

a színházi befogadás fejlesztése, és a néző- és utánpótlás nevelés, amellelt, hogy a kötelező olvasmányokat is igyekeznek levenni a polcraól és a gyermekek kezébe adni.

Habár korántsem drámapedagógia, ami történik azért meglepő hatásokkal már találkoztak az elmúlt egy évben kollegáink. Petőfi A helység kalapácsa című művének játéka közben sikerült megtalálni két olyan fiút, akik amúgy is konfliktusban álltak egymással így a Szélestenyerű Fejenagy és Harangláb karakterében kis híján sikerült valóban megverekedniük, de a színészek szerencsére jól tudták kezelni a helyzetet. Mivel itt a könyv lapjaiból hús-vér figurák keletkeznek, a papírlapról valós három dimenzióba kerülnek esetenként a konfliktusok is. Ezekre a lehetőségekre a színészek is külön felkészülnek, és a rendezővel átbeszélnek tapasztalataikat minden óra után.

A RendhagyÓra a Békés Megyei Önkormányzat támogatásával jut el a Békés megyei iskolákba. Az iskolák egyelőre ingyen igényelhetik a részvételt a programban, de a fenntartó térítéses rendszerben képzelel el a folytatást, amely országszerte is elérhetővé válik. Az érdeklődés és a visszhangok az elmúlt egy évben határozottan jónak mondhatók, a RendhagyÓrák a színészek számára is kifejezetten tanulságosak, hasznosak.

Köles István Jr.

Utópia Kollégium

a Krétakör 2010 tavaszán lefutott iskolaprogramja

2009 nyarán a *Krétakör* felkérést kapott, hogy vegyen részt a *Pécs 2010 Európa Kulturális Fővárosa* eseménysorozatban. Ennek köszönhetően született meg a *Krétakör Majális* elnevezésű program, melynek egy fiktív történeten alapuló, másfél hónapos csapatjáték, az *Utópia Kollégium* is részét képezte. Ennek – nagy megtiszteltetés – én lehettem a programfelelőse.

A játék alapvető célja a *Krétakör Majális* megfontolásaiból táplálkozott, azaz, hogy az *Európa Kulturális Fővárosa* program által kevésbé érintett társadalmi csoportok, valamint helyszínek kerüljenek a középpontba. Ennek megfelelően céljaink a következők voltak: 1. Minél több iskolából vegyenek részt a diákok! 2. Ismerjék meg jobban Pécsét, alakuljon ki egyfajta viszonyulásuk saját környezetükhöz! 3. Váljanak képessé arra, hogy önmagukat szervezni tudják, legyenek képesek a csoportmunkára! 4. Tanulják meg megfogalmazni problémáikat, és azután tanulják meg mindezt kreatív formában feldolgozni, hatni rá!

A játék alapjául egy fiktív történet szolgált, melyet lényegében *Gulyás Márton* kollégám, a *Krétakör Majális* projektvezetője dolgozott ki. Ebben valós és fiktív elemek keveredtek, ami a diákok által a filmekből, sorozatokból, játékokból jól ismert titokdramaturgián alapult. A történet szerint 1926-ban *Jaroslav Jicinsky*¹, cseh-morva bányamérnök az általa tervezett Széchenyi-akna átadásával egy időben megalapította az Utópia Kollégium nevezetű titkos társaságot. Az Utópia Kollégium (rövidítése: UK) feladata a Jicinsky által az akna területén elrejtett Gép működésének biztosítása volt. Ez az ún. *transzhumán* gép a számítógépek korát megelőző, hatalmas méretű tárhely volt, mely azt a célt szolgálta, hogy az utókor számára a belé táplált pozitív tapasztalatokat, intelligenciákat megőrizze. A Gép működésének azonban alapfeltétele volt a nagy mennyiségű szén, belső energiájának biztosítására, ezért lett végleges helye a szénben különösen gazdag Széchenyi-akna. Azonban a II. világháború során, majd a későbbiekben is folyamatosan akadozott a Gép ellátása, így kénytelen volt a működéséhez szükséges energiát más szén alapú anyagokból kinyerni. A benne raktározódott tudás folytán pedig képessé vált beépülni a sejtekbe, és így az ember viselkedését és gondolkodását is meghatározni. Az Utópia Kollégium tagjai emiatt többször is igyekeztek megsemmisíteni a Gépet, különböző bányarobbantásoknak álcázva a kísérleteket, azonban egyik sem bizonyult sikeresnek. A megrendült Utópia Kollégium sorsát a bányabezárás tette véglegessé, amikor a Kollégium is feloszlatta magát és a Gép végképp kontrollálhatatlanná vált. Így egész Pécs területén fejt ki tevékenységét, és ott okoz kárt, ahol csak teheti. Az Utópia Kollégium leszármazottai a megtalált feljegyzések alapján az ezredforduló környékén azonban rekonstruálták Jicinsky és a Kollégium történetét. Felfedezték az akna titkát és ennek alapján rájöttek arra, hogy mára a Gép gyakorlatilag minden városlakó tudatába befészkelhette magát – így az övékébe is. Ezért csakis a tudat feletti kontroll visszaszerzésén keresztül lehet legyőzni a masinát, ehhez pedig kritikus mennyiségű kreatív energia koncentrálására van szükség. Így az Utópia Kollégium elhatározta, hogy újjászervezi magát és a legfiatalabb, de

¹ Jaroslav Jicinsky (1870 – 1959), 1913-tól 1931-ig a Dunagőzhajózási Társaság felkérésére a pécsi szénbányászat megtervezője és kialakítója volt.

már kreatívan gondolkodni képes generációból toboroz új tagokat, hogy a folyamatos kreativitás fenntartásával megküzdjön a Gép pusztító hatásával szemben.

A program hivatalos úton történő kihirdetése ugyan kudarcot vallott – huszonhárom középiskolából mindössze egy jelzett vissza, – de szerencsére Vatai Éva, valamint az Indit Közalapítvány segítségével sikerült pécsi drámapedagógusokkal, illetve szociális munkásokkal találkozunk, akik révén összesen tíz iskolából jelentkeztek diákok. A programról személyes megkeresés útján értesültek – levetítettük nekik Jicinsky fiktív segélykérő üzenetét, illetve elmondtuk, hogy aki az összes feladatot megoldja, Kollégiumtag lehet és részt vehet egy három napos alkotótáborban, melyből kettő tanítási napra esik. Ezt követően a diákok első feladata az volt, hogy regisztráljanak. Ehhez egy régi típusú – ún. konzolalapú – honlapon kellett megválaszolniuk egy kérdést. Miután begépeltek a helyes választ, automatikusan elindult egy, az UK-ról szóló áldokumentumfilm, melyet végignézve lehetőségük volt regisztrálni. Első feladatként a Gép pusztítását kellett dokumentálniuk. Ez jelenthetett esszét, fotósorozatot, videót, bármit. A mi részünkről fontos elv volt, hogy a játék során ne alkalmazzunk minőségi szűrőt, ennek köszönhetően a 108 regisztrált diákból 54 oldotta meg a feladatot. A következő fordulóban minden kollégista-jelölt megkapta egy másik kollégista-jelölt álnévét, valamint iskoláját, továbbá egy GPS-koordináta felét. Meg kellett keresniük a társukat, majd az egyesített koordináta alapján elmenni a megadott helyre, hogy ott átvegyék Jaroslav Jicinsky az utókornak készült hangfelvételét. Ez alapján meg tudták válaszolni a honlapon őket váró kérdést, aminek köszönhetően egy újabb videóban értesülhettek a következő, harmadik feladatról. Ennek során egy UK-logóval ellátott pólót kellett készíteniük, majd azt a pécsi Árkád Bevásárlóközpont előre meghatározott helyén, adott jelre láthatóvá tenni és a következő jelig lemerevedve állni. Akik ezen az ún. *flash mobon* részt vettek, eljöhettek az UK beavatására, ahol az UK régebbi tagjaival, többek között a Krétakör, valamint a programban szintén résztvevő *Labor Szociális Szövetkezet* munkatársaival köszöntöttük, és UK-logós kitűzővel kollégistáknak neveztük ki őket. Utolsó feladatként a maguk által kialakított csoportoknak kellett egységes témakörben egy perces videót készíteni a 70 év múlva élő kortársaknak. Az üzenet lehetett pozitív, negatív, amit fontosnak tartottak elmondani. Mindenki, aki ezt teljesítette – végül összesen harmincötven – részt vehetett a háromnapos alkotótáborban, a Széchenyi-aknáánál. Az alkotótábor – amelyet *Juhász Bálinttal*, valamint *Schilling Árpáddal* hárman vezettünk – célja a játék végének, egyben a *Krétakör Majális* programsorozat csúcsprogramjának is számító május elseji performansz létrehozása volt, amely a Gép megjavítását jelentette.

Fél évvel az esemény után fókuszcsoporthoz beszélgetést végeztünk a résztvevő diákok egy részével, amelynek alapján elmondhatjuk, hogy a program sikeres volt. Mindannyian egyértelműen azt nyilatkozták, hogy ismét részt vennének benne és ajánlanák másoknak is. A program kapcsán azt is megerősítették, hogy ezt egy lehetséges tanulási formának tartják. Arra a kérdésre, hogy ki, mit tanult belőle, eltérő válaszokat adtak, de mindegyikben közös volt, hogy valamiféle képességet említettek meg. A program pozitívumai kapcsán nagyon sokféle élményt tettek szóvá. A legpozitívabb visszajelzés talán az volt, hogy mindegyikük más felkészítő feladatot tartott legjobbnak, ezenfelül meghatározó élmény volt mindenki számára a bánya és bányász múlt miliője, továbbá Schilling Árpád, illetve a Krétakör részvétele.

Ami szintén fontos visszajelzés volt a programra nézve, hogy válaszaikban mind megjelentek azok a gondolatok, amelyeket korábban célként tűztünk ki. Azaz sikerült őket szorosabb viszonyba hozni Péccsel, erősíteniük az önálló gondolkodásukat, bebizonyítani, hogy a kreativitás nem minőségfüggő fogalom, nem feltétlenül társul „művészi” tevékenységgel. Rá tudtuk őket venni, hogy összedolgozzanak, csapatban gondolkodjanak, még ha nem is ismerik a másikat. Ez különösen fontos, hiszen a diákok rendkívül vegyes háttérrel rendelkeztek. Voltak művészeti iskolából, de műszaki, illetve egyházi iskolából érkező diákok is.

A program sikerének okai közül az egyik legalapvetőbb tényező, hogy sikerült olyan formanyelvet, dramaturgiát, játékkeretet kialakítani, ami a középiskolás réteg számára ismert és ezáltal komfortos volt. Az a titokdramaturgia, amit a Harry Potter, a Da Vinci-kód, illetve a különböző tévésorozatok és számítógépes játékok világából ismernek, ebben a játékban élővé vált, és ez a fajta megtestesülés, úgy gondolom, zsigerileg izgalomba hozta őket. Mi ezt igyekeztünk a hang- és videófelvevételekkel az előzőekhez minél hasonlatosabbá tenni, melyben tagadhatatlan érdemei vannak *Fancsikai Péternek*, aki ezen anyagok kialakításáért volt felelős. Ennek kommunikálásában és egyáltalán a kommunikációban nagy segítséget jelentett a szervezők és a résztvevők közötti kis korkülönbség. Ez lehetővé tett egy olyan csoportműködést, ahol nem hierarchiából fakadtak a különbségek, hanem funkciókból adódtak. Ez az egyenjogúsító hozzáállás a részünkről és Schilling Árpád részéről nagyon pozitív visszhangra talált, amely lehetővé tette, hogy a diákok saját megfontolásból, az ötleteiket felvállalva vegyenek részt a programban. Természetesen nagy szerepe volt annak is, hogy nem vezettünk be minőségi kvalifikációt, ami ez esetben csak görcsöket okozott volna. A jó csapatmunka és a mentortanárok segítségével túl még meg kell említeni, hogy egy

olyanfajta tanulási folyamatot mutattunk meg, ami képességet igyekezett fejleszteni, nem tudást, és ami ilyenformán eltérő volt az iskolai gyakorlattól.



Tóth Ridovics Máté felvétele

Fel kell hívni a figyelmet azonban a program gyengeségeire is. Módszertanilag mindenképpen hibás pontja a programnak az utánkötés hiánya. A megteremtett ideális körülmények, bizonyos kompetenciák fejlesztése után mindenképp szükség lett volna gyakoroltatni a kialakult képességeket más körülmények között. Fontos lett volna leválasztani ezeket a kompetenciákat, illetve a kialakult gondolkodásmódot a programról, a történetről, és visszavezetni a résztvevő diákokat saját környezetükbe. Erre bizonyos körülmények hiányában azonban nem volt lehetőség. Egyrészt a program projektjellege miatt, ami mind határidőben, mind anyagilag komoly kötöttséget jelentett. Másrészt alapvető problémát jelentett az is, hogy a stábtól senki sem volt pécsi, aki magára vállalhatta volna, hogy továbbviszi a programot. Az utánkötés, az újabb találkozások, a feladatok hiányát jelezték a diákok is.

Mindezek ellenére azt gondolom, hogy az a fajta ív és játékkeret, amit az *Utópia Kollégium* felvázolt, adekvát és potenciális formája lehet a pedagógiának. Egy olyan iskolaprogram lehetőségét mutatta fel, aminek alapját a középiskolások részéről ismerős narratíva adja. Ezért is fontos megállapítani, hogy egy ilyenfajta iskolaprogram alacsonyabb korosztálynál nem működhetne sikeresen – részben az önállóság, illetve bizonyos gondolkodásbeli képességek hiánya miatt. Ugyanakkor fontos azt is hangsúlyozni, hogy a középiskolások körében már hangsúlyosan van lehetőség a narratíva és a valóság közti kapcsolatról beszélgetni. Ők már képesek megfeleltetéseket, elvonatkoztatásokat tenni és így a történet metaforikus aspektusait is értelmezni, amire egy kisebb korosztály még nem lenne képes. Ez pedig alapjaiban tartozott hozzá ehhez a programhoz. Hiszen a fikción keresztül modellezte a valóságot, és éppen az elvonatkoztatás révén sikerült a mindennapi életre vonatkoztatható megállapításokat nyerni. Ez az a tulajdonsága, amely révén mint drámapedagógiai program beszélhetünk róla, hiszen azokhoz hasonló technikával élt. Az *Utópia Kollégium* során is egy valós problémát modelleztünk egy történeten keresztül, majd annak végeztével elemeztük azt és a valóságra vonatkoztatható megállapításokat tettünk – többnyire a táborban történt beszélgetések során. A csapatjáték méreténél fogva azonban további beszélgetésekre, elemzésre lett volna szükség. Ennek ellenére úgy gondolom, szép eredményt ért el a csapatjáték, és mindezzel a tapasztalattal létre lehet hozni egy olyan programot, amely további képességek kialakítására és elmélyítésére képes.

Tarr Ferenc