

2A magyar folklór. Szerk. Ortutay Gyula. TK Bp. 1979. 393-411

3Ujváry Zoltán: Játék és maszk II. Debrecen 1983. 189-190

4ugyanó, ugyanott IV. kötet, Debrecen 1988. 71-81

5Dietrich, Margaret: Das moderne Drama 3. Stuttgart 1974. Színészeti Lexikon I-II. Szerk.: Németh Antal, Bp. 1930.

sychosomatic obstetrics and gynaecology. Szerk. Lorraine Dennerstein és Graham D. Burrows. Amsterdam 1983. 269-306

7Berger-Kellner: Valóságfelépítés a házasságban: A fenomenológia a társadalomtudományban. Gondolat, Bp. 1984.

8Berne, Eric: Emberi játszmák. Gondolat, Bp. 1984.

9Hermann Imre: Az ember ősi ösztönei. Magvető, Bp. 1984.

MÓDSZER BERLINBŐL

ÉGER VERONIKA

Mini- és mono-drámák — Dagmar Dörger azonos című könyvéről —

1985-ben a Heinrichshofen's Verlag gondozásában különös című könyv jelent meg Dagmar Dörger tollából. A Mini- és mono-drámák főcím után ez áll: Útmutató színházi kisformákhoz. S hogy valójában milyen — nálunk még újdonságszámba menő műfajokra gondol a szerző, azt megtudhatjuk az Előszóból és az azt követő — bizonyos mozzanataiban ismétlődő — Bevezetésből.

A mini-mono-drámák a gyermek- és ifjúsági színház egy formáját képezik, amelyeket az iskola számára — egy iskolai osztály részére és egy vagy két tanítási óra tartamára — dolgoztak ki. Ezeket a kis költséggel készült, rövid darabokat professzionista színészek vagy színházpedagógusok játsszák, s így a mini-mono-drámák egy sajátos — az iskola és a professzionista színház között álló — formát szemléltetnek. Fontos jellemzőjük és céljuk a nézők aktivizálása, bevonása, hagyományos nézőszerepének megszüntetése. A monodrámát egy, a mini-drámát néhány — kevés — szereplő játssza.

Az Előszó a mini-mono-drámák születési helyeként a hajdani berlini Pedagógiai Főiskola "Schulspiel" szakát jelöli meg, ahol egy egyetemista csoport — tagjai között e könyv írója is — 1977 óta dolgozott a mini-mono-drámák fejlesztésén. E csoport három tagja azután 1980. januárjában megalapított egy kísérleti gyermek- és ifjúsági színházat, a „Berlin Játékműhelyt”.

A kötet első, terjedelmesebb és alapvetően iskolai-pedagógiai nézőpontú részéből választottunk ki egy mini-drámát. Részletes ismertetés talán idehaza is érdeklődést kelthet egy új — s a tanítást, nevelést minden biztonnal színesítő, frissítő — forma iránt.

A Szerző-játék című darab programcédulája:

Improvizációs játék két felnőtt előadó számára.

Korcsoport: 7. osztályos tanulók, esetleg lehetnek fiatalabbak is. (Ebben az improvizációs játékban messzemenően a nézők határozzák meg az igény szintet, így a program kevésbé függ az életkortól.)

Időtartam: 1 iskolai óra

Előfeltételek: Játéktérnek elegendő az osztályterem.

Téma: Két felnőtt játékos színjátékot improvizál a tanulók utasításainak megfelelően.

Tartalom:

A tartalom a tanulók utasításából fejlődik ki. A gyerekek egy kis csoportja egy játékosal az osztályon kívül tanácskozik, a többiek a másik játékosal pedig az osztályban. A megbeszéléseknek öt állomása van.

Minden egyes állomás után a felnőtt játékosok a tanulók utasításainak megfelelően játszanak.

Cselekvésformák:

A tanulók utasításokat adnak, melyeket a játékosok „átültetnek” (akcióvá formálnak). Az együttjátszás nem cél, de nem is kizárt.

1. állomás: A tanulók megjelölnék a játékosuknak egy érzelmi állapotot.

2. állomás: A gyerekek egy szerepet adnak a játékosuknak és leírják annak szokásait, helyzetét...

3. állomás: A tanulók megtanácskozzák, hogy milyen volt a játékosuk (a ráosztott szerepben) tíz évvel ezelőtt.

4. állomás: A tanulók megbeszélik, hogyan találkozik a két játékos.

5. állomás: A gyerekek tanácsot adnak a darab zárójelenetére.

A 4. és 5. állomásnál valamennyi tanuló közösen tanácskozik.

A későbbi felhasználás és továbbformálás lehetőségei

— Az eljátszott jelenetekből egyes tartalmak, problémák, témák kiemelhetők és tovább alakíthatók (beszélgetésben vagy játékban).

— A színház témájának tanításában: Mi tartozik egy színházhoz? Hogyan keletkezik egy színdarab? Mi a szerző funkciója? Milyen műfajok vannak?

— A tanulók maguk is megpróbálhatnak előre megadott eljárás szerint létrehozni és eljátszani egy darabot.

A darab/foglalkozás menete és didaktikai kommentár

Térformálás: A tanulók félkörben ülnek

Személyek:

A játékos

B játékos

Szövegi előzetes

Az üdvözlés és bemutatkozás után a két játékos valamelyike röviden elmagyarázza a tanulóknak az eljárást, azaz, hogy mi színházat akarunk csinálni, ehhez azonban egy fontos dolog hiányzik, nevezetesen a darab, ezért a tanulók feladata lesz ezt a darabot létrehozni.

D.K.: Ennek a szóbeli előzetesnek relatíve rövidnek kell lennie, nehogy a bizonytalanság és a félelem érzése alakuljon ki a gyerekekben, hogy ők erre a feladatra nem képesek. Így jobb azonnal belekezdeni a gyakorlati megbeszélésbe.

Előjátszás

1. állomás:

MIndkét játékos megkapja a feladatát a saját tanulócsoporthatól: egy érzelmet, amelyet el kell játszania. Mihelyt mindkét csoport megállapodott egy emócióban, a két já-

tékos egyike elkezd a játékot: röviden eljátssza az feladatát, és állóképpel fejezi be,

D.K.: A játékosoknak arra kell törekedniük, hogy minél kevésbé avatkozzanak be a tanácskozásba, hiszen ők csak „anyagként” állnak a tanulók rendelkezésére.

Ennek az első állomásnak is igen rövidnek kell lennie a megbeszélésben és az előjátásban egyaránt, tanácsaik rövid, gyors „átültetése” bátorságot és önbizalmat ad a tanulóknak ahhoz, hogy a játékosoknak utasítást adjanak. Látják, hogy komolyan veszik, fontosnak tartják és nem bírálják őket.

2. állomás:

Az egyik játékos hat-nyolc tanulóval az osztályon kívül tanácskozik, a másik játékos pedig az osztály nagyrészeivel a teremben.

D.K.: Ha az egyik játékos lány, akkor nagyobb gyerekeknél (7. osztálytól) gyakori eljárás az, hogy a játékos szándékosan csak 6-8 lánnyal tanácskozik, mivel a nemek közötti szétválasztás a kiscsoport számára különös feszültséget és többnyire gyorsan kellemes hangulatot teremt. A nemileg homogén csoport munkája során gyorsan létrejön egy bizalmasabb, lazább, kellemes atmoszféra, s egyben egy viszonylag egységes szerepmeghatározás születik.

A tanulóknak most az a feladata, hogy a játékosok számára az 1. állomás érzelméhez egy szerepet tervezzenek: életkor, szociális, hivatásbeli, családi helyzet, szokások, kívánságok... Azután ki kell választaniuk eljátszásra egy cselekvést/jelenetet.

D.K.: Ha a gyerekek elakadnak (ami itt gyakran előfordul), a játékosok egyszerű kérdésekkel (Milyen korú legyen ez a személy...?) bátoríthatják őket. A tapasztalat azt mutatja, hogy azután már gyorsan megkezdődik a vita, amelybe a játékosoknak már nem vagy alig kell beavatkozniuk, hanem hagyni kell a gyerekeket dönteni és a csoporton belüli javaslatok közül választani.

A megbeszélés után ismét valamennyien találkoznak a teremben, és mindkét játékos eljátssza a ráosztott szerepet.

3. állomás:

A megbeszélés ugyanazokban a csoportokban történik. A tanulók most utasításokat adnak a játékosainak arra vonatkozóan, hogy milyen volt hősük tíz évvel ezelőtt (Hogyan és hol élt? Milyen tulajdonságai voltak? Mi volt a hobbija?). Fiatalabb szerepeknél rövidebb a „visszatekintés”, idősebb személyek esetében esetleg hosszabb.

D.K.: Itt fontos számunkra, hogy a tanulók megpróbáljanak összefüggést teremteni a jelen és a múlt között, hogy rákérdezzenek a jelen viselkedésmódjaira és visszavezzék azokat a korábbi évek élményeire, azaz hogy a szocializációs tényezőkkel foglalkozzanak. (Ez persze nem feltétlenül a tanult szocializációs teóriák felidézését jelenti, hanem a személy/szerep komolyan vételét és mélyebb megismerését.)

Miután mindkét előadó eljátszotta a maga jelenetét — játékuk előtt többnyire bejelentve, hogy mely életkorban játszódik a jelenet — a további állomásokat valamennyi tanulóval együtt közösen beszéljük meg az osztályban.

4. állomás:

A tanulók kialakítanak egy cselekményt, és megbeszélik, hogyan kerülhet egymással kapcsolatba a két személy, mi történik, hol találkoznak...

Javaslataik alapján a két előadó most közösen játssza a jelenetet. Ha a helyszínnek vagy a történet további menete nem világos, akkor a játékosok félbeszakítják a játékot és megkérdézik a tanulókat.

5. állomás:

Mielőtt a tanulók kialakítanak a zárójelenetet, a játékosok összegzik az egész folyamatot, azaz megnevezik az egyes funkciókat, mint szerző, rendező, színész, néző, és ilymódon elmagyarázzák, hogyan jön létre a színház. Ehhez kapcsolódóan közösen megnevezik azokat a színházi lehetőségeket, amelyek szerint a darab befejeződhet: mint komédia, tragédia, abszurd, groteszk, bulvár-darab, mese...

D.K.: Értelmesnek és a játékosok meg a tanulók számára egyaránt kielégítőnek bizonyult a befejezésnek ez a módja. Ha ugyanis nem a különböző formák kínálatát és bemutatását alkalmazták a játékosok, akkor gyakran megtörtént, hogy a tanulók az általuk ismert televíziós minták — például a bulvárszínház vagy a reklámprogram alatti rövidfilmek alapján — gyorsan kitaláltak egy happy end-et, amely ellentmondott annak a komolyságnak és intenzitásnak, ahogyan valamennyien dolgoztak a témán vagy problémán. Ez a fajta befejezés komolyan veszi a történetet, és ezzel egyidejűleg megmagyarázza a gyerekeknek a színház különböző formáit.

A gyerekek egy vagy több záróformát kiválasztanak, pontosabban kidolgoznak és eljátszanak.

A Szerző-játék című program bemutatása után lássuk, milyen lehetőségei vannak az egyes tanárnak e program alkalmazására. Dagmar Dörger könyvének 8. fejezete — mely e kérdést a kötetben közölt valamennyi darabra vonatkozóan megvizsgálja — a mini-mono-dramák primér megvalósulásának leírásával indul. A mini-mono-dramákat elsődlegesen egy csoport (színjátszókör vagy más játszó társulat) adja elő az iskolában azzal a céllal, hogy kedvet, bátorságot és ösztönzést adjon a gyerekeknek a játékhoz. Ez mindig csak egy egyszeri esemény, a folyamatos munka a tanárra vár, lett legyen az további csoportok meghívása az iskolába, néhány forma kipróbálása a kollegákkal, vagy végül — s ez a legnehezebb út — az egyedül történő bátor kísérlet.

Abban az esetben, ha a tanár egyedül játszik, a mini-dramákat meg kell változtatni: az epikus vonásokat kell erősíteni a dramatikussal szemben, azaz sok mindent, amit egyébként több előadó játszik, a tanárnak kell elmesélnie.

A tanár számára három alapelehetőség kínálkozik:

- a tanulók fokozottabb mértékben való bevonása és ezáltal további játszótársak nyérése
- a dráma átültetése epikába; a tanár mesél
- a tanár megsokszorozza magát babák, kellekek, kosztümök használatával, de ugyanakkor minden fontos szerepet maga játszik.