

MEZEI ÉVA

TÖRTÉNELMI JÁTÉKOK

1972 tavasza óta, az iskola vezetőjének jóvoltából, módomban van a XV. kerületi Bogáncs utcai általános iskolában különböző kísérleteket, tréningeket folytatni annak megállapítására, vajon előidéznek-e, és ha igen, milyen változásokat a gyerek személyiségének formálódásában a dramatikus és szocio-játékok: improvizációk, rendszeres ének- és mozgásfoglalkozások, valamint a mindezekhez kapcsolódó egyéb módszerek.

Annak idején az angliai iskolákban látott "drama teaching" és improvizációs órák sugallták a gondolatot: meg kellene próbálni az ingerszegény környezetből jött gyerekek fejlesztését dramatikus-improvizációs játékok segítségével. Ezek egyrészt nem verbális kifejezési lehetőséget és ezzel sikereket nyújthatnának számukra, másrészt felfokozott érzelmi ingereket, gazdag motivációt teremthetnének az iskolai környezeten belül is. Megerősítette ezt az elképzelést a magyar ének-zene-pedagógia minden sikere (lásd Kokas Klára képességfejlesztési eredményeit), valamint a nemzetközi pedagógiai irodalomban az utóbbi években megnövekedett érdeklődés a játékos és érzékszervi-mozgásos formák iránt.

Az évek során a tapasztalatok kissé megváltoztatták a kísérlet irányát és tartalmát. Ma a tréningek az ingerszegény háttérű gyerekeken túl osztályok egészére terjednek ki, és nemcsak egyes képességek (beszédkészség, mozgás-koordináció, fellépési biztonság, fantázia) fejlesztésére irányulnak, de a gyerek általános gondolkodásbeli kreativitásának felkeltésére és fokozására is...

...Az improvizációs játékok igen gondos előkészítést igényelnek. A látszólagos spontaneitás a merev óravezetésnél rugalmasabb gondolkozást, biztosabb anyagismeretet követel. Ennél is nagyobb jelentősége van az első időszakban a megfelelő játéktér megteremtésének. Való igaz, hogy jó hangulatban, jó előkészítés alapján, akár a padokban, a padok tetején vagy a padközökben is eljátszódhatunk, de igazi hatás — játszókra és nézőkre egyaránt — csak akkor születik, ha „rálátás” van, ha van olyan tér, ahol „valaki keresztülmegy, valaki más pedig figyel, mert mindössze ennyi kell ahhoz, hogy színház keletkezzék”. (Brook)

Az angol iskolák évtizedes ilyen természetszerű tréningjeiről szóló szakirodalom igazát a magam gyakorlata is bizonyította: gyerekek spontán mozgásához a kör alakú vagy az ahhoz hasonló térforma alkalmazódik legjobban. Ennek a térnek jelentősége van a gyerek alkotó közérzetének megteremtésében is. Az alkotó közérzet az improvizációs játékok esetében általában érzékszervi-mozgásos cselekvésre és átélésre való hangoltságot je-

Az alábbi műhelytanulmányt, melyből részleteket közlünk, a Gyermekdramaturgia I. kötetből emeltük ide. Az olvasó, amikor ezt a beszámolót olvassa, ne feledje, a szerző, dolgozatának megírásához a tapasztalatot csaknem 20 éve szerezte. Példamutató ez az írás. Nemcsak azért, mert Mezei Éva szinte elsőként fedezett fel valami újat és frisset, hanem mert őszinte. A problémáiról sem restell beszámolni.

lent, ebben az esetben ez ki kellett egészüljön a szellemi cselekvésre, kreatív gondolkodásra való készenléttel is. Éppen ezért nemcsak a konkrét játékokat, hanem a megelőző előkészítő folyamatokat is a lehető legnagyobb részletességgel kellett megterveznem.

A tankönyv — mint tanterv — nem egyforma súllyal foglalkozik a tárgyalt anyag minden részletével. Számomra is adódtak csomópontok. Úgy gondoltam, hogy az ősember története, a görög demokrácia és a magyar államalapítás (ez utóbbi csak a kísérleti integráció miatt került az ötödikes anyagba) követel több időt és lényegesen motiváltabb játékmódot. Igen jelentős az óskor és ókor történetének a tételes vallások kialakulására vonatkozó része, amelyet a tanterv és tankönyv — véleményem szerint — egyaránt félénken, és nem a kérdés aktuális fontosságának megfelelően tárgyal. Ezzel a gyerek — koránál fogva — mesés-misztikus világszemléletbe való okos és hatásos beavatkozást mulasztja el, emellett az általános műveltség egyik fontos tartozéka megy veszendőbe — hisz hogyan lehet majd enélkül középkori irodalmat, zenét tanítani vagy akár Michelangelo Dávidjáról beszélni.

...A játékgyakorlatok első percétől kezdve rendkívül fontosnak tartottam, hogy a munkásgyerekek — az osztály 80%-a — kultúrtörténetileg olyan mélységű és jelentőségű információt kapjanak, amellyel majd a gimnáziumban is megállhatják a helyüket. A klasszikus műveltség és ezzel egy bizonyos jelrendszer hiánya sok-sok F-es gyerekeknek okozott már rossz közérzetet. Mégsem vállalkozhattam arra, hogy mindazt, amit egy gazdag könyvtárú, értelmiségi család gyereke a klasszikus ókorról megtudhat, néhány óra alatt pótoljam. Minthogy a kor építészete és szobrászata tankönyvünkben szerepel, úgy tűnt, a dráma és a színház — e két jellegzetesen athéni tárlálmány — megismertetése járhat a legnagyobb haszonnal. A már eddigre megszokott drámai színezetű játékok ugyanis összetalálkozhattak sa ját és sa játságos irodalmi tartalmukkal, másrészt a demokrácia közéletileg mozgósító intézményeit „belülről”, cselekvő módon ismerhették meg. A közéletiség, a görög polgár társadalmi aktivitása lett így az óra lényege, a „műsor” eszmei mondanivalója. Ez alkalommal a csúcspont, az óra befejező része volt számomra meghatározott és világos: valamilyen módon, ürügyön osztrakizmoszt, cserépvsvavazást tartunk, gyakoroljuk a demokráciát. Ez a szavazás azonban nem történhet mondvacsínált, jelentéktelen ügy fölött, a személyes dönteni tudás és a társadalmi felelősség tréningjéről, és nem szavazási játszadozásról lesz szó.

Ebből a pontból kiindulva szinte visszafelé szerkesztődött meg az óra menete. A polgár felelősségéről, az ember öntudatáról szóló dráma kívánczított a fógondolat-hoz, így az Antigoné lett az improvizáció alapja. Ha a mű árnyalt motivációját, lélektani mélységeit nem is értik meg világosan, a konfliktus megragadja és elgondolkasztja őket, feltehetem a kérdést: mit tennétek Antigoné helyében? Sőt, talán megszavazhatják, ki igenli, ki tagadja Antigoné esztelenül merész tettét, és ez majd valóságos tartalmat ad a cserépszavazásnak. Úgy gondoltam, nagyobb érdeklődést kelthetek Antigoné személye iránt, ha pontosan és részletesen ismertetem az előzményeket és a család bonyolult krimihistóriáját — megemlítve a másik nagy görög mondakört is, mellyel a trójai háborúból tanulva már találkozunk.

A Labdakidák történetét egyfolytában meséltem végig: volt egyszer Thébában egy Laiosz nevű király, a feleségét Lokaszténak hívták. Sokáig nem született gyerekeik, míg egy napon meglett egy kisfiú. De jaj, azt jóstolták róla, hogy felnöve megöli apját, és anyját feleségül veszi. Ezért a király úgy határozott, hogy a kisfiút az erdei vadak martalékaul adja. Szolgája azonban... stb. Az Oidiposz-történetet igen nagy érdeklődéssel hallgatták, néhány részletre vissza-visszakérdeztek. Előre megmondtam, hogy felemelt kézzel jelzem: innen kezdve erősebben kell figyelni, mert ezt a részletet eljátsszuk. Számítottam ugyanis arra, hogy a hosszú történet követése közben kifáradnak, így azonban a várt kézzel izgalomban és aktivitásban tartja őket. Az eléggé nagyvonalú mesét Antigoné „színe lépésével” részletező alapos mű-ismertetés váltotta fel, igyekeztem színesíteni, dinamikailag megerősíteni saját előadásomat is. Utána röviden beszélgettünk a történetről, a rossz törvény és az emberi erkölcs ütközéséről, az állampolgár és a rokon jogairól és kötelességeiről. A szereposztás ez alkalommal spontán volt: azonban akadt Antigoné, Kreon, Haimon, Teiresias, ő, Isméné és egy sarokasztal aljában mindjárt berendezték a sziklabarlangot is. Rendkívül érdekes találmánya volt a szereplőgárdának, hogy az ór az összetolt asztalok tetején róttá ellenőrző útját, onnan vette észre Antigonét, akit azután a trónszéken ülő és onnan csak Haimon halálhírére felálló Kreon elé vezettek. Mielőtt a játékhoz hozzákézdünk, újból elmondták az eseménysort (ez igen fontos momentum: a készülődés lázában néhány részlet mindig feledésbe merül), majd körülbelül 2 és fél perc alatt oldották meg az improvizációt — remekbe sikerült, bár igen rövid szövegekkel: „Készen vagyok meghalni az én bátyámért” — mondta Antigoné. „Hát meg is fogsz. Vigyétek” — felelte balladai tömörséggel Kreon.

Mielőtt a játék megkezdődött, megkértem a nézőközönséget, nagyon figyeljék, kinek van igaza a vitában, mert erről utólag szavazást rendezünk. A megismételt improvizáció után — a gyermekek maguk kérték, hogy játsszuk el még egyszer a drámát — sor került a cserépszavazásra, melyet már nagyon vártak. Tovább csigáztam a feszültséget azzal, hogy szerepet vállalva és játékukba belépve, így szóltam: „Figyeljétek polgárok! Igen, széjosztjuk köztetek a cserepeket. Egy név kerülhet csak a cserépre, ugye tudjátok, polgárok? Csak egy nevet írhattok rá, azt, amelyikről úgy gondoljátok, hogy a vitában neki volt igaza. Szavazzatok polgárok! Kinek volt igaza?”

Széjosztottam a kis papírszeleteket, igen nagy buzgalommal és igen-igen titkosan írták rá a neveket. 12 cédulán Antigoné neve, 5 cédulán Kreoné állt, és kettőn ez a meghökkentő szó: mind a kettőnek. Felolvastam az ered-

ményt, majd hirtelen ötlettel megkérdeztem, nem szavaznák-e meg, így cserépszavazással, titkosan, ki a legjobb tanuló az osztályban. Nagy örömmel fogtak újra munkához — az eredmény az előzőnél jóval egyértelműbb lett, valamennyiben egy kisfiúra szavaztak. Megígértették, hogy máskor is játszunk szavazást...

...Az év végére nagyjából kialakultak az óravezetés módszerei. Bármilyen tartalma-témája volt is a játékos foglalkozásoknak, a szerkezet többé-kevésbé állandósult.

1. A térformák megváltoztatása és ezzel a nagyon erősen egy tárgyhoz tapadó gyermeki figyelem átállítása, az „iskolai” közérzetből való kilendítés.

2. Játékos, táncos, dalos gyakorlatokkal a testi készenlét és az érzelmi felhangoltság megteremtése.

3. Az osztály egészéhez szóló gyors kérdésekkel a közös szellemi erőfeszítés hangulatának megteremtése. Ezek a kérdések a teljesén evidensből a csak fejtevéssel belátható az ismerettől a kevésbé ismert felé haladnak szokatlan eredeti megoldásokat sugallnak. A modulatra, gesztusokra lehetőséget adó válaszok esetén megmetszakadnak, és átadják helyüket a teljes való kifejezésnek. A kérdés-válaszok összanyaga eszközöket nyújt egy testileg megvalósítható nagyobb játék előállításához.

4. A feldolgozott anyag improvizációs-dramatikus játékban történő bemutatása. Ezek az improvizációk lehetnek szerepjátékok mim-jellegűen bemutatott miniszituációk, előre megbeszélte témájú vagy szabadon választott situációs játékok improvizált szöveggel, esetleg drámarészletek saját vagy írott szöveggel.

Év végén egy pszichológusok által készített felmérés arra igyekezett választ adni, érnek-e egyáltalában valamit ezek a játékos formák, módszerek, idéznek-e elő, és ha igen, milyen változást a gyerekek személyiségében, gondolkodásmódjában. A mérés eredményei azt mutatták, hogy bár az intelligenciaszint azonos marad, a kísérletben részt vevő gyerekek kreativitása igen nagymértékben nő, gondolkodásuk tehát eredetibb, könnyebb, témakidolgozásaik kerekesebbek, befejezettebbek. Az igazgatónövel és az osztályfőnökkel való évi megbeszélés során megállapíthattuk azt is, hogy a gyerekek történelem iránti érdeklődése megnőtt. Egy másirányú felmérésben ennek az osztálynak tagjai közül öt-hat gyerek választott történelmi példaképet, emberideált magának. A jelzésfantázia, a képlátóképesség nagyszerűen kifejlődött, minden magyarázat nélkül váltak a körülöttünk lévő tárgyak díszletté-kellékké, az osztályterem egyszer és mindenkorra berendezésre váró játéktérre. Mesterek lettek a vázlatkészítésben. A sok próbálkozás során maguk is belátták, hogy csak az a játék sikerül, amelynek gerince, előkészített rendje van, és így az osztály többsége magától megtanult szerkeszteni. Szinte mindenki megszerette az éneket-táncot, igen nagy különbségek mutatkoztak azonban továbbra is a játékbátorság, felszabadultság terén.

A játékba első perctől kezdve két réteg kapcsolódott a lelelkesebben: a nagyon intelligensek, akiket vonzott a szabad cselekvés, az önálló gondolati építkezés lehetősége, valamint a magamutogatók — jó — és rossz fajtájúak egyaránt. Jófajta magamutogató alatt a valóban színészi kvalitásokkal rendelkező gyerekeket értem, akikből minden osztályban akad három-négy, ők a legjobb felolvasók, szavalóverseny-résztevők, híres mesélők vagy épenséggel vidáman komédiázó bohócok. (Eléggé sajnálatos, hogy eza gyermekkori képesség nem marad meg bennük, a kamaszkor nagyrészt kiöli.) Rossz fajta exhicio-

nista az, aki ilyen képességek nélkül, az önismeret teljes hiányával szeret szerepelni, pusztá tolakodásból, hiúságból — vagy, ami nem ritka — szorongásból, amelyet magamutogatással győz le. Ezeket a gyerekeket azonnal felismerhetővé teszi az állandó, minden szerepre való jelentkezés mellett a dekoncentráltág, rossz fogalmazás, gyenge játékfantázia. Visszaszorításuk fontos dolog: az osztály pontosan tudja, mit érnek, és eluralkodásukkal devalválának az igazán jól játszókat. Nem lehet őket szerep nélkül hagyni, világossá kell azonban tennünk, hogy csak kisebb feladatok megoldására alkalmasak és nagyobb szerénységgel többre mennének a közvélemény előtt is. Az osztály „értelmiségijeit” természetesen nagyon sokat profitáltak a játékokból (a két legkiemelkedőbb képességű kislány közül az egyik történész, a másik rendező szeretne lenni), a döntő kérdés azonban az volt, vajon a lemaradókkal, a gátlásos, nehezen szólalókkal mire megyünk?

Körülbelül 3-4 olyan gyerek van az osztályban, aki az első idők tömeges lelkesedése után kiállt a játékból. Nagy meglepetésemre, a nem történelmi témájú improvizációkban — az év folyamán három ilyen óra volt — ők is szívesen, ügyesen tevékenykedtek. Minden, ami tantárgygyal, tanulnivalóval állt összefüggésben, minden kon-

centrációs kötelezettség riasztotta őket. Nekik keveset segíthettem. Hatalmas energialekötést jelentettek a destruktív-agresszívok, az ő hatásuk kiegyensúlyozását, az egész évi zavartalan előrehaladást az osztályfőnök gyakori — bár néma — jelenléte biztosította. Közülük nem egynek viszont valódi felszabadulást, nagyszerű kiéleési lehetőséget nyújtott a játék, a szereplés: amíg a kollektív munka tartott, minthogy jól érezték magukat, hozzászelődtek a többiekhez.

A legtöbb gondot talán az a népes csoport okozta, amelyik be-beállt ugyan a játékba, de csak nagyon testérszabott vagy nagyon aprócska feladatot, gondolkodási terhelést nem jelentő szerepben. Erőltetéssel hiába próbálkoztam, csak nagyobb ellenállással kergettem őket. Így kénytelen voltam minden alkalommal számukra külön kispékelni azt a kicsi, de nem hamis feladatot, amit kis kelletőzés után elvállaltak. Két-három olyan gyerek is akadt az osztályban, akik számára a játékok hozták meg az évek óta hiába várt sikerélményt. Ők, az egyébkénti társalanok, az osztály kivetettjei, első perctől kezdve érezték, hogy számítok rájuk, becsülöm őket, és nem telt bele egy fél év, szereposztási manipulációimmal elismertséget szerezhettem nekik társaik között is.

ELŐDNÓRA

DAVID DAVIS TANÍTÁSA — Drámatanári továbbképzés Fóton —

Ugyan ki ne tudná eljátszani, hogyan köti meg egy kislány a cipőfűzőjét? Kicsit suta ujjakkal ügyetlenkedni egy fiktív vagy valóságos madzaggal — nem túl bonyolult feladat. Valóban: csak hogy minek eljátszani egy kislányt, amint sután köti a cipőfűzőjét?

A drámajátékot, melynek egy ilyen kis gyakorlat része lehet, arra „találták föl”, hogy életismeretre, viselkedési módokra, konfliktusmegoldási lehetőségekre tanítsa a benne résztvevőket. S ha ebből indulunk ki, a fenti játék már nem is lesz olyan könnyű. Mert: ki ez a kislány? Anyuci-apuci kedvence, akit szülei még iskoláskorában is megkímélnek a cipőpertli megkötésének bonyolult műveletétől? Vagy alkoholista apuka otthagya, hajszolt anyuka sürgette, koravén, zaklatott ügyetlenke, aki kétségbeesett büntudattal igyekszik megtenni, amit várnak tőle, amitől csak még jobban összebogozódik az engedetlen madzag — és a szorongó gyerek idegrendszeré? Már ezen a ponton is az élet igazi mélységeibe pillant bele a játék vezetője — a drámapedagógus, s cselekvő részeseivé válnak e drámának a szereplők — a drámajáték résztvevői: többnyire gyerekek, fiatalok.

A kellőképpen átgondolt, megtervezett, előkészített drámajátékban ki-ki akarva-akaratlan önmagát, tulajdon problémáit jeleníti meg, de mivel a drámajáték partnerrel — partnerekkel — folyik, problémájára különféle reakciókat, megoldási változatokat fog kapni, s ennek megfelelően fog maga is továbbreagálni. S ha a játék befejeztével mindegyik változatnak — immár közösen — megkeressük az értelmét, üzenetét, akkor biztos, hogy valami fontos ismerethez jutunk: mindenki tanult valamit önmagából, a másiktól, találkozott egy másfajta, az övétől eltérő problémalátással, viselkedési attitűddel, ami alkalmasint meggondolkoztatja, s amellyel, hogy el-

tölti az együttjátszás örömeivel, szinte észrevétlenül gazdagítja élményvilágát, emberismeretét — egész személyiségét.

De milyen a jól átgondolt, megtervezett drámajáték? S hogyan kell megfelelően előkészíteni, felépíteni és irányítani?

Ezt tanulta egy héten keresztül harmincegynéhány gyakorló drámatanár a címben jelzett kurzuson.

A magyar drámapedagógusok tavaly ismerkedtek meg David Davis-szel, a birminghami Polytechnikai Egyetemen működő drámapedagógus-képző központ igazgatójával, a Nemzetközi Drámapedagógiai Társaság társelnökével. A Magyar Drámapedagógiai Társaság személyes ismeretség révén került kapcsolatba vele s hívta meg hagyományos szentesi táboraiba, ahol a kétnapos foglalkozás csak arra volt elég, hogy fölmérhessük: van mit tanulnunk tőle, s hogy megszülessen az idej egyhetes nyári tanfolyam terve.

Miben különbözik David Davis módszere — Dorothy Heathcote drámapedagógiai iskolája — attól, amit a magyar drámapedagógia eddig képviselt, amit alapvetően (bár nem kizárólag) angol nyelvű példákban szakirodalomból, illetve Mezei Évának, a drámapedagógia magyarországi meghonosítójának és az ő követőinek elméleti-gyakorlati inspirációiból drámatanáraink az elmúlt 15-20 évben kialakítottak és gyakoroltak? Mitől éreztük az egész hetet, szinte minden percét revelációnak? Az igazi reveláció: ráismerés egy régi igazságra valamely új igazság fényében. Hiszen Davis játékaiknak sok mozzanatát külön-külön ismertük, éppen így vagy hasonlóképpen alkalmaztuk gyakorlatunkban, csak hogy: atomizálva, gyakran öncélként (persze így is rengeteg pozitív értékkel és eredménnyel), anélkül, hogy pontosan elhelyeztük volna e mozaikokat a drámajáték-folyamat egészében — s itt folyamaton érthetünk egy-egy egységet (foglalko-