

De mi lett Iszménével?

– drámafoglalkozás vázlata –

Wenczel Imre

Csoport: 9-12. évfolyamos, a drámajátékban jártas csoport. (A tanulók ismerik a thébai mondakört és Szophoklész Antigonéját.)

Tér: tanterem félretolt padokkal

Idő: három tanóra együtt (135 perc) egy rövid szünettel (a szünet kb. a 70. percnél)

Cél: a) annak feltérképezése a játzókkal együtt, hogy milyen lehetőségei vannak egy tragikus sorsú család megbélyegzett tagjának a túlélésre, a boldogságra; b) azt is végiggondolhatjuk, mit tehetünk, ha úgy érezzük, hogy egyedül maradtunk.

Tanulási terület: a thébai mondakör

Fókusz: Milyen lehetőségeket kell/szabad megragadnunk kilátástalannak tűnő helyzetben boldogulásunk érdekében?

Keret/nézőpont: főként Iszméné szempontjából közelítjük meg az eseményeket, csak néha látjuk azokat máshonnan (pl. Teiresziász, Otisz vagy a „NÉP” felől).

Eszközök, kellékek: ifjabb Szophoklész „jegyzetei” (Melléklet 1.); Thébai városállam történetéről (Melléklet 2.); csomagolópapírok (íráshoz, rajzoláshoz), filcek, íróeszközök; az antik kultúrában való tájékozódást segítő összefoglalók (pl. korhű görög személynevek); kitharát helyettesítő/imitáló klasszikus gitár (amelyen a tanár vagy felkért előadó játszik); ismertető a kitharáról és a kitharódoszról (Melléklet 3.)

A történet szereplői: Kreón (fontos, de passzív figura; a játékban csak lehetséges hatásaként van jelen); Iszméné, rabszolgalány (Ió), a királyi őrség parancsnoka (Agapion – „szeretett”) és annak fia (Otisz – „éles hallású”), Kolonosz királyának követe; Thébai város lakóinak tipikus csoportjai...

Megjegyzések:

- A szereplők részletesebb körvonalazását az 1. sz. melléklet tartalmazza.
- Amennyire lehetséges, ne terheljük a játékot sok névvel! Ha azonban a játzók kéri, legyünk készen görög hangzású név kínálására, és az elfogadott nevet azonnal rögzítsük a mindenki számára végig látható írotáblán! Agapion pl. játékunkban maradhat Ör, vagy Parancsnok... Egyáltalán – mindent iktassunk ki, ami nehezíti, és mindent használjunk fel, ami könnyíti, „fogyaszthatóvá” teszi a játékot!
- A játék koordinálásának, mederben tartásának érdekében fontos tisztázni a játzókkal minden olyan körülményt, ami befolyásolhatja döntéseiket. Ez esetünkben több összefüggés, mint egy szokványos drámaórában. Ezért is van szükségünk a jelzett játékidőre. Természetesen szükíteniünk kell a döntési lehetőségeket szorító körülmények segítségével, nehogy kezelhetlenné váljon a játék.
- A felkészüléshez és a fikció megteremtéséhez a foglalkozásvezető számára a következő kérdések tisztázását javasoljuk: Milyen törvényekhez igazodik egy korabeli városállam lakója? Mi a szerepe az uralkodónak egy ilyen városállamban? Hogyan rétegződik hatalmi/gazdasági szempontból Thébai városállamának lakossága? Hány éves Iszméné történetünk idején? Milyenek az értelmi képességei? Mit tanult, ami hasznosítható számára a boldoguláshoz? Milyen Iszméné érzelmi világa? Mennyire van tisztában a helyzetével? Milyen emlékei vannak? Melyek a legfontosabb emberi kapcsolatai? Hogyan képzei el a jövőjét? Van-e szerelme? Ha igen, ki az? Milyen vágyai és lehetőségei vannak ennek a 18-20 éves lánynak? Milyen „erőtérben” mozoghat? Kik segíthetik/gátolhatják boldogulását? Milyen helyzetben vannak a kor lányai/asszonyai? Milyen helyzetben vannak a kor írástudói? Mennyire becsülik meg a kithara művészeit? Milyen mesterségeket űznek Thébai lakói? Mi a szerepe az emberek életében a jóslatnak és a mitológiának? Mennyi időt vesz igénybe, amíg valaki eljut a legközelebbi városállamba Thébából?
- A lényeg: a foglalkozás vezetőjének legyen természetes otthona az a világ, amelyet fikcióként a játékba hoz!
- További előkészület: a beépített szereplők felkészítése a némajátékra és a jelenetre.



1. Tanári narráció után némajáték beépített szereplőkkel

A némajáték szereplői: Iszméné és Otisz

Tér: Kreón palotájának lépcsője

Idő: alkonyatba hajló délután

A tanár narrációja bevezetőképpen szolgál a némajátékhoz. Ismerteti a helyszínt, az időpontot, a szituációt, jelzi, hogy kik a szereplők. (Legalább egy földre terített szövetdarabbal jelezzük Iszméné helyét a térben, mutassunk rá, merre van a palota bejárata!)

A narráció szövege: „Az Antigoné című dráma cselekményének a végén tartunk. Az ismert szituáció szerint Kreón most kezdte siratni halottait. Mindenki bement a palotába Kreón után, Iszménéről megfeledeztek, teljesen egyedül áll a palota egyik lépcsőfokán. Bár forróság van, ő didereg. Csak áll egy helyben. Nem tudja, mit tegyen, hová legyen. Itt, a palotán kívül rémítő a csend. Úgy tűnik, megállt az idő.”

A tanár elhallgat, megvárjuk a csendet, ekkor kezdődik a játék.

A korábban megbeszéltek szerint Iszméné egy ideig csak áll, nem történik semmi. Azután óvatosan oda lép hozzá egy fiatal férfi, és gyengéden ráterít egy köpenyt. Szelíden betessékeli a palotába.

2. Játékunk világának körvonalai, fontosabb adatok – jegyzet, térkép a falon

Először beszélgetünk a látott jelenetről. A tanár itt elmondhatja, hogy egyedül az Őrparancsnok fiának, Otisznak jutott eszébe, hogy foglalkozzon a megbélyegzett, magára hagyott és rémült Iszménével.

A jelenetről való rövid beszélgetés után tisztázzuk mostani játékunk térbeli és időbeli kereteit! Ezt tehetjük például úgy, hogy a körben ülő tanulók mindegyike mond valamit, amit fontosnak vél a mindannyiunk által jól ismert Szophoklész-dráma nyomán. (Segít bennünket a Melléklet 1., 2., de a tanulók jól ismerik a thébai mondakört és Szophoklész Antigonéját is.)

Fontosabb adatok: a Szophoklész drámáiból, „jegyzeteiből” ismert világ helyszíne (Thébai – Θῆβαι vagy Ὠῆβαι – térkép); a cselekmény időpontja (Kr. e. 9. század).

Thébai városállam lakóinak fontosabb csoportjai:

- Kreón, valamint a király rendelkezésére álló katonaság – a legfontosabb katonai tisztség viselője az Őrparancsnok
- Teiresziász, magányos jós, de mindenki által megbecsült szellemi hatalom; csak végső esetben jön be a városba, egyébként a város falain kívül, egy barlangban lakik.
- Otisz, az Őrparancsnok fia, különleges helyzetben van; megbecsült kitharódosz, de jól bánik a fegyverekkel is, fiatal kora ellenére a vének tanácsának tagja.
- városlakók, polgárok, kézművesek, kereskedők, koldusok, rabszolgák

A tanár hangsúlyozza, hogy Thébai minden korábbi viszontagsága ellenére „jelenleg” a környék összes városánál élhetőbb hely. Senkinek nincs szándékában innen elköltözni máshová, ez jelzi, hogy jól érzik magukat itt a városlakók.

A további információkat a tanár itt nem ismerteti, de „készenlétben tartja őket”, és amikor a játék folyamán szükséges, vagy éppen „elérkezett az ideje”, a megfelelő módon közli a játszókkal.

Kreón több hete magába zárkózott, nem lehet vele beszélni, nem kér, nem ad, és nem parancsol semmit, féltő, hogy lassan éhen hal.

Iszméné teljesen tanácstalan, egyet tud biztosan, nem akar a családjá sorsára jutni. Leginkább a magány kínozza. Megbélyegzettnek érzi magát. Még nem tudja, mint kezdjen az életével.

A város lakói jól érzik magukat a kialakult helyzetben. Mindenki békén hagyja őket, a királyról az a hír járja közöttük, hogy haldoklik.

Egy ember intézkedik csupán, a királyi őrség parancsnoka (Agapion), Kreón hűséges szolgálója... Ő megpróbál rendet tartani a városban. Intézkedései logikusak, becsületesek és célravezetőek. Gyakran konzultál intézkedései előtt a fiával (Otisszal), aki korábban többször előre megmondta, hogy mi fog történni Kreón intézkedései nyomán.

Otisz fiatal kora ellenére a város megbecsült polgára, kiváló kithara-játékos (kitharódosz), tud írni és olvasni is, valamint jól bánik a fegyverekkel. Apja nagyon büszke rá, titokban mindig tőle kér tanácsot, ha valamilyen nehéz helyzetben intézkedni kell.

Thébai városállamban rend és nyugalom van, de ez törekeny állapot. A városállamot ért szörnyű csapásorozat után a 800-as lélekszámú, zárt erődítményben érthetően mindenki remél valamilyen megoldást. Leginkább „csak” élni szeretnének az emberek, anélkül, hogy dögvésszel, Szfinxszel, háborúval vagy téves királyi intézkedésekkel kellene számolniuk.

3. Thébai város egyszerű polgárainak szerepében...

A tanár egy nyitott mondat befejezését kínálja a játszóknak, miután megbeszéltek, milyen foglalkozású egyszerű emberek élhettek akkoriban a városállamban:

– „Thébai városállam lakója vagyok. Azért szeretek itt élni, mert...”

(A „lakója” szót helyettesítsük azzal a szóval, ami a foglalkozásunkat jelzi! Pl. „Thébai városállam egyik fegyverkereskedője vagyok.”)

4. Egész csoportos tablókép a szereplők megszólaltatásával

Képváltozatok: „Isméné nincs jelen”; „Isméné most érkezik”; „Isméné ilyennek láthatja az embereket” (ez utóbbi erős nézőpontváltás).

A tanár előkészítő szövege: „A sokat tapasztalt szökőkút Thébai sétálóutcájának legforgalmasabb részén némi iróniával szemléli, amint egy-egy idilli estén a városlakók többsége odagyűlik, sétálgat, beszélget, udvarol, vitatkozik, veszekszik, kibékül...” Legyünk mi ezek a városlakók egy rövid időre, így nézzük meg közelebbről az életüket!

A tanár azt kéri, hogy a tanulók szerveződjenek szerepük szerint foglalkozási és/vagy érdekcsoportokba, pl. a cserépedény-készítők a kereskedőkkel, a fonalkészítők a szövőnőkkel, a molnárok a pékekkel, a patkolókovácsok a lókereskedőkkel, a fegyverkészítők a katonákkal... (Állítsuk meg a képet, majd mozdítsuk meg, engedjük működni a szituációkat nyolc-tíz másodpercig! Isméné nincs jelen a térben.)

Egy másik állóképet kér a tanár ugyanezekkel a szereplőkkel. Előkészítő szöveg hozzá:

„Hogyan reagálnak testbeszéddel, és mit mondanak egymásnak ezek az emberek, amikor Isméné arrafele sétál? Isméné még elég távol van, nem hallja a beszélgetéseket.”

A harmadik állóképet azért kéri a tanár, hogy megértsük, vajon milyennek „láthatja” Isméné ezt az embercsoportot.

(Megjegyezzük az általunk felvett helyzetet, és kisebb csoportokra bontva megnézzük a „szoborcsoportokat”, elemezzük a látottakat.)

5. Állóképek narrációval négy csoportban

Mutassuk meg most Isméné azon jó emlékeit, amelyekbe akkor menekül, amikor úgy érzi, kilátástalanul egyedül van, és nincs is esélye kapcsolatba lépni az emberekkel.

6. Tanári narráció, gyűjtés

„Most, egy hónappal Antigoné halála után a tizenhét éves Isménét tehát leginkább a magány kínozza. Furcsa módon egyébként jól érzi magát Thébaiban, titokban sokat gondol arra a fiúra, aki azon a szörnyű estén ráterítette a köpenyét, és bevitte a palotába. Már tudja a nevét is, Otisznak hívják, ő az Örparancsnok fia.

De sokat rágódik a múlt eseményein, és sejti, hogy nem fogják mindig békén hagyni. Kreón előbb-utóbb magához tér, és akkor nem lehet tudni, hogy milyen parancsot ad. És ha megöleti? Vagy száműzetésbe küldi? Valamit tennie kell. De mit? Elmeneküljön Thébából? Egyáltalán hová mehetne? Kire számíthat itt? Kitől kérhet tanácsot vagy segítséget? Tekintsük át Isméné lehetőségeit! Hiszen ő is erről gondolkodik éjjel-nappal.”

7. Szimulációs jelenet-improvizációk négy csoportban

A jelenetek szervezését megelőző tanári narráció: „Próbálkozik azért Isméné a kapcsolatteremtéssel.

- Megpróbál közelebb kerülni Ióhoz, a rabszolgalányhoz, de Ió attól fél, hogy kiderül, minden nap beszámol úrnőjének viselt dolgairól Otisznak, aki jó pénzt ad az információkért. Ezért a beszélgetés zátonyra fut.
- Próbálkozik esti séta közben szóba elegyedni tisztességtűnő asszonyokkal, azok szóba is állnak vele, de ahogy bizalmaskodni kezdenek vele, Isméné meghátrál.
- Beszélgetést kezdeményez a palota folyosóján szolgálatot teljesítő, őt védő-őrző katonával, de az nem érti, hogy mit akar tőle, így a társalgás után félbeszakad.
- Egy alkalommal a palota kapujában összefut Otisszal, szeretne beszélni vele, de hirtelenjében nem tudja, hogy kezdjen hozzá, így ez a próbálkozás is kudarcba fullad.”

A tanár azt kéri, hogy formáljanak a tanulók négy csoportban jeleneteket a találkozásokból (az itt felsoroltak közül), és mutassák be őket úgy, hogy Isméné számára sikeres legyen a párbeszéd! A szituációk és a szereplők attitűdje ugyanaz maradjon, csak Isméné legyen ügyesebb!

„Hát bizony, így kellett volna beszélgetnie Isménének ahhoz, hogy ne legyen olyan magányos, mint most” – jegyzi meg a tanár a jelenetek után.

8. Mimes játék és hangaláfestés három csoportban

Előkészítő narráció: „Izsméné azonban álmában rémesebbnél rémesebb lehetőségekkel szembesül...”

- Egy alkalommal arról álmodik, hogy elhagyja a palotát, és beáll valamelyik polgári házhoz dolgozni.
- Másik álma az, amikor Ióval együtt menekül Thébaiból, és Kreón katonái üldözik.
- A harmadik a legszörnyűbb: esküvőjét készítik elő a palotában valamilyen idegen királyfival, akiről azt suttojják, hogy egy „szörnyeteg”.

Nézzük meg ezeket a rémálmokat mimes játékban hangaláfestéssel három csoportban! (Amennyiben a játékok vezetője fontosnak véli az előző csoportbeosztás megtartását, adhat negyedik álmat is.)

9. Zene – Otisz kithara-játéka

A tanár narrációja: „Ébredés után Izsméné minden alkalommal nagyon rémült, de emlékszik valamilyen szép zenére is, és megpróbálja kideríteni, milyen muzsika lehetett. Ió azt mondja, bizonyára Otisz gyakorolt valahol a palotában.” (A hallott zenét megmutatja a tanár vagy a felkért előadó. Csak a gitár szól, ének itt még nincs hozzá.)

Itt a három tanórás foglalkozás szünetének lehetősége.

10. Forró szék

A csoport Teiresziász, a tanár Izsméné szerepében.

A tanár előkészítő szövege: „Izsméné felkeresi Teiresziászt is. Teiresziász módszere az, hogy kérdez. Megpróbálja kideríteni a jóslatkérő titkos szándékait is, úgy következtet arra, mit tanácsoljon neki. Tudjuk azonban, hogy Teiresziász nem jósol soha senkinek, csak akkor, ha jóslata nagyobb közösség, pl. egy egész városállam sorsát befolyásolja. Tehát biztosak lehetünk benne, hogy Izsménétől is csak kérdez, megpróbálja megismerni titkolt gondolatait, szándékait. Vagy talán bölcs kérdéseivel akarja ráébreszteni a lányt, mit tegyen?”

(A tanár Izsméné szerepében feltárja a lány szorongásait, szinte állandósult rémületét, vágyakozását az emberi szóra, aggodalmait a sorsát illetően, idegenség-érzetét, magányának mélységeit. Ugyanakkor azt is érzékelteti a tanár, hogy Izsméné nem adta fel, küzdeni akar, változtatni sorsán, csak nem tudja, hogyan.)

11. Tanári narráció és zene

„Amint Izsméné visszaér a palotába, mielőtt belépne a kapun, már hallja azt a zenét, amit korábban álmában. Csak most énekelnek is hozzá.”

(A tanár – vagy felkért előadó – Radnóti: „Két karodban” c. versét énekli gitárkísérettel.)

„Végül elhallgat a muzsika, Izsméné Ió kíséretében bevonul a szobájába. Ott egy egész halom gyümölcsöt talál az asztalon nagy betűkkel írott kártyával. „Nyugodtan edd meg, nem mérgezett! Otisz”

Milyen hatással lehetett Izsménére ez a dal és a gyümölcskosár?” (A tanár megvárja a válaszokat.)

12. Naplórészletek Otisz és Izsméné naplójából

Az örparancsnok fia, Otisz naplót ír: „Apám tegnap próbált tenni valamit, de Kreón teljesen használhatatlan. Van király, és még sincs. Mi lesz itt? Mi lesz Izsménével és velem?”

Izsméné is naplót ír: „Nem érdekel már a jóslat. Teiresziász azt mondta, nagy lehetőségek vannak bennem. Véget vehetek az egész családi átoknak. De hát mit tehetnék én? Miért nem látogat meg Otisz, hogy beszélhessek vele?”

13. „El nem küldött levelek” írása szabadon szerveződő csoportokban

„Ió látja, hogy Izsméné napokig gyötrődik, mit tegyen. Több levelet is ír Otisznak, de egyet sem küld el.” (Lehetőleg ne engedjünk hat csoportnál többet szerveződni a levélíráshoz, mert túl sok időt vesz igénybe a levelek felolvasása és megbeszélése.)

Olvassuk fel Izsméné el nem küldött leveleit!

„Látható – mondja a tanár a levelek meghallgatása után –, hogy Otisz barátsága (szerelme?) talán valamilyen kiutat jelenthet Izsméné számára a végletes magányból.

14. Tanári narráció és zene

„És Otisz, mintegy parancsszóra: jön. Eleinte ritkábban, azután szinte minden nap. A kapcsolat tehát Izsméné és Otisz között lassan komolyra fordul. A látogatásai és a zene együtt járnak: Otisz énekel valami tréfásat, és kitharával kíséri, Izsméné pedig ilyenkor nem szomorú, sőt néha hangosan nevet.”

A tanár (vagy a felkért előadó) megmutatja, mit énekel ilyenkor Otisz.

15. Fórum-színház gondolatok kihangosításával – a tanár egy Kolonoszból érkező küldönc szerepében

A csoport Iszménét készíti fel.

A fórumszínházat előkészítő narráció: „Isméné számára körvonalazódni kezd valamilyen szép jövő, amelyben Otiszt és önmagát látja egy párként. Ami zavaró számára ezekben a fantáziaképekben, az az, hogy nem tudja elképzelni benne a többi városlakót, legkevésbé Kreónt. Ekkor nagy meglepetést produkál az élet. Egy küldönc érkezik tengernyi ajándékkal, hatalmas, díszes kísérettel, és bebocsátást kér 'Isméné hercegnőhöz'. Mielőtt a lány fogadja a messzi földről érkezett küldöncöt, megtudakolja, hogy kicsoda ő, és milyen szándékkal érkezett. Kiderül, hogy Kolonosz királyának követe ő. A király fia feleségül kéri Iszménét. Nemsokára átveszi a trónt, szüksége van egy királynéra. Egyébként is régóta szerelmes Iszménébe.”

A tanár megszervezi a fórum-színházat, és arra kéri a játszókat, hogy ne csupán felkészítsék az Iszménét játszó szereplőt, hanem aktívan közreműködjenek a jelenetben is. Rendszeresen hangosítsák ki Iszméné gondolatait!

A tanár a küldönc szerepében minden érzelmi és racionális érvet felsorakoztat, hogy rávegye Iszménét, azonnal induljon útnak vele. Hogyan dönt Iszméné?

16. A KAR „éneke” és „tánca” (stilizációs játék) két csoportban

A KAR énekének létrehozását előkészítő tanári narráció: „Tudjuk, hogy a kor drámaírói leginkább a kar megszólaltatásával, énekével és táncával ünnepelték vagy siratták el fontos szereplőjüket. Tudjuk azt is, hogy Szophoklész unokája, akit szintén Szophoklésznak hívtak, megírta Iszméné c. drámáját. Sajnos, a szöveg elveszett. Most arra kérlek benneteket, hogy alkossátok meg, írjátok meg, és adjátok is elő a KAR záróénekét az ifjabb Szophoklész Iszméné c. drámájából! Használjátok fel eddigi játékunk minden információját ahhoz, hogy következtetni tudjatok arra, mit énekelhetett a KAR ennek a drámának a végén! Ünnepelt, vagy elsiratott valakit vagy valamit?”

A tanár arra biztatja a csoportokat, hogy próbálják meg az ókori görög drámáknak megfelelően stilizált mozgással előadni majd az általuk írt szöveget. A mozgás természetesen segítsen a hangulat átélésében is!



Melléklet 1.

„Ifjabb Szophoklész jegyzetei ISZMÉNÉ c. drámájához”³

(A nagy tragédiaköltő unokájának jegyzettöredékeit egy athéni egyetemista kereste és találta meg 2003-ban. Saját olvasmányai és fantáziája alapján kiegészítette a töredékeket. Később megtalálta a szerző tervezett tragédiájának vázlatát is néhány szereplő jellemzésével és a kar szerepének javaslatával. Ezt adjuk közre itt szabad fordításban.)

ISZMÉNÉRŐL

Milyen ember Iszméné, amikor az Antigoné-tragédia zajlik?

Isméné nem vonja kétségbe testvére igazát, érzelmileg azonosul Antigonéval, de az előállt szituációban tovább képes életben maradni. Jelleme nem drámai jellem, mert számára fontosabb valami más – saját boldogulása – mint az általa is elismert erkölcsi igazság végrehajtása. (Ugyanilyen szereplő például az ŐR is, aki tudja, hogy halottakat eltemetni kötelesség, de még Iszménénél is jobban félti életét. Ráadásul neki el kell tartania családját is.)

Milyen ember lehet Iszméné a tragédia után?

Történetünk idején 17-19 éves lehet. Rosszul alszik, néha sikoltozik álmában. Sérült, de okos, gondolkodni képes, érzékeny lány. Túlélő típus. Ízig-vérig nő. Néha nagy meglepetést okoz a környezetének hirtelen vállalt hősiességével, áldozatkészségével. Senkiben sem bízik, önmagáról senkinek sem árul el semmit. Zárkózott és titokzatos. Talán többet ért családjának sorsából, mint bárki más. Szeretne élni, boldog lenni. Nincs vágya kitűnésre, uralkodásra. Érti, hogy mi történt a családjában, de nem a múlton mereng, hanem inkább a jövőjén tűnődik. Ugyanakkor befelé él, alig mer kifelé tekinteni. Az őt rendszeresen felkereső Otiszt (az örparancsnok kitharódosz fiát) is alig veszi észre. Kérdés: mit tudhat a Thébai városállamon kívüli világról. Kolonoszban élt ugyan néhány évig, de azok az emlékek már nagyon halványak. Valószínűleg teljesen tájékozatlan, ami a környező városállamokat illeti.

³ Nagyrészt W. I. fikciója a De mi lett Iszménével? című drámafoglalkozáshoz. (A szerző jegyzete.)

Létének, jellemének következményei: csak akkor vállalja vérvonalának kötelezettségeit (Thébai város királynéja?), ha nincs más lehetősége az életben maradásra.

Isméné lehetőségei a tájékozódásra, segítségkérésre; kihez fordulhat Isméné?

A rabszolgájához, Ióhoz? Kreónhoz? Teiresziászhoz? Otiszhoz? A vének tanácsához? A néphez?

Ió a maga módján szereti Isménét, de inkább attól tart, hogy ha úrnőjének baja esik, akkor más, kegyetlenebb gazda rabszolgája lesz. Ió retteg Kreóntól, fél az Órparancsnoktól, és rendszeresen beszámol úrnőjének viselt dolgairól jó fizetségért az Órparancsnok húsz éves fiának (Otisznak).

Ió létének, jellemének következményei: Isméné csak részben bízhat benne, „élet-halál vészhelyzetben” esetleg segítséget is remélhet tőle.

Kreón lelkibeteg. Teljes összeomlása után nincs is remény arra, hogy képes lesz akár uralkodóként, akár emberként bármilyen döntést hozni. Úgy érzi, csődöt mondott uralkodóként, férjként, apaként, emberként. Bizalmatlan mindenkire. Egyetlen ember látogathatja, a királyi őrség parancsnoka, Agapion. Legszívesebben azonban a városállam leghíresebb kitharódosának, Otisznak a játékát hallgatja. Beszélni nem hajlandó, uralkodói hatalmát nem gyakorolja. Erkölcsi és politikai értelemben halott. Mégis ő a király, amíg él, vagy amíg Thébai polgárai nem választanak új királyt – lehetőleg a vérvonal alapján. (Ez utóbbi a törvényeik szerint kötelező.)

Kreón létének, jellemének következményei: Isméné nem bízhat benne. Kiszámíthatatlan, hogy mikor kezd el újra intézkedni. Probléma lehet, hogy (addig is) ki irányítja a várost. Ki dönt a hétköznapi ügyek intézésében egy erős királyhoz szokott városban? Mi lesz, ha Kreón ismét uralkodni kezd? Mit kezd majd az uralkodó a királyi család egyetlen túlélőjével, Isménével?

Teiresziász, a vak jós mindig megpróbálja megóvni az őt befogadó városállamot (helységet, helyiséget, családot) a romlástól, bukástól. Általában aktívan segít a rossz úton járó embereken. Jószeit mindenkinek nehezen fogadja el, mert azok meglepőek, kissé homályosak és ellentmondásosak. Megállapításai, jóslatai azonban mindig helytállóak, de nem részletesek. (Igazságuk sajnos általában csak utólag derül ki, de ez rendszerint az emberek ostobaságán múlik.) Teiresziásznak azonban nem feladata, hogy hétköznapi, csip-csup ügyekben jóslatot mondjon, vagy ítélkezzen. Már az ötödik emberéletet éli a számára Zeusz által engedélyezett hétből. Teiresziász azonban sohasem engedi el a tőle tanácsot kérőt anélkül, hogy alaposan ki ne kérdezné. Legfőbb tájékoztatói lehetősége a hétköznapi világban éppen ez.

Teiresziász létének, jellemének következményei: Isméné hétköznapijaihoz nem tud segítséget nyújtani. Nagy sorskérdésekben tud csak tanácsot adni, tehát ha Isméné életmódja nem befolyásolja Thébai városállam sorsát, a lány semmilyen – számára fontos – információhoz nem juthat tőle.

Otisz

(Ki ez az Otisz Thébaiban? Az a gyanúm, valami kulcsfigura.)

Az órparancsnok értelmes (írastudó, kitharódos) fia máris a vének tanácsának legfontosabb tanácsadója. Apja is tőle kér tanácsot intézkedéseihez, mióta Kreón „halott” a város számára.

Otisz aggódik Isménéért. Korábban már többször is megmentette az életét úgy, hogy a lány nem is tudott róla. Mostanában rendszeresen látogatja. Különleges csemegéket, gyümölcsöket hoz Isménének, és gyakran énekel kithara kísérettel – megpróbálja felvidítani őt. (Lehet, hogy szerelmes a lányba? Vagy ez csupán emberbaráti szeretet? Esetleg jól felfogott érdekei diktálják ezt?) Nyilván nem mindegy számára az sem, hogy miképpen rendeződik Thébai városállam sorsa. Otisz itt akar boldogulni. Ő azt is látja, mennyire sérülékeny a többi ismert város, például Kolonosz. Amennyire közlőrl beelát a városállam ügyeibe és az uralkodói játszmákba, akár király is lehetne egy királyi vérből származó nőt feleségül véve.

Otisz létének, jellemének következményei: Isméné talán bízhat benne, számíthat rá, akár segítséget is remélhet tőle.

A vének tanácsának már régen nincs igazi hatalma. A részletekre – egy boldogságra vágyó fiatal lányra – egyáltalán nem figyelnek addig, amíg rá nem kényszerülnek. Most a legfőbb problémájuk Kreón viselkedése. A nagy erőt képviselő testőrség és a katonaság csakis az uralkodó parancsát teljesíti. A Vének Tanácsának tagjai „nem nyilatkoznak”, tulajdonképpen „eltűntek”. Féltik a saját és a szűkebb-tágabb környezetük életét. Tanácsot adni senki sem vállalkozik; ahogy a korábbi vészhelyzetekben sem. Ők is „túlélnek”, nem tudnak és nem is akarnak tenni semmit. Kívárnak.

Isméné emléke szerint: komolyabb véleménynyilvánítás/ellenállás nélkül hagyták meghalni Antigonét, Haimónt, Eurüdikét, és tőlük belepustulhatott volna a város bármilyen külső vagy belső támadásba.

Létük, jellemük következményei: Isméné nem bízhat bennük, nem számíthat rájuk, semmilyen segítséget nem remélhet tőlük. Esetleg akkor, ha uralkodóként lépne fel, és rájuk parancsolna, hogy mit tegyenek, hogyan

gondolkodjanak. (Szerencsére a vének tanácsa sem támadja vagy bántja Iszménét; egyáltalán nem foglalkozik vele.)

A „nép” – a városi polgár – csak saját magával törődik. Minden nap meg kell küzdenie azért, hogy legyen hol laknia, hogy meg tudja védeni magát a tolvajok, rablók ellen, és képes legyen úgy támogatni a várost (a királyt?), hogy érdemes legyen Thébai városállamban élnie. Ha ez nem sikerülne, azonnal áttenné „telephelyét” más városállamba, ahol jobban tudna érvényesülni (például Kolónoszba). A thébai polgár jelenleg nagyon szeret itt élni, mert – egyelőre – béke van, jól megy a kereskedelem, senki nem szól bele az életébe, nincsenek különleges királyi parancsok, rendeletek. Mióta Kreón „háttérbe vonult”, és mindenben csakis az Örparancsnok intézkedik, azóta nyugalom és rend van Thébai városállamban.

Létük, jellemük következményei: Iszméné aligha bízhat bennük, nem valószínű, hogy számíthat rájuk, segítséget nem remélhet tőlük. Akkor sem biztos, ha uralkodóként lépne fel, és rájuk parancsolna, hogy mit tegyenek, hogyan gondolkodjanak. Szerencsére őt egyelőre nem támadják vagy bántják. Nyilván van azért véleményük a Kreón palotájában „rejtőzködő” királylányról, aki olyan ritkán látogatja meg az agórát.



Melléklet 2.

Tájékoztató Thébai városállam történetéről

(Forrás: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Thébai>)

Thébai (Θήβα vagy Θήβαι) az ókori Görögország egyik, a Boiótiai-síkság legjelentősebb városállama volt. Nevének többes számú alakja, mint sok más polisz esetén is, arra utal, hogy több falu, kómé egybeolvadásából született. Valószínűleg főnóciák alapították, akikhez később Thesszáliából beözönlő eol származású beótok csatlakoztak. Lassanként Théba magához ragadta a vezérszerepet a Boiót szövetségben, hatalmát azonban elsősorban a gyengébbek elnyomására használta. Üldözte a demokráciát, saját alkotmánya szigorúan arisztokratikus, külpolitikája a legnagyobb mértékben önző volt. A perzsa háborúban Plataiainál a perzsák oldalán harcolt Athén és Spárta ellen, a perzsa háború után pedig a nemzeti eszmét egy teljes századon át feláldozta az Athén elleni vak gyűlöletnek. A peloponnészoszi háború után elszakadt Spártától, és nagy hévvel vett részt az ellene alakult szövetségben. A leuktrai csatában (i. e. 371) nemcsak felülkerekedett, de egyúttal az egész Görögország fölötti hegemoniát is megszerezte, és Epameinondas haláláig meg is tartotta. Phókisz elleni vak gyűlöletében lobbantotta lángra az egész Hellasz végromlására vezető phókiszi vagy szent háborút (i. e. 356 – i. e. 346), mi több, beavatkozásra szólította fel II. Philipposz makedón királyt, aki az i. e. 355 évi kemény ostrom után csaknem teljesen lerombolva, olyan csapást mért a városra, melyet Théba soha többé nem tudott kiheverni. Amikor Sulla i. e. 86-ban elragadta Thébától régi területének felét, annyira megfogyott, hogy lassanként már csak a Kadmoszról elnevezett régi fellegrárnak a helye volt beépítve. Théba helyén ma a Thiva nevű kisváros található.



Melléklet 3.

A kithara a képi ábrázolások tanúsága szerint a dobozlírák családjába tartozó pengetős hangszer, teste lapos, belül üreges, anyaga fa. A geometrikus, de később gyakran az archaikus kor vázaképein is alul ívelt, félkör vagy sarló formájú; ezt a hangszerváltozatot a hangszertudomány bölcsökitharának nevezte el, megkülönböztetve a klasszikus kori, nagyjából trapézforma testű, alsó részén egyenes kitharától. Az előbbi gyakran a homéroszi eposzok phorminx nevű hangszerével azonosítják, az utóbbi a szűkebb értelemben vett görög kithara.

A kithara főbb részei

A kithara hivatásos férfi muzsikusként hangszere, akik a vázafestményeken különleges, díszes öltözetet viselnek. Az énekét kitharán kísérő zenészt kitharódosznak nevezték, a hangszeres szólót kitharisztésznek. Gyakran szerepeltek zenei versenyeken, a püthói játékokon, az Athéni Panathénaia-ünnepen. Vallási ünnepeken, felvonulásokon a kitharát sokszor auloszok kíséretében szólaltatták meg. Az ókori görög tragédiák kórusait, táncelőadásait is kísérte, Szophoklész maga is híres kithara-játékos volt. A vázaképek a hivatásos zenészek koncert-kitharáját sohasem ábrázolják nők kezében (még múzsa sem pengethetik), ez alól csak Athéné és Niké kivételek.

(Forrás és fotó a kitharáról: http://hu.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1jl:Kithara_r%C3%A9szei.jpg)





**Dorothy Heathcote a Káva Kulturális Műhely szervezte mesterkurzuson.
Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ,
2009. április 6.
*Kaposi László felvétele***