény: korábban a hírhozó barátnő partnere volt az ismét hűtlenné lett férfi.	Cselekmény: „velem üzeni, hogy nem szeret.”
Hogyan? Nagy szünetekkel, suttogva.				

11. helyzet:

Ki?	Hol?	Mikor?	Miért?	Mit csinál?
Szereplők: két harmincas nő. Funkció: főnök és beosztott. Státusz: a beosztott gyengébb státuszú. Viszony: gyűlölik egymást.	Helyszín: a főnök irodája.	Idő: munka-idő vége felé.	Előzmény: egy vállalati kiránduláson beleszeretett a beosztottba a főnök partnere. Cél: a beosztott meg akarja alázni, ki akarja borítani főnökét, aki egy rendkívül fontos munkavá-csorára indul.	Cselekmény: a beosztott közli, hogy már nem szereti főnökét annak partnere.
Hogyan? Nagy szünetekkel, suttogva.				



AZ IMPROVIZÁCIÓ HATÁSELEMEI

A különösség

A fenti helyzetek adott körülményei között akad néhány, amelyet furcsának, rendkívülinek érzünk. Ilyen lehet a parkba éjnek idején kibotorkáló anya, aki beszélni akar fia kedvesével, vagy az, hogy éppen színházban, és pont előadás közben tárgyalnak meg szerelmi ügyeket. Életszerű-e, elhihető-e egyáltalán ilyesféle szituáció? Mert ha nem hisz bennük a játészó, ha ellenáll; akkor úgy lesz rossz a jelenet, ahogy van.

A tréning során érdemes megbeszélni, hogy adódnak furcsa élethelyzetek. Előfordul nemegyszer, hogy bizzar (nyugtalanító és/vagy komikus) ellentmondás keletkezik a szituáció pillanatnyi feltételei között, például helyszín és cselekmény, szereplők státusza és funkciója, karakter és cselekmény kerül ellentmondásba. Meséljünk egymásnak ilyen történeteket! Hozhatunk példákat drámákból. (Gondoljunk csak Örnagy és Tót nagyszerű jelenetére, a sörözésre a budin Örkény István Tóték című művéből!) Érdemes olyan helyzeteket kreálni, amelyek különösek ugyan, de még igazolhatóak, elképzelhetőek; sőt rendkívüliségüket érezzük tipikusnak. Ha ennek lehetőségét nem érezzük, akkor csupán egy képtelenül fantasztikus helyzetet kreáltunk, amelyből csak egy bohózat vagy egy abszurd jelenet fakadhat. Ez persze csak akkor probléma, ha nem ez volt a célunk – a bohózati stílus, játékmód felszabadító hatású lehet.

Sarkalljuk arra a játékosokat, hogy minden feltételt vegyenek komolyan! Ha nem fogadja el, nem hisz a szereplő az adott körülményekben, akkor nem lesz „benne”, és így nem tud felszabadultan és koncentráltan, egyszóval igazán jól, örömmel improvizálni! Biztassuk arra őket, hogy igyekezzenek jeleneten belül megokolni – szóban, játékkal – a rendkívüli körülményeket. Például arra a kérdésre, hogy miért a színházban lelkiznek, válasz lehet, hogy az elhagyott kedves nem bír magával, muszáj kérdezgetnie, viszont nem tudnak kimenni, mert olyan a nézőtér.

A helyzetben rejlő (hihető) ellentmondások gyakran növelik a színházi szituáció egyik legfontosabb tényezőjét; a feszültséget.

A feszültség

Ha lapos és élettelen az alaphelyzet, érdemes újabb feszítő körülményeket meghatározni. Ezek akadályok, nehézségek, amik gátolják a szereplőket, hogy akaratukat érvényesítsék. Ez feszültséget okoz bennük és a nézőben. A feszítő körülmény lehet külső (technikai), mondjuk az, hogy

■ ■ ■

nem beszélhetnek hangosan, mert színházban vannak. Fakadhatnak a szereplők viszonyából: anyaként rossz hírt kell közölnöm a fiam barát-nőjével, aki számomra fontos, és szeretném, ha nem rám haragudna. Az utóbbi esetben belső konfliktus (meghasonlottság, vívódás) növeli a jelenet feszültségét.

A feszültség és a „tét” összeforr; nagyobb tét nagyobb feszültséget okoz. Milyen szerepe van tehát a tétnek egy improvizált helyzetben?

A tét

Mit kockáztat a szereplő? Mit nyerhet és mit veszíthet, ha cselekszik? Mit nyerhet, veszíthet, ha nem cselekszik? A jó – a mi szempontunkból a jól játszható – szituáció tétje nagy, vagyis legalább az egyik fél számára jelentős. Ilyenkor a másik közönye lehet provokáló feszültségforrás. „A szereplők életük legválságosabb huszonnégy óráját élik át” – állítja Diderot a nagy szenvedélyeket megmozgató, így hatni képes drámákról. Kijelentése adaptálható egy jó improvizált helyzetre is: ezekben a szereplők életük egyik legfontosabb, legemlékezetesebb, legmegrázóbb helyzetét élik meg. Egy jó szituációban is „kizökken az idő”, tehát ami eddig érvényes volt, érvényét veszti. Minden megváltozott. Ezért változtatni kényszerűség. A fent vázolt szituációk közül jobban játszható az, jobban megmozgatja a színjátszókat, amelyben nagyobb tételekre játszanak. Ezekben erősebbek lesznek az akaratok, izzóbb a konfliktus, koncentráltabb, sűrítettebb a játék.

Tovább növelheti-e a színjáték erejét, ha meghatározzuk a hogyan? Mit jelent a hogyan egy improvizációban?

A mód, a „hogyan”

A hogyan? kérdésre kétféle választ adhatunk: egyrészt vonatkozhat a szereplők stratégiájára, megszólalásmódjára; másrészt a kifejezésre, a jelenet stílusára, tempójára stb.

Az első esetben (stratégia) talán érzékelhető, hogy járulékos elemről van szó, tulajdonképpen az adott körülmények következményéről. Magára erőltetett nyugalommal, behízelve, üvöltve, suttogva, elkeseredve – ezek a megszólalásmódok a helyzetből, a két ember viszonyából, karakteréből fakadnak. Azért beszél magára erőltetett nyugalommal a főnök a beosztottjával, hogy ne árulja el sebzettségét. Azért üvölt a lány az anyukával, mert feldúlt a hír, és egyébként is zabolátlan egyéniség. Azért suttognak a szereplők, mert színházban vannak. Azért mérhetetlen

■ ■ ■

nül elkeseredett az elhagyott lány, mert most tudja meg, hogy elhagyták, ráadásul végtelenül szerencsétlennek érzi magát éjjel az esőben. Ebből következik, hogy a „hogyanra” vonatkozó instrukciók nem feltétlenül viszik közelebb a szereplőket a figurához, illetve a helyzethez, nem feltétlenül segítik a megértést, mert sokszor külsődlegesek: ily módon külsődleges játékokra sarkallhatnak. Ezért legtöbbször kerülni érdemes a „mondd el lág hangon” típusú rendezői utasításokat.

Még kétesebbek az érzelmeket elváró, sőt kiprovokáló instrukciók: „legyél szomorú”, „érezd dühöt”. Hiszen érzelmeket nem lehet előállítani, de még hitelesen eljátszani sem. (Erről szó esik a *Munka a jeleneteken* című fejezetben). Az érzelem – düh, elkeseredettség, diadal – a cselekvés következménye és nem alapja.

Stratégiák. A „hogyan” kérdésére megajánlhatunk stratégiákat, ám ezek is a figura akaratából fakadnak, vagyis az elérni kívánt cél eszközei. Lássunk egy példát: a 8. helyzetben az anyuka azért mutatja ki (talán még el is túlozza) megrendültségét, szomorúságát, azért nem leplezi sírását; mert ezzel is éreztetni akarja a lánnyal, hogy mennyire sajnálja őt. El akarja kerülni, hogy felelőssé tegye őt a lány, aki számára annyira fontos. Érdemes lehet hasonló stratégiákat javasolni a szereplőnek, ha elakadtak. Fontos azonban, hogy a „hogyan” (sírós hangon, érzelmeit eltúlozva) megerősíti a „miértet”; vagyis a szereplő meghatározó akaratát, ezáltal elmélyíti a helyzetet.

Instrukciók játékmódra, stílusra. A megszólalásmódra, érzelmekre vagy stratégiára vonatkozó instrukciók lényegüket tekintve különböznek a megvalósítás, játékmód „hogyanjaira” adott válaszoktól. Érdemes-e hasonló instrukciókat adni? Érdemes, ha célunk a színészi eszközök fejlesztése, gazdagítása. Érdemes, ha a játszó a színészi kifejezésre vonatkozó instrukciót érti, és tart már ott, hogy játékába tudja építeni (míg a megvalósításra ügyel, nem törik szét a helyzet). Érdemes, ha a technikai instrukció közelebb visz a helyzet megéléséhez: növeli a feszültséget, elmélyíti a játékot. Ilyen instrukció lehet az, hogy nagy szünetekkel szólaljanak meg (10. helyzet). Nézzünk néhány ilyen, játszókat segítő rendezői utasítást:

- Kevés szóval.
- Nem nézve a másikra.
- Végig a másik szemébe nézve.
- Nagyon közel a másikhoz, a másik személyes terébe lépve.
- Nagyon távol a másiktól, a távolságot átbeszélve.
- Szakadatlan izgatott mozgással.



- Féktelen tempóban.
- Mozdulatlanul a másikat figyelve.
- Mindig a másik fölé beszélve, hangosabban, erőteljesebben megszólalva (fokozva).
- Erőteltjes, valódi és nem imitált⁷ cselekvés közben – székeket pakolva, szőnyeget takarítva stb.

Meghatározhatjuk a játékmódot, a játéktílust is.

- Eszköztelenül, természetesen.
- Kitett, túlzó játékmóddal.
- Bohózzati harsánysággal, szélsőséges váltásokkal.
- Különböző belső tempóval.
- Nagyszínpadi gesztusokkal.
- Szó nélkül, némajátékban.
- Bábszerűen stilizálva.
- Stb.

Meghatározhatjuk a jelenet terét is, és ehhez rendelhetjük a játékmódot.

- Fenn a nagyszínpadon, nagy térben.
- Intim térben, egy-két négyzetméterre beszorítva.
- Körben ülő nézők közelségében.
- Nem színházszerűen, egy talált tér adottságai kihasználva. (Mondjuk egy klubszobában, fotelben, virágok, tévé, hifi között. Vagy egy lépcsőfordulóban.) Ilyenkor érdemes arra sarkallni a játékosokat, hogy szakadjanak el a színházszerű térszervezéstől, lakják be a teret.
- Üres térben.

A technikai utasítások nyomán megszülető verziókban fejlődik a színjátszó játékanak kifejezőereje: a tempóritmus, a szünetek, a térhasználat, a színészi gesztusok stb. Mit tanulhat még a színjátszó színészi játékról, színházi helyzetekről és emberi kapcsolatokról a különböző változatokból, amelyek az adott körülmények tudatos variálásából születnek?



⁷ Utánoz, színlel.



A LEBONYOLÍTÁS FORMÁJA, MÓDOZATAI

A színházi próbát leginkább az a forma modellezi⁸, amikor egy kevésbé meghatározott helyzethez egyre több feltételt adunk. Ez esetben nem érdemes cserélni: az adott szereplők játszanak végig. Viszont cserélhetnek figurát, ha érdekesnek, tanulságosnak érezzük a szerepcserét, vagy valamiért az adott „szereposztás” nem működteti a helyzetet. Egy-egy újabb momentum megadásakor folytathatjuk ott a játékot, ahol befejezték, ám ilyenkor is kötünk, vagyis hangozzék el a megállítás előtti utolsó mondat. Ez valódi rögtönzés, az instrukciót azonnali módra be kell építeni a játékba. Az 1.-től a 10. helyzetig végigjátszható ez a sor. Nem érdemes megakasztani a játékot, ha az erős és koncentrált. Nem érdemes folytatni a sort, ha úgy véljük, mély és intenzív színjáték született már az első változatban, amihez nemigen tudunk hozzáadni semmit. Fölösleges kiüríteni egy nagyszerű improvizáció során születő ünnepélyességet.

A különböző variációkat megadhatjuk más-más szereplőknek. Ebben az esetben próbálják le, nagyjából rögzítsék jelenetüket. Ezt a nagyjából „kidolgozott” változatot mutassák meg a csoportnak. Máskülönben megzavarhatja az előbb látott változat a később következőket. Izgalmas lehet, ha csak egy-egy momentumban eltérő situációt adunk meg több párosnak. Ilyen lehet a 8. és a 9. helyzet.

Rögtönzésre adhatunk olyan helyzeteket, amelyek csak egy feltételben azonosak, a többiben nagyon különböznek. Az első páros eljátssza a 10-es helyzetet, a második a 11-est, és így tovább.

Kiadhatunk papíron olyan táblázatokat, amelyben egy tényező hiányzik, minden párosnál (hármasnál) más. Ezt ők maguk találják ki, így születik meg a jelenet.

1. feladat

Ki?	Hol?	Mikor?	Miért?	Mit csinál?
Szereplők: két középkorú barátnő. Viszony: titkos rivalizálás.		Este fél nyolckor.	Előzmény: Korábban a hírhozó barátnő partnere volt az ismét hűtlenné lett férfi.	Cselekmény: „Velem üzeni, hogy nem szeret.”
Hogyan? Nagy szünetekkel, suttogva.				

■

⁸ Mintázni.



2. feladat

Ki?	Hol?	Mikor?	Miért?	Mit csinál?
Szereplők: két középkorú barátnő.	Helyszín: színház nézőtere.	Idő: előadás alatt.		Cselekmény: „Velem üzeni, hogy nem szeret.”
<i>Hogyan? Nagy szünetekkel, suttogva.</i>				

3. feladat

Ki?	Hol?	Mikor?	Miért?	Mit csinál?
Szereplők: két középkorú barátnő. Viszony: titkos rivalizálás.	Helyszín: színház, nézőtere.	Idő: előadás alatt.	Előzmény: Korábban a hírhozó barátnő partnere volt az ismét hűtlenné lett férfi.	
<i>Hogyan? Nagy szünetekkel, suttogva.</i>				

Izgalmas és felszabadító játék lehet, ha a csoporttagok egymást instruálják: megállíthatják a helyzetet, és adhatnak hozzá egy momentumot, amit a szereplőknek rögvest el kell játszani. A drámapedagógia ezt „fórumszínháznak” nevezi.

MEGBESZÉLÉS, ÉRTELMEZÉS VAGY ÉRTÉKELÉS

Az összes formát érdemes közös megbeszéléssel zárni. Ezt csak akkor hagyjuk el, ha olyan erős színházi pillanatok születtek, amiket nem tudunk azon nyomban feldolgozni. Jobb ilyenkor magunkkal vinni az élményt. Máskor viszont érdemes beszélni a jelenetről mint élethelyzetről és/vagy színházi szituációról. Néhány általános, az ábrázolt élethelyzetre vonatkozó kérdés:

- Valóban így viselkedünk-e hasonló helyzetben?
- Mi okozott nehézséget az adott figurának?
- Gyakran megtörténik-e ilyesmi az életben?
- Hogyan alakulhat a továbbiakban ez a kapcsolat?



- Hol adódtak döntési helyzetek?
- Mi határozta meg az adott karakter döntését?
- Fordulhatott volna más irányba ez a történet?

Néhány általános, a színházi szituációra vonatkozó kérdés:

- Melyik adott körülmény segítette a játszókat?
- Melyik gátolta?
- Miben rejtett a jelenet feszültsége?
- Mi volt a jelenet tétje?
- Adódódott-e döntési helyzet?
- A szituációnál indokoltnak éreztük-e a jelenet tempóritmusát?
- Az adott feltételeknek megfelelően viselkedtek a figurák?
- Erős, világos akaratot mutattak-e a szereplők?
- Értették-e a játékot, közvetítették-e belső történéseiket, gondolataikat, szándékaikat a szereplők?
- A választott játékmód illeszkedett-e a szituációhoz, segítette-e a játszókat és a nézőt?
- Mely akciók lendítették előre, melyek fékeztek a szituáció kibontakozását?

AZ ADOTT FELTÉTELEK TAPASZTALATA

Játék közben tapasztalhatják meg a csoporttagok, hogy cselekedeteinket (viselkedésünket) hogyan és milyen mértékben határozzák meg az adott szituáció körülményei. Ezáltal árnyaltabban, szerteágazóbb szemlélettel vizsgáljuk majd az egyes élethelyzeteket, emberi kapcsolatokat. Megélik, hogy tetteink és mások tettei nem csupán a szándékokon múlnak, még csak nem is az alapvető jellemvonásokból fakadnak. Egy elhatározás (akarat) félresiklik akkor is, ha az adott szituáció körülményei félreviszik. Ráismerünk egy-egy emberi tett összetett motívumaira. Talán megértőbbek és figyelmesebbek leszünk az életben is, ha a színpadon szembesültünk az emberi viselkedés bonyolult mozgatórugóival.

A pedagógiai haszon mellett legalább olyan fontos az, amit színeszi játékról, színházi gondolkodásról tanulhat a játészó egy hasonló improvizációsorból. A bevezetőben megnevezett és a rögtönzést általában jellemző értékek mellett fontos hozadéka lehet ennek a formának, hogy szinte modellezi a szerepépítés, illetve egy-egy jelenet próbájának folyamatát. Hiszen egy-egy adott körülmény, mint egy találó rendezői utasítás, lendületbe hozza a játékot, életre kelti a jelenetet. Hasonlóan

■■■

inspiráló⁹ lehet egy nagyszerűen megírt jelenet játék során felfedezett „adott körülménye”.

Játék közben tanulható meg, hogy érzelmek eljátszására törekedni legtöbbször meddő kísérlet. Ellenben ha az adott feltételeknek megfelelően, célszerűen cselekszik a szereplő, akkor mintegy magától megjelenik a helyzethez rendelhető színészi állapot, belső érzet. Gyakran a felfedezés, megértés örömeivel, a megfogalmazás elragadtatásával jár egy hasonló rögtönzéssorozat. Milyen forma segítheti elő leginkább az odaadó és önfeledt játék, egyben a megértés gyönyörűségét?

■

⁹ Ösztönző, készítető.

■■■