

Térszínházi módszerek

Bucz Hunor az általa alapított Térszínház vezetője és rendezője minden bizonnyal az egyik legmarkánsabb személyisége az amatőr és hivatásos színházi életnek. A jelzőre igencsak rászolgál; aligha találunk olyan színházi mestert Magyarországon, aki olyigen pedagógusi szemlélettel volna megáldva mint ő, olyat, aki hasonló sikerrel ötvözné az improvizációs technikát az epikus karakterű, hazai fogantatású szakrális dramaturgiával, létrehozva ezáltal egy olyan eredeti stílust, ami megkülönbözteti minden más alkotótól, melyet látván, a színházértő azonnal tudja, ha nem is olvasott eligazító tájékoztatót, hogy ezt csak Bucz Hunor alkothatta vagy ihlette. Dolgozatát abban a reményben közöljük, hátha lesz kit megejt az a mód, ahogyan ő hozza létre alkotásait.

Együttesemmel, a Térszínház amatőr színjátszó csoportjával tizenöt éves tapasztalat van mögöttünk. Kutatásunkat a nyitott színi formákkal kapcsolatban végeztük. Először Viola Spolin Improvization kézikönyve alapján elsajátítottuk az improvizációs technikát, majd behatóan foglalkoztunk néhány olyan műfajjal, mint a commedia dell'arte, a vásári játékok, népi farsangolók, képmutogató, hírversek stb., mert ezekben nagy szerephez jut az improvizáció és a közönséggel való cselekvő kapcsolat. E munka részeként fejlesztettük ki a spontán szerepvállalásra készítő dramaturgiát és játékstílust, amit általában dramatikus játszóházi formában valósítottunk meg.

Igényünk, hogy játszótársaként tanuljunk a gyerekektől, már improvizációs gyakorlataink során felmerült bennünk, de vállalkozásunkhoz az a felismerés is kellett, hogy a gyerekek legalább olyan szűkében vannak a társas kapcsolatoknak, a társasági élménynek, a közösségi életnek, mint mi felnőttek.

Dramatikus játszóházaink témáit három forrásból merítettük.

1. A magyar folklórból. Részint a jeles napok szokásaiból, részint népmesekincsünkéből.

A téli ünnepkörből lucázást, betlehemezést, regélést, István- és János-napi köszöntőket, szilveszteri és újévi szokásokat, háromkirály-járást, farsangi maskarázást és állatalakoskodást dolgoztunk fel. A tavasziból húsvéti, Szent György napi és Szent Iván éji szokásokat, dramatikus játékokat.

Meséink közül, Berze Nagy János szóhasználatával, főleg a varázsmeséket választottuk, különösen azokat, amelyek őrzik a keletről hozott motívumokat, a mágikus, sámánisztikus világkép mozzanatait. (Például emberi tulajdonsággal és külsővel bíró sárkány, égitest-szabadító hős, tetejetlen fa, mágnes- vagy vashegy, almává változtatott palota, táltospárhaj stb.) De merítettünk a novellisztikus és a legenda típusú mesékből és az andekdotikáinkra épülő Mátyás király történetekből vagy trüfáinkból is.

2. Másik nagy forrásunk a Biblia és a mitológia volt. Mind az ótestamentumból, mind az újtestamentumból választottunk témákat. Közösen játszottuk el a gyerekekkel az Özönvíz, József és testvérei, Eszter könyvének történetét. Jézus életéből pedig elsősorban a születést és

a passió stációit. A görög mitológiából és a rokon népeink hősi énekeiből teremtésmítoszokat és a termékenységkultusz szokásaiból, történeteiből válogattunk.

3. Végül nemzeti történelmünk mondái és hagyományai szolgáltak forrásul. Eredetünk és honfoglalásunk mondái és legfőképpen az 1848-49-es magyar forradalom és szabadságharc eseményei és legendái. Különösen fontosnak tartottuk március 15-e megünneplését és az aradi vértanúk emlékének megidézését.

Dramatikus játszóházaink menetét és egyes mozzanatait is, alapvetően a vendégség dramaturgiája határozza meg. Először a készülődés és várakozás zajlik, majd az adott téma közös eljátszása — itt, ha nem erőltetett, akkor beleépítjük a cselekménybe a megvendéglést — majd végezetül az ajándékozás és búcsú. Ügyelünk arra, hogy a meghívótól a búcsúig minden mozzanat kapcsolódjon az adott témához. Március 15-ei játszóházunkra például a meghívóba kis nemzetiszínű szalagot tettünk, vgy Pest-Buda térképét, megjelölve a hajdani események legfontosabb helyszíneit, máskor a Tizenkét pont szövegét stb. Megaajándékoztuk egymást ott készült kokárdával, a lányok nemzetiszínű szalagot fontak egymás hájába, és haza vihették a játék közben krumplinyomással készült „szabadsajtót”. A történelmi évnapok vagy a jeles napok kapcsán könnyű a választás, szinte önkéntelenül adódik, hogy mik legyenek azok az apróságok, amelyek a meghívóban, megvendéglésben vagy az ajándékozásban szerepet kapjanak. Karácsonykor betlehem, mézeskalács, húsvétkos hímestojás, virágos ág, farsangkor maszk stb. Mesék, mítoszok, legendák eljátszásakor már nehezebb a választás. Az ilyen témák esetében a játékot előkészítő rajzokat vagy a játékban szereplő maszkokat, jelmezeket, esetleg dalok szövegét, kottáját adtuk ajándékba.

Az első részben, a készülődés és várakozás idején a megjelenítendő cselekményhez szükséges eszközök, jelmezek, díszletek készülnek, vagy a helyszíneket rendezzük be. A manuális munka négy-öt asztalnál vagy a földön, alkotó képzőművészeti módszerekkel animátoraink irányításával folyik. Közben szövegfeldiktálással és előzenekekkel, hegedű, furulya, csörgődob és doromb kíséretével dalokat tanítunk. Ezeknek a daloknak majd a dramatikus játékban is szerepük lesz. Az animátorok sok esetben már az általuk alakított figura jelmezében vannak. A vendégek választhatnak. Van, aki csak énekel,

van, aki beáll az egyik csoportba dolgozni, vagy a zenekarba; van, aki — miközben jár a keze — velünk együtt dalol; de van olyan is, aki a lépcsőzetes nézőtérben ül és szemlélődik. Mások a bütykölő csoportok között sétálgatnak, hajtja őket a kíváncsiság, de olyan is akad, aki rég látott ismerőssel beszélget. Semmi sem kötelező. Mindenki csak abban vesz részt, amiben akar. Sokszor a szülők vagy nevelők kapacitálják gyermeküket, hogy énekeljenek, vagy kapcsolódjanak be valamelyik munkacsoportba. Ez az ösztökélés még jó időre visszaveti a gyerekek spontán részvételét. Visszahúzódnak, és velük nehezebb lesz kapcsolatot teremteni. Ha sikerül a gyermekük szerepléséért aggódó felnőtteket is bevonnunk valamelyik tevékenységbe, és belefelejtkeznek a dalba vagy — mondjuk — a maszkkészítésbe, akkor a gyermekük is könnyebben oldódik. Az animátori feladatok legkritikusabb pontja ez!

A dalok, énekek és a versek szövegét kifüggesztjük a falra vagy a függönyökre, ugyanúgy, mint a játszótér cselekményvázlatát. Néha még a játékszervezés szempontjából fontos alaprajzot is. Semmi sem történik rejtve. Minden a beavatás jegyében zajlik, de hogy mi lesz a dramatizált játék cselekménye, és hogy mely szerepeket játszhatják majd el vendégeink, azt sem a manuális munka során, sem közben a beszélgetésekben nem áruljuk el, hiszen az a célunk, hogy a drámai helyzetek felismerése, az „aha”-élmény alapján vállalkozzanak vendégeink a nyitva hagyott szerepekre. Nem az előzetes összebeszélés, hanem a játékkal való együttélés készíti a gyerekeket és szüleiket a spontán szerepvállalásra. Ez persze nagy mértékben függ az animátorok ügyességétől és az előre megbeszélte dramaturgiai fogásoktól.

A várakozás és készülődés idején a gyakorlati feladatok elvégzése mellett a legfontosabb az ismerkedés, a közös hangulat megteremtése, a kapcsolatteremtés. Itt az első szakaszban történő beavató mozzanatok is az eljátszandó drámai cselekmény atmoszféráját készítik elő. Például karácsonyi játékunkban az adventi koszorú elkészítése és feldíszítése ilyen, vagy március 15-i játékunkban a kokárda kitűzése, húsvétkor a locsolkodás, máskor meg a maszkok, jelmezek felvétele, vagy egy-egy eszköz kipróbálása stb.

Egy játszótéri foglalkozásunk 3-4 óra hosszat tart, ebből ez az előkészítő szakasz egy vagy másfél óra. Általában az együttléte egyharmada. Az együtt múltatott idő nagyobb része tehát a megjelenítésre szánt cselekmény drámai előadása. A záró szakasz, a búcsú rövid.

Miután elkészültek a szükséges holmik, és megérkeztek a későn jövők is, jókedvűen megy a dalolás, kezdődhet a megjelenítésre szánt sztori közös eljátszása. A most következő színjátékot, de egész játszótérünk dramaturgiáját is leginkább az epikus mozzanatok felől közelíthetjük meg.

1. Hagymaszerkezet. — A résztvevők rétegződésében, a tér szerkezetében, a cselekmény bonyolításában és a szerepek egymásra épülésében is érvényesül ez az epikus szerkesztési elv.

a/ A résztvevők legbelsőbb és legszűkebb körét az animátorok alkotják. Ők tízen, tizenketten rögtönzésben jártas színjátékosok, és minden előkészítő munkát, az anyagok beszerzésétől a meghívók kiküldéséig, ők végzik. Ők a vendéglátók, a házigazdák, és az általuk kidolgozott cselekményvázlat szerint a megjelenítendő téma rögzített karakterei is ők. Úgy játszanak, hogy bekapcsolódásra készítsék a közönséget.

Az animátorokat a rendszeresen járók köre veszi körül. Közülük nem egy gyerek és szülei személyes jóbarátunk, többször együtt táboroztunk, és sok közös élmény fűz össze velük.

A következő réteg azokból áll, akik hébe-hóba térnek be hozzánk, de azért még velük is közvetlen a kapcsolatunk. Például rendszeresen kapják meghívóinkat.

A külső kör a legnépesebb. Azokból áll, akik igen ritkán fordulnak meg nálunk, vagy először jöttek. A résztvevők száma általában 100-150 fő között ingadozik. Közöttük mindig van legalább 20-30 ismeretlen, vagy olyan, aki ritka vendégnek számít. Az övelük való törődés igen fontos, és vendéglátói feladataink között sok mozzanat — pl. a bemutatkozás, az összeismertetés, a helyről és a játszótérünkéről, a Térszínház társulatáról a legszükségesebb információk megadása stb. — épp a velük való kapcsolatteremtés jegyében történik.

A gyerekek zöme 8-10 éves. Náluk kisebbek (még karon ülő is) és náluk nagyobbak is járnak hozzánk, hiszen el akarjuk kerülni az iskolára jellemző életkori kötöttséget. A gyerekek kísérői közt sokszor jönnek nagyszülők is, így aztán megvalósulhat a nagycsalád-szerkezet.

b/ A tér, amelyben játszótérünk folyik, osztatlan. Nem válik külön a nézőtér és a játéktér. A dramatikus megjelenítés során is arra törekszünk, hogy a variálható emelt nézőteret színhellyé avassuk. A szimultán színhelyek körben vannak, azért, hogy az épp nem játszó helyszínek szereplői nézőként követhessék a játékot. A kör közepe általában a változó, átalakuló helyszínek tere. A körben földön ülő nézők sokszor „élő falként” választják el a kintet és a bentet, más esetben egy tó partjává lesznek, vagy az erdő határát jelentik, mikor is kívől van az út, bent az üres térben az erdő sűrűje. Ez a középső üres tér lehet még mező, kerek dombocskák, várudvar, vásártér stb. Azért törekszünk arra, hogy minden hely egyben a cselekmény valamelyik helyszíne is legyen, mert az ott szemlélődő nézőinket így szerepből vonhatjuk be a játékba.

A külső körben tehát a gyerekekkel az első szakaszban már berendezett, rögzített szimultán helyszínek vannak, aztán egy változó, mindig a kint és a bent konkrétságtól függő kör-út következik, aztán körben a földön ülők, akik szintén hol ilyen, hol olyan funkciót töltenek be, attól függően, hogy az általuk közrefogott változó helyszín micsoda. Mindegyik helyszín megfelel a nézői és játszói feladatoknak is, ezért e két funkció között könnyű az áthatás.

c/ A cselekmény szerkezetében is követhető ez a hagymaszerkezet. Ugyanis nemcsak a vendégség és az abban meginduló közös munka, dalolás keretében való meg a tulajdonképpeni dramatikus játék, hanem maga a történet előadása is sokszor keretes szerkezetű.

Valamelyik animátor szereplő elbeszélése, álma, képelete vagy emlékei elevenednek meg. Mint például húsvéti játékunkban Jézus egyik tanítványa elmesélte, hogyan tanított a jeruzsálemi templomban a Mester, és itt Jézus három példázatát: a tékozló fiú, a tíz szűz, és a szőlőműves történetét elevenítettük meg.

Gyakran alkalmazzuk a játék a játékban, illetve a színház és a színházban dramaturgiai fogást. Vásári jelenetben bábtáncoltató, képmutató vagy egy komédiás csapat ad elő valamit, máskor a szomorú kis királykisasszony megnevettetésére jelentkezők versengenek produkcióikkal. Az igazságosztó jelenettípusban pedig a király vagy a falu bíróját, esetleg a garabonciás előtt meg-

jelenő peresek vagy panaszosok adják elő konfliktusukat. Van olyan eset is, hogy versenyjátékok folynak, és ezek épülnek epizódokként a játékba.

Mindehhez illik megjegyezni, hogy cselekmény-szövéssünk laza, nem geometrikus szigorúsággal sodró. A pedagógiai, a társasági értékeket fontosabbnak véljük, mint a drámaesztétikai vagy színházesztétikai eredményeket, jóllehet sokszor erőd drámai hatás születik így is. Pl. március 15-i játékainkban eddig még mindig volt olyan gyerek, aki a Pilvaxban várakozók türelmetlenségére reagálva vállalkozott Petőfi szerepére. Ovációval fogadták, fölugrott az asztalra, és elmondta a Nemzeti dalt. Oda-oda nézett a kifüggesztett szövegre, de mire a nyomdai, a négyülési és más jelenetekben is előadta a művet, az egyre felforrósodó hangulatban végül oly gyújtó hatása volt, hogy professzionista művészeinknek is dicséretére vált volna.

Mindezek ellenére hangsúlyozom, hogy ha esztétikai értékek születnek is dramatikus játszóházunkban, az csak ráadás. Nem zárjuk ki, sőt igyekszünk ennek lehetőségét megteremteni, de a társasági értékeket tartjuk elsődlegesnek.

d/ Mindezeknek megfelelően a szerepek is hasonló szerkezetben rétegeződnek. Alapvető a vendég-vendégfogadó kapcsolat, mint szociális szerepe, majd a manuális munka során munkatársi-játszó-társi a viszony, aztán pedig a dramatikus játék drámai szerepei következnek. Tehát a szociális, a funkcionális és a drámai szerepek egymásra épülnek. Ez utóbbin belül nézői és aktív játékos magatartás váltakozik. Nem nehéz egyik szereprétegből a másikba átváltani, áthatolni.

A drámai szerepkörök esetében szólni kell a spontán bekapcsolódást biztosító szerepekről. Ezek lehetnek csoportosak vagy egyéniak. A csoportos szerepvállalás is kétféle lehet. Az egyikben valamilyen közös tevékenységet jelenítenek meg, és összjátékra kell törekedniük. Pl. felvonulók csapata, vagy a falu népe a falugyűlésen, vagy táncoló tündérlányok, vagy helytelenkedő ördögkömpánia, vagy hullámzó tenger, máskor a sárkány 24 feje stb. Ennél egyszerűbb eset, ha nem kell figyelni egymásra, és mindenki csak a saját játékára ügyel. Pl. vásárban az árusok, vevők, vagy lakodalmi előkészületben a sergő-sürgő szolgák stb. Ezekben a csoportos jelenetekben csak az atmoszféra, a nyüzsgés, a vitalitás a döntő. Négy-öt fős kiscsoportos bekapcsolódás esetében viszont már sok egyéni szint is kíván a játék. Pl. család vagy miniszterek, tanácsadók, rablóbanda, katonacsapat, tanítványok stb. szerepköreiben. Itt a közös cselekvésen túl már a karakter megformálása is feladat.

Az egyéni szerepekben való spontán vállalkozáskor pedig már a szituációs érzék, a nyelvkészség és az egyéni játékkészség is szükségszerűen jelentformáló tényező.

Az egyéni szerepek is kétféleképpen lehetnek. Vagy főszerepek, amikor is az arra vállalkozó gyerek végigjátssza a darabot, vagy epizódok. Csak a főszerepek rögzülnek a játék során, az összes többi szerepből át lehet váltani másikba, ezért több szerepet is el lehet játszani. Sokszor ezek a szerepek ellentmondanak ugyan egymásnak, vagy a konfliktus szerint, vagy az információt illetően. Mégis ugyanazok a gyerekek, akik az egyik jelenetben, — tesszem azt — a tengeremélyi birodalom lakóiként látták vendégül a hőst, a másikban a falu népeként csodálkozva és hitetlenül fogadják a visszatért halász meséjét a csodálatos világról. Mindig a cselekmény létrehozásának

közös szándéka a döntő, és a játékhoz szükséges kettős tudat. Ez feloldja az erkölcsi vagy racionális skrupulusokat.

2. Szintén epikus mozzanat a narrátori szerepkörök sokféle alkalmazása.

a/ Sokszor narrátor vagy játékmester elbeszélése nyomán indul a cselekmény. A múlt vagy egy régi-régi történet felidézése történik szavai nyomán. Ez az „Egyszer volt, hol nem volt” típusú jelenet inspiráció, melynek során gyakran a „Nem egészen így történt” fordulatral veszi vissza a játékmester a mesélés fonalát, és így a rögtönzött jelenet, meg a mese kiegészítik egymást, és a történet a képzeletünkben születik meg.

b/ Az animátor szereplők nemegyszer, mintegy magukat bemutatva mondják el az általuk megjelenítendő hős tetteit, harmadik személyben szólva magukról. Különösen akkor, ha a megjelenítendő személy tisztelete távollágtartó játékot követel. Húsvéti játékunkban pl. a Jézust felidéző animátor így mesél: „És amikor közelegtek Jeruzsálemhez, és jutottak volna Betfágéba, az Olajfák hegyéhez, elküldött Jézus kettőt az ő tanítványai közül, ezt mondván nekik: „Menjetek ím ez faluba, mely előttetek vagyon és mindjárt találtok egy megkötött szamarat és az ő vehéte vele együtt; oldjátok el, és hozzátok nekem.” Jézus szavait már gesztusokkal kíséri az animátor, megjelenítve a szituációt, és tanítványai mennek is, és spontán szerepet vállalva, megalkusznak a samarra.

A megrázó eseményeket soha nem próbáljuk még stilizáltan sem megjeleníteni. A szemtanúk mondják el, miután bemutatkoznak. Pl. az aradi vértanúk kivégzését így idézzük fel.

c/ A sugalmazó, a vezető, a tanácsadó szerepkörök, a spontán bekapcsolódást segítik. Személyek vagy csodás erővel bíró állatok, a hős szolgálatában, jó tanáccsal és egyben játékötletekkel is ellátják a szerepre vállalkozó gyerekeket. Ez a szerepkör dramaturgiai támaszt jelent a gyerekeknek, és sokszor előfordul, hogy a gyerekek más-ként akarják bonyolítani a cselekményt, és konfliktusba kerülnek a szolgálatukban álló — mondjuk — táltosparipával, de ez csak élénkíti a játékot.

d/ Végül a látnok vagy a távolbálátó animátori szerepkörökről kell szólni. Ez a szerepkör lehetővé teszi, hogy miközben közvetíti a látottakat, valójában inspirálja a jelenetet.

Egy-egy eseménynek több szempontból való előadása sokszor igen fontos drámai elem, hiszen nemcsak konfliktust hordoz ez magában, hanem újabb és újabb részleteket világít meg. Ezért is fontos a narratív szerepkörök sokfunkciós alkalmazása játszóházunkban.

3. Az eddigiekből is lehet már érzékelni, hogy az előadás stílusát a stilizáltság jellemzi, ami szintén epikus vonás.

a/ A helyszíneket két módon jelezzük. Vagy a helyre jellemző tárgyak és terepelemek stilizációjával (pl. a királyi palota pirossal leterített szék, a Jordán folyó mellett a pusztaság, ahol Keresztelő Szent János prédikál, pedig egy a földre terített kék anyag); vagy azokkal a tépő és ragasztott technikával készült nagyméretű képekkel, amelyeket a gyerekekkel együtt készítünk el, és tűzünk vagy akasztunk ki arra a falrészre, amelyik előtt a képen ábrázolt helyszínt akarjuk játszani. Ez az ikonszerű jelzés rendkívül dekoratív, s mivel körben 4-5 kép is van, a terem hangulata átalakul, mesés atmoszféra lesz.

b/ Egy-egy figura jelmeze, csakúgy mint a helyszíneket jelző elemek, nem keltenek illúziót. Rafia-, pamut-, papír-, afrik-, kenderkóc-szakáll, haj, sörény stb., mint

maszkok, fejfedők, fejdíszek; egy-egy magunkra terített vagy csavart színes flanel, selyem vagy vászon a jelmez. Vagy éppen a hőse jellemző kellékek (jogar, ostor, csil-lag, tarisznya stb.) jelzik a hős kilétét. Kerüljük a kész jelmezeket, illúziót keltő kellékeket, élethű maszkokat, mert ezekben a gyerekek illegetik-billegetik magukat, akár egy jelmezbálban, és nem sokat törődnek a szituációval. A jelzések szcenírozásnak az a jelentősége, hogy minden csak a játék által válik azzá, amit a cselekmény megkíván, és ez játékra inspirál.

c/ A játékstílus legjellegzetesebb vonása, hogy tárgyi animációval minden csodás elemet el tudunk játszani. A Nap sugarai a színes papírcsíkok, a szél röpdülő selyem, a huszonnégy fejű sárkány egy színes anyag, amelyben huszonnégy lyuk van, és ott dugják ki a fejüket a sárkányt alakító szereplők, a lángnyelv lobogó piros krepp, a malomkő egy párna stb. Nem fiktív, hanem animált tárgyakal dolgozunk.

Ügyelnünk kell arra is, hogy a cselekmény szempont-jából fontos információk többször elhangozzanak, hiszen a szituáció megértésétől függ a spontán bekapcsolódás. Az ismétlésekre drámai helyzetet kell találnunk, hogy ne legyen unalmas és didaktikus. Az ismétlés akkor válik drámaivá, ha élezi a konfliktust, egyre sűrűbb atmoszférát eredményez, vagy különböző nézőpontokat érvényesít. Nem ritkán a komikum eszköze.

d/ Végezetül a szakrális mozzanatokról kell szólnom. A játék egyik fő szervező eleme a zene, pontosabban az első a részben megtanult dalok, énekek. Az idő múlása, a helyszínek változása, egy-egy felfokozott érzelmi állapot dallal könnyen érzékeltethető. A repülés, a zuhanás, a varázsolás, a szerelmi és a vándorlási jelenetek stilizációjában sokat segít a zene. Egy-egy túlfűtött pillanatot sem tudnánk hiányában eljátszani.

Ez a szükségszerűség eredményezi a stilizációt, ami a kisrealizmusból szertartássá, ritmussá emeli pl. a vándorlás vagy a düh megjelenítését. A szertartásokról általában a pátosz vagy az üres, hamis emelkedettség jut manapság eszünkbe. Jobb, ha a gyerekek körjátékaira gondolunk vagy a természeti népek állatalakoskodására a fenti összefüggésben. A ritmus, a táncos elem, a jelképes gesztusok szerepét hangsúlyozom ezzel, ami természetesen, megint csak epikus elem.

A járások koreográfiájára is ez jellemző, ugyanis körkörösök. A felvonulás, a vándorlás, a töprengés, az üdlözés, a dühöngés (bepörgés!) mind-mind körben zajlik, nemcsak a résztvevők és szimultán helyszínek korábban leírt elhelyezkedése miatt, hanem a rituális jelleg hangsúlyozása végett is.

Egyetlen olyan játékunk sem volt, amelyiket úgy tervezünk volna meg, hogy a cselekményt akkor is eljátszhatjuk, ha nem kapcsolódnak be a gyerekek. Darabjainkat lehetetlenség a közönség cselekvő részvétele nélkül megvalósítani.

Szín-folt és a többiek

Észrevételek, melyet 1991. április-májusában rögzítettem, Budapest, Győr-Sopron, Somogy, Heves, Hajdú, Pest és Veszprém megye gyermekszínházi bemutatóinak élményei, illetve a bemutatókról készült jelentések, beszámolók alapján.

Mi az ami most más mint régen? Ez izgatott mindenekelőtt, ezt figyeltem a bemutatókon, ezt próbáltam kiolvasni mások beszámolójából is. A pedagógus-rendező szemlélete vajh változott-e, s ennek nyomán a színjátékoké?

A válaszom meglehetősen bizonytalan. Ünnepi műsorral nem találkoztam, de úttörő nosztalgiával, a pedagóguséval igen. Táborfüzi bugyutaságokra sem bukkantam, annál többször a konzerv zenére betanított táncos gyermekkrizálásokra. A dramatikus magyar népi folklór műsor most is mazsolaritkaságú. A rendszerváltás szabadsága viszont színpadra hozta Lakner bácsi színjátékait is. Látható volt darabja színházutánzó rendezésben tehetséges gyerekekkel. Itt-ott megjelent az életjáték is, de bártortalanul, mintha tovább működne a félsz; jobb ha nem ábrázoljuk a gyermekek valódi konfliktusait, hogy ha a vezetők jobban szeretik a rózsaszínre lakkozott gyermekképet. A mesejátékok is ezt mutatták. Jelen voltak viszont a jeles örökzöldek is, Csalóka Péter, Ludas Matyi, Mici Mackó, a Négy szögletű kerek erdő, mind tisztességtelenségben és nem pedagógiai szándékot sugallóan. Találkozhattunk gyermekszínházi produkciókkal is, főként Pesten. Bemutatták Csukás Ágacskáját, Gyurkótól a Búsképi lovatot.

Találkozhattunk a gyermekszínházi meghatározó személyiségekkel is, akik saját kiforrott stílusukban, illetve szintjükön nyújtottak élményszerűt. Említsem **Móka Jánost** Csurgóról, **Thúróczy Györgyöt** Debrecenből, **Uray Pétert**, **Tóth Zoltánt**, **Bencsik Gyulát** Budapestről. És meg kellett tanulni néhány új nevet is, **Hajdúné Ónodi Éváét** Egerből, **Kontor Lászlóéét** Debrecenből, **Lénárthné Németh Valériáét** Siófokról, **Robotka Csabáét** Fertődről, **Gruiz Anikóét**, **Kozári Ferencét** Budapestről.

Megismételve a kérdést, érzékelhető-e változás a rendezői szellemiségben a pedagógiai szándékban. A fórumokon többnyire java pedagógusok szólaltak meg a színjáték segítségével, mégis mennyi végig gondolatlanságnak, esetlegességnek lehettünk tanúi, mintha a gyermekszínházi nem azért volna, hogy általa közvetett módon nevelni próbáljunk. A gondolatlanságot mintha jól rendezett tapsrenddel próbálták vagy akarták volna elleplezni. Színházias tapsrenddel.

Néhány produkció, amely a szívemhez nőtt. A debreceniek **János Vitéze** például. Leszkovszky forgatókönyvét sok eredeti ötlettel vitték színpadra, úgy, hogy közben érzékelhette a nézőtérben ülő, hogy a hős kalandjaiban gyermeki örömmel vesznek részt a játékosok, s a megpróbáltatások stációit azért bírják erővel, mert tudják, hogy a végén eljutnak Tündérországba. Hasonló derű áradt a budapesti **Ív utcai kisegítő gyermekek játékából** is, melyet tanárunk, **Tóth Zoltán** írt és rendezett. Nos, ebben a nagyos mesében érdekesen volt benne a jelenük, de valami igazságféle is kitetszett belőle, olyan