

Józsa Katalin

Dramatikus játszóház mint drámapedagógiai eszköz alkalmazására épülő foglalkozás — modell

Gabnai Katalintól kaptuk Józsa Kata írását, mely a Színművészeti Főiskola drámapedagógiai szakán készített szakdolgozatának egy fejezete, pontosabban a dramatikus játszóház témájára, formai sajátosságaira és a játékvezetői eszközökre utaló, azokat ellemző része. A dramatikus játszóházi dramaturgiát rögzíti, s ezzel kiegészíti illetve folytatja, vagy más megvilágításból vizsgálja azt a folyamatot, melyet e színi forma megteremtője Bucsz Hunor írt le Térszínházi módszerek címmel a DPM 2. számában.

Miközben gyakorlatunkban arra törekedtünk, hogy az előkészítő munka egyes szakaszait és az improvizációs játékot egységes, szerves folyamattá tegyük, a hangsúly fokozatosan helyeződött át a dramatikus játékra. Az előkészület munkaformáit annak megfelelően választottuk ki és kapcsoltuk egymáshoz, hogy az az improvizációhoz szükséges készenléti állapotot teremtsen meg. S már a felkészülés során érvényesüljön a „dráma szervezőereje”.

E szerint szükséges magának a fogalomnak újbóli meghatározása:

dramatikus játszóház

Dramatikus eszközök alkalmazására épülő mesefeldolgozó foglalkozás forma, melyben több lépcsős előkészítést követően, a résztvevő gyerekek és a játékvezető animátorok közös improvizációs játékában elevenedik meg a mesei történet.

Célja, hogy a gyerekek a mese világáról, törvényeiről a megélés szintjén (a mese szereplőiként) szerezzenek élményeket.

Sajátosságai megragadhatók a téma, formai jegyek (szerkezet, munkaforma, tér stb.) a játékvezetői (animátori) munka, és a résztvevő gyerekek játékhoz való viszonya tekintetében.

1. TÉMA

A dramatikus játszóház történetei a népmesék világából kerülnek kiválasztásra (gyűjtött és átdolgozott formák egyaránt használhatósak). Jellegüket tekintve: hős — illetve tündérmesék. Az évkör jeles napjaihoz fűződő játékokban a szokásokat, hagyományokat felelevenítő elemeket ugyancsak mesei motívumok kapcsolják össze.

A népmesei anyag felhasználását:

a/ a népmese gyermeki személyiségfejlődésében betöltött pótolhatatlan szerepe

b/ hagyományörző, identitást erősítő jelentősége teszi indokolttá.

a., *Bruno Bettelheim*: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek c. munkájában a mesét mint az emberi élet tükröképét vizsgálja. Részletesen elemzi, hogyan szembesít a mese az emberi élet alapvető egzisztenciális kérdéseivel. A mesehősnek ki kell lépnie a világba (el kell szakadnia a szülői háztól), ha meg akarja találni helyét, s azt az embert, akivel boldogan élhet. Próbákat kell kiállnia, tapasztalatokat kell szereznie ahhoz, hogy kialakítsa önálló (felnőtt) életét. A mese komolyan veszi a gyermek dilemmáit, félelmeit, s változatos formában útmutatást

ad: „...az életben a súlyos nehézségeket nem lehet elkerülni...küzdni kell ellenük, és ez a harc elválaszthatatlanul hozzátartozik az emberi léhez — de ha az ember nem hátrál meg, hanem kitartóan szembeszáll a váratlan és gyakran igazságtalan megpróbáltatásokkal, túljuthat minden akadályon, és végül győztesen kerülhet ki a harcból.”

A mese szimbolikus formában, a gyermek valóságos lelki és érzelmi színvonalán fejt ki hatását. Leegyszerűsíti a szituációkat, ezáltal a gyermek a kérdés lényegével szembesül. Bettelheim felhívja a figyelmet, hogy a mese szereplőiben a jó és a rossz egyaránt testet ölt, de soha sem egyetlen figurán belül. A mesehősök nem húsvér emberek, hanem szélsőséges jó vagy rossz tulajdonságokkal rendelkező alakok. A szélsőségek jelentőségét abban látja, hogy a polarizáltság érzékletessé teszi a jó és rossz közötti különbséget, ezzel a későbbi személyiségfejlődést segíti. „Az árnyalatokkal várni kell, míg a pozitív azonosulások talaján kialakul a viszonylag stabil személyiség.

Rendkívül fontos a mesehős személye, amely a pozitív azonosulás lehetőségét teremti meg a gyermek számára: Képzletben vele együtt száll szembe a megpróbáltatásokkal, vele együtt győzedelmeskedik, s nyeri el jutalmát. Az azonosulásban átélt élmények (próbák, küzdelem, győzelem) alapvető erkölcsi törvényeket vésnek a gyermeki lélekbe. Összegezve: a mese olyan területeket nyit meg a gyermeki képzelőerő előtt, melyeket magától nem fedezhetne fel.

„A mai gyerekek már nem a nagycsalád vagy a jól integrált közösség biztonságos közegében nőnek fel. Ezért ma még fontosabb, mint a mesék keletkezésének idején, hogy a modern kor gyermeke megismerjen olyan hősöket, akik egyedül vágnak neki a világnak, és bár induláskor még nem tudják végső céljukat, bíznak magukban, és helyes utat kövelve, meg is találják biztos helyüket a világban. ...ma sokkal inkább, mint régen a gyermeknek szüksége van a magányos hős példájára, aki elszigeteltsége ellenére is értelmes és hasznos kapcsolatokat alakít ki a környező világgal.”

b., A mesekutatás már feltárta, hogy a tágabb közösség (nép) világról alkotott képzetait, hitvilágát és szokásait mesekultúrájában őrzi. A népmesék építőkövei (motívumok, szimbólumok) a régi hitvilágból származó képzeteket, a régi ember tudását világfelfogását örökítik tovább nemzedékről — nemzedékre. A szimbólumok mára elvesztették korábbi mágikus szerepüket — csodás elemekké, mesemotívumokká váltak, de épp a hagyomány-

ból fakad megidézõ erejük, amely a mesével érintkezõ embert kapcsolatba hozza a mitikus hagyománnyal.

A mesével való találkozás (mesemondás) hagyományos közösségi alkalmak újszólván teljesen ismeretlenek a mai gyerekek számára. (Az ember mint meseközvetítõ maga is háttérbe szorult — helyét átvette a könyv, a képi illusztráció, film, hangfelvétel.)

A hagyományos közösségi alkalmak fogyatkozása nem jelentheti azt, hogy a mese „közösségi műfajként” elveszett. A dramatikus játszótér éppen a drámajátékalakító részvételt igénylõ közösségi jellegére épül. A résztvevõ gyerekek a mese szerepeibe lépve, közösen elevenítik meg a történetet — alkotó módon ismerkednek társas közösségük (népük) hagyományaival, a gyermeki lélek számára adekvát környezetben.

2. FORMAI SAJÁTOSSÁGOK

A dramatikus játszótér felépítése, formai sajátosságai lényegében négy NEM feltételezésébõl fakadnak.

A résztvevõ gyerekek:

- nem ismerik az adott mesét (a foglalkozás nem igényli a mese elõzetes elolvasását)
- nem ismerik a játékvezetõt (még nem dolgoztak velük)
- nem ismerik a teret (idegen környezetben vannak)
- nem rendelkeznek játszótéri/improvizációs tapasztalatokkal.

Ugyanakkor meglévõ adottságnak tekintjük, hogy a gyerekek ismernek különbözõ meséket, rendelkeznek általános mesei tapasztalatokkal. Szívesen játszanak szerepjátékot — van fantáziájuk.

A szerkezet, a munkaformák a játékvezetés ezen „erõforrások” aktivizálására irányul.

A foglalkozás két, idõben külön álló folyamatból áll: elõkészítés és a mesék megelevenítõ dramatikus/improvizációs játéka (továbbiakban játék).

Az elõkészítés különbözõ munkaformái a gyerekek játékba való bevezetését, érdeklõdésük, játékkedvük felkeltését, a MESÉVEL kapcsolatos ismereteik felidézését szolgálja. Szükséges a megfelelõ légkör a gyerekek és az animátorok közötti „játéktársi viszony” kialakítása szempontjából is.

a., A foglalkozás szerkezete, munkaformái

- *A gyerekek fogadása*

A játékvezetõk házigazdaként fogadják a gyermekcsoportot,

- *Bemutatkozás, beszélgetés a mesékrõl*

A közös munka szempontjából fontos:

- a gyerekek megismerik, hogy milyen céllal és kikkel vannak együtt, mit fognak csinálni,
- kapcsolatot teremtsenek a játékvezetõkkel,
- információt kapjanak a játékkal/mesével kapcsolatban (cím, téma, egyes motívumok, szerepek — de sohasem a teljes mesei történet!).
- *Képzeltbeli utazás a játék helyszínére*

Relaxációs fantáziajáték.

Az egyik animátor mesét mond, melyben a gyerekek leírást kapnak a játék fõbb helyszíneirõl.

Cél: belsõ látás segítségével a játékkal kapcsolatos képek, hangulatok felidézése.

- *Beszélgetés az „utazás képeirõl*

A gyerekek elmondják „mit láttak”, milyen képeket (tájat, szereplõket) képzeltek el.

Cél: Az élmények megfogalmazása, egymás „képeinek” megismerése.

- *A fantáziaképek megöröktetése rajzban*

A gyerekek emlékképek segítségével nagyméretû rajzot készítenek a fontosabb helyszínekrõl (három-négy kép) közös kiscsoportos munkában. Az animátorok segítőként vannak jelen, kérdésekkel, újszemponatok felvetésével segítik a gyerekek munkáját.

Az elkészült képek felkerülnek a terem falára, kijelölve a tér fõbb pontjait. Ezek a képek a játszótér „díszletei”.

Cél: a fantáziaképek rögzítése, adott helyszínek megtervezése közös munkában.

A helyszínek felkeltik a gyerekek érdeklõdését a lehetséges/valószínű szereplõk, helyzetek iránt is.

- *Daltanulás*

A kiscsoportos rajzos munka közben elhangzanak a játék dalai, rendszerint hangszeres (fúvó, gitár) kísérettel.

Cél: a dramatikus játékban szereplõ dalok megtanulása, felelevenítése. Hangulatteremtés.

- *Népi gyermekjáték*

A meséhez valamilyen szempontból kapcsolható körjáték (rendszerint dramatikus elemeket is tartalmazó párválasztó), amelyet az egész csoport, gyerekek és animátorok együtt játszanak.

Cél: a gyerekek számára ismerõs énekes-mozgásos játékformában a dramatikus játék bevezetése. Közvetlen kapcsolatteremtés a játékosok között (párválasztás, kézfogás, stb.). Gyakori megoldás, hogy a népijáték egyben a dramatikus játék kezdõ helyzete is.

b., Improvizációs játék

A foglalkozás magvát jelentõ *improvizációs játék* jellemzõi G. Bolton dramatikus tevékenység formákat tipizáló munkája (Az oktatási dráma elmélete) nyomán: a játék több vonásában rokon a Bolton által dramatikus játéknak nevezett drámaformával.

- *Történet által meghatározott*

A játék alapja egy cselekményvázlat, amely a mesei történet nyomán készül. Az események alapvetõen (kimenetelükben) nem változtathatók meg.

Legfontosabb összetevõi:

- *Eseménysor (cselekmény)*

- *Meghatározott hely és szereplõk*

- *A résztvevõk érdeklõdése motivációja* — amely ez esetben magára a mesei történetre irányul (mi fog történni? hogyan fog történni?)

Alapértéke a folyamatosság

A játék folyamatos, nem szakítja meg a szituáció tervezése, a szereplõk kiválasztására, játékára vonatkozó megbeszélés. A játékszervezés is a cselekmény szerves részeként valósul meg.

Ugyancsak Bolton meghatározását alkalmazva, a játszótéri improvizációs játék a színházi formára jellemzõ jegyeket is mutat:

- *Az akciók egy adott történetet/cselekményt szolgálnak.*

- *Fontos a helyzetek világos megjelenítése* (akció, szöveg).

Hiányában a gyerekek nem ismerik fel a szituációt, nem képesek adekvát cselekvésre.

- *Az egyes epizódokat illetve a játék egészét jellemzi a lezártágra illetve egy optimális ritmus megtartására való törekvés.*

c., A térről — és térhasználatról.

A dramatikus játszótér az „üres tér”. Az előkészítés során született díszletértékű rajzok elhelyezésével kijelöljük a tér fontosabb pontjait. A képek helyszíni jelölő funkciójuk valójában korlátozott, szerepük csak az akció kezdetén van (innen indulnak a szereplők), mert a játék minden esetben a tér közepe felé tart. A képiség érdekében törekedni kell a tér optimális kihasználására.

Eszközök:

– *ellenpontozás a helyszínek kijelölésében*

pl: sárkány vára — szemben a királyi palota. A kevésbé szélsőséges helyszínek a két véglet között helyezkednek el.

– *körjárás*

pl: a vándorúton lévő hős, körbejárva a teret, új helyszínre érkezik. A körjárás az idő múlását is jelzi (hét nap, egy esztendő telt el).

– *vonulás*

rendszerint az egész csoport részvételével történik, amely ünnepélyességet, szertartás jelleget ad a játéknak (pl: násznép vonulása).

– *távolságok megtartása*

az animátoroknak törekedniük kell arra, hogy játék közben (a helyzetnek megfelelően) minél nagyobb távolságokat tartsanak egymás illetve a gyerekek között. Ellenkező esetben a játék szűk helyre zsúfolódik, elveszti képszerűségét. A távolság különösen akkor kap jelentőséget, ha két különböző (ellenséges) csoport van jelen egyidejűleg (pl: a sárkány és szolgálai — hős és kísérői).

A JÁTÉKVEZETŐI (ANIMÁTORI) MUNKÁBAN ALKALMAZOTT KOMMUNIKÁCIÓS ESZKÖZÖK

Az animátor munkája a szó szoros értelmében játékvezetés: helyszínről helyszínre, szerepből szerepbe, helyzetből helyzetbe vezeti a gyerekeket. Feladatának lényege a helyzetépítés, amelyet szerepben, a mese egyik szereplőjeként végez. A helyzetépítő munka leglényegesebb elemei:

- játékaival meghatározza önmagát, a helyzethez és a többi szereplőhöz való viszonyát (felidézi a gyerekek számára a szerepével kapcsolatos mesei hagyományt is.) A feladat lényegében nem különbözik a hagyományos színészi munkától. A szerepjáték megjelenítő ereje fontos a játék egészének hitelessége szempontjából, de csak annyiban, hogy a résztvevő gyerekek játékba való bevonását, szerepbe lépését szolgálja.
- Az animátor játékban információkat ad, melyek ahhoz szükségesek, hogy a gyerekek szerepbe (játékba) léphessenek és a helyzetek alakításában cselekvően vegyenek részt.
- Különböző kommunikációs technikákkal segíti a gyerekek szereppel való azonosulását, a szereptudat erősítését.

Tipikus animátori szerepkörök:

- a gonosz erőket képviselő főszerepek (sárkány, főboszorkány stb.)
- játékvezetői feladatokkal járó szerepek (udvarmester)
- a hőst segítő: útnak indító, kísérő, tanácsadó szerepe (anya, táltos)

az animátor egy játékon belül több szerepet is játszhat, kivétel ez alól, ha:

- kulcsfontosságú szereplőként a játék jó részében jelen van,

- szerepkaraktere annyira erős, meghatározó, hogy új szerepbe lépése zavaró lenne (Kalamóna).

Az animátor szerepben használt kommunikációs eszközei

a/ Belső narráció

Az animátor szerepben mondja el egy új szituáció megértéséhez szükséges információkat. Felkészít arra, hogy a játék új helyen, új szereplőkkel folytatódik. Előadásában a monológhoz hasonlít azzal a lényeges különbséggel, hogy funkciója a játék egy új epizódjának, helyzetének bevezetése. A narráció rendszerint természetes módon fordul át (megszólítással, kérdéssel) az animátor és a gyerekek közötti dialógusba.

Pl: fősvényember (animátor): „...enyém a legdúsabblelő a környéken, itt terem a legzöldebb fű. A teheneim mégis csont soványak... Átok ül rajtam — pedig úgy vigyázok mindenre, mint a szemem fényére... Nem adtam még én soha semmit senkinek... tehénkéim, hát miért nem legeltek? (a csoport itt a fősvényember teheneit játssza) itt jön egy vándorlegény! Messziről jöhet — hátha tudóseMBER... lehet, hogy segíteni tudna rajtam... hé, te legény! gyere csak közelebb!...”

b/ Kérdések

— *Játékba-hívó kérdés*

Így nevezhetjük azt a kérdésformát, melynél a kérdező animátor nem határozza meg, személy szerint kitől várja a választ. A kérdést az egész csoporthoz intézi. Rendszerint ezzel a kérdésformával ajánljuk fel az egyes szituációk szerepeit, szerepköreit. Fontos csoportszervező eszköze a játéknak, mert kiválasztódadást eredményez. Pl: az első képben a családon belül így alakul ki a halászok csoportja:

Pusztá (animátor): „...látom halászok üres hálóval tértek haza. Mi történt a pataknál? Miért nem hoztatok halat?...”

A kérdéseket itt ’tetszik nektek a halászok szerepe?’ funkcióval használjuk. A gyerekek a kérdésre adott válasszal (pl: elszakadt a háló, ellopták a zsákmányt).

A csoportalakításon túl ezt a formát alkalmazzuk a *főszereplők kiválasztása*, szerepbevonása esetén is. Pl: Szépmező Szárnya kiválasztása.

Pusztá: „...Szépmező Szárnya ő az, aki megküzd majd a sárkánnyal és le is győzi, mert neki táltos lelke van. Hol vagy édes fiam, Szépmező Szárnya? Gyere közelebb ülj ide mellém!...”

A szereplők kiválasztásakor a kérdésre kapott válasz többnyire nem határozott „Itt vagyok, én vagyok az” értékű. Az animátornak ezért különösen figyelnie kell a szándékot jelző metakommunikatív jelzésekre.

Ezt a formát alkalmazzuk akkor is, ha az a cél, hogy a gyerekek elmondják egy probléma megoldására, a játék folytatására vonatkozó ötleteiket.

Pl: Pusztá: „...napok óta havazik... és ez a sötétség... az enivalónk is elfogyott. Mi tévők legyünk? Mihez kezdünk...”

— *Rákérdezések*

A szituációk továbbépítésében, a vállalt szerepek meg erősítésében a kérdések határozottabb, a rákérdező formája válik fontossá. A kérdés ez esetben meghatározott személyhez szól. Szerepe: — *információ — közlés.*

— Utasítások, instrukciók

Rendszerint egy feladat elvégzésére, egy bizonyos cselekvésre illetve a követendő magatartásra vonatkoznak. Megjelenésük különböző kommunikációs formában lehetséges, mint kérés, parancs és tanácsadás.

— Sugalmazás, utalás

A meseszerkezet sajtósságaként már említettük a történeteket előre sejtető szerkesztésmódot. A közölt információk jórésze valójában mindig utal egy későbbi eseményre. A játékban ezeknek az „előkészítő információknak” még nagyobb a jelentőségük, mert egy elkövetkező helyzetben való adekvát cselekvése készíti fel a résztvevőket. Pl: a vándorútra induló hőst az édesanya felkészíti a próbatételekre:

Pusztá: „...és ne feledkezz meg arról, amire tanítotalak: ha bajbajutott emberrel, állattal találkozol, segíts rajta...”

— Animátorok egymás közötti dialógusai

A gyerekek játékban való részvételét, szereptudatuk erősítését közvetett módon, hatásosan szolgálják. A játékvezetők rögzített szöveg improvizációkkal dolgoznak, amelyeket a mesei szövegek alkalmazása, a szöveg-dinamika és a ritmus tesz hatásos eszközzé. A játék egészéhez mérten rövid dialógusok rendszerint a „legszínházibb” pillanatok teremtik — mégsem válnak a közös játékon belül önálló, zárt jelenetté. A gyerekek is a helyzeten belül, szerepben vannak. Alkalmazása fontossá válhat: új helyszín, helyzet bevezetése

Az animátorok játékaival kapcsolatban fontos, hogy a gyerekek ne váljanak szórakozó nézővé — őrizzék meg a játékban való érdekeltységüket, szerepük szerinti „elkötelezettségüket”.

— Az animátor reagálásai

Az animátor a játékban nem csak kezdeményező szerepet tölt be. A gyerekek megnyilvánulásaira, jelzéseire a játékvezetőnek reagálniuk kell. A reakció mindig a helyzetből, a szerepből következik — így válik a játék szerves részévé. Pl: Pusztá egyik fia (animátor): „...és ki győzheti le Kalamónát?”. Válaszul a gyerekek közbeszólnak jelentkezve: „Én! Majd én! Én legyőzöm!” Pusztá: „Tudom mindannyian bátrak vagytok, de Kalamónát csak az győzheti le, akinek táltos lelke van.”

Az animátor jelezte, hogy megértette a gyerekeket és válaszol is: Csak az győzheti le, aki...

A játékvezetők ez irányú elemzése gazdag témát ígér, de már kívül esik e dolgozat keretein. Kiemelést kíván mégis egy gyakori reakció, amit jobb híján felerősítésnek nevezhetünk: a csendes, visszahúzódo gyerekek sokszor alig hallható jelzéseit az animátor hangosan megismétli, helyzetbe teszi: Pl: az aranyszőrű bárány elrablásának tárgyalásánál valaki hallkan megjegyzi, hogy ő hatalmas lábnyomokat látott. Animátor: „azt mondom, hogy óriási lábnyomokat láttál? Mekkoraak voltak, mutasd meg!”

Összegezve: a játszóházi munka arra tanít, hogy a kimonodott mondatoknak mindig „következményük van”. A kifejezés pontosságára van szükség ahhoz, hogy a mese játékvezetési megszülethessenek.

TÖBB MINT ÉLETMÓDTÁBOR — Térszínház-modell a Mecsekben —

25 éves a Térszínház. Az alábbi írással köszöntjük az alapító-rendezőt, Bucz Hunort és együttesét.

Előadásaikról biztosan írnak majd a szakemberek. Mi most arra emlékeztetünk, hogy Bucz Hunor szellemi irányításával ők kísérleteztek ki a dramatikus játszóház formát, ők dolgozták ki a gyerekekkel történő együtt játszás sajátos dramaturgiáját. Két alkalommal tanfolyamot is indítottak, hogy az érdeklődők elméletben és gyakorlatban elsajátíthassák a módszert. Buvárkodókra vár az a feladat, hogy összevessék, mi a különbség és hasonlóság az angol TIE és a magyar dramatikus játszóház szemlélete, módszere között. (Tanulmányos lehetne, ha Bucz Hunor mutatná be szisztémáját angol kollégáinak.) Az is igaz, hogy Bucz nem írt könyvet felfedezéséről, s még műsorait sem jelentette meg. Amiről tudunk, az is a Drámapedagógiai Magazinban jelent meg a 2. és 7. számban.

Bucz Hunorék, a térszínházások szerveztek viszont nyári tábort. Életmód-tábornak nevezték. Általában 70-80 gyerek vett részt egy-egy alkalommal, különböző társadalmi rétegekből, köztük nevelő otthonbeliek is. A helyszín mindig a civilizációtól érintetlen táj volt, és sátorozási körülmények között, írhatnánk azt is, nomád körülmények között folyt a tábori élet.

Trencsényi László azt írja Világkerék című füzetnek bevezetőjében, hogy a 70-es, 80-as évek művészeti tábora, melyeket pedagógiai reformelképzelések hívtak életre, általában nem kaptak publicitást. S milyen igaza van. A térszínházások életmód táboraikról, melyeket 1979-től tíz éven át rendeztek, ugyancsak nem írt soha senki. Ők se magukról. Jómagam ugyancsak érezhetek büntudatot, mivel 1989-ben részvevője voltam a mecseki „Csurgó” Tábornak, s máig emlékezetes tapasztalataimról nem informáltam a hazai szakembereket. Pedig készítettem, mintegy 30 oldalas dolgozatot is. (Egy kurtított beszámoló jelent meg csupán a külföldi magyarok tájékoztatására a Magyarok Világszövetsége Nyelvünk és Kultúránk c. lapjában.)

Elővettem jegyzeteimet, s olvasván azokat, rájöttem valamire, amit akkor ilyen pontosan nem fogalmaztam meg; arra, hogy Bucz Hunor úgy vezette, olyan szemlélettel, olyan módszerrel és dramaturgiával nomád táboraikat, mint ahogyan a dramatikus játszóház foglalkozásait.

...Bucz Hunor írja Térszínházi módszerek című dolgozatában a DPM 2. számában: ...”dramatikus játszó-