

Tanári segédlet a Pesti Magyar Színház "Valahol Európában" c. előadást feldolgozó iskolai drámajátékokhoz

A segédlet célja, hogy pedagógusok a színházi előadást követően, tanítási keretben és idő alatt a gyerekekkel közösen gondolkodjanak és játszanak a *Valahol Európában* előadás színház által nyújtott kontextusában. Segédletünk, ötlet-variációnk a drámapedagógiai konvenciók listája mentén halad, drámás foglalkozások során bevált, sűrűn használt formákat felsorolva, melyeket az osztálytermi feldolgozó foglalkozásokban drámapedagógiai képzettséggel és rutinnal nem rendelkező pedagógusok is bátran kipróbálhatnak, pusztán némi tudatosság és játékkedv szükséges a játékokat felkínáló felnőtt részéről...

Az egyes formákhoz játékhelyzeteket kínálunk a teljesség igénye nélkül, ezek inkább minták vagy sorvezetők a történet feldolgozásához.

Induljunk ki egy-egy tárgyból és találjuk ki a történetét – egyúttal akár a gazdája történetét is - ebben a színdarab által felvázolt világban. Ez lehet egy elhagyott gyerekjáték, egy katonazubbony, egy pár korabeli cipő vagy egy szelet kenyér is, bármi, ami rendelkezésünkre áll és egy kicsit visszarepít minket a múltba.

Állóképekben jelenítsük meg a tárgy szemszögéből a történéseket.

Pl.: egy elhagyott plüssállat: Kié volt? Hogyan „élt” a háború előtt? Mi történt vele, amikor kitört a háború? Hogyan került oda, ahol most látjuk? Mi lehet a jövője, hova fog kerülni?

Pl.: egy általunk beállított drámai képből is kiindulhatunk: egy szelet kenyér vagy mondjuk egy darab szalámi az osztályterem padlóján. Ez a látvány talán nem is idegen számunkra, hisz nap, mint nap megeshet, hogy lepottyan a földre uzsonna közben. De, ha ez most nem az osztályterem padlóján heverne, hanem az utcán, abban a világban, ahol a történetünk játszódik, vajon mi történik vele? Kisebb csoportokban dolgozva találjuk ki állóképeket vagy szöveg nélküli jeleneteket, hogy mi veszi körül ezt a dolgot? Időben is eltolhatjuk az állóképeket: Mennyiben változik az „értéke” esetünkben egy szelet kenyérnek a háború előtt, alatt, illetve után?

Pl.: induljunk ki egy korabeli fényképezőgépből, ami a romok alatt hever. Mondjuk, hogy előhívjuk a rajta található fotókat. Máris megelevenedik egy történet... egy olyan mese, ami nincs elmondva az előadás által - mi írjuk ezt itt és most, de abban a világban játszódik. Kisebb csoportokban-rajzban vagy állóképekben vagy akár mobiltelefonnal konkrétan lefotózva, készítsük el ezeket a pillanatokat. Milyen képek lehetnek ezen a filmtekercsen?

-BEFEJEZETLEN ANYAGOK

A posta

A gyerekek egy lebombázott postaépületbe keverednek játék közben. El nem küldött levelek és csomagok sorakoznak a polcokon.

Írjunk meg ezek közül néhányat! Olyan üzenetek ezek, melyek soha nem jutottak el a címzetthez.

Akár a történet szereplőinek a zsebében is lapulhat ilyen, ezeket is kitalálhatjuk – szülőknek írott levelek, akik most nincsenek itt velünk vagy csak a képzeletükben léteznek. Mit írnának nekik?

Graffiti – jelmondatok a gyermekek tollából

Egy mondatba sűrített igazság, észrevétel, közölni való gondolat... Írjunk ilyen jelmondatokat, amiket a történetben szereplő gyerekek írhattak a romos házak falára. Ezek által valahol mi magunk is megfogalmazzuk, hogy számunkra mit jelentett ez a történet.

- LEVELEK, NAPLÓK, ÜZENETEK

Terepasztal - tárgyak, érzések ábrázolása kartográfiai jelleggel

A történelematlaszunkban fellelhető térképek mintájára **mi is megalkothatunk rajzban vagy akár konkrét terepasztal jelleggel egy iskolapadon néhány hadmozdulatot.**

Lemodellezhetjük azt a helyet, ahol a darabban látott gyerekek éltek és felvázolhatjuk rá a történetben látott szereplők mozdulatait, motivációit, érzéseit: igazából mire van szükségük a történetben látott gyerekeknek ahhoz, hogy boldogan éljenek? Mik a hadmozdulatok, mi kell ahhoz, hogy ebben a világban ez megvalósuljon? Mire van a leginkább szüksége egy gyermeknek? Mi az, ami hiányzik nekik és mi az ami egyáltalán nem hiányzik nekik a régi életükből?

Például a térkép közepén a kastély, amiben a gyerekek menedéket találtak. Ezt megrajzolhatjuk aprólékosan, mint egy történelmi térképen: hol a kerítés, vannak-e fák, környező házak, folyó vagy patak, tereptárgyak, ezt mi találjuk ki.

Nyilakkal jelölhetjük ki vagy mi az, ami kívülről fenyegeti őket? Miért jönnek, mi hajtja őket? Mik a védvonalaink ellenük? Vannak-e esetleg olyan dolgok, amik belülről érkező akadályok egy közösség életében? Ezek lehetnek gondolatok, érzések, bármi, a mi a darabban szerepelt, de még izgalmasabbak azok a dolgok, amikre mi magunk jöttünk rá a történet kapcsán és nem lett kimondva. Például a zene védi őket – ez egy védvonal. De mi ellen véd? Miért kell? Mi az, amit elűz? Ehhez hasonló dolgokat gyűjthetünk és jelölhetünk be ezen a „haditérképen”.

Plakát

Készítsünk plakátot a Valahol Európában c. előadáshoz. Törekedjünk arra, hogy ne pusztán egy hirdetőmenny legyen, és ne is a színház által készített plakát másolata, hanem inkább **a néző-alkotó személyes reakciója az előadásra.** Még szöveg sem kell rá feltétlenül, de ha felkerül rá egy szó, egy mondat, az sem akadály: lehet ez a cím, de lehet egy olyan gondolat, ami a történet kapcsán fogalmazódott meg az alkotóban. Kicsit - vagy épp nagyon - az installáció felé mozdulva érdekes lehet egy olyan réteget adni ennek a munkának, hogy a plakát maga fejezzen ki valamit arról, amit az alkotója érez, gondol a történet kapcsán. Tehát maga a hordozó anyag beszéljen és ne feltétlenül a papírra rajzolt mondatok.

Például, ha valakit elszomorított a történet, akkor könnyen elképzelhető, hogy a papír, amin a plakát helyet kap nem feltétlenül makulátlan állapotú. Valahogy kifejezheti a szomorúságot adott esetben egy szakadás, egy számfül, bármi, amit az alkotó érvényesnek érez arra, hogy kifejezze neki miről szólt ez a történet...

- TÉRKÉPEK, ÁBRÁK KÉSZÍTÉSE

REFLEKTÍV JELLEGŰ KONVENCÍÓK

Egyéni játék lehet, akár rajzban, szóban vagy írásban. **Gondoljunk vissza a történetre és határozzuk meg azt a pontot, amikor valamire rájöttünk... mi ez a felismerés és mi volt az a pillanat?** Ez a játék azért is lehet izgalmas, mert egészen apró dolgok is eljuttathattak minket egy gondolatig, illetve az is lehet, hogy egy azon történésről, teljesen eltérő gondolatok jutottak eszébe különböző embernek.

Például az a pillanat, amikor Kuksi életét veszti, és a többiek körülállják. Ha tíz embert megkérdeznénk, biztos vagyok benne, hogy legalább öt, de lehet, hogy tíz különféle dolgot szednék össze, hogy kinek, mit jelent ez a pillanat. De nem kell ennek a pontnak sorsfordító horderejűnek lennie: lehet, hogy valaki a cigarettázó fiatalok láttán jutott valamilyen felismerésre.

Ha ezeket valamilyen formában egymás elé tárjuk, az sem haszontalan - egy körben ülve elmondjuk egymásnak vagy az elkészült rajzokból kiállítást rendezhetünk, megismerhetjük az osztálytársak gondolatait és egymástól tanulhatunk – ezekben a pillanatokban ugyanúgy rájöhetünk valamire...

Nézőpontváltások

A végső drámai pillanatot vizsgáljuk meg több nézőpontból, más-más „távolságból.” Láttuk, átéltük a pillanatot, mikor Kuksi életét vesztette. Egy lövés dördült, aztán vége.

Találjuk ki és játsszuk el kisebb csoportokban, hogy egyes figurák hol voltak és mit csináltak, amikor ennek a kisfiúnak az élete véget ért? Olyan figurák ezek, akiket nem is biztos, hogy láttunk az előadás során, de ott vannak abban a világban, amiben a történet is játszódik.

Izgalmas lehet és mélyítheti a történetet ez a játék, ugyanakkor lehetőséget ad idősebbeknél a dráma, a groteszk, az abszurd vizsgálatára. Igen, még humorforrás is lehet, de nem gondolnánk, hogy elbagatellizálja a drámai véget.

Találjuk ki, majd **nézzük meg közösen ezeket a rövid jeleneteket**, jelölje egy taps a lövés hangját valamikor a jelenet alatt – ennek a helyét a csoportok előre határozzák meg, de minden jelenetben szerepeljen ez a taps, ami tudjuk, hogy valójában mit jelent. (Amikor egy élet véget ért, lehet, hogy valaki odaégette a rántottáját vagy a távoli lövés hangjára felnézett az újságjából, majd feljebb hangosította a rádiót... mind-mind apró életkép, de azt érzem, még ha humoros is amit látunk, csak mélyíti a kisfiú drámáját.)

Mielőtt kisebb csoportokban elindítanánk a fenti játékot, egészcsoporthoz ráhangolódás lehet erre a formára egy analóg helyzet (melyet lehet, hogy már át is éltünk): reggeli csúcsforgalom, emberek várakoznak a peronon egy metróállomáson. A hangosbemondó közli, hogy baleset történt, helyszínelés miatt a reggeli vonatok késnek vagy nem indulnak. Hogyan reagálnak erre a peronon állók? Mit gondolnak, mit mondanak?

Rekonstrukció

Ha szeretnénk, messzebbre is mehetünk ezen az úton: ki, hogyan és miért, milyen gondolatokkal a fejében húzta meg a ravaszt és honnan lőtt Kuksira?

Helyszínelő jelleggel, a tanteremben alakítsuk ki azt a helyet, ahonnan a lövés érkezett. **Rekonstruáljuk a helyszínt**, jelöljük akár maszkoló szalaggal vagy krétával, vagy egész egyszerűen székekkel, tárgyakkal a fontosabb terepakadályok helyét.

Például ha egy tetőről lőtt: Hol mi található ezen a tetőn? Hol a kémény, hol van egy antenna? Hol állt, ült a lövész?

Ha a tárgyi környezetet berendeztük, vizsgáljuk meg másik síkon az eseményt – de ezt is jelölhetjük, felírhatjuk a földre vagy papírdarabokra. Érzések, szándékok is helyet kaphatnak a helyszínen: miért lőtt, aki lőtt? Szándékos volt vagy véletlen baleset történt? Mit gondolt közben? Aki készítette a puskát a gyárban, miért tette? A puskagolyó, ami kirepült a csőből valójában micsoda... irigység, harag, nemtörődömség, bosszú, parancs? Mi az, ami Kuksi halálával véget ért, mi az, ami elkezdődött? Ezernyi kérdés, amit ha kitágítjuk a helyszínt mind-mind kitalálhatunk, megbeszélhetünk és jelölhetünk a térben, egyre mélyebb és színesebb képet kapva erről a töredék másodpercnyi időről.

- A PILLANAT MEGJEJLÖLÉSE

NARRATÍV KONVENCIÓK

Akár több **kisebb csoportban naplót írva vagy állóképekben megjelenítve, illetve mikro jelenetekben eljátszva nézzük meg Kuksi halálának napját** reggeltől kezdve.

Egy csoport tegye ezt Kuksi szemszögéből, egy másik pedig a lövész szemszögéből. Pontról, pontra haladva nézzük végig ezt a két utat. Aztán zenét is használva újra lejátszhatjuk, akár egyszerre is a kettőt. Gyakorlottabb csoportnál össze is moshatjuk a két síkot montázs jelleggel, ugyanabba a térbe helyezve a két játékot, összemosva a határokat.

Például Kuksi reggel fogat mosott és lehet, hogy a gyilkos is ugyanígy tett. Ha ezt színházilag egy helyen teszik vagy egymással szemben állva, máris új és új rétegeket kaphat ez a játék.

- AZ ÉLET EGY NAPJA

Szobor – emlékmű a történekről – felirattal – firkákkal

Ha egy köztéri szobrot kellene állítanunk a Valahol Európában c. előadásban látott történet kapcsán, hogyan nézne ki? Ezt kisebb csoportokra válva saját magunkból megcsinálhatjuk.

Ennek megalkotása többféle nézőpontból lehetséges, ebből kettő:

- mi magunk innen, 2018-ból állítunk egy emlékművet a darab kapcsán
- a történet szereplői állítanak szobrot a háború végeztével a lebombázott városban vagy a kastélyparkban

Izgalmas lehet, ha azt is kitaláljuk, hogy mi a felirat ezen a szobron. Egy idézet, egy gondolat vagy akár egyetlen szó, ami a szobor alatt áll egy kis réztáblán.

Egy következő körben, miután több csoportra váltunk és megnéztük egymás alkotásait, adjunk lehetőséget arra, hogy a csoportok „tönkre tegyék” a szobrokat. Találjunk ki akár mondatokat, amiket nem az alkotók, hanem az arra járó emberek, csíntalan fiatalok firkáltak a szoborra. Erre szerintem már láttunk példát a valóéletben... A játék célja leginkább az lehetne, hogy megvizsgáljuk, hogyan működik ez a jelenség? Hogyan van az, hogy embernek és embernek teljesen mást jelent egy és ugyanazon dolog, jelen esetben egy köztéri szobor?

Ez a kiscsoportos játék egész csoportos szoborrá vagy némajelenetté is dúsulhat: tegyük fel, hogy felállítatták a szobor. Az egyik csoport jelenítse meg az emlékművét a tér közepén. A többi csoport állja körül úgy, ahogy szerinte az emberek nézik ezt az alkotást.

Pl.: ha a történetben szereplő gyerekek állították a szobrot a háború végeztével izgalmas lehet megnézni, hogy mi veszi körül az emlékművet a negyvenes években, közvetlen a háború után és mondjuk hogyan állják (vagy nem állják) körbe 2018-ban, ennyi év után az emberek?

Pl.: ha mi magunk állítatjuk ezt a szobrot és kiteszük valahová a lakóhelyünk közelébe, vajon hogyan nézik azok az emberek, akik nem látták az előadást?

Installáció

A fenti játékot az osztályteremben fellelhető tárgyakkal is megvalósíthatjuk. Ebben az esetben annyi a kitétel, hogy bármit fel lehet használni a szoboralkotáshoz, kivéve az embert. Mi magunk szigorúan nem lehetünk az emlékmű alkotóeleme, ellenben akár egy félig megrágott almát vagy egy mobiltelefont is használhatunk. Fontos, hogy az alkotók pusztán csak azért ne építsenek be egy tárgyat a szoborba, mert az vicces, vagy jól néz ki. Nekik tudniuk kell mi, mit jelent és miért úgy van ott, ahogy! Egy félig rágott alma jelentheti a szűkös élelmiszerellátást, de Kuksi félbeszakadt életét is adott esetben. A legfontosabb viszont, hogy a közös értelmezés alatt semmi esetre sem az alkotó csoport beszéljen először a munkájáról, hanem azok, akik nézik. Utána elmondhatják, hogy szerintük mit jelen, ők mit akartak kifejezni, de ne gátolják azt, hogy a többieknek mi jut eszébe az ő alkotásukról.

Ebben az esetben is játszhatunk a címadással, firkákkal vagy azzal, hogyan néznék ezeket az emlékműveket a külvilág, ha megvalósulnának.

- ÁLLÓKÉPEK / SZOBROK KÉSZÍTÉSE

Kálócz László

A fent felsorolt konvenciók listája nem teljes, az összes formát és bővebb leírásokat a Drámapedagógia olvasókönyvben találhatják meg (szerk. Kaposi László, Magyar Drámapedagógiai Társaság 1995.).

Jó játékot, tartalmas pillanatokat kívánunk a feldolgozó foglalkozásokhoz!

A színház színházpedagógusai