

denki elmondta az élményét, megkezdődött a drámai kontextus felállítása. A témában – felfedező játék – már korábban megegyeztek. Ehhez elsősorban a megfelelő személyekre volt szükség: „A felfedező olyan ember, aki...” kezdetű mondatot kellett a gyerekeknek befejezni a legfontosabb tulajdonságokat felsorolva, amivel egyértelművé vált, hogy a játék szereplői komoly szakemberek lesznek, nem tíz évesek.

A második feladat az idő behatárolása. A drámatanár felvetette, hogy esetleg 200 évvel korábbra kéne visszamenni, de ezt a csoport elutasította. Mivel a gyerekek nem voltak közvetlenül érintettek ebben a témában és nem látták értelmét az időbeli távolításnak, a jelenben maradtak. Valószínűnek tartom, hogy Takács Gábor az akciófilmes játékot akarta elkerülni az időutazással, amire később tanári instrukcióval kellett felhívnia a gyerekek figyelmét.

A harmadik szakaszban a játékbeli viszonyokat alakították ki. A drámatanár mindvégig kérdezett és ismételte a már meglévő információkat. Egy viszonylag homogén csoportot hoztak létre: egy ügynökség által megbízott tapasztalt felfedező csapat. Közülük csak egy ember lógott ki, a munkaadó – önként jelentkezett –, aki nem a csoport tagja volt, hanem szerepéből adódóan fölöttük állt. Ebből a munkaadó – munkavállaló felállásból következhetett volna, hogy a felfedezők kizárják a főnököt a játékból (később fel is merült, hogy a munkaadók miért mennek el a felfedezőkkel), azonban a drámatanár ennek megakadályozására a titkár szerepébe lépett. Első ránézésre a titkár egy viszonylag alacsony státuszt biztosító szerep: a főnök utasításait végrehajtó „emberke”. Nem véletlen, hogy Takács Gábor nagyon hamar átcsúszott egy másodparancsnoki szerepbe, új ötleteket hozott be, tulajdonképpen manipulált és facilitált. Azt hiszem ha rögtön egy magas státuszú autoriter szerepet vállal, pl. a felfedezők vezetője, a csoporttal együtt a játékon belül maradván tudott volna sok mindent tisztázni és a kitűzött cél felé haladni annak ellenére, hogy tapasztalatlan vagy hasonlóan vegyes gyerekcsoportok esetében a drámajáték – összetettsége miatt – nem feltétlenül a legmegfelelőbb műfaj. Utolsó lépésként behatárolták a teret – iroda, később helikopter stb. – amit mindig a játéktér egy bizonyos területén érzékeltettek.

Mivel a társaság zajosabb fele elég erőteljesen egy Rambo kaland felé próbálta meg elterelni a játékot, a történet során többször le kellett állni és figyelmeztetni őket a részletekre, valamint új dolgokat megbeszélni. A játék során elég hamar kiderült, hogy a csoport nem elég tapasztalt és összeszokott, ezért átcsúsztak a „B”-típusú dramatikus játék kategóriájába a „mi történjék a következőkben?” és az „átélés” elem dominanciájával. Gyakori volt a „Folytassuk onnan, hogy...” utasítás, a pillanatkép és annak megmozdítása. Tulajdonképpen nem törekedtek a játék folyamatosságára, lezártágára, hanem olyan epizódokat játszottak, amelyek valamilyen oknál fogva motiválóak voltak a csoport számára. Ez a tényező leginkább a mozgásos megjelenítés izgalma volt (légörvény, kiugrás a helikopterből...). A gyerekek élvezték a játékot, de szinte minden Takács Gábor tapasztaltságán és improvizatív készségén múlt. Ott helyben állított össze egy „B”-típusú tevékenységsort, melynek végén a résztvevők kiscsoportokban önállóan (kis segítséggel) alkottak egy-egy jelenetet a szerencsétlenül járt felfedezők délutánjáról. A kiscsoportos munka a kezdeti állapothoz képest előrelépést jelentett, bár érezhető volt, hogy a két csoport nem vegyül el teljes mértékben.

Ebben a helyzetben viszont a pedagógus nem maradhatott szerepben, kívülről kellett felügyelnie a játékot – pl. nem ugorhatott ki a helikopterből. Feladatának maradéktalanul megfelelően mindvégig a gyerekekre figyelő tanár maradt olyan módon, hogy ez nem tűnt fel a csoportnak.

A látottakat összefoglalva kitűnik a foglalkozásból, hogy a csoport összetétele korlátozta mind a cél kiválasztását, mind az alkalmazható eszközöket, a drámatanár adekvát módon reagált a csoport viselkedésére, bár ez nagyon sok improvizációt igényelt. Valószínű, hogy egy előre megszerkesztett dramatikus játéksorral nagyobb lépést lehetett volna tenni a kitűzött cél – együtt játszás – felé, ennek ellenére az együtt töltött másfél óra nem volt elvesztegetett idő a csoport számára, az érdeklődőknek pedig nagyon sok tanulsággal szolgált.

Ordódy Klára



A csodálatos macska

TIE-foglalkozás

A Káva Kulturális Műhely nemrég bemutatott drámaórájának címe: *A csodálatos macska*. Az óra az általános iskolák 3-4.-es osztályainak számára készült, óravezető tanár: Romankovics Edit.

A foglalkozás rövid jelenettel indul, amelyben a gyerekek megismerkednek Csirmekundannal, egy távolkeleti ország 12 éves trónörökösével, apjával, Betával és anyjával Szávitri királynéval. Fiatalkora ellenére a fiút apja már a trónra szánja. Okítgatja, regulálja, hogy Csirmekundan hozzá hasonlóan erős kézzel tudja majd irányítani birodalmát. Rábízza fiára a birodalom gazdagságának és boldogságának kulcsát, a Csintamáni drágakövet. Ha ez kikerül az uralkodó kezei közül, vége a birodalom jólétének, ezért nem szabad elárulni senkinek a kő rejtékhelyét, és szintúgy nem szabad a követ sem senkinek odaadni.

Az információk összegyűjtése után megkezdődnek a kiscsoportos munkák. A gyerekek három csoportra oszlanak, s bemutatnak a király, a királyné illetve Csirmekundan életéből néhány pillanatot. Ekkor lépnek először szerepbe, s a tanárok segítségével több konvenciót alkalmazva – gondolatkövetés, állóképek, térkijelölés stb. –, s még maguk között lejátszva választják ki azt a pár mozzanatot, amit majd megmutatnak a többieknek.

Ezekben a jelenetekben a gyerekek fel tudják használni a már megszerzett információkat illetve saját fantáziájukra támaszkodva tudnak újabb adalékokat hozzátenni a kerettörténethez, és Csirmekundan személységéhez.

Ezek után ismét a színész-tanároké a szó, egy újabb jelenetből megtudjuk, hogy a királyfi megmentett egy kertészt negyven botütéstől. Apja természetesen dühöng, hiszen fiát nem erre nevelte. Ha uralkodó akar lenni ennél sokkal keményebb szívűnek kell lennie. Büntetésként toronyszobába akarja zárni fiát egy hétre. A királyné ezt nem engedi, vitában száll férjével a büntetés csökkentéséért.

Ismét a gyerekeké a feladat, hogy segítsenek az asszonynak, milyen úton-módon akadályozhatná meg fia toronyba zárását. Az ötletek hatását azután félig-meddig fórum-színházas jelenetekben ellenőrizhetik. A királyt valamelyik tanár játssza, ő keményen kiáll akarata mellett: fiát megbünteti. A királyné lehet gyerek is, a lényeg, hogy meg kell győzni a királyt, hogy Csirmekundan ne zárassa börtönbe. Ebben a gyerekek ötletei segíthetnek.

A királyfi gondolatait is meghallgatjuk. Mit gondol, miközben szülei felette vitatkoznak? Segít-e továbbra is a szolgáknak?

Ezután ismét kiscsoportos munkával mélyítik el az előző csoportokra szétválva főhősünk történetét. Milyen következményei lehettek Csirmekundan jószívűségének? A munka során nagy valószínűséggel minden csoport hasonló végeredményre jut, miszerint a szolgák kihasználják a királyfi segítőkészségét. Hagyják dolgozni, míg ők az árnyékban hűsölnek.

Elérkezünk az óra fordulópontjához. Ismét a színpadi jelenetet látunk, amelyben Csirmekundan találkozik egy koldussal, A koldus arra kéri a fiút, hogy adja neki oda a Csintamánit – a híres drágakövet –, mert csak az mentheti meg járvány sújtotta faluját. A királyfi természetesen odaadja a kincset, hiszen azt hiszi, ezzel jót cselekszik. Megtudjuk azonban, hogy a koldusruha csak álöltözet volt, s valójában a szomszéd király emberét takarta, aki saját birodalmának szerezte meg a Csintamánit. Beta király országa elvesztette gazdagságát.

A gyerekek egész csoportos improvizációban, gyűlésen vitatják meg a kő eltűnését. Megérkezik a király is a gyűlésbe, ő még nem tudja, hogyan tűnt el a drágakő. Felelősségre vonja az udvartartást. A gyerekek valószínűleg magukra vállalják a bűn elkövetését, de ezt Csirmekundan nem engedi. Elárulja apjának, hogy ő adta oda a követ a szomszéd király emberének abban a hitben, hogy jót cselekszik. A király bármennyire is szeretné nem lehet gyengekezű, ezért 12 évre száműzi fiát a birodalomból.

Az óra végén megtudjuk, hogy Csirmekundan hosszú évekig a hegyek között élt, ahol azon gondolkodott, mit rontott el, mit kellett volna másképp csinálnia. Sok látogatója akadt, akik tanácsot adtak neki, mit is kellett volna, mit kellene tennie. A gyerekek szerepbe lépve mondhatják el összegző gondolataikat a királyfit alakító tanárnak.

Zárásként tanári narrációból megtudjuk, hogy Csirmekundan visszaszerezte a birodalma boldogságát, gazdagságát jelentő drágakövet, s 12 év után visszatérhetett hazájába, ahol jó uralkodó lett.

Természetesen ez csak a vázlatos leírása, amit a gyerekek a tanárok segítségével töltöttek meg tartalommal. Nem állt szándékomban pontosan rekonstruálni az általam látott órát. Ez egyébként is eléggé elvetélt próbálkozás lenne. Remélem, hogy az óra váza ezzel együtt áttekinthető.

A március 16-i órán a budapesti Tamási Áron Általános Iskola 4. osztályos tanulói voltak a Káva Kulturális Műhely vendégei. A gyerekek láthatóan élvezték a foglalkozást, és az azt követő, az órához szervesen nem kapcsolódó előadást: *A csodálatos macska* című vietnámi mese alapján készült árnyjátékot. Közel három órát dolgoztak végig, ötleteikkel segítették a tanárok munkáját.

Romankovics Edit elmondta, hogy az óra, amit láthattunk, az első tervezettől jócskán eltér, annak harmadik változata. Eredetileg a vietnámi mesére szerettek volna foglalkozást tervezni, de mivel abban drámaórára alkalmazható elemet nem találtak, végül csak az árnyjáték készült el belőle, s a végleges óratervet szűk ha-

táridővel egy másik távol-keleti mesére, Csirmekundan királyfi történetére építették fel. A szűk határidő szorítása sajnos meg is látszik az órán.

A foglalkozás fókuszja a túlzott jószággal, annak – ahogy az óra sugallja: többnyire hátrányos – következményeivel foglalkozik. Azt vizsgálja, mik lehetnek a jószívűség, s az abból fakadó naivság hátulütői. A színpadi jelenetek, s az őket követő feladatok, játékok egy darabig következetesen építik a főszereplő egyéniségét, viszonyát a közösséghez. Hősünk személyiségének minket közvetlenül érintő része az első feladat után gyakorlatilag kialakul, sokkal több információt az óra során nem tudunk meg róla. Az ezt követő feladatokban, ha Csirmekundan tulajdonságaira, jellemére kerül a szó, csak ismételjük önmagunkat. Tudjuk, hogy igen segítőkész és jólelkű, emiatt sok olyan dolgot is megtesz, amit egy keménykezű uralkodó nem engedhet meg magának: segít a szolgáknak, a kertész fiával barátkozik s mindezért képes kiszökni a palotából. A körülötte élő emberek – családja, a szolgák – hozzá fűződő kapcsolata is hamar tisztázásra kerül, gyakorlatilag a királyfi jelleméből adódik. Beta király rossz szemmel nézi fia lágy szívűségét, mert nem erre nevelte, a szolgák pedig ugyan ezért tudják kihasználni. Amikor elérünk az óra fordulópontjához, még ha bele is kerülnénk abba a döntéshelyzetbe, hogy odaadja-e Csirmekundan a Csintamánit a koldusnak vagy sem, akkor is egyértelműen a kő odaadása mellett tennénk le a voksot. A döntést azonban nem hozhatjuk meg, a mese megteszi helyettünk.

A gyerekek mindent készen kapnak, igazi döntési helyzetük nincs, így az órának ebben a formában nincs valós tétje. Kaptak egy főszereplőt gyakorlatilag kialakult személyiséggel, akit valójában nem alkothattak meg, hanem színpadi jelenetek segítségével állítottak elő. Valamennyire ugyan tudták alakítani Csirmekundan figuráját, minimális mértékben a történeteket, de a fontos kérdésekbe nincs beleszólásuk. Amely dolgokban dönthetnek, azok nem lényegbe vágóak, nincs igazi súlyuk.

Az óra végigköveti pontról pontra a mese sztoriját, s valószínű hogy ettől nem akartak eltérni a tervező tanárok sem. A mese vázára építettek fel egy drámafoglalkozást, felhasználva annak fordulópontjait, és megkísérelve szem előtt tartani központi kérdését. Nem léptek ki forrásanyaguk keretei közül, pedig érdemes lett volna, mert ez a feldolgozás ugyan tanít, de kevés lehetőséget ad arra, hogy a meséből kiindulva a fókuszban feltett kérdést igazán körüljárjuk, több oldalról megvizsgáljuk, keressünk a mese ürügyén feldolgozható témákat, problémákat. Ezekről azonban nem esik szó, olyan kérdések viszont központi szerepet kapnak, amelyek a mi szempontunkból nem lényegiek. A történet eluralkodik az órán.

Arról vitatkozunk a királlyal, hogy fiát mennyi időre zárassa be a toronyba, de azt nem vitatjuk meg, hogy a királyfi odaadja-e a követ a koldusnak hitt kémnek, vagy sem. Érezhető, hogy a hangsúly kissé eltolódik. Az, hogy Csirmekundan toronyba kerül vagy apja megbocsát neki, igazából nem döntő, még csak kettejük kapcsolatát sem befolyásolja, mert a gyerekek úgyis meggyőzik az apát a büntetés eltörléséről. A szituációból kierősakolt fórum-színház nem is működik. Mondvacsinált problémát boncolgatunk. Szávitri királynő és a gyerekek két perc alatt leiskolázzák a „kemény kezű” Beta királyt. Főhősünkre a történet szerint nincs semmi hatással a büntetés, továbbra is segít a szolgáknak. Akkor mi értelme van lejátszani az egész játékot? Ha a büntetés eredményeként feladna valamit jószágából, akkor hatása lenne a fórum-színház játékának, Csirmekundan cselekedeteinek következménye lehetne.

A foglalkozás legfontosabb problémája a drágakő elvesztésének kérdése. Miért nem szólhatunk bele, hogy a követ, amin egy egész birodalom sorsa áll vagy bukik, odaadja-e királyfink a koldusnak vagy se. Ez a mozzanat erősen kihát az óra későbbi szakaszaira. Igaz, hogy ha itt nemmel dönt a csoport, akkor az teljesen más irányba viszi az egész órát. Ezen a szalon viszont tovább lehetne menni. Hogyan emészti meg Csirmekundan, hogy miatta pusztult el egy pestis sújtotta falu? Persze ebben az esetben valódi koldus a koldus és az óra fókuszja is teljesen más. Ez a mozzanat az, amire a foglalkozást ki lehetett, ki kellett volna hegyezni, és egyből élessé vált volna a szituáció. Meg lehetett volna vizsgálni azt is, milyen felelősséget ró a 12 éves fiúra a tudat, hogy tőle függ egy birodalom sorsa, és a többi.

Sajnos érződött a tanárok órai jelenlétén is, hogy maguk sincsenek megelégedve tervező munkájukkal. A gyerekek azonban már bejelentkeztek, hát végig kellett csinálni. Az óra elején a foglalkozás vezetőinek is elég sok idő kellett ahhoz, hogy belerázódjanak abba, amit nem éreznek a sajátjuknak. Szerencse, hogy a gyerekek ebből nem sokat vehettek észre. A műhely tagjainak profizmusát és felkészültségét dicséri, hogy tisztességesen végig csinálták az egész órát, s valóságos szélmalomharcot folytatva küzdöttek a foglalkozásért, s a gyerekek bizalmáért, amit azért meg is kaptak. A részfeladatok során már az első pillanattól be lehetett vonni őket a dráma világába, és a kiscsoportos jelenetek elkészítésekor nem túl éles helyzetekből is tudtak egymás elé izgalmas pillanatokot varázsolni.

El kell mondani, hogy a hibák ellenére minden olajozottan működött: a foglalkozás is, az utána következő árnyjáték is igen jól szervezett háttérmunkára vall. Amit láttunk nem volt más, mint profi háttérrel rendelkező csapat gyenge vázra épített órája. Egészében véve a Káva Kulturális Műhely *A csodálatos macska* című drámaórája olyan, mint egy ételrecept: ha követjük a leírt útmutatásokat, nem nagy a rizikó, azt főzzük, ami-

re számítottunk, de ha valamit másképp csinálunk, s elengedjük a fantáziánkat, akkor ki tudja... szó szerint bármi kiszülhet belőle.

A fent említett problémákat maguk az óra tervezői is látják. Ahogy Romankovics Edit elmondta, tisztában vannak a foglalkozás hibáival, és épp ebből a megfontolásból a kulturális műhely úgy döntött, hogy miután az óra harmadik változata sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, áprilistól *A csodálatos macska* lekerül a műsorról.

Varju Nándor



Egy TIE-ről

Szép Ernő A szomorú királyfi című meséjével töltöttem egy csapat kisiskolás társaságában a délelőttöt. Előbb megnéztük az előadást, aztán játszottak (sajnos csak ők). Figyelve a Kerekasztal TIE előadását tamaskodni kezdtem: vajon biztos, hogy párba kell tartozzon színház és drámajáték? Mitől lehet jó (ami most nem igazán volt az)?

Azt gondolom, az igazán jó művészet mindig inspiratív: egyszerűen juttat el minket a bonyolult igazságok felismeréséig érzeink fonálán vezetve, jóllehet racionalitásunk ugyanezen az úton valószínűleg csődöt mondana.

Ez az előadás ebből a szempontból nem hagy maga után kívánni valót, tekintettel arra, hogy felkavaró színházi élményt nyújt. Inspirációs bázis, hogy úgy mondjam.

Ahogyan a jó TIE-nek, úgy a jó színész-drámatanárnak is különös hatalma lehet. A „civil” színész a néző számára nem civil ember, hanem civil színész. Valaki, aki közvetíteni képes valami megfoghatatlant, mégha éppen most fel is függesztette hírnöki szerepét. Ha játszani hív, az már majdnem varázslat. A vele való játékba könnyebb belefeledkezni, mint feloldódni egy iskolai drámaórán, ugyanakkor a játékos szabadsága is „igazibb”: bármikor visszaléphet a nézők személytelen csendjébe.

Ezért nem értettem, hogy a színpad-nézőtér viszonyával mért nem éltek jobban a drámatanárok: mért nem a gyerekek léptek be a színtérre, miért a színészek léptek ki a rivalda elé, miért tűntek el a díszletek és a kellékek, a fények mesés zezugai, egyszóval: miért „instandolták” a színpadot, mikor ott lehet igazán játszani?

Van valami közös színpadon és játszótéren (a játszók terén), ami olyan, mint szövetben a felvetőszál: ehhez igazodik minden, ez tartja össze a szálakat. A „mintha” gondolata ez, amely az emberi gesztusokat elválasztja a hétköznapi mozdulatoktól és saját szabályai szerinti formába rendezi. Ezek a formák minden játékban azonosak, s *Kaposi László* rendező különösen szépen használta ki színpadi és gyerekjátékok formai és tartalmi egyezéseit.

A megjelenítéskor alkalmazott „konvenciók” játszi könnyedséggel tértek vissza a foglalkozáson, és a hatás kölcsönösen érvényesült: az egész előadást belengte a gyerekjátékok naiv bája (úgyhogy az erdőben játszó gyerekek jelenete kiemelkedő jelentőséget nyert: a Szép Ernő-i álom: gyerekek lenni mindhalálig éppen rímelt a TIE alap gondolatára: játszani tudni mindhalálig).

Lassított jelenetek, állóképek, táncok, bábos-maszkos „alakoskodások” (a népi gyerekjátékok alapmotívumai) szolgáltatták a mintát az előadáson az azt követő közös játékhoz.

Szóljunk most már a foglalkozásról is. Első lépésként – a szünet után – lazító s egyben a látottakat felidéző közös táncba kezdtek egy az előadás zenéjével egybecsengő muzsikára. Hiányoltam, hogy most nem játszottak a zene drámai lehetőségeivel úgy, ahogyan azt az előadás során tették. Tánc házi forgatag született, ami önmagában persze élvezetes lehet, de azt gondolom, itt is előkerülhettek volna újra a maszkok, vagy a vidám táncot el lehetett volna táncolni sötétben is pl. tóklámpással, vagy némán, esetleg zene nélkül stb. A táncot követte az előadás szóbeli felelevenítése, s itt következne a következő probléma, a *téma* átszövésének kérdése.

Miért éppen A szomorú királyfi s az utána következő játék (melyet mindjárt leírok) kapcsolódik össze ezen a délelőttön?

A nézők életkora és az előadás közt majdnem tökéletes a harmónia. Ez az az életkor – 9-10 év körül –, mikor a „létezés metafizikája” megválaszolhatatlan kérdések özönét zúdítja a nyíló emberi értelemre. (A nagyszülők is ilyen tájt kezdenek eltűnedezni mellőlünk. Az előadás gyönyörűen jeleníti meg az elmúló-mesélő öregséget.)