

„...a művészetben a megismerésnél előbbre való a felismerés: az a jó történet, amelyet már korábban hallottunk, azaz a jó elbeszélő az újramesélés, a jó drámaíró pedig az újraeljátszás hatására törekszik. Itt kapcsolódik be a rítus – maga a rítus újraeljátszás. (...) az új történeteknek, ha fogva akarnak tartani bennünket, mindig régieknek kell lenniük” – írja Bentley. Ez a felismerés mozgatta Neelands óráit. A drámát a tanításra vonatkoztatva így fogalmazott: a színház nem a nevelés eszköze, hanem maga a nevelés. Nem színházi eszközökkel érünk el egy színházon kívüli célt, hanem a tanítás tartalma maga a játék tartalma. Miközben a gyerek színházat tanul, megtanulja önmagát, megtanulja az embert, megtanulja az emberi kapcsolatok színét és fonákját, megtanul kimondani és elhallgatni, megtanulja olvasni a kimondott, leírt és elhallgatott szavakat.

Megtanul együttműködni, felelősséget vállalni és átadni; önmagáért kiállni és bízni másokban. Megtanul másokkal együtt és másoktól elszigetelten dolgozni. Megtanulja kontrollálni magát és másokat. Megtanul kritikát mondani magáról és másokról. Megtanul összefüggéseket látni események között, kiszámítani egyes események közvetlen és távolabbi következményeit, felismerni és elkülöníteni a fontosat a lényegtelenről. Megtanulja látni és alakítani a történéseket.

Ezen a ponton válik fontossá Neelands színház-definíciójának esztétikai-szociológiai kettőssége: A színház választások révén megvalósuló cselekvés. Adott időben, adott helyen a tér, idő, szerep átalakításával megvalósuló, társadalmi és szociális szabályok által befolyásolt kommunikáció néző és színész között.

A Neelands által közvetített szemlélet a Shakespeare-i mottón alapszik: Színház az egész világ. Az erre a színházi filozófiára épülő dráma (értsd: alkalmazott drámajáték) újból meg/feltalált egy olyan színházi (játék)formát, amely mindenkit bevon a játékba, mégpedig olyan módon, amilyenről Brecht csak álmodhatott. A TIR² a legnagyobb dolog, amit a dráma a XX. században a színháznak adott – mondta Neelands. A színházon kívüli civil közegben dolgozó drámajáték megtalálta azt a közeget, ahol a játékok alakítói, nézői és elemzői a játéknak. Játékok és nézők nemcsak hogy ugyanazon közösség tagjai, de személyükben is ugyanazok. Ez a kettős helyzet pedig megteremti az „itt és most velünk történik meg a dolog” rituális élményét. A tanár (pap/szertartásmester) pedig személyesen belépve ebbe a világba közvetlenül befolyásolhatja a történéseket.



A puding és a próba

(Jonathan Neelands-kurzus Budapesten)

Takács Gábor

Négy nap a Színház- és Filmművészeti Főiskolán. Mintegy harminc, drámát alkalmazó hazai szakember, eltérő gyakorlattal. Egy hírneves angol tanár, a továbbképzés vezetője. Egy vajúdo, helyét kereső szakma lelkes küldöttei és az (egyik) angol metódus képviselője. Eltérő nyelv, eltérő terminológia, eltérő dráma-beli hagyományok és stílus. A módszerben való hit közössége. Drámatanárok, ha drámát játszanak...

Jelentem, szorgalmas tanítvány voltam. A kurzus minden napján és foglalkozásán ott voltam. Jegyzeteltem; amit az adott pillanatban nem érttem, megkérdeztem. (Gondolom, ezért voltunk ott...) Ha kellett, vitatkoztam. A játékokat nem akartam „megúszni”, beleadtam magam. A látottakat kollégáimmal, más szakemberekkel megvitattam. A tanult receptet a magam ízlése szerint alakítottam, az ötleteket többször is kipróbáltam.

Jelentem, valami nem stimmel. Nem ízlik a puding...

Mi tagadás, el voltunk kényeztetve. Az utóbbi években a magyar drámapedagógusok meglehetősen sokszor találkozhattak tekintélyes külföldi szakemberekkel. Bár a változó intenzitású és minőségű továbbképzések – nyilván anyagi okok miatt is – az utóbbi időben megritkultak, úgy tűnik, hogy akit angolszász területről érdemes volt és el lehetett hívni, az megfordult nálunk. (David Davis, Eileen Pennington, Geoff Gillham, Gavin Bolton – néhányan a sorból).

² TIR :a Teacher in Role kifejezés (a tanár szerepben) rövidítése. (A szerk.)

Ebből a tetszetős listából eddig kimaradt J. Neelands, akinek *Dráma a tanulás szolgálatában* címmel megjelent könyve kötelező olvasmány a 120 órás képzéseken, alapmű. Eddigi tapasztalataim alapján hozzáteszem: az egyik legérthetőbb és legolvashatóbb szakirodalomról van szó. A könyv alapos feldolgozása a tanítás során persze rámutatott néhány hibára. Szembetűnő, hogy a példaként közölt óravázlatok minősége gyengébb az elméleti anyagnál. Mintha a tervek azt sugallnák, hogy létrehozójuk ügyes drámatanár, de némi „bűvészkedéssel”, felszínességgel párosul munkája (lásd: *Patikárius*, mely rendszerint csak a vázlat teljes „megkavarása”, átértelmezése révén válik igazán sikeres drámaórává).

A kurzus céljaként előzetesen a következőket adták meg a szervezők: egy egész éves drámaanyag tervezéséhez segítséget nyújtani az angol metódus megismertetésével. Mivel az első napon kiderült, hogy ez tulajdonképpen értelmezhetetlen a résztvevők többsége számára (különböző intézményekben tanítunk, eltérő életkorú gyerekekkel, fiatalokkal foglalkozunk, és időnként az is kérdés, ki van itthon olyan helyzetben, hogy egész évre tervezheti a drámafolyamatot?), ezért a program vezetője azonnal váltott. Négy nap – négy... mi is? Drámaóra? Drámaötlet? Történet? Szituációsor? Számomra nem derült ki teljesen világosan, hogy maga Neelands minek tartotta ezeket „műveket”. Többünk határozott jelzésére sem volt hajlandó a terminológiai tisztázásban segíteni. Úgy érzem, nem figyelmetlenség vagy udvariatlanság, hanem nagyon is tudatos magatartás volt ez. „Ne vesszünk el a meghatározások között, nem a definíció a fontos” – gondolhatta. Talán igaza volt, talán nem. Továbbra is úgy érzem, nekem bizony segítség lett volna, ha az alapvető fogalmak – fókusz, szerep, keret, jelenet, „árnyékszerep” – és a hangzatos elvek – „színház az egész világ”, „a dráma mozgatórugója a színház” – kapcsán megismerkedhetek azzal a pontos értelmezéssel, melyet J. N. magáénak vall. Segítséget szerettem volna magunknak. Nem tartom magam elméleti szakembernek, de látom és tapasztalom, hogy sokszor értetlenség, dühös vita és sértődés forrása a jelenlegi bizonytalan állapot: mit minek nevezünk, mik a kapcsolódó területek, mik az átfedések? Mi a közös alap, egyáltalán létezik-e ilyen? Mitől dráma a dráma? Nem megoldásokat vártam Neelandstól. A véleménye, fogalomhasználata érdekelt volna.

Az alábbiakban szeretnék néhány – a bemutatott játékok kapcsán felmerült – kérdést általános szinten megfogalmazni, illetve felvázolni az ún. „kárpit-technika” számomra kiderült problematikáját. A kurzus során a történet elemzésére szánt idő rendre kevésnek bizonyult. Magyarázatok híján maradtak a kétségek és a kérdések. Íme néhány ezek közül:

- Mi indokolja, hogy egy drámaóra fókuszában ne egy ún. megválaszolatlan kérdés, hanem esetleg egy fogalom, szereptípus stb. álljon? (*Harcos*)
- Mi az (óriási) előnye egy nagyon tág fogalom kapcsán indított vitának, megbeszélésnek a kontextusépítő szakasz elején? (*Patikárius, Harcos*)
- Mi az „árnyékszerep”? A játékban szerep szerint pontosan meg nem nevezett hatalmi státuszú tanári szerep, melynek célja a résztvevők (nem is titkolt) határozott irányítása? (*Harcos*)
- Mi indokolja a konvenciók változatosságának leszűkítését a leginkább színházi formákra? Miért kap ennyire kiemelt jelentőséget a jelenetkészítés mint munkaforma? (*Esküvő, Harcos*)
- Mekkora zavart, bizonytalanságot okoz a történet fontosságának nagy mértékű csökkentése? Mi történik, ha egyáltalán nincs fókusza, vezérfonala a drámának? (*Esküvő, Zsúr*)
- Miért kerül ki indokolatlanul sok esetben a játszók kezéből a döntés joga? (*Harcos, Piroska és a farkas*)
Mi a magyarázata annak, hogy a valódi, fontos kérdések többnyire a játékok végén kerültek elő? Tudatos szerkesztésről vagy tervezési hibáról van szó? (*Harcos, Piroska és a farkas, Zsúr*)
- Hogyan lehet egy ismert mese kapcsán durva – beépített analógiát jelentő – váltás nélkül megéreztetni a játszókkal egy szimbolikus figura félelmetességét? (*Piroska és a farkas*)

Négy nap minden bizonnyal kevés arra, hogy valaki átküldje azt az üzenetet, ami alapján dekódolni lehet dráma munkájának, technikájának minden mozgatórugóját. Négy nap minden bizonnyal elegendő arra, hogy valaki bemutassa saját módszerének működőképességét vagy eredménytelenségét.

A kurzus ideje alatt arra a következtetésre jutottam, hogy J. Neelands nagyon jó drámatanár. Fantasztikusan tud hangulatot teremteni, remekül él a tanár szerepbe lépésének alkalmazásával, jó színészi képességei vannak. Megláthattam azonban azt is, amiről személy szerint azt gondolom, hogy veszélyes eleme munkájának. Abban az esetben, ha valaki nagy hatást tud tenni a játszókra (főleg gyerekekre!) oda kell figyelnie arra az *apró* körülményre, hogy a csoport lényegében **bármit** megtesz a kedvéért. Neelands el tudja varázsolni a résztvevőket, a showman-szerep a vérében van. Így aztán a játszók sokszor észre sem veszik, mekkora és milyen típusú csöbe húzta őket – feltételezem, nem szándékosan – az óra vezető. Döntési helyzet és döntések nélkül nincs működő drámaóra. Többször volt olyan érzésem, hogy nem én és nem mi döntünk az igazán fontos pontokon, hanem a tanár. *Többször láttam őt határozottnak olyan pillanatokban, amikor a bizonytalanság többet jelentett volna.* Többször éreztem azt, hiába jelezzük játékbeli szándékunkat egy-egy irány

megváltoztatására, nem volt ehhez partner. Rendszerint kemény kézzel irányította a játékot, bármennyit mosolygott hozzá. Utasítások, lényegében rendezői instrukciók formájában kaptuk a játéklehetőségeket.

Mindezek a problémák egy nagyobb rendszer összefüggéseiben válnak vagy válhatnak érthetővé. A kurzus négy napjában az ún. kárpit-technikával ismerkedtünk. Ennek lényege, hogy a dráma (és annak története!) nem egy lineáris vonal mentén, nem is mozaikszerűen, nem is a flash-back alkalmazása révén bontakozik ki, hanem szálak, történet- vagy gondolatszálak összefűzése révén teljeseedik ki. A későbbi próbálkozások tükrében mondom, van némi gond a technikával (vagy a technika alkalmazásával). Vegyük példaként a *Piroska és a farkas* című órát. Eltekintve az értelmetlen és teljesen indokolatlan bevezető szakasztól – mely a paraszti élet univerzális felidézését volt hivatva szolgálni –, az ismert történet drámabeli feldolgozása azt ígérte a játzóknak, hogy valóban a mesével foglalkoznak majd. Felidéztük – a magunk módján és szintjén – a történetet, megismerkedtünk Piroskával és édesanyjával, láttuk, éreztük az erdő félelmetességét. Első szál. Az óra közepe felé teljesen váratlanul kapcsolódott a történetbe a földesúr (tanári szerep, farkas-analógia), akiről eddig az égvilágon semmit sem tudtunk. Második szál. A földesúr szerepe hivatott arra, hogy a mesében ki nem fejtett csábítás kézzelfoghatóvá és elemezhetővé váljon a játzók számára. Horror a javából – a farkas földesúrrá változott. Innentől kezdve mese elfelejtve, elindult a konfliktus a maga útján, földesúr csábított, anya és lánya (a csoport, az én felfogásom szerint) döntöttek. Illetve döntöttek volna, ha hagyta volna a tanár. Csakhogy javaslata szerint a fórum-színház alkalmazásán keresztül vizsgáltuk a helyzetet (az a variáció, mikor a három jelenetbe lépő szereplő maga dönt arról, hogy mit csináljon), így összesen három szereplő volt döntési helyzetben (földesúr, anya, Piroska). Ez így nem stimmel, ékes magyarsággal, szenvedő hangon szólva: figyelmen kívül van hagyva a csoport nagyobbik fele.

Ugorjunk egy kicsit vissza az átalakuláshoz, itt jelenne meg ugyanis a kárpit-technika lényege, a két történet-szál egymásba fűzése. Ebben a játékban ez éppen az elérni kívánt cél megsemmisülését hozta. Ahhoz, hogy egyik szintről a másikra váltsunk (farkasról földesúrra, meséből realitásba), kénytelen volt a tanár konkrét segítő instrukciót adni. Tehát a folyamat nem spontán, logikus módon nőtt ki az előzményekből, nem a játzók születték az analógiát, hanem az óra irányítója által született. Ahol a szálak egymáshoz kapcsolódnának, ott – a látottak alapján – csak a tanár erőteljes közreműködése révén történhet meg az összeolvasás. Ez a baj. Szerintem.

Általános szinten ezeket a problémákat szerettem volna felvetni a májusi kurzussal kapcsolatban. Biztos vagyok benne, hogy itthon sokan próbálkoztak és fognak próbálkozni a „puding elkészítésével”. Többször fogunk képzéseken, bemutatóórákon és a napi gyakorlatban találkozni azokkal az összetevőkkel, amelyekkel J. Neelands ismertette meg bennünket. Ezek alapján persze főzhet mindenki másképp. Jól, rosszul. Remélem „ehetünk” jól sikerült, hazai hozzávalókkal édesített csemegét is. A hozzávalók némelyike igazán jó alapanyag.

Azért, hogy mindenki számára kézzelfoghatóvá válhasson egy neelandsi óra, az alábbiakban – minimális változtatásokkal – közlöm a *Harcos* munkacímet viselő dráma vázlatát. Természetesen elláttam a magam jegyzeteivel, remélve, hogy ezek segíthetnek a későbbi megvalósításkor. A dráma szerkezetének megjelenítését szolgálja, hogy a vázlatot három nagyobb egységre bontottam. Ez megint csak a saját értelmezésem, az eredetinek ennyire határozott tagolása nem volt.



BALKÁNI TÖRTÉNET

Munkacím: (Balkáni) Harcos

Téma: Két falu gyűlölködése ősidők óta.

Fókusz: Ki a Harcos (az archetípus jellemzőinek vizsgálata)?

Ezeknek a rovatoknak a kitöltése meglehetősen önkényes döntés volt; azokra az elejtett információkra támaszkodtam, melyek az óra megbeszélésekor elhangzottak. Könnyen lehet, hogy valaki máshogy értelmezte ezeket. Nem derült ki világosan az sem, hogy Neelands mennyit tervezett meg az órából előre, és mi az, ami ott helyben, a kurzuson született.

1. A történet

- A két falut elválasztó folyó „megépítése”, benne papírok; a folyó egyik partján a tanár, a másikon a játzók helyezkednek el.
- Tanári narráció (a történet elmesélése).

Ez a történet egy ma már nem létező országból származik. Egy balkáni történetet fogtok hallani, amiről nem lehet tudni pontosan, hogy mikor játszódik...

Volt valaha két falu, melyeket egy folyó választott ketté. Az egyik a síkságra települt és lakói birkate-nyésztéssel foglalkoztak, a másik a völgy dombos részén állt és az ott élők kecsketenyésztésből tartották fenn magukat. A két település ősidőktől fogva ellensége volt egymásnak, gyűlölték egymást az emberek. A síkságon élők falujában az anyák vigyáztak a felnövő gyermekekre és a nagyanyák mesélték a régi-régi történeteket, míg a kecsketenyésztőknél az apák vigyáztak a gyerekekre és a nagyapák meséltek. A két falu egyvalamiben ugyanúgy viselkedett: szigorú szabály tiltotta a másik falu ételének fogyasztását, a síkságon élőknek tilos volt kecskehúst fogyasztaniuk, a dombokon élők sohasem ehettek birkahúst.

A gyűlölködés odáig fajult, hogy mindkét falu lakói azt gondolták, csakis a harc oldhatja meg a problémákat. Azért azonban, hogy ki ne pusztuljanak mindannyian, kijelöltek egy-egy harcost, hogy a folyónál küzdjenek meg egymással a két falu nevében.

A két harcos lement a folyóhoz, felvették a harci öltözetet és vívtak, küzdöttek egymással egy egész álló nap. Sebeket kaptak és sebeket osztottak. Mikor besötétedett, letelepedtek a folyó két partján, mindketten tábor tüzet gyújtottak és nézték egymást sokáig. Hallgattak. Egy idő után azonban egyikőjük elkezdett történeteket mesélni a saját falujának életéből és történelméből. Amikor kifogyott a szóból, a másik folytatta a saját történeteivel. Így ment ez egész éjjel, mígnem mindkét harcos elmesélte az összes történetet, amit ismert.

Hajnaltól felkeltek a tűz mellől, felöltötték újra a harci ruhát, felvették a fegyvereket és megálltak egymással szemben. Akkor azt kérdezte az első harcos:

- Te miért harcolsz?
- Én a családomért és a gyerekeimért harcolok. És te, te miért harcolsz? – kérdezett vissza.
- Én a még meg nem született gyerekeimért harcolok.

Álltak egymással szemben teljes fegyverzetben és akkor az első harcos óvatosan kivette az övéből a birkahúst és megkínálta vele a másik harcost. Nézték egymásra, majd a második harcos elővette a kecskehúst és átnyújtotta az ellenfelének. Elvették egymástól az ételt, ettek belőle, majd hátat fordítottak egymásnak és mindketten visszaindultak a saját falujukba.

Tanulság: ha jól megfigyeled a másik történetét, akkor már nem tudsz neki ártani.

Ezen a kurzuson tulajdonképpen minden játék azzal kezdődött, hogy a résztvevők megismerkedtek azzal a történettel, amivel később a gyakorlatban is foglalkoztak. Emögött az a régi színházi gyakorlat áll, hogy a néző ismeri a történetet, amit a színházban lát, a „hogyan mutatják meg” kérdése izgatja. Némi problémát jelent, hogy ez a technika „bezárja” a játékost abban az értelemben, hogy zárt kimenetelű eseménysorral kell foglalkoznia, és ha közben felfedez egy új irányt, akkor a tanár nem biztos, hogy el akar majd térni az előre kijelölt úttól.

A történet elmesélésekor fontos, hogy olyan atmoszférát teremtsen a tanár, ami érdekfeszítővé, izgalmasá teszi ezt az epikus részt.

Nem világos, hogy ez egy szájhagyomány útján terjedő igaz történet vagy kitaláció-e, talán mindegy is. Ízlés kérdése, hogy valakinek ez felér-e egy legendával, mondával.

2. Első spirál

- a) Az emberek közti különbségek összegyűjtése – a papírlapokra egyenként olyan fogalmakat írunk, amelyek elválaszthatnak embereket..
- b) Csoportalakítás azonos fogalom köré – rövid egyeztető megbeszélés.

Tipikus angol módszer, hogy a játék elején valami nagyon tág fogalom meghatározása, értelmezése a játékosok feladata. Jó lehet, ha sikerül szépen, fokozatosan fókuszálni egy központi problémára, de ugyanakkor veszélyes is, mivel széttartóvá, szétfolyóvá teheti a bevezető szakaszt. Itt nem volt fontos, hogy hány fős csoportok alakulnak, egyedül ne legyen senki. Talán érdemes kérni a csoportoktól, hogy egy érdeklődő példán keresztül (tabló, tabló sor, rövid jelenet segítségével) mutassák be a választott fogalmat a többieknek. Gondot jelent, hogy ez a forma mindenképpen azt ígéri, hogy a választott fogalom jelentőségét fog kapni a következőkben, azzal foglalkozhat a játékos, amit a maga számára értelmezett. A későbbiekben nem ez történik, ehhez a ponthoz már nem térünk vissza.

- c) „Örvényeink” – tánc, mozgásgyakorlat, elvont fogalom megélése érzéki szinten.
- d) Harci mozdulatok kitalálása egész csoportban – gyakorlás; gyakorlás folyamatként, egyenként, de egyszerre („küzd át magad a termen!”).

- e) A harc öt pillanata – 5 fős csoportokban a harc fázisainak megfogalmazása öt egyéni állóképben (az utolsó pillanat az éjszakai szembenézés); fázisonként nézzük meg, egész csoportban.

Örvényeink úgy kapcsolódnak a folyóhoz, hogy a tanár számára ezek összetartoznak. Arra kéri a játzókat, hogy mozgásban fogalmazzák meg az örvényt. Minden csoport egyszerre jeleníti meg, nem egymás munkájának megtekintése a fontos. Ez a három játék „A”-típusú dramatikus tevékenység, vagyis gyakorlat, azt hivatott szolgálni, hogy a témában rejlő fizikalitás minél konkrétabb formát öltjön. Tény, hogy nagyon messziről indul az óra, a játzók lelkesen, de belső összefüggések nélkül dolgoznak.

- f) Miért harcolunk? – páros improvizáció a csoport előtt (tanár + gyerek). (A hajnali pillanat – hogyan zajlott le az elválás?)

Ez a történet központi pillanata, ehhez térünk többször is vissza. A tanár találomra, maga választ partnert a jelenet eljátszásához. Szöveggel is dúsitják a hús átadásának, a kiegészítésnek a mozdulatait. Miután egy változatot láttunk, talán érdemes megbeszélni a látottakat a résztvevőkkel, el tudják-e ezt fogadni, illetve van-e olyan variáció, amit szívesen bemutatnának vagy elmondának. Közös változatot kellene elfogadni.

3. Második spirál

- a) Történetalkotás és elbeszélés – az előző kiscsoportokban kitaláljuk egy harcos múltját és egy igazi hőstettét, amitől harcosná vált.
- b) Tablóképben megfogalmazzuk a hőstettet – a csoportbeli narrátor elmeséli a harcos élettörténetét (egy más után megnézzük és meghallgatjuk a csoportokat).

A játzók fejében természetes módon összezsúsznak olyan fogalmak, mint HARCOS és HŐS. Ennél a játéknál érdemes előre megegyezni, hogy milyen formában jelenhet meg a túlzás vagy a humor, illetve, hogy mesészerű, csodálatos dolgok bekerülhetnek-e a történetbe. Jelentőséget kell adni annak, hogy a létrehozott szerep azért fontos, mert eséllyel indul a későbbi választáson, ahol a falu eldönti, ki képviselje a harcban az itt élőket. Nincs eldöntve, melyik falu lakóival, harcosaival foglalkozunk. Ebből a vázlatból kihúztam azt a játékot, mely azt szolgálta (volna), hogy a két falut különbségeivel együtt megjelenítsük. Úgy gondolom, jobban járunk, ha csak egy falura koncentrálunk.

- c) Közös improvizáció a harcosok és a falu öregje (tanítómester; nem dönthet önállóan; bölcs ember) részvételével. Helyszín: a folyópart, téma: az öreg köszönti a harcosokat a nagy megmérettetés előtt.
- d) Gondolatkövetés (az előző jelenet összes szereplőjére).

Igazi feladata nincs az öregnek, inkább a későbbi gyűlésen lehet szabályozó, fegyelmező szerepe. Olyan játékos kell erre a szerepre, aki megfelelő súlyt tud adni neki figurának. A jelöltek között nincs lényeges, látható vagy tudható különbség, felkészültségük egyforma. Az improvizációt érdemes valamivel dúsitani (segítség a tanártól), mert önmagában elég „sovány” a helyzet, ráadásul gondban lehetnek a játzók a megfelelő nyelvhasználattal.

- e) Falugyűlés – kit válasszunk? Csoportos szerepjáték. Harcosok a falu lakói előtt – kérdezni lehet őket és az öreg is. El kell döntenünk, hogy ki legyen az az egy, aki a nevünkben fog harcolni.

Egy nagyon fontos elágazási pontnál vagyunk, itt irányt és fordulatot is vehet a dráma. Elrejtve (de az eredetiben kibontatlanul) szerepel egy nagyon fontos kérdés: ki az, akire rábízhatjuk az életünket? Ennek kidolgozása valószínűleg felemésztené a játék hátralévő idejét. Nagy kérdés, hogy a jelöltek meghallgatásakor el tudnak-e vonatkoztatni a játzók attól a meglehetősen önző (de teljesen érthető) szemponttól, hogy ők kit készítették fel. Hagyják-e hatni magukra másik jelöltet? Érdemes boncolgatni, miért fogadjuk el valakit és miért nem egy másikat. Ennek a döntésnek nagy szerepe abban rejlik, hogy később, miikor a harcos nem úgy cselekszik, mint ahogy azt elvártuk tőle, akkor mekkora toleranciával fogadjuk, mennyire akarjuk meghallani azt, amit mond.

Nem működik a játék, ha a falusiak semmit sem tudnak magukról. Érdemes fontolóra venni játékok beillesztését a falusiak szerepének kidolgozására. Tudnunk kell valamit a lakosok és a jelöltek hétköznapi viszonyáról is.

Másik probléma a döntés technikai kivitelezése. A kurzuson a játékvezető egy ún. „árnyékszerep” beiktatásával (hatalmi státusz) befolyásolta a játzókat a sorshúzás irányába. Ez egyértelműen az igazi kérdés megkerülése (szerintem).

- f) A falubeliek véleménye, búcsúja (érintés egyénileg); a Harcos fontos mondatai
- g) A Harcosok elválásának felidézése (a folyónál) némajátékkal és tanári narrációval (tanár + Harcos); a falusiak hangjai (akik messziről csak a mozdulatokat látják – tisztázni kell, melyik szereplő a „mi fiunk”) – hangosan kimondott gondolatok
- h) Belső hangok ösvénye (a Harcos hazafelé tart)
- i) A Harcos a falugyűlés előtt – egész csoportos szerepjáték

Újabb elágazási pontnál tartunk. A fentiekben megjelenő probléma ugyancsak állhatna a drámaóra középpontjában: mit kezdünk azzal, aki nem teljesítette a rábízott feladatot? Mi lesz azzal, aki sokak szemében gyáván viselkedett? Az a játékos nagyon nehéz helyzetben van, aki a Harcos visszatérésekor játsza ezt a szerepet. A kurzuson is, a későbbi kipróbálások alkalmával is két részre szakadt a társaság, de az esetek nagyobbik felében (főleg gyerekeknél) a számonkérők és vádaskodók kerültek túlsúlyba. Többször meg lehet állítani az improvizációt, beiktatható akár mesterségesen is védelmező szerep (pl.: a Harcos menyasszonya). Úgy gondolom, megint a folytatás, a további elemzés lehetne érdekes, nem pedig a továbblépés. Mi történik azzal az emberrel, akit kijelöltünk, aki minket képviselt a harcban és valami mást cselekedett, mint amit vártunk? Számúzi a falu? Meggyilkolják? Megértik és elfogadják az érveit? Melyiknek mi a következménye?

4. Harmadik spirál

- a) A csata legvéresebb pillanata állóképben megfogalmazva (két csoport dolgozik egy-egy figurán). Az első kép mellett felépül még egy kép: azt jeleníti meg, amiért harcolnak. A harcosok tanári instrukcióra helyet cserélnek, majd a tanár szemkontaktusok irányításával kiemeli a pillanat jelentőségét.

Enyhén szentimentális forma, mely elsősorban a képen szereplők számára válhat fontossá.

- b) Hat év múlva a harcosok gyerekeinek találkozása a folyónál.
- c) Az öregek történetei – két csoportban állóképek segítségével, rövid snettek alkalmazásával összerakunk egy-egy régi történetet, majd egy csoportbeli narrátor közreműködésével, montázstechnikával összefűzzük a két történetet. (Mi lehetett a probléma gyökere?)

Az első játék szinte önmagától válik giccsé és szentimentális sziruppá. Talán ha a játszók párokban dolgozhatnak ki variációkat, nagyobb eredményre jutunk. Az utolsó játék kiváltható egy lezáró beszélgetéssel, többet is érünk el vele, mert a montázstechnika és a történetalkotás így, a játék végén túl fárasztó és unalmas a résztvevők számára.

Végezetül szeretném közreadni néhány gyakorlatnak a leírását. Ezeket a játékokat először a kurzuson láttam, de lehet, hogy vannak hazai variációik. Az ismertetésnél a Játékkönyv³ rovatait alkalmaztam.



GYAKORLATOK

CÁPA

(névtanulás, memóriafejlesztés)

Életkor: Nagyobb létszámú csoportoknál 8-9 év felett.

Körülmények: A csoport körben áll, így mindenki láthatja a másikat.

Nehézségi fokozat: Ismerkedő csoportnál bőven elég a keresztnév.

Leírás: Önként jelentkezéses alapon valaki beáll a kör közepére, ő lesz a CÁPA. Kinéz magának valakit, majd elindul felé, hogy „elkapja”. A leendő áldozat gyorsan rámutat valakire, akiről úgy véli, hogy tudja az ő (vagyis a kiszemelt áldozat) nevét. Ha időben hallatszik a név, akkor a „cápa” visszamegy középre és új áldozatot keres, ha nem, akkor a véltlen áldozat lesz a cápa.

Megjegyzés: Pergővé és humorossá kell tenni a játékok (pl. az uszonyt kéztartással jelezni, az elkapásnál vadul vicсорogni), különben unalmas lesz. Ügyeljünk arra, hogy a „cápa” visszamenjen középre, mert különben összezavarodik a játék.

Variációk: 1. Nem az áldozat, hanem a hibázó játékos áll be cápának. 2. A „cápa” a tanár, az egész csoport együtt mondja a kiszemelt nevét.

³ Kaposi L.: *Játékkönyv*, Marczibányi Téri Művelődési Központ – Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Bp. 1993

BOMBA/PÁNCÉL

(mozgáskoncentráció)

Életkor: Bármely korosztállyal játszható.

Körülmények: Akkora terem, ahol a játékosok kényelmesen mozoghatnak.

Nehézségi fokozat, veszély: A játék izgalma felgyorsítja a mozgást, ügyelni kell az ütközések, elesések kikerülésére.

Leírás: A csoport szétszóródik a teremben, majd adott jelre mindenki kényelmes tempóban sétálni kezd, a másikat kikerülve, össze-vissza haladva. Játékvezetői instrukcióra a játékosok (egyénenként) gondolatban kiválasztanak valakit a csoportból, aki nekik a „bombát” fogja jelképezni, s akitől éppen ezért a lehető legtávolabb kell kerülni. (Természetesen senki sem árulja el, hogy kit választott.) Elindul a kavarodás, majd újabb instrukcióra „páncélt” kell választani, akihez viszont értelemszerűen nagyon is közel kell kerülni, hogy védelmet tudjon adni.

Megjegyzés: A tanárnak időben észre kell vennie, hogy mikor „fújt ki” a játék. Balesetveszélyes!

ZIP-ZAP

(koncentráció)

Körülmények: A csoport körben áll.

Leírás: A csoportnak három jelet kell megtanulnia, melyekhez egy-egy szó is kapcsolódik. Mindháromat a játékvezető mutatja meg a játék elején. 1.: ZIP – melyhez a jobb vagy bal kéz lendítése tartozik, mellyel mintegy a szomszédnak adjuk át a mozdulatot; 2.: BOING – melyhez a két kar felemelése tartozik (mint ha ütközőként megállítaná a kapott hangot és mozdulatot) és visszafordítja ellentétes irányba a kapott jelet; 3.: ZAP – melyhez a két kar lendítésével átdobjuk a kör túloldalára a jelet. A játék a tanártól indul jobb vagy bal oldali irányba. A játékosok folyamatosan adogatják az ismert jeleket.

Megjegyzés: Ennek a játéknak is a lendület a titka, hamar meg kell találni a megfelelő ritmust.

Variáció: Mindhárom hang kiváltható más hangutánzó szavakkal (pl.: kocsihangok)

NYÚLVADÁSZAT

(feszültségoldás)

Körülmények: A játék nagy teret igényel (12-16 játékosal).

Nehézségi fokozat: Ügyességi fogójátékról van szó, a gyors szerepcseré miatt egészen kicsiknek nem ajánlott.

Leírás: A csoport párokra bomlik. Minden páros a kezek laza, testmelletti összekulcsolásával „üreg” alkot. Kell egy fogó, akit *rókának* nevezünk és egy menekülő, aki a *nyúl* szerepét veszi fel. Ha a menekülő nyúl bebújik egy páros kezei közé (a nyúlüregbe), akkor az válik nyúllá, akinek éppen neki háttal van a pároson belül. A hajsza folytatódik az új nyúllal. Ha a róka megfogja a menekülő nyulat, akkor azonnali szerepcserével ő lesz a menekülő nyúl és a másik a róka.

Megjegyzés: Mindenképpen érdemes akár több próbajátékot is tartani, mert a játékosok eleinte rendszeresen összekeverik a szereplőket. Nagy létszámú csoportban nem érdemes játszani, mert sokat kell ácsorogni. Ügyeljünk a balesetveszélyre!

Variáció: A bebújás után a menekülő játékos nem nyúl, hanem rögtön róka lesz, a másik pedig attól a pillanattól kezdve nyúl.

MARADHATOK VELED?

(társválasztás, mozgáskoncentráció)

Körülmények: A csoport körben áll.

Leírás: Valaki (önként jelentkező) körbejár, majd egy játékos előtt kb. fél méterrel megállva ezt kérdezi: maradhatok veled? A válasz mindig az, hogy nem! A kör közepén lévő újra megszólít valakit. Eközben a körben állók egymásra kacsintanak és akik így módon kiválasztották egymást, helyet cserélnek. A kérdező megpróbál egy üresedő helyre beállni. Akinek nincs helye, az lesz az új kérdező.

CSATA

(mozgáskoncentráció, ügyesség)

Életkor: 9-10 év felett.

Körülmények: Nagy teret igénylő játék.

Nehézségi fokozat, veszély: Kicsiknél és agresszív csoportoknál elfajulhat; a sérülésveszély miatt sorolhatjuk a nehezebb játékok közé.

Leírás: Párokban állunk. Minden játékos egyik keze nyitott tenyérrel nyugszik hátul a derekán, ez jelképezi a pajzsot. A másik kéz előrenyújtott mutató-ujjal lesz a kard. Vívás közben meg kell érinteni a másik játékos pajzsát. Mindenkinek három élete van. Mielőtt a csata indul, közös csatakiáltást hallatunk.

Megjegyzés: Párcserével, illetve négyes viadalokkal bővíthető.

ZEN-GYÜMÖLCS

(„önismereti” játék)

Életkor: Felnöttekkel.

Körülmények: Körben állunk.

Nehézségi fokozat: Nehéz, mert nehéz megérteni, hogy semmi értelme és célja.

Leírás: A játékvezető gyümölcsneveket mond. Amelyik valakinek megtetszik, helyet cserél a többi sorstársával (azonos reinkarnációs-körből való társával). Gyümölcskosár felszólításra mindenki szédeleg és új helyet talál.

Megjegyzés: Rendkívül megnyugtató játék.

HESS, VEREBEK!

(társválasztás, mozgáskoncentráció, ügyesség)

Életkor: Némely korosztálynál az egymás ölében való ülés problémát jelenthet.

Körülmények: A teremben körben annyi szék, hogy párosával ülve rajtuk – egy játékos kivételével – elférjünk.

Leírás: A játékvezető „Hess, verebek!” felszólítására mindenki felpattan és új párt, új helyet keres magának. A kimaradó ember lesz az új játékvezető.

WEST SIDE STORY

(interakció)

Életkor: 8-9 év felett.

Nehézségi fokozat: A csoporton belüli összhang gyors kialakítása miatt lehet nehéz.

Leírás: A-B párokban – a távolság kb. fél méter – állunk fel egymással szemben, két vonalban. Az egyik vonal egy játékos erőteljes, könnyen utánozható és ismételhető hangot ad, és gyorsan párosít hozzá egy mozdulatot is. Ezt a kombinációt a saját csapata rögtön átveszi, majd ütemesen ismételve hátrálásra „kényszeríti” a másik csapatot. A terem végében fordul a kocka, a másik csapat egyik játékos új hanggal és új mozdulattal indít.

Megjegyzés: Biztassuk őket, hogy minél több játékos legyen kezdeményező. Ügyelni kell az összhangra, csak akkor induljon el a csapat, mikor már tudja az adott jelkombinációt.

TRÓPUSI ESŐ

(koncentráció, hallásérzékelés)

Körülmények: Székeken ülünk körben.

Leírás: A számfuttatás nevű gyakorlat mintájára játszunk. Csukott szemmel ülünk a körben, csak a baloldali társunk által kiadott hangra kell figyelni és azt továbbadni. Négy hangot indít a játékvezető (folyamatosan, de fokozatosan). 1.: tenyørsúrlódás, 2.: csettintések, 3.: tenyérütögetés a combon, 4.: dobogás a lábbal.

Megjegyzés: Ha jól csináljuk, szimulálhatunk egy trópusi vihart, majd annak elcsendesedését.

