

jük, és/vagy lerajzoljuk. Összehasonlítjuk „képeinket”, azon munkálkodunk, hogy megkeressük a történethez, a szereplők karakteréhez, a mondanivalóhoz legjobban illő képeket. A képzelet határtalanra nyitása a báb típusok megválasztása során érzékelhető. Lázban égnek a gyerekek, terveznek, rajzolnak, különböző anyagokkal ismerkednek, melyek között épp úgy jelen van a textil, mint a papír, a csipke, a műanyag és a rengeteg természetes forma. Még nincs báb a kezükben, de már „érezik”, akarják. Tárgyjátékkal felépítünk egy-egy karaktert a meséből, kapcsolatokat teremtünk a tárgy és tárgy között, azaz viszonyokat alakítunk ki a majdani szereplők között. Még nincs szöveg sem, de a fókuszkérdés, a legfontosabb mesei kérdés már kialakult. E köré építem az összes további drámás és bábos játékot, melyek a mese dramatizálásához vezetnek majd.

A bábtechnika kiválasztásában a döntő szó az enyém, hiszen ismernem kell az életkori sajátosságokat, a csoportom fejlettségét, a társaskapcsolatok mélységét is. A bábok elkészítése is rám vár, de mindig figyelembe veszem a gyerekek addigi ötleteit, hiszen a humor, az érzéletes ábrázolási szabadság legtermészetesebben a gyermekekből fakad. A tárgyalkotás részlépéseibe bevonom a gyermekeimet, megmutatom nekik a félkész bábokat, hogy lássák a szerkezeteket, vizsgálják meg a mozgatási lehetőségeket, illetve a báb öltöztetésénél hasznos tanácsaikat szívesen veszem.

A mese szövegét szükséges dramatizálni, át kell írnom párbeszéd formába. A próbák közben adódhatnak helyzetek, melyek a szöveg módosítását kívánják, de fontos a nagyon átgondolt, dramatikus szituációkra, akciókra bontott szöveggönyv. Azt is lényegesnek tartom, hogy a szöveg könnyed legyen, ne okozzon sem az értelmezése, sem megtanulása nehézséget a gyermekeknek. Szeretem, ha a szöveg tanulása során beépülnek a gyermekek saját mondatai, a változtatási javaslatukat megvitatjuk, majd döntünk. A végső szövegváltozatot magam készítem el, hiszen az eredeti fókuszkérdéstől (amiért a kiválasztott mesét úgy dramatizáltam, ahogy) nem hagyom eltéríteni magam.

Mire készen vannak a bábok, minden gyermek tudja, hogy melyik szereplő szeretne lenni, hogyan néz ki az ő bábja. Mielőtt azonban a szereposztást végleg eldönténénk, mindenki kipróbálhatja a bábmozgatást. Ez megerősíti, vagy eltántoríthatja a gyermeket annak a szerepnek a vállalásától, amit elképzelt magának. Ha egy érzés kifeje-

zése vagy egy cselekvés megjelenítése nehéz a bábval, akkor ismét segít a drámajáték. Egy mozgásos gyakorlat során mindenki lehetőséget kap arra, hogy saját testével gyakorolja a mozdulatok kifejező erejét, algoritmusát, a test anatómiájának, táncának varázsát. Megfigyeljük egymás mozdulatait, testtartását, testritmusát, megbeszéljük ki mit észlelt, hogyan tudnánk még mélyíteni, árnyaltabbá tenni, kié volt a legkifejezőbb, és ezt ültetjük át a bábura. Érdekes tanulási út ez a gyermekeknek, felfedező út a javából: a saját testtől, az élő test megfigyelésétől a bábura transzponált mozdulatig való eljutásig. Ehhez az alkotói folyamathoz remek eszköz a tükör használata. Látják magukat, korrigálni tudják azonnal a mozdulatokat. A kívülről való rálátás magamra és a bábomra igazán varázsos hatást vált ki belőlük.

Amikor már szövegrészeket is próbálunk, akkor a hangokat, hangtónusokat keressük, azokat, amelyek az adott karakterhez a leginkább illenek. Tapasztalataim szerint, amire idáig eljutunk, mindenkiben letisztul a neki való szerep. Nincs sértődés, harag megbántódás. Olyan is előfordul, hogy a gyermek maga kéri az untermán szerepet (kelléket adogat, paravánt mozgat, díszletet tart, fényt kapcsol, függönyt húz...). A próbák során mindig hangsúlyozom, hogy az előadás résztvevői olyanok, mint a *gyöngyszemek* egy nyakláncan. *Ha a lánc elszakad, minden szem legurul, a legnagyobb és a legkisebb is.* Tehát mindenki egyformán fontos.

A bábos próbák minden mozzanatában – a térkihasználásban, a jelenetek próbáiban, a dinamikai, a technikai megoldások gyakorlásának idején, a jelenetek összekapcsolásánál – eljuthatunk egy olyan pontra, ahol megakadunk, tanácsstalanságot érezhetünk. Ilyenkor nagy segítséget jelenthet, ha letesszük a kezünkben a bábokat, és egy odaillő drámajátékkal segítjük a tovább haladást. A fantázia, ritmus, ügyességi, tájékozódási, helyzetfelismerési, utánzó, lazító, kommunikációs, kapcsolatteremtő, bizalmi, nyelvi, ön-és partnerérezkelő, rögtönzéses játékok közül melyiket választom attól függ, hogy mi a megakadás oka, mire szükséges ráerősíteni, vagy éppen árnyalni, pontosítani, vagy oldani.

Fontos, hogy a csoportvezető tarsolyában legyenek ilyen játékok, hiszen ezek átlendítik egy átmeneti megtorpanáson a gyermeket, aki sokat tanul, tapasztal, s a legfontosabb, hogy bizalma, öröme megmarad, továbbra is velünk marad!

Bábos élményjátékok

Vass-Eysen Ábel

A tanulmányban kedvenc bábos játékainkat szedem ujjhegyre két csoportban. Ezeket az élményeket, mint bábos játészó én is megtapasztalhattam a Báron Laci bácsi tanyáján szervezett nyári bábos táborokban, óvodás korom óta Szirtes Józsefné Ancsa néni bábszakkörében, Debreczeni Tibor tanár úr élménygazdag foglalkozásain a Nagykőrösi Református Tanítóképző Főiskolán, valamint a Győrben és Kecskeméten eltöltött drámás tanulmányaim alatt.

Az első blokkban (ÉLMÉNY-TÁR) bemelegítő, önmagában is élményt adó játékainkat írom le. A feladatok célja a bábos eszköztárának gazdagítása, élmény- és tapasztalatszerzés. Ezen gyakorlatok során szerzett „rutinból” jól tudunk építkezni a produkciók során.

A második részben (ÉLMÉNY-SOR) azt a folyamatot vázolom, hogyan juthatunk el a meseolvasástól a kész bábjáték megvalósításáig. Hogyan hívhatjuk segítségül a társművészeteket. Milyen lehetőségeim nyílnak mint csoportvezetőnek, hogy az előadáskészítés folyamata ne ismétlőpróbák sorozata, hanem örömteli építkezés, folytonos fejlődés, élménygazdag folyamat legyen. És az elkészült produkció, játék, előadás bemutatása felszabadult ünnepe, záró eseménye legyen az előtte lévő munkafolyamatnak.

ÉLMÉNY-TÁR

„Az én gazdám”: Alapkérdés: A gazdád mikor nevetett utoljára egy jót? Mi volt a mai legizgalmasabb élménye? Stb.

A kérdésre a játészó bábjá mesél. A gyakorlat során jó lehetőségünk nyílik a bábmozgatás, a színpadi beszéd rutinszerű, közvetett elsajátítására. A figura ülhet az ölkben, vagy a játészók szék mögöl mozgatják a figurát a szék ülölapjából színpadot képezve, de egy letakart kisasztalkát is betehetünk. Ügyes, gyakorlott bábo-soknál nehezíthetjük a helyzetet megkötésekkel: Meséljen úgy a figura, mint egy tévébemondó / Víz alatti bűvár / Nagy ricsaj van körülötte / A moziban a film alatt súgja a társának / stb.

„Találkozunk!”: A gyakorlat során mimézis nélküli figurákat használunk, melyek nem fejeznek ki sem érzelmeket, sem karaktert, sem státuszt. A tér letakart kisasztal, vagy két szék egymás mellett. Ez is játszható körben ülve, az éppen aktuális két játészó megy az asztal vagy székek mögé. A gyakorlat során érdemes megkötéseket alkalmazni, mint például: mindkét játékosnak egy-egy mondata van / csak mozgással jelenítsék meg az adott helyzetet.

Jelenítsétek meg, hogyan találkozik: király-szolga / két herceg, vagy hercegnő, herceg és hercegnő / macska az egerrel, akik sosem látták még egymást / két rivális / két jó barát, akik hosszú idő óta nem találkoztak / diák a tanárral, aki nem javította ki két hete a szorgalmi feladatot / tanár a diákkal, aki nem adta be a feladatát.

„Stop-tánc” típusú játékok: A játészók által választott figurák szabadon mozognak zenére, ha a zenét megállítjuk vagy cseréljük, a szünet erejéig megmerevednek a bábo. A játék tarkítható megadott érzelmekkel: a következő körben folytassák a járást úgy, mint aki: most nyert a lottón / fél valamitöl / megtalálja a kincset / fáradt / durcás / túlmozgásos/ lökdösödő stb.

Ezekhez a gyakorlatokhoz ritmushangszerekkel mi is alkothatunk akusztikai háttérrel, zenét. Nagy figyelmet és összpontosítást igényel az adott mozgás hangszerrel való lekövetése. Ugyanekkorá kihívást jelent az is, hogy a játészó és a figura kövesse a zenét. Érdemes játszani a hangszerváltás lehetőségével, a tempó növelése vagy csökkentése, a szünetek rövidsége, hosszúsága is izgalmas játéokra nyit lehetőséget.

Mikrojeleneteket is színesíthetünk kreatív zenei eszközökkel, ritmushangszerekkel. Például: találkozás, veszekedés, bujdosás, kincskeresés, -találás.

Összejátészó: Ez a játék a bábo legfontosabb képességére hívja fel a figyelmet, a játészótársak közötti összhangra. Egy figurát mozgatnak közösen. Érdemes bunraku típusú figurával kezdeni. Alapszabály, hogy a fej mozgatója a figura jobb keze is. A többi rész a figura mozgathatóságától függően szabadon variálható.

Izgalmas játéklehetőséget nyújt, ha figuránk egyes testrészei külön állnak egymástól, úgynevezett mozaik figurákat alkotva: cápa test-fej-farok / kakas farka-teste-taraja / antropomorf figurák esetén fej, 4 végtag és a test külön mozgatása. Ugyanezt megtehetjük a díszletelemekkel, kellékekkel is. A tárgyakkal és azok részeivel való animációs játékokra csak a bábművészet képes: házak téglái / ház ablaka mint szem / virág szirmai / nap sugarai / kancsó füle / doboz szája stb.

Jó lehetőséget adnak az egymásrataltság megélésére a színes kesztyűkböl alkotott játék is. A kéz finom mozgásának gyakorlásához alkothatunk virágokat, pillangókat saját kezeinkből. A társakkal való játéknál építhetünk szívárványt, kaput, napot, napot eltakaró felhőket, sokszirmú virágokat, palotát, szekeret stb. A feladat során zenei elemeket, betéteket is alkalmazhatunk, majd az egyes mozgássorokat rögzítve máris kis etűdöket hoztunk létre.

„Megmozgató”: A kedvenc tárgyanimációs gyakorlataink közül néhány: A térben tárgyak hevernek, karaktereket, hangulatokat, érzéseket párosítunk hozzájuk. Találkoztatjuk őket, rövid improvizációkat hozunk létre. A tárgyak lehetnek tematizáltak, de keverhetjük is például a konyhaeszközöket az irodaszerekkel. Több tárgyböl is alkothatunk egy figurát, melynek sajátos mozgását és hangját forgószínpadszerűen mutatjuk be egymásnak.

„Leplező”: Minden játékos kap egy kendőt, melyből az adott instrukciók alapján figurát képez (hercegnő, boszorkány, katona, kígyó, kisbaba, sárkány, madár stb.) Ezek után szabadon választott figurát képeznek. Az így alkotott figurák bemutatkoznak egymásnak, összevesznek, kibékülnek, megbocsájtanak egymásnak és így tovább.

A gyakorlatot érdemes először mindig egyszerre játszani, így az esetleges gátlások hamarabb feloldódnak, mert éppen mindenki a saját alkotási folyamatával van elfoglalva. Később érdemes forgószínpadszerűen játszani, amikor már izgalmas figurák, helyzetek jöttek létre.

Kedvenc gyakorlatunk, amikor egy nagy lepedőből építünk egy kötött vagy szabadon választható figurát 4-5 fős csoportokban. Fontos megkötés, hogy az egyes figuráknak hangjuk és mozgásuk legyen. Minden megkötésben minden játszóknak részt kell vállalnia.

„Mit látsz, Móric?” Az egyik legkedvesebb játékunk a „Mit látsz, Móric?” Értékelő, önértékelő, visszajelző, záró gyakorlat. Móric, az egyik csoportban, osztályban lévő figuránk, társunk (neve minden csoportban más, olyan név, ami nincs a csoportban). Móric megfigyelte az egész foglalkozást, tanítási órát, szakkört, napot. Az alkalom végén, vagy adott pontján Móric lemászik és feltesszük neki a kérdést: Mit látsz? (Vagy: Mi volt a legizgalmasabb? Milyen tanácsot adnál nekünk? Miért dicsérsz meg bennünket? Mi volt a legszebb? stb.) Móriccá válva a játszó saját magukra, csoportjukra, osztályukra reflektálnak az adott kérdések tükrében.

ÉLMÉNY-SOR

Hat lépésben összegzem azt a folyamatot, hogyan feldolgozunk egy már kiválasztott mesét, történetet, témát és jutunk el a bemutatóig. Fontos szempont volt mindig számomra, hogy mindig legyen valami új. Ha van is forgatókönyv, ne csak a betanulás és a lejátszás legyen a cél. Építkezzünk folyamatosan, legyen lehetőségünk a játékba az újonnan jött ötleteket beépíteni. Adjunk teret a kísérletezés lehetőségének. Minden alkalommal történjen valami új, amit hozzá teszünk, amivel építjük a játékunkat. Az egyes lépésekre általában 3-4 alkalom jut.

A bábkészítés a felkészülő munka során folyamatosan zajlik. A „próba-folyamatok” bő kétharmada alatt folyamatosan készülnek, épülnek, szépülnek a bábok, a kellékek, a díszletek. A félkész vagy csak fejből és végtagokból álló figurákat folyamatosan használjuk. A játék során folyamatosan alakul ki, hogy milyen kellékek szükségesek, mire kell, hogy képes legyen, mely tárgyakra van szükség.

A történetválasztás: Az első alkalmakra 2-3 témával, mesével készülök. A történetekből, témákból tablókat készítünk kiscsoportokban. Mit üzen nekünk a történet? Megjelenítjük a legizgalmasabb jeleneteket. Interjút készítünk a főhőssel. A gyakorlatok alatt elegendő visszajelzést kaphatunk, melyik téma érdekli a játszóinkat, mi az, ami motiválja őket. Megszületik a döntés, merre megyünk tovább.

Játék a szereplőkkel: A kiválasztott történet szereplőivel ismerkedünk meg. A *szerep a falon* technikával összegyűjtjük külső és belső tulajdonságaikat, legkülönlegesebb külső és belső ismertetőjegyeiket, különleges képességeiket. Ezek az információk nagyon sokat segítenek majd a figurák, bábok (korábban említett) végleges elkészítése során is. Másik kedvenc játékunk az *interjúkészítés*. Minden szereplő átésik ezen a rítuson. Ennek köszönhetően igazán jól megismerhetjük a figurát. Az egyes interjúk végét mindig egy kulcsmondat, közösen megfogalmazott, de a szereplő által kimondott „én” üzenet zárja.

A „négy” sarok: A történet legfontosabb pontjait keressük. Leginkább tablókkal, fotósorozatokkal, állóképekkel dolgozunk. Az egyes képekben sokszor használjuk a *belső hang* konvenciót. Itt az adott pillanatban tudja az egyes szereplő kihangosítani érzelmvilágát, gondolatát. A sarokpontok megállapítása után ezeket rögzítjük tényleges fényképek formájában is. Sokszor visszaidézzük. Ebben a folyamatszakaszban többször váltjuk az élő szereplővel és a figurával való játékot. A sarkalatos pontok főbb szereplőinek *napló vagy blog-bejegyzéseit* is el szoktuk készíteni, melyek még jobban segítenek a szereplőkkel és a történettel való azonosulásban.

Berendező: Ez a szakasz a már eddig megismert szereplőinkre és sarkalatos pontokra épít a már megfogalmazott üzenet tükrében. Berendezzük a helyszíneinket. A történetet helyszínek szerint osztjuk fel, és hozzá rendeljük az egyes szereplőket is. Tervező bizottságokat alakítunk kiscsoportokban. Ők rendezik be az egyes helyszíneket. Első körben jelzésekkel, gurigákkal, bármilyen más tárggyal építjük be az egyes tereket. Ezután a bejárás következik. A tervezők az ott szereplő figurák bőrébe bújnak, és bemutatják az egyes kelléke-

ket (hogy fognak kinézni), magát a teret (mit, hogyan képzel, miért van rá szüksége). Majd megállapodásokat kötünk, és készülnek a tényleges díszletelemek, kellékek, tárgyak, eszközök.

Képregény: A folyamat cselekményvázát építjük meg. A sarokpontok közti részek kidolgozása történik, részletesebb tablósorozatokat készítünk. Ezek mellé mindig más feladatokat kapnak a csoportok: Az egyes képeknek adjanak címet / képenként egy szereplőnek egy mondata van / fényképsor alá készítsenek vagy válasszanak zenét / építsenek be egy oda nem illő tárgyat / rugaszkodjanak el az alaptörténetől, építsenek be egy váratlan fordulatot / a képsorok „folyékony szobor” konvenciót alkalmazva jelenítsék meg: darabosan, feszesen, idegesen, elmélázva és így tovább. Így érkezünk el a cselekményváz teljes elkészültéig.

Jelenetfűzések: A zárórész az egyes jelenetek rögzítése és összefűzése. Ez a szakasz általában a legegyszerűbb. Ilyenkor játszunk többet a zenei aláfestéssel, az egyes zörejek, hangok, kreatív zenei elemek cselekményekhez való illesztésével! Alkalmanként kirúgunk a hámból és oda nem illő zenét, zörejt választunk. Nagyon szívesen alkalmazzuk a rögzítő próbák folyamán a – jól ismert – *sebességváltó* játékot is. Felgyorsítva vagy nagyon lelassítva kell játszani egyes részeket. Az is megeshet, hogy egy-két ilyen játékból adódó pillanat belekerül a végleges előadásba.

És jön a pillanat, amikor, nyílnak az ajtók, megtelnek a széksorok, osztálytársakkal szülőkkel, barátokkal... nyílik a függöny...

Így lestem el én, és így játszunk ma mi is: a Kecskeméti Ifjúsági Otthon Vándorbot Báboskörében, a Kecskeméti Vásárhelyi Pál Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola osztályaiban és színjátszós csoportjaiban a bábbal, a mesével, és keressük a kérdésre a választ, „hogymi végre vagyunk?!”



E számunk szerzői

- Dr. Arany Erzsébet egyetemi docens (DRHE), művészeti szakértő, Debrecen
- Bagi Márta, Mátyás Zoltán, óvodapedagógusok, Zuglói Meseház Óvoda, Meseláda Bábcsoport, Budapest
- Balogh Géza színháztörténész, bábrendező, Budapest
- Csató Kata bábrendező, Budapest
- Deczki Klára báb- és drámapedagógus, Bólyai János Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola, Debrecen
- Gimesi Dóra író, dramaturg, Budapest Bábszínház
- Vári Ildikó tanítónő, bábpedagógus, a Kőmázsik Bábcsoport vezetője, Budapest
- Markó Róbert dramaturg, bábrendező, Vaskakas Bábszínház, Győr
- Kovács Géza bábművész, Mesebolt Bábszínház, Szombathely
- Kustárné Almási Zsuzsanna katechetikai szakértő (DRHE), a Fabula et Figura Műhely vezetője, Debrecen
- Mátyásné Füzi Csilla bábművész, bábpedagógus, Huncutka Bábszínház, Sárospatak, Cogito ÁMK Hibó Tamás Alapfokú Művészeti Iskola, Salgótarján
- Ruzs Csilla, drámapedagógus, Nagyvárad
- Székely Andrea egyetemi tanár, bábrendező, drámapedagógus, Budapest
- Szendrődy Botka Krisztina, báb- és drámapedagógus, a Boglári Játékszín vezetője, Balatonboglár
- Körömi Gábor drámatanár, rendező
- Vass-Eysen Ábel báb- és drámapedagógus, Kecskemét