THE THEATRE ELEMENTS IN TRADITIONAL GAMES

Uma Srishanker
Senior Lecturer, Department of Dance, Drama and Theatre, Swami Vipulananda Institute of Aesthetic Studies, Eastern University

Abstract
Games are often associated with the civilization and culture of the people. Chronological history shows that various forms of physical exercises were derived as children's games. Conflicts arise because of human needs in life. It is applicable in the theatre as well. Conflicts are existing in different ways. When these conflicts were recovered, they evolved as game and theater. The theatre has four main sources: space, sound, movement and language. The Performances are performed through these four types of sources. The purpose of this research paper is to show that these four sources are found in our traditional games. When a routine is performed for the observer, it becomes as performance. Previously, the recurring story, characters, conditions for character interaction, songs, dialogues, works, realistic and fictional conditions can be seen in performance. Considering the above criteria, the study examines how games becomes as performances and the theatrical elements of these games.

Keywords: Traditional Games, Theatre, elements

மனித வாழ்வை அரங்கு பிரதிநிதித்துவப் படுத்துகின்றது. அரங்கும் விளையாட்டைப் போன்று செயலை (Action) அடிப்படையாகக் கொண்டது. விளையாட்டுகளும் அரங்கும் மனிதமுரண் நிலைகளின் பயனாக விளைந்தவை. விளையாட்டிலும் அரங்கிலும் ஈடுபடுவோர் வாழ்வின் சம்பவிப்புகளை மீளநிகழ்த்தி தாம் விரும்பும் வாழ்வை சிருஸ்டித்து ஒரு வகையான விடுதலை உணர்வைத் தரிசிக்கிறார்கள்.

ஆரங்கும் விளையாட்டுக்களும் பண்பாட்டு உள்ளடக்கத்தைக் கொண்டுள்ளன. அது சமூகத்தின் பண்பாட்டினுள் நிலை கொண்டு நிற்கின்றது. பண்பாடு என்பது அச்சமூகத்தின் வாழ்க்கை முறையாகும். அதற்குள் வாழ்க்கை சம்பந்தப்பட்ட நடவடிக்கைகள் யாவும்(மதம், உணவு, சூழல், மனித உறவுமுறைகள், பொருளாதார நடவடிக்கைகள், சமூக ஒழுங்கமைப்பு, வாழ்க்கை நோக்கு) இடம்பெறும். வுாழ்வியலைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்துகின்ற அரங்கினுடைய பிரதான அம்சம் முரண்பாடுகளைச் சித்திரிப்பது. மனித விருப்புக்கள் தேவைகள் காரணமாகவே மோதல்கள் ஏற்படுகின்றன. இம்மோதலானது பலதரப்பட்டதாகவுள்ளது.

1. மனிதனோடு மனிதன் மோதுதல்
2. மனிதன் தன்னுடன் மோதுதல்
3. மனிதன் தன் சுற்றாடலுடன் மோதுதல்
4. மனிதன் சமூகத்துடன் மோதுதல்
5. மனிதக் இயற்கையுடன் மோதுதல்

மேற்சொல்லப்பட்ட மோதல்கள் மனிதனால் மீளச்செய்யப்பட்டபோது அவை விளையாட்டாகவும் அரங்காகவும் பரிணமித்தன எனலாம். விளையாட்டிலும் அரங்கிலும் நிகழ்த்துபவர்களும் பார்ப்பவர்களும் இருக்கிறார்கள். நிகழ்த்துபவனுக்குத் தான் செயற்படுவதால் எழுகின்ற மனக்கிளர்ச்சி நிலை, தனக்குக் கிடைக்கும் பார்ப்போனின் பாராட்டல் அகமகிழ்வாகப் பரிணமிக்கிறது எனலாம். விளையாட்டிலும் அரங்கிலும் பார்ப்போனின் ஈடுபாடும் திருப்தியும் கூட அற்புதமானது. புார்ப்பவர்களைக் கவரும் தன்மை இரண்டிலும் உண்டு. மனிதனிடம் இயல்பாகவே இருக்கின்ற தன்னார்வ ஈடுபாட்டினை உண்டு பண்ணுவதால் இரண்டிலும் மனவெழுச்சிக்கான வடிகால்கள் இருப்பதை இனங்காணலாம். இவை இரண்டும் வாழ்வை மீளப்படைக்காது கற்பனையைச் சேர்த்து புதியதொரு கதையைப் புனைந்து மெய்மையான ஒன்றை சிருஷ்டிக்கின்றன.

வெறும்வெளி அசைவால் பல்வகைக்கோலங்களைப் பெற்றுக் கொள்கின்றன. ஒரு கரு அல்லது செய்தி அழகாகச் சட்டகமிடப்பட்டு நிபந்தனைகளுடன் கோர்க்கப்படுகின்றது. இந்தக் கோர்வை ஒரு உச்சத்தை நோக்கி

நகர்த்தப்படுகின்றது. அதுவே வெற்றிக்கனியாகக் கருதப்படுகிறது. வெற்றிக்கனி கையில் கிடைத்ததும் மனம் துள்ள உடலும் துள்ளிக் குதித்து குதூகளிக்கிறது.

ஆரங்கு பிரதான நான்கு மூலங்களைக் கொண்டுள்ளது.

1. வெளி (Space)
2. ஓலி(Sound)
3. அசைவு (Action)
4. மொழி (Language)

இந்த அடிப்படையில் ஒரு சாதாரண செயல் பார்ப்போருக்காக மீள நிகழ்த்தப்படுகின்ற போது அது ஆற்றுகையாகின்றது. இதற்குள் மீள நிகழ்த்தப்படுகின்ற ஒரு கதை, அதில் ஊடாடும் பாத்திரங்கள், பாத்திர ஊடாட்டத்திற்கான நிபந்தனைகள், பாடல்கள், உரையாடல்கள், கற்பனைகள் சிருஷ்டிப்புகள், நிஜமும் புனைவும் கலந்த நிலைகள், வாழ்வோடு மிக நெருங்கி நின்று புரிந்துகொள்ளக் கூடியதான துலங்குதல் போன்ற பல பண்புநிலைகளை ஆற்றுகையில் (ீநசகழசஅயஉநெ) காணமுடியும். மேற்சொன்ன அடிப்படைகளைக் கருத்திற் கொண்டு விளையாட்டுக்கள் எவ்வாறு ஆற்றுகையாகின்றன., அதற்காக அவை கொண்டுள்ள அரங்கக் கூறுகள் எவையென்பதைப் பார்த்தால்,

புாரம்பரிய விளையாட்டுக்களை குழந்தைப் பருவ விளையாட்டுக்கள், சிறுவர் விளையாட்டுக்கள், வளர்ந்தோர் விளையாட்டுக்கள் பிரதானமாக வகைப்படுத்திக் கொள்ள முடியும். இந்த விளையாட்டுக்களை தனித்தனியாக விபரித்து ஆராய்வதனூடாக அரங்கக் கூறுகளைக் கண்டறிய முடியும்.சிறுவர்களின் விளையாட்டுக்களிலும் பெரியவர்களின் விளையாட்டுக்களிலும் அவற்றில் வரும் பிரதான பாத்திரங்களையும் அப்பாத்திரங்களின் செயல் அல்லது அசைவையும் அடிப்படையாகக் கொண்டு பெயர்கள் அமைந்திருப்பதைக் காணலாம். இங்கு சார்புநிலைப் பாத்திரங்கள் அதாவது நல்ல பண்புடைய பாத்திரங்கள், மனிதன் தான் விரும்பும் அல்லது அதனுடன் அடையாளப்படுத்தும் பாத்திரம் , இதனை நேர்ப் பாத்திரமென்றும் குறிப்பிடலாம் (ீழளவைளைந ஊாயசயஉவழச) முக்கியம் பெறும். இந்தப் பாத்திரமே விளையாட்டின் இறுதியில் வெற்றி பெறும். ஆல்லது வெற்றிபெறவேண்டுமென்று பார்வையாளர்களால் விரும்பப்படும்.

அடுத்தது எதிர்நிலைப்பாத்திரங்கள். நல்ல பாத்திரங்களுக்கு எதிராக உள்ளவை. குறிப்பாக கூடாத, கெட்ட பண்புளைக் கொண்ட பாத்திரங்களாகும். இவை தோல்வியடைய வேண்டும் அல்லது அழிந்து போகவேண்டுமென்று விரும்பப்படும். ஏதிரிடையான பாத்திரங்களாக (நேபயவளைந ஊாயசயஉவழச) இதனைச் சுட்டுவர். இதன் ஆற்றலை விடக் குறைந்த ஆற்றலுடைய நேர்ப்பாத்திரம் தன் புத்திசாதுரியத்தால் கெட்ட பாத்திரத்தை வெல்வதாகக் காட்டப்படும். பலத்தால் வெல்வதாக அமைகின்ற பாத்திரங்களும் உண்டு.

1. கோழியும் பருந்தும்
2. பசுவும் புலியும்
3. கள்ளன்-

பொலிஸ் போன்ற விளையாட்டுக்களை இவற்றுக்கு உதாரணமாகக் குறிப்பிடலாம்.இங்கு இவ்விளையாட்டுக்களின் அசைவுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு பெயர்கள் குறிப்பிடப்படுகின்றன.மேலும் விளையாட்டுக்களினது ஓசைபெறுமானத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டும் விளையாட்டின் பெயர்கள் காணப்படுகின்றன. முற்றும் கேள்வி கேட்டு விளையாடுகின்ற விளையாட்டுக்களில் கேள்வியே விளையாட்டின் பெயராக அமைந்திருப்பதைக் காணலாம். எது விளையாட்டில் பிரதானமாக அமைகிறதோ அதுவே பெயராகின்றது. ஆற்றுகையென்ற அடிப்படையில் நோக்கினால் பிரதான விடயம்(ஆயபை ளுரடிதநஉவ) அல்லது கரு (வுாநஅந) தலைப்பாகிறது. தலைப்பே விளையாட்டை விளக்கி விடுகின்றமையையும் நோக்கலாம். ஊதாரணமாக எவடம்? எவடம்? போன்ற விளையாட்டுக்களைக் குறிப்பிடலாம்.

குழந்தைப் பிறப்பிலிருந்து அதன் ஒவ்வொரு கட்ட வளர்ச்சிக்கும் துணை நிற்பதாக விளையாட்டுக்களை பண்பாடு உருவாக்கி ஊடுகடத்தி வருகின்றது. தாய், தந்தை, பேரன், பேத்தி, என்று பலரும் பச்சிளம் பாலகருடன் விளையாடுகிறார்கள். ஆவ்வாறு விளையாடும்போது வெவ்வேறு பொருளாக, மிருகங்களாக, பெரியவர்களாகக் கருதி அவ்வாறு பாவனை செய்து குழந்தையை அசையச் செய்கிறார்கள். குழந்தை தன்னை அந்தப் பாத்திரமாகக் கருதவதில்லை.. பிள்ளையின் அசைவு ஒவ்வொன்றையும் வேறொரு பாத்திரத்தில் (ஊாயசயஉவழச) ஏற்றி அதனைப் பார்த்து பெரியவர்கள் மகிழ்கிறார்கள்.இந்த மாயை(டடரளழைெ)முக்கியமானது. வேடப்புனைவு, காட்சியமைப்பு எதுவும் இல்லாது ஒரு புனைவுக்களம் உருவாக்கப்படுவதை இங்கு அவதானிக்க முடிகிறது.

அரங்கில் எவ்வாறு வெறும் வெளி ஆற்றுகை வெளியாகின்றது என்பதைப் பார்த்தால், குறிப்பாக கற்பனை சார்ந்த அசைவியக்கங்கள், செயல்கள் ஊடாக, புனைவு வெளியைத் தரிசிக்க முடியும். குளம்கரை விளையாட்டினை இற்கு உதாரணமாகக் குறிப்பிடலாம். சிறுவர்கள் வட்டமாக நிற்கிறார்கள். வுட்டத்தின் உட்பகுதி குளம் என்றும் வெளிப்பகுதி கரை என்றும் கற்பனை பண்ணப்பட்டு ஒருவர் குளம்- கரை-குளம்- கரை என்று கட்டளையிட பிள்ளைகள் அதற்கேற்ப அசைவதாக விளையாட்டு அமைகிறது.

விளையாட்டில் சடப்பொருட்களும், உடல் உறுப்புகளும் மனிதர்களும் வெவ்வேறு பொருட்களாகப் பாவனை செய்யப்படுகின்றன..இங்கு ஒன்று இன்னொன்றாதல் என்ற பண்பு வருகின்றது. இது அரங்கிற்கேயுரிய விசேட பண்பாகும். மனத்திரையில் உருவங்களைப் படைத்து அவற்றை ஊடாட விடுகின்ற அரங்கப் பண்பையும் இங்கு காணமுடிகின்றது. உதாரணமாக நாயும் இறைச்சியும், அமுகல் ´சணிக்காய் போன்ற விளையாட்டுக்களைக் குறிப்பிடலாம். இவ்விளையாட்டுக்களை விளையாடும் போது ஒரு பொருளை வேறொன்றாகக் கற்பனை அல்லது பாவனை பண்ணுதல், விளையாட்டு முடிவில் வெறும் பொருளாகுதல் என்பன அரங்கிற்குரிய பண்புகளாகும்.

மற்றும் பாத்திரங்கள் நிர்ணயம் செய்யப்படுதலும் நடைபெற்ற பின் பாத்திரங்களுக்கிடையில் உரையாடல்கள் நடைபெறுகின்றன. உரையாடல்கள் ஒரு முரண்நிலைக்கு இட்டுச் சென்று பின் செயலுக்குச் சென்று செயலில் இருந்து வெற்றி தோல்வி நிர்ணயிக்கப்பட்டு முடிவடைகிறது. இந்த உரையாடல்கள் பாடல்களுக்குள் அடங்கிவிடுவதும் உண்டு.

எனவே, அரங்கில் குறிப்பிடப்படும் அரிஸ்டோட்டிலின் வரைவிலக்கணத்திற்கு அமைவாக நாடகக் கட்டமைப்புக்கு ஏற்ப பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களின் அசைவியக்கத்தை உணர முடியும். ஆரம்பம்,முரண்,வளர்ச்சி, முடிவு, வீழ்ச்சி என்ற பண்புகளையும் பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களில் காணமுடிகின்றது.