



A Soproni Petőfi Színház a 2012/2013. évadban elindította a színházi-nevelési programját, amelynek keretében tantermi színházi előadásokat és drámafoglalkozásokat tart az iskolákban. Az egyes foglalkozások életkorhoz igazítottak, de elsősorban – az életkoruknak és formálódó világlátásuknak megfelelő darabok híján lévő – 12-16 éves korosztály számára kínálnak lehetőségeket. A programnyitó előadás a *Dúvadnevelde* volt, amelyen 2012. november végétől 2013. január végéig 33 soproni osztály vett részt az említett korosztályból.

A „zóna”, a kiskoriúk büntetőtelepe valahol Oroszországban. Amikor bejössz, még van neved: Igor, Szerjozsa, Borisz, Ljosa, Kosztya, Szása, Vászka – aztán lassan lekopik rólad, mint ahogy sok minden más. És megérted, hogy az embert milyen könnyű akarattal nélküli „amőbává” változtatni...

A három tanítási órás program része a *Dúvadnevelde* című tantermi színházi előadás, amelyet egy kétórás foglalkozás követ (vezető: Németh Ervin), amelynek keretében a rendező és a játszó a résztvevőkkel együtt szétszedik az előadást apró részekre, hogy a végén újra összerakhassák. Közben megmutatják az előadás színházi nyelvének működését, hogy a néző diákok megérthessék: mi, hogyan és miért úgy működik benne.

Részletek az egyik előadásról szóló cikkből:

Dúvadnevelde, avagy színházra nevelés – másképp

Keményen hangzik a névsorolvasás, miközben a nézők gyanútlanul helyet foglalnak, körbefogva a játéktérrel. A bensőséges közeg nem is sejteti: kíméletlen előadás lesz a most következő, olyan példázat, amelyen mindenkinek el kell gondolkodnia.

Németh Ervin rendezőtől és előadásaitól megszoktuk, hogy nem a népmesék világába kalauzolnak el bennünket, hanem extrém helyzetekben teremtik meg a katarzis élményét. Most egy orosz regényt, Gabisev *Dúvadneveldejét* választották a játék alapjául. A mű valójában csak kiindulópont, hiszen minden – a kegyetlen valóságélemekre felfűzött – jelenet a színjátszók improvizációs ötleteiből épül fel.

A helyszín a hetvenes évek Szovjetuniója, a fiatalkorú bűnözők egyik büntetőtelepe. A zárt világot különleges törvények irányítják, amelyek egy részét a hatalom alkotja meg. Ám sokkal lényegesebb a másik: a fiatalok által az erőszakra, az erősebbek kiváltságaira épített rendszer. A kérdés adott: mit kell tenni ahhoz, hogy az egyén ne oldódjon föl ebben a közegben, ne váljon akarat nélküli bábbá, „amőbává”. Az előadás körvonalazza a megoldást: nem szabad feladnunk az emlékeinket, amelyek segítenek a túlélésben. A hétköznapi egyhangúságában felidézett bírósági tárgyalás, az álmok átélése, a november 7-re készülő Kalinka-produkció fergeteges próbája, a megaláztatások, kegyetlenkedések, a favorizált nagypapa-konzerv mind ezt a kérdést járja körül. Persze bőven fellelhető az előadásban a társadalomkritika is („Röpüljete csak galambocskám, jó tágas a kalitka!”), de nem ez a leglényegesebb momentum. Sokkal inkább az egyén, az egyéniség, a személyiség megmaradása minden körülmények között.

Az előadások végén soha nem csattan fel a taps. Egy ideig néma csöndben várják a nézők, lesz-e folytatás. Van, hiszen Németh Ervin a bő negyvenperces bemutatót követően közel két órán át beszélget és játszik a nézőkkel, ízekre szedve a darabot. A *Dúvadnevelde* segítségével így mutatja be a színházi eszköz- és motívumrendszert. Hiszen a rendezőnek az értő színházlátogatóvá nevelés éppoly fontos, mint a jó előadás.

(Nagy Imre *Napló*-beli cikke nyomán – *Napló*, 2012. június 6.)



A SZÍNHÁZISZÖVEG-ÉRTÉSI FOGLALKOZÁS MENETÉNEK LEÍRÁSA

1. **Bevezető:** a foglalkozásvezető a terem előtt köszönti és eligazítja a diáknézőket (a játéktérrel, elhelyezkedéssel kapcsolatos információk; néhány kérdés arról, tudják-e, mire érkeztek, milyen elvárásaik vannak a cím alapján; jelzi, hogy az előadás és a foglalkozás között nincs szünet, a kb. 150 percet egyben kell „kibírni”).
2. **A *Dúvadnevelde* c. játék előadása** (42')
3. Az előadást követő csendben a foglalkozásvezető néhány provokatív kérdéssel aktivizálja a diáknézőket (miért nem lehet tapsolni, holott „zenés” darab” stb.)
4. **A foglalkozás további menete** leképezi a színháziszöveg-értés folyamatát, ahogy az a néző fejében végbemehet (most viszont „felgyorsítja” a gondolkodási folyamatot a foglalkozásvezetői kérdések segítségével). A foglalkozás menete mindig más, igazodik a néző osztály gondolkodásához:

a) a játéktér és nézőtér viszonya (négyyszög alakban elrendezett székek vesznek körbe egy kb. 5x5 méteres játéktérrel) – a nézők részesei a játéknak, hiszen belépéskor egy névsorolvasás révén ugyanazt a státust kapják, mint a közben belépő szereplők (= a zónába induló „javítósok”)



b) a színházi idő ellebegtetése milyen eszközökkel történik?
- a bevezető zenés játék értelmezése (a gesztusnyelv apró mozzanatokra lebontott újrajátszása, jelentéstulajdonítás részben a nézők játékba léptetésével)
- a jelenetek összekapcsolása a filmes dramaturgia eszközeivel (gyors idő- és térváltások a két jelenet hasonló képi részleteinek egymásra montírozásával stb.)
- mi a szerepe a játékfolyamatba ékelt „álomjátékoknak”?
--- bejelentett, de később meg nem mutatott történések „elővételezése” szürreális képek segítségével;
--- a valóságos (cselekményalakító) dramaturgia ellenpontozása: a szereplők gondolatban visszafelé haladnak az időben: a második álomban előbb megmutatják a jelenlegi 13-16 éves voltukat, majd egyre kisebb gyerekként játszanak katonásdit, autóznak, majd négykézlábra állva vonatoznak stb., s végül magzatpózban leheverednek;

c) a motívumrendszer felfejtése: a két kiemelten felmutatott szervezőelem (kéz-motívum és víz-motívum) nyomon követése a jelenetrészletek olyan módon való egymás mellé helyezésével, ahogy azok a darabban soha nem kerülnek egymással viszonyba;

KÉZ:

aa) nagyapó keze --- óvó, biztonság stb. --- +

ab) Vászka véres keze --- segítséget akar adni → ← vér --- + és -

ac) Szását kifeszítő, majd visszatartó kezek --- megtorlás → ← védelem --- - és +

ad) satuba szorított, kazánban megégetett kézfejek --- sem védelmet adni, sem kérni nem tud már --- abszolút -

A KÉZ motívum iránya: abszolút + → abszolút -

VÍZ:

ba) bevezető mozgásjáték forgó mozgása --- örvény, elpusztít --- abszolút -

bb) szövegben: „amőba” – lavírozás, alakváltás és – formavesztés, de túlélés --- + és -

bc) álombeli „magzatpóz” --- óvó, biztonságot adó --- abszolút +

A VÍZ motívum iránya: abszolút - → abszolút +

A két motívum ellenpontoszó mozgása a darab menetében: a KÉZ a cselekménymenetben jelenik meg, reális szinten, „materiálisan”; a VÍZ mindig a gondolatban, fejből, álomban, szürreális szinten, „immateriálisan”

d) a zene dramaturgiája

orosz gyerekdalok és bölcsődalok (ez utóbbiak a két álmot kísérik); a bevezető gyerekdal jelzi a „gyerekkort”, amelyből éppen kiszakadnak a zónába kerülő fiúk, a záró (ugyanaz, de némileg modulált) gyerekdal visszavisz a valóságos világba, ahol már a gyerekkor csak töredékben van jelen.

A zenei háttér (a védett gyerekkor világa) ellenpontoszza a zóna világának kegyetlenségét.

d) Mi tartja meg, mi segíti a főszereplőt, Szását a megmaradásban: az EMLÉK szerepe.

Zárás: Danilo Kiš már idézett gondolata; a szereplők név szerinti bemutatása – **feloldás:** a taps „engedélyezése”.



(A foglalkozástervezet Németh Ervin munkája)