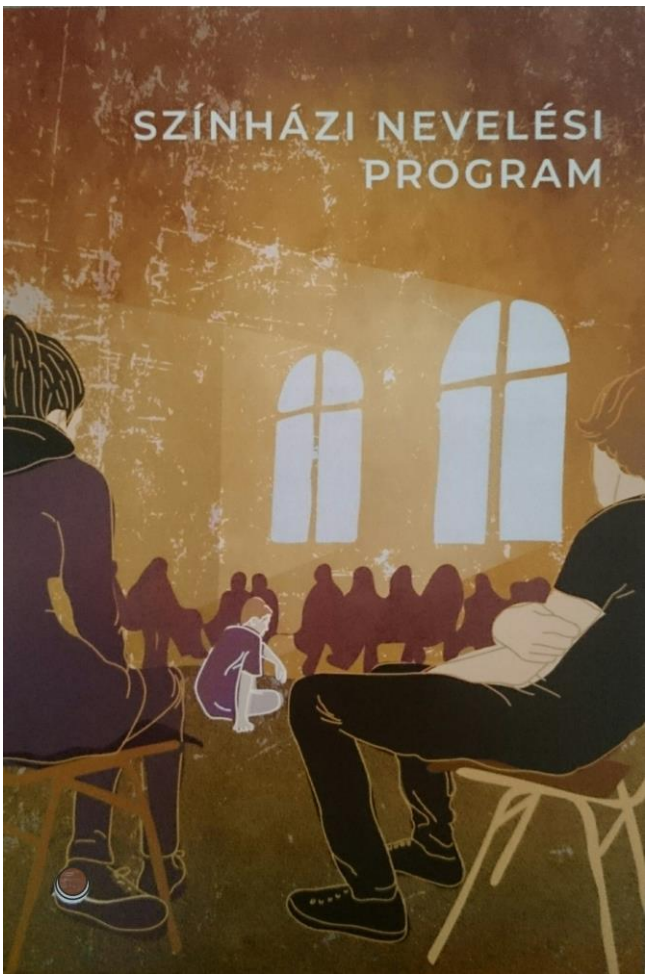


SZÖVEGSZÍNHÁZ

Oktatási anyag diákoknak és pedagógusoknak

A TARTALOMBÓL

Vendégségben Ugris lovagnál – Élet egy középkori kolostorban – Gyerekjátékok I-IV. – Egy fénykép titkai – A Szendrey Júlia-kép (egy új tévéjátékfilm megtekintőlinkjével)

Németh Ervin
dramaturg, szerző

SZÖVEGSZÍNHÁZ

Oktatási segédanyag diákok és pedagógusok számára

Készült az Emberi Erőforrás Támogatáskezelő támogatásával 2020–2021-ben

az EMT-TE-A-B-20-0769 számú, Színház a suliban munkacímű pályázat keretében

Szerző:

Németh Ervin

(a Soproni Petőfi Színház dramaturgja)

© Soproni Petőfi Színház – Németh Ervin, 2021

Tartalomjegyzék

1. Vendégségben Ugris lovagnál
Játékká változó elbeszélés *(10–11 éveseknek)* 4 old.

2. Élet egy középkori kolostorban
Drámajáték *(10–13 éveseknek)* 5 old.

3. Gyerekjátékok I–IV.
Száguldó kisfiú *(képértelmező feladatsor)* 1 old.
Epika és dráma a Kuckó királyban *(az adaptációról feladatokkal)* 7 old.
Színház az egész világ… *(szövegértelmező feladatok)* 3 old.
Ha megmozdul a kép… *(képértelmező feladatsor)* 1 old.
Lehetséges megoldások *(Danilo Kiš Játék című elbeszéléséhez)* 1 old.

4. Egy fénykép titkai
V. Reismann Marian: Nehéz helyzet *(képértelmező feladatsor)* 3 old.

5. A Szendrey Júlia-kép
Szövegértési feladatok
Mindörökké Júlia *(új tévéjátékfilm megtekintőlinkkel)* 5 old.

A kiadvány összes oldalszáma 30 (+ 3 fedőlap és 5 belső címlap)

Furcsa üzenet érkezik egy középkori lovagtól az osztály számára…

VENDÉGSÉGBEN UGRIS LOVAGNÁL

Játékká változó elbeszélés

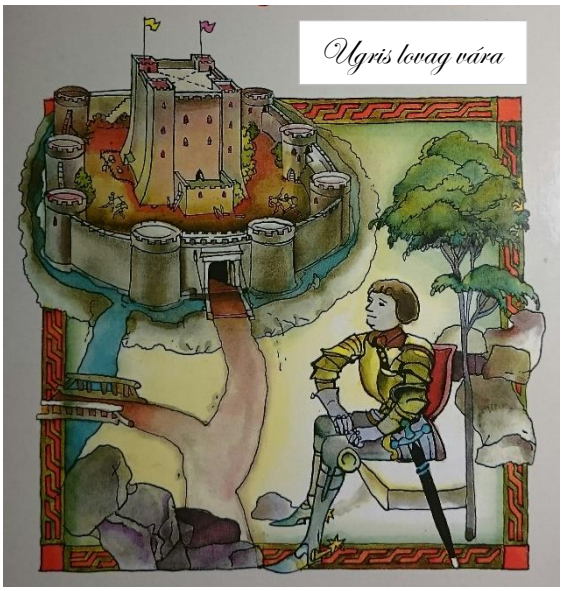
Németh Ervin

VENDÉGSÉGBEN UGRIS LOVAGNÁL

Játékká változó elbeszélés

Az alábbi játék egy nagyobb, közösen játszható – s rengeteg készségfejlesztő szándékú feladatot és közös drámajátékélményt kínáló – program része, amely a szerző tankönyvében jelent meg (Németh Ervin: Irodalom birodalom. Mozaik Kiadó, Szeged, 1996). Itt olyan formában olvasható, hogy önálló vagy csoportos játékká is alakítható legyen – a pedagógus döntésének és a felhasználási formának megfelelően.

A minap levelet hozott az osztálynak a postás – vagyis hogy szavamat ne tévesszem: a holló. Alig akartatok hinni a szemeteknek, amikor megláttátok, hiszen a feladó nevénél ez állt: Ugris lovag. Micsoda? Egy lovag? Egyenesen a középkorból? És éppen nekünk? Izgatottan tekertétek szét a pergament. Ez állt rajta:



Nagyra becsült lovagtársaim!

Ezennel tisztelettel meghívlak benneteket váramba, hogy megbecsült vendégként lakozzatok nálam néhány napnyugtáig. Az idő jól eltöltésének módjáról magam gondoskodom.

Feltétlenül hozzátok magatokkal váratok zászlaját, hogy Ugris-vár alatt megrendezhessük nem vérre menő haditornánkat!

Sietve kapjatok lóra, várnépemmel együtt mihamarább üdvözölni kívánunk benneteket!

Kelt Ugris-várban, szeptember havának 10-dik napján.

Ugris lovag

– Juhééééé! – ugrott az égig örömében az osztály fő-fő kalandora, ám egy közbeszólástól azonnal a földre pottyant.
– Csak azt mondaná meg valaki, merre keressük Ugris-várat! – hallatszott egy aggályoskodó hang. – Mert cím nincs a pergamenen…
– És honnan szerezzünk lovakat? – kontrázott a másik aggodalmaskodó.
– Úristen! – temette kezébe arcát a fő-fő kalandor. – Úgy néztek ki, mint akik le akarnak maradni erről a buliról!
– Miért? Te talán tudod, hogy juthatunk oda?
– Naná! – hangzott a magabiztos válasz.

És ti tudjátok? Ha nem jutott eszetekbe semmi jó, akkor eláruljuk, mit ötlött ki a fő-fő kalandor:

Először is találjuk ki és rajzoljuk meg a várunk – na, jó, az osztályunk – zászlaját, mert anélkül ugrott a haditorna! Aztán vegyük elő a turistatérképet, s nézzük meg jó alaposan! Ha szerencsénk van, áll a közelben egy régi vár, ahol szállást is adnak. Vagy legalább egy várrom, ahol letáborozhatunk. Ha az sincs megtészi egy domb vagy az erdőszéli is. Bárkivel fogadok, hogy ott vár bennünket Ugris. Ló hiján meg vonatra vagy buszra szállunk, vagy elgyalogolunk arra a helyre, ahol biztosan rátalálunk.

…Alighogy elszállásoljátok magatokat, megszólalnak a vadászkürtök, s máris kezdetét veszi a rókavadászat…

A játékot fás, bokros helyen játsszuk. Az egyik fa alatt elhelyezkednek a résztvevők: a kopók és a róka. A róka bal karjára egy színes szalagot kötünk, ő pedig a zsebébe tesz egy csomó apró, színes papírlapot. Elindul, hogy elrejtőzzék, de minden ötödik lépésénél egy-egy színes papírt ejt a földre. (A róka a kiszemelt rejtekhelyétől 10–15 lépésnyire beszünteti az áruló nyomok hátrahagyását.) A kopók 5-6 perc múlva utána erednek, s a papírdarabokat követve igyekeznek megkeresni a rejtekhelyét. (Az utolsó kopó mindig fölszedi a lapokat.) Amint a kopók megpillantják rejtekhelyén a rókát, az kiugrik, mire üldözőbe veszik, s igyekeznek letépni a karszalagját. A következő menetben az lesz a róka, aki a szalagot megszerezte. A róka győz akkor, ha a nyomkövetés megkezdése után 10 perccel még nem fedezték fel, vagy nem tudják megszerezni a karszalagját.

…A kiadós vadászat és a még kiadósabb vacsora után még jócskán van idő sötétedésig. A jó vitézek ilyenkor is „vígan laknak”, ezért a vár ura, Ugris érdekes játékokra hív benneteket. Nem kéretitek magatokat sokáig, ki is próbáljátok őket…

Féllábas lökő (22. old.) **Ki a törökkel!** (33. old.) **Adj, király, katonát!** (52. old.) **Ipi-apacs** (55. old.) **Végvári vitézek** (146. old.) **Botlovaglás** (154. old.)

(A játékok leírása itt: Csukás István Az én játékoskönyvem. Móra, Bp., 1980.)

…Szinte észrevétlenül besötétedett, már csak a hold és a szentjánosbogarak világítanak. A csapat szálláshelye felől izgatott suttogások, fojtott hangú beszédfoszlányok hallatszanak. Portyára készülődik a had, az Éjszaka Sárkányának legyőzésére. Az a hír járja, hogy itt garázdálkodik a környéken…

A csapat együtt indul egy olyan útvonalon, amelyet az egység „hadnagya” már napközben földerített, s már akkor kijelölte az útvonalon azt a három helyet, ahol a had majd megpihen. E helyeken mindenkire nagy feladat vár: az első helyen egy medvével, a másodikon egy ördögfiókkal, a harmadikon magával a sárkánnyal kell megküzdeni. Vagyis: ott kell hagynia a társait a pihenőhelyen, s a megadott irányban haladva, adott számú lépést megtéve meg kell keresnie egy fát, amelyen kis papírlapokra rajzolva az ellenfél képe van kifüggesztve. Le kell vennie egyet – ezzel bizonyítva, hogy végrehajtotta a feladatot –, s azután visszatérhet a társak közé. Aki mind a három képet megszerezte, az valóban legyőzte az Éjszaka Sárkányát!

…Az éjszakai kaland után jólesik a pihenés, s szerencsére semmi nem zavarja meg álmotokat. Már hasatokra süt a nap, amikor hangos patkócsattogás és egy paripa prüszkölése riaszt fel benneteket. Egy futár érkezett lóhalálában a szomszéd várból, s Ugris lovag segítségét kéri. Behallatszik, amint elbeszéli, hogy a várkisasszonyuk szedret szedegetni indult az erdőbe, de onnét estig sem tért haza. Az egész várnép a keresésére indult, de sötétedéskor kénytelenek voltak abbahagyni a kutatást. Amikor reggel folytatták, egy fára tűzve a következő írást találták:

Nagyúr! Ha vissza akarod kapni a leányodat, holnap egy fullajtárral küldj el 2000 aranyat a hollóvári romokhoz!

– Ez csak Hórihorg, a rablólovag lehet! – hallatszanak Ugris felháborodott szavai. Megszólalnak a harci kürtök, s mintha azt fújnák: „Parampam, pamparírapam! Fegyverbe, vitézek!” Villámgyorsan talpra szöktök, s amikor felsorakoztok a várudvaron, Ugris lovag röviden elmondja a történteket, s arra kér benneteket, ha szíveteken viselitek egy gyönge leány sorsát, legyetek segítségére a Hórihorg elleni harcában…

Vegyétek magatokhoz a számlapjaitokat, amit gumival majd a fejetekre tudtok erősíteni (fele csapaté kék, a másik feléé piros számokkal), vegyétek magatokhoz a zászlót, s induljatok el a Hórihorg elleni gyalogos hadjáratra. Útközben – a megfelelő terepet kiválasztva (ez lesz a hollóvári rom) – ütközzetek meg a rablólovag seregével. Hogy a játék megvalósulhasson, a kékeknek vállalniuk kell Hórihorg csapatának szerepét. Ők vigyék magukkal a zászlót, ezt kell majd a pirosaknak megszerezniük, hogy kiszabaduljon a várkisasszony. A kékek tehát rejtsék el a zászlót, építsék ki a védelmi állásaikat, aztán kezdődhet a pirosak rohama a számháború szabályai szerint. Előbb persze sor kerül a hadüzenetre is: írjátok meg, bízzátok rá a követetekre, aki a két fél közötti senkiföldjén találkozik az ellenfél követével (de azért mindenki számára hallótávolságban), hogy elmondja neki a hadüzenetet. És kezdődjék a csata!

…A gyaloghadjárat után nagy jókedvvel tér vissza a csapat az Ugris-várba. Hát hogyne! Szabad a várkisasszony! Ennek örömére Ugris lovag hordókat veret csapra, ökröket húzat nyársra, s nagy dáridó kezdődik. A tábortűz mellett ülők dagadó mellel hallgatják, amint az egymással versengő énekmondók a mai harc dicsőségét zengik…

Nosza, rajta énekmondók, írjátok meg azokat a hősköltemények! Hogy könnyebb legyen a dolog, meghatározhattok egy ismert dallamot, minek nótájára megszülethet a hősköltemény, amelyből mindenki megír egy-egy versszakot. Ezeket aztán megfelelő sorrendbe szerkesztve elénekelhetitek!

…A históriás ének elzengése után tovább folyik az evés-ivás, s a beszélgetők kisebb kupacokba verődnek. Emitt a fiúk azon keseregnek, miért is nem az osztály lányai közül rabolta el a legszebbnek tartottat ez a gaz Hórihorg, mert akkor még nagyobb hévvel vetették volna magukat a harcba. Amott meg a lányok azt duruzsolják, milyen szívesen lettek volna ők a várkisasszony helyében. Kis idő múltán a csapat hadnagya még egy lefekvés előtti utolsó vitézi játékra hívja a fáradni nem akarókat. Sokan vannak a próbálkozók, hiszen kedvencük, a sisakos játék következik…

A két egyenló létszámú csapat egymással szemben sorakozik fel kb. 10 méter távolságra. Középütt egy sisak (lehet egy sapka vagy egy labda is akár). A két sor között oldalt helyezkedik el az igazlató. Mindkét sorban valamennyi vitéz számot kap egytől fölfelé. Az igazlató gyorsan és folyamatosan mond egy-egy számpárt (pl. egyes-hetes, kilences-hatos stb.). A bal oldali sorból az először mondott szám tulajdonosa, a jobb oldaliból a másodszorra mondott számnak megfelelő vitéz indul el a sisakért a számok kimondásakor.

A cél: fölkapni a sisakot, és a saját csapat vonala mögé érni vele úgy, hogy az ellenfél ne tudja futás közben a sisakot vivő vitézt megérinteni. Ha sikerül a vonal mögé érni, akkor az ellenfél fogoly lesz, s beáll az őt foglyul ejtő mögé. Ha a sisakkal szaladót sikerül megérintenie az ellenfélnek, akkor ő ejtette foglyául. Ha egyszerre érkeznek a sisakhoz, akkor akár cselezni is kezdhetnek…

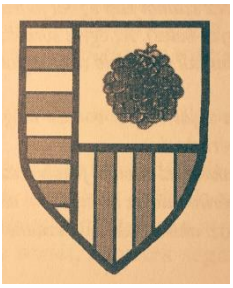
Szabályok: Csak azt a játékost szabad megérinteni, aki a kezében tartja a sisakot. Ha hosszabb ideje nem veszi fel egyik sem a sisakot, akkor az igazlató újabb párt hívhat. Ilyenkor az azonos csapathoz tartozók összejátszhatnak, de mindegyik csak a saját párját érintheti meg. Ha olyan vitéz esik fogságba, akinek már van egy foglya, akkor nem ő kerül fogságba, hanem a foglya szabadul ki. Az a csapat veszít, amelyik hamarabb elfogy.

…A jól megérdemelt éjszakai pihenés után a vendégség utolsó napja virrad rátok. Vajon ma milyen meglepetéssel szolgál a vendéglátótok, Ugris lovag? Még végig sem fut fejeteken a kérdés, máris megjelenik két papírdarabbal a kezében.
– Amit a kezemben tartok – kezdi –, egy végrendelet két darabja. Amíg egyben volt, egy elrejtett kincs pontos helyét írta le. Most felét az egyik, másik felét a másik csapat kapja meg. E hiányos leírások alapján kell megtalálnotok, vitézek, a kincset – ez lesz jutalmatok.
– De hát ez lehetetlen! – hallatszik egy kétségbeesett közbevetés.
– Csak nem gondoltátok, hogy a sült galamb a szátokba repül? – mosolyog hamiskásan Ugris az elszontyolodott vitézre. – Csak a másik csapat mozdulatait kell figyelni, s abból meg a kezetekben lévő leírásból ki lehet következtetni a kincs helyét.
– És ha cselt vetnek? – kotnyeleskedik újra az iménti hang tulajdonosa.
– Az bizony könnyen meglehet, de hát… ők is a kincset akarják! – somolyog a bajusza alatt Ugris lovag, s azzal átadja a fél-fél végrendeletet.
A két fél csapat pedig a fele testamentumot és egymást méregetve lassan elindul…

A játék előkészítésekor természetesen el kell rejteni azt a bizonyos kincset, s a játék vezetőjének – ez esetben Ugris lovagnak – pontos leírást kell készítenie arról, hogy egy adott ponttól elindulva hogyan lehet eltalálni a kincshez. Ezt a megírt „végrendeletet” kell aztán a megfelelő helyen kettévágni, s átadni a csapatoknak.

…Miután az egyik csapat hatalmas diadalordítás közepette megtalálta a kincset, az egész had visszatér a várba. Ugris lovag szokatlanul ünnepélyes arccal a vár udvarán fogad benneteket, és miután felsorakoztatok, váratlanul egyik lovagtársatokat szólítja maga elé:

– László lovag! Fogadd ezt a címert bátorságod és kitartásod jutalmául, mivel hadjáratunk során sikerrel törted meg a szederbokrok ellenállását! – s azzal átnyújtja az itt látható címert lovagtársatoknak…



Folytassátok a sort! Készítse el mindenki egy másik társa címerét (a neveket véletlenszerűen húzhatjátok ki egy kalapból, akarom mondani sisakból)! A címerkép fejezze ki, hogy az illető lovagtársatok mivel érdemelte ki az adományozást. Írjatok hozzá rövid magyarázatot is, majd adjátok át annak, aki Ugris lovag szerepét játssza ebben a játékban, hogy tőle kaphassa meg az arra érdemes a címert.

…A címeradományozást követően hamarosan fölmálháztok, s a sereg zászlót lobogtatva búcsút int az Ugris-várnak. Az estét már mindannyian saját váraitokban töltitek, s jóízűen mesélitek a körétek gyűlt háznépnek vendégségtek történetét. Aztán kisvártatva eszetekbe jut az egyik távoli várban élő lovag barátotok: valamiképpen őt is részeltetni kellene ezekből a kalandokból. A gondolatot tett követi: már kapjátok is elő a pennát és a pergament (tanult lovagok lévén nektek nem kell íródeák), s felrójátok az első sorba:

Kedves lovag barátom, ……!

Folytassátok a levelet, a címzett már türelmetlenül várja!

A

Amikor a törvény tisztelete és az emberiesség parancsa összeütközik…

ÉLET EGY KÖZÉPKORI KOLOSTORBAN

Drámajáték 10-13 éveseknek

Németh Ervin

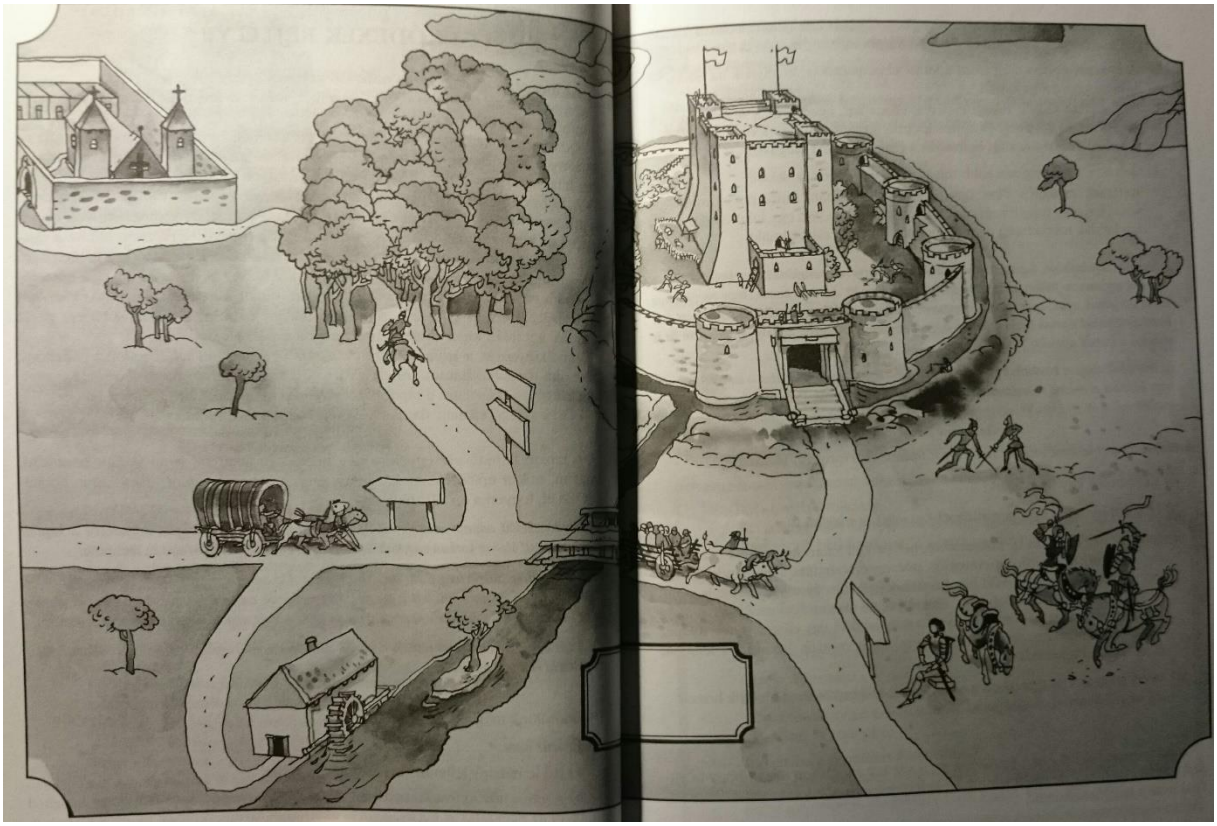
ÉLET EGY KÖZÉPKORI KOLOSTORBAN

Drámajáték 10-13 évesek számára

A játék témája: egy középkori kolostor élete; a kolostor mint menedékhely
Fókusz (1): a szerep elfogadtatása (középkori szerzetesek); ismeretszerzés a kontextus hiteles megteremtéséhez
Fókusz (2): a törvénytisztelet és az emberiesség parancsának összeütközése
Fókusz (3): az erőszakkal való szembehelyezkedés lehetőségei (a törvényesség érvényesítése; a humánum felébresztése; az áldozatvállalás)
Keret: A tervezett játék egy hosszabb drámamunka részét is képezheti, amelynek kontextusát az alább közölt rajzból teremthetjük meg, s a fiktív tér szisztematikus bejárásával bővíthetjük azt. Pl. így:

TANÁR SZEREPBEN

Képíró Áron kódexkutató vagyok, aki egy régi-régi kolostori könyvtárban búvárkodva fedeztem fel ezt a rajzot, amelyet valószínűleg sosem fejeztek be a kódexmásolók, hiszen még vár neve is hiányzik a rajzról. Nem tudni, de talán az út melletti sziklán ülő lovag lehetett a vár ura, aki talán egy vitézi bajviadal után ült le oda pihenni. Érdekesnek és különösnek találtam a rajzot, így aztán készítettem róla magamnak egy fotót, ám mint látjátok, nagyon óvatosan kellett bánnom a lapokkal, ki sem hajthattam őket igazán, nehogy megsérüljenek. Örülnék, ha segítségemre lennétek a rajz mögötti történet megfejtésében!



A most következő játékrészben adottnak veszünk egy zsarnoki természetű várurat, s a gyerekek több szerepbe is lépnek majd a játék folyamán: a kolostor szerzeteseit, a várúr által összehívott családi tanács tagjait, ill. a várúr katonáit játsszák. A tanár szerepei: menedéket kérő lány, a várúr és a kolostor apátja. *(A játék megvalósítása kb. 2-3 tanítási órát igényel a hagyományos órakeretek között.)*

A drámamunka leírása

1. A foglalkozás kezdetén gregorián ének szól. A táblán a megismert rajz, színezéssel kiemelve rajta a kolostor. Megkérjük a gyerekeket, összpontosítsák figyelmüket a kolostorra, majd csukják be a szemüket, s a zene hallgatása közben képzeljenek el maguknak egy képet a kolostor életéből. Kis idő múlva megkérünk néhány gyereket, ossza meg a maga belső képét szemléletes szóbeli leírás útján a többiekkel.

2. TABLÓK a kolostor életéből. Négy kiscsoportra osztjuk a gyerekeket, s mindegyik csoport egy-egy cédulát kap, rajtuk egy-egy helyszín megnevezése: könyvmásoló műhely, refektórium (ebédlő), gyógynövénykert, dormitórium (hálóterem).

A feladat: tablókészítés.
Egy-egy tabló megmutatása után a többi csoport készítsen szóban képaláírásokat, majd a képcímek elhangzása után a csoport mozdítsa meg a tablót. (A megmozdítás után esetleg módosíthatjuk a korábbi elfogadott címet.)

3. KISCSOPORTOS HELYZETGYAKORLATOK a kolostor életéből.

a) Reggel a kolostor apátja kiosztja a szerzeteseknek a napi elvégzendő feladatokat. Az egyik szerzetesnek nem fűlik a foga a munkához, így rá akarja venni társait arra, hogy végezzék el helyette is a munkát…

b) Az egyik szerzetes éjszaka – az apát úr engedélyével – folytatja a nap közben elkezdett kódexmásolást. Valaki azonban megzavarja munka közben…

c) Egy szegény jobbágy érkezik a kolostorba, s szeretné szerzetesnek adni a fiát, akit magával is hozott. A gyereknek azonban szemmel láthatóan nincsen kedve ehhez…

d) Fáradt utazók érkeznek a kolostor kapujához, és bebocsátást kérnek. Az érkezők között asszony is van. A szerzetesrend szigorú regulája azonban úgy szól, hogy a kolostor kapuján asszony nem léphet be…

A jelenetek megmutatását rövid megbeszélések követhetik a problémahelyzetek megoldásáról. Az utolsó jelenetet követően azonban mindenképpen iktassunk be egy ilyet, s tudatosítsuk a csoportban, hogy a kolostorok életét szigorú ***reguláik*** szabályozzák, ill. hogy a kolostor ***menedékhely*** is. Ezen a ponton kidolgozható a mi kolostorunk regulája is egy nagy papírlapon egészcsoportos ÖTLETBÖRZE formájában.

4. TANÁR SZEREPBEN és FORRÓ SZÉK konvenciók. A tanár egy nyakravalót terítve magára, s – az előbbi jelenet analógiájára – eljátssza egy riadt, egyedül érkező, s láthatóan zaklatott, bebocsátást és menedéket kérő fiatal lány szerepét. A gyerekek a kapus szerzetes szerepében kikérdezik a lányt.

A szerep tartalma, a tanár által megadott információk: a lány a várúr unokahúga, akit egy általa nem kívánt házasságba akar belekényszeríteni a várúr.

A kikérdezés után a tanár narrációban közli, hogy az apát úr úgy döntött, a szigorú kolostori regula ellenére menedéket ad a lánynak. A kolostor lakói közül azonban nem mindenki ért egyet a döntéssel…

5. PÁRMUNKA és VÉLETLENÜL MEGHALLOTT BESZÉLGETÉS konvenciók kombinálása. Párokat alakítunk, akik a kolostorbeli szerzetesek szerepében az apát úr döntését vitatják vagy éppen helyeslik. Ugyanekkor kijelölünk ***3-4 kémet***, akiket a várúr küld a kolostorba, mivel tudomására jutott, hogy a lány ott kapott menedéket. A kémek feladata az, hogy a párok között sétálgatva, esetleg beszédbe elegyedve velük kitudakolják, milyen a hangulat a szerzetesek között, mi a véleményük az apát úr döntéséről, vagyis gyűjtsenek be minél több információt.

Harangkondulások hangja. A szerzetesek csoportja leül, majd térbeli elmozdulás nélkül – tanári narráció segítségével – helyszínváltás történik.

Tanári narráció: A vár lovagtermében vagyunk, ahová a várúr hívta össze a családi tanács tagjait, hogy meghallgassák a kémek jelentését, s döntsenek a további lépésekről.

6. A TANÁR SZEREPBEN és a GYŰLÉS konvenciók együttes alkalmazása. A tanács meghallgatja a kémek beszámolóját, a tanár a várúr szerepében irányíthatja a beszélgetést. Kiderülhet, hogyan vélekednek a kolostorbeliek az apát döntéséről, mennyien értenek vele egyet, vannak-e olyanok, akik helytelenítik, hogy megszegte a kolostor reguláját, s mekkora azok tábora, akik az emberiesség szempontjának érvényesítését helyeslik.

A tanár szerepben, várúrként megoldási javaslatokat kér a családi tanács tagjaitól, hogy miként térítsék vissza a várba a lányt. (A lehetséges megoldások: azonnal erőszak alkalmazása; ultimátum küldése, azaz fenyegetés az erőszakkal; a helyzet elfogadása, vagyis annak a ténynek a tudomásulvétele, hogy a kolostor menedékhely stb.)

A javaslatok meghallgatása után tanár szerepben – várúrként – úgy dönt: ultimátumot küld a kolostorba. (A futár szerepét magára vállalhatja az egyik gyerek.)

7. GYŰLÉS a kolostorban. Harangkondulások jelzik az újabb helyszínváltást. A tanár az apát szerepébe helyezkedik.

(A korábbi konvenciók során már feltárult, hogy az apát döntése veszéllyel járhat: a regulák megszegése miatt egyházi – talán pápai – ellenlépések várhatók; magukra vonhatják a várúr haragját; ill. a másik oldalról a lelkiismeretükkel nem tudnának elszámolni, ha nem segítenének a lányon stb.)

A beépített szereplőként megjelenő futár elmondja a szerzeteseknek a várúr ultimátumát. (Az ultimátum lehetséges tartalma: a lány kiadásának kérése; a kérés nem teljesítése esetén bevádolás a pápánál és/vagy erőszak alkalmazása.)

Közös megbeszélés: Mit csináljunk most? Kiadjuk vagy ne adjuk ki a lányt? Melyik lépés szolgálja inkább a kolostor érdekeit? Milyen következményekkel kell számolnunk egyik vagy másik döntésünk esetén? *(A megbeszélés tartalmát egy táblán rögzítve rendezhetjük is.)*

	előnyök	**hátrányok**
kiadjuk	nem sértjük meg a regulát; megmenekül a kolostor, megmarad az életünk	hogyan számolunk el a lelkiismeretünkkel?
nem adjuk ki	sértetlen marad az emberiesség parancsa; a lelkiismeretünk nyugodt	a várúr megzsarol a pápának írandó levéllel; veszélybe kerül a kolostor és az életünk

8. BELSŐ HANG konvenció. Ha a vita során felerősödnek a lány kiadatását követelő hangok, állítsuk meg a játékot, és alkalmazzuk a belső hang konvenciót: tegyük egy székre a lányt jelző nyakravalót (kendőt). Kérjük meg a gyerekeket, hogy képzeljék magukat a lány helyébe abban a pillanatban, amikor értesül a kiadásáról szóló döntésünkről, majd szólaltassák meg a lány „belső hangját", gondolatait. *(A lány gondolatainak megidézése vélhetően segít a gyerekeknek abban, hogy mélyebben átérezzék döntésük következményeit, különösen annak emberi oldalát.)*

9. Visszatérés a GYŰLÉS konvenciójára – kiegészülve a TANÁR SZEREPBEN konvencióval. Az apát szerepét a tanár veszi magára, s felszólítja a szerzeteseket, hogy döntsenek a lány kiadása ügyében, mert nincs vesztegetni való idejük: a várúr fegyveresei itt állnak a kolostor kapuja előtt. Egyenként kéri a

döntést: igen vagy nem, s szeretné hallani az indoklást is. Ezután szavazásra teszi fel a kérdést, majd ezekkel a szavakkal zárja le a szituációt: „Tiszteletben tartom a döntéseteket, testvéreim, s aszerint cselekszem."

***

Ha a csoport úgy döntött, hogy kiadják a lányt, akkor ezen a ponton feloldódik a helyzetet mozgató feszültség, vagyis véget ér a játékunk. Ebben az esetben **zárómozzanatként** alkalmazzuk a **NAPLÓK LEVELEK** konvenciót, segítségével ugyanis képet kaphatunk a gyerekeknek a helyzethez kötődő mélyebb érzelmeiről, ill. azok valós tartalmáról.

Az apát szerepében kérjük meg a gyerekeket, hogy az utókor számára rögzítsék a döntés utáni események történetét a kolostor krónikájában. *(Ha kevés az időnk, akkor alakítsunk néhány csoportot az azonosan döntő szerzetesekből.)* A krónikák elkészülte után – ha csoportban dolgoztak – olvassák fel a krónikájukat. Ha mindenki készített önállóan krónikabejegyzést, akkor azokat gyűjtsük össze, s egybefűzve helyezzük el olyan helyen , hogy mindenki számára hozzáférhető és elolvasható legyen a későbbeikben.

***

Ha a gyerekek az eddig ismertetett módon döntenek, akkor a tervezett fókuszok közül az első kettő érvényesíthető. A játék akkor folytatható a harmadik fókusz érvényesítésével, ha a csoport a kiadás megtagadását határozza el. Ebben az esetben a drámaóránk folytatódik…

10. TANÁRI NARRÁCIÓ. Alkonyodik. A várúr serege letáborozott a kolostor kapuja előtt. Láthatóan felkészültek a támadásra. Hogy ez már az éjszaka bekövetkezik, vagy bevárják a holnapot, nem tudhatjuk. A kolostor falain belül és kívül egyaránt nagy a feszültség…

A **BELSŐ HANG** konvenciót alkalmazzuk kétszer egymás után, némi módosítással:

- a kör közepére egy ***sisakot (kardot)*** helyezünk, amely az ostromló sereg vezérét (várurat) szimbolizálja. Amikor a gyerekek megszólalnak, az ő belső hangjait közvetítik (gondolatok a támadás körülményeiről; esetleges erkölcsi dilemmák a szokásjog – a kolostor menedékhely – felrúgása miatt; aggodalmak a tett helyességét illetően – emberiességi megfontolások; az érdekek sérülése az egyház reakciója miatt… stb.)
- a kör közepére most egy ***fekete köpenyt (reverendát)*** teszünk, amely az apátot helyettesíti. A csoport tagjai most két oldalt helyezkednek el egyenlő arányban. Mindegyik oldalról arra a kérdésre próbálnak választ adni a belső hangok: „Helyesen tettem-e?" Egyik oldalon a döntést támogató, a másik oldalról a kétkedő hangok szólalnak meg. (Helyesen döntöttem-e, amikor veszedelemnek tettem ki a kolostort és a benne élőket? Melyik a fontosabb: egy ember sorsának jobbra fordítása vagy a rám bízott közösség védelmezése? Stb.)

11. TANÁRI NARRÁCIÓ. Pirkadatkor megindul az ostrom. A katonák létrákat támasztanak a falakhoz, és sietve felhágnak rajtuk. Egy másik csoportjuk a kaput döngeti egy faltörő kossal. A szerzetesek az udvaron gyülekeznek, a lány a kolostor legvédettebb zugában várja a fejleményeket. A szerzetesek – élükön az apáttal – fegyvertelenek. Egyre feszültebben figyelnek a kívülről érkező zajokra. A kapu felől a zuhogás egyre erőseb…

12. EGÉSZCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓS SZEREPJÁTÉK konvenciója – mímes játékkal, lassított felvételként. A gyerekeknek azt a helyzetet kell megjeleníteniük, amely a katonák betörését követi. A játék indítása előtt újra hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a szerzetesek fegyvertelenek, s a gyilkolás nem egyeztethető össze a hitükkel. Ezután rögzítsük a szerepeket (apát, szerzetesek, várúr, katonák, lány), majd indítsuk el a játékot. *(Az atmoszféra megteremtéséhez használhatunk zenei aláfestést, kitűnően alkalmas erre az Amadinda együttes valamely ütőhangszeres felvétele. A zene hossza egyúttal határt is szab a jelenetnek.)*

A jelenet – improvizációról lévén szó – eleve többesélyes: vagy azonnal dulakodás és öldöklés kezdődik, vagy a katonáknak megálljt parancsol szerzetesek térbeli elhelyezkedése, viselkedése, esetleg fegyvertelen volta. *(Az utóbbi esetben valószínűleg azoknak a lehetőségeknek egyikét fogják megvalósítani a gyerekek, amelyek a drámaóra következő fázisában, a kiscsoportos improvizációk között szerepelnek. Ha ez így történik, akkor ott nyilván a fennmaradó variációkra összpontosítunk.)*

Ha elkezdődik az öldöklés, akkor a legizgalmasabb kérdés: **lesz-e valaki, aki megállítja?** Természetesen bármelyik szereplő megpróbálkozhat vele, de reális esélye erre – a szituációban elfoglalt helyük súlyából következően – az apátnak, a várúrnak és a lánynak van.

Drámaóránk következő szakaszára az egészcsoportos improvizáció eredményétől függően térhetünk rá. Ha az a helyzet állna elő, hogy a katonák mindenkit megölnek, akkor éljünk az **ÚJRAJÁTSZÁS** konvenciójával. *(Előbb azonban osszuk három részre a csoportot, s a nézőként leültetett egyharmadnyi gyerek legyen az, aki szigorú kritikusként szemléli a többiek játékát, s amikor úgy érzi, megint az előbbi irányba halad a játék menete, akkor állítsa meg azt, adjon tanácsot a szereplőknek, vagy akár lépjen szerepbe a továbblendítés szándékával.)*

13. KISCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ ELŐKÉSZÍTÉSSEL az erőszak megelőzésének vagy megállításának vizsgálatára. A továbblépés előtt a tanár néhány mondatos értékelését adhatja az előző csoportos játéknak, s mindenképp érdemes felhívni a gyerekek figyelmét arra, milyen következményekkel jár, ha tétlenül nézzük az erőszakot.

Azt a lehetőséget kínáljuk fel a gyerekeknek, hogy gondolják végig, és kiscsoportos improvizációk formájában mutassák meg, milyen mód nyílik arra, hogy ne kelljen tétlenül szemlélnünk az erőszakot:

> ***A) csoport:***
> A jelenet központi figurája az apát, ő lesz az, aki fellépésével megállítja az öldöklést.
> (Érvei között lehetnek: hivatkozás az emberségességre, az élet szentségére; a kolostor szent és menedékhely voltára stb.)
>
> ***B) csoport:***
> Központi figura a várúr.
> (Érvei: megelégeli a gyilkolást; lovagiatlan cselekedetnek tartja, hogy fegyvertelen emberre támadjon; megszólal a lelkiismerete a lánnyal kapcsolatban stb.)
>
> ***C) csoport:***
> Központi figura a lány: kirohan a rejtekhelyéről és…(az öldöklők közé veti magát; még az öldöklés kezdete előtt a szerzetesek és a katonák közé áll; térdre borul a várúr előtt… stb.)

Az egyes improvizációs játékok megmutatása után – szerepen kívül – kezdeményezzünk rövid megbeszélést a az egyes figurák tettének motivációjáról.

14. TANÚSKODÁS konvenció. Kérjünk meg mindegyik jelenetből egy-egy gyereket a szerzetesek, ill. a katonák közül, hogy mondják el az ***egyházi törvényszék*** előtt, mi is történt a kolostorban.
(E konvenció segítségével ráirányíthatjuk a gyerekek figyelmét az eltérő nézőpontokra, a belőlük fakadó részrehajlások és előítéletek működésére, ill. jó lehetőséget kínálunk a megszólaló gyerekeknek arra, hogy gyakorolják az információ és az érzelmi reakciók megfelelő összekapcsolását.)

15. Zárómozzanatként ugyanúgy alkalmazzuk a **NAPLÓK, LEVELEK** konvenciót, ahogy a korábbi leágazásnál tettük. Léptessük a gyerekeket a ***krónikaíró*** szerepébe, s kérjük meg őket arra, hogy rögzítsék az utókor számára, hogyan folyt tovább a kolostor élete, mi lett a lány sorsa. Az elkészült írásokat egybefűzhetjük kódexként, hogy később bárki elolvashassa.

*****

Száguldó kisfiú ✿ Epika és dráma a Kuckó királyban ✿ Színház az egész világ… ✿ Ha megmozdul a kép…

GYEREKJÁTÉKOK

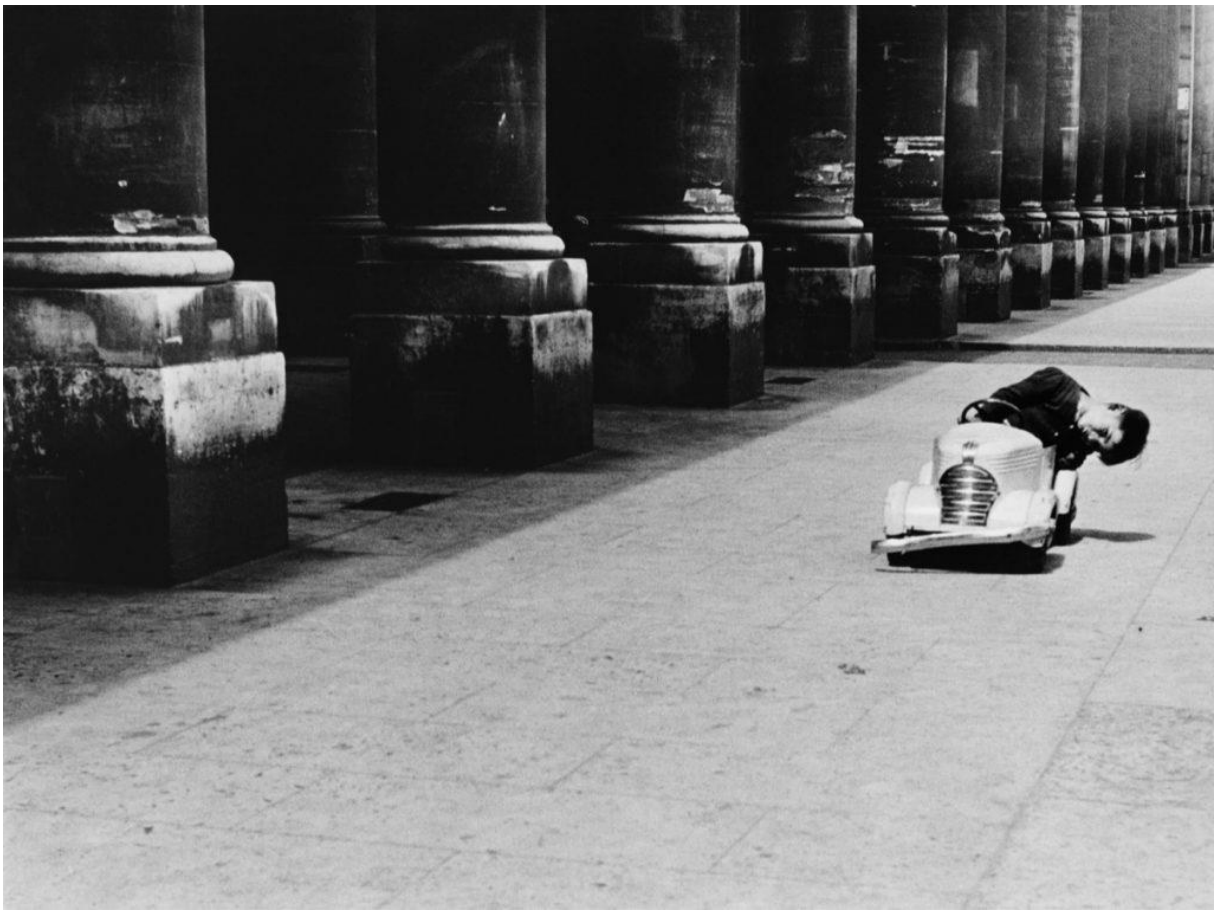
A gyerek, a játék és a színház

Németh Ervin

GYEREKJÁTÉKOK I.

Száguldó kisfiú

Az itt látható fényképet egy magyar származású francia fényképész, Lucien Hervé készítette 1958-ban. A felvétel címe: *Száguldó kisfiú*.



1. Milyen ellentmondást érzékeltek a cím és a kép között?

2. Miért hiszitek el mégis a száguldást?

a) Figyeljétek meg az ***ábrázolt tárgy***, vagyis a kisfiú testtartását, arcvonásait! Milyen viszonyban van a kisfiú a játékautóval?
b) A ***látószög*** kiválasztásával milyen hatást ér el a fotós?
c) Hogyan szerkeszti meg a képet, vagyis milyen a ***képkompozíció***?
d) Hová helyezi a ***képkivágatban*** a fő motívumot?
e) Milyen szerepet kapnak a kép felső terébe belógó oszloplábak?
f) Milyen ***jelentést*** kap a kompozíció következtében a kép?

3. Ti milyen címet adtatok volna a képnek?

GYEREKJÁTÉKOK II.

Epika és dráma a Kuckó királyban

Az alábbiakban egy önállóan is feldolgozható „színházi leckét” kínálunk, amelyben nemcsak megtanulhatjuk, hanem meg is tapasztalhatjuk, mit jelent az ***adaptáció***, vagyis az átírás, az új keretek közé helyezés tudománya. A megtapasztaláshoz Móra Ferenc egyik elbeszélését, a *Kuckó király*t választottuk ki, amelyet a jelen írás szerzőjének gyermekszínpadok számára készített adaptációjával vetünk össze. Az összehasonlításhoz mindegyik alkotásból idézzük a szükséges részleteket, azonban ha valaki a teljes szövegekre kíváncsi, azokat elérheti itt:

Móra Ferenc: Kuckó király = https://mek.oszk.hu/00900/00974/html/04.htm#cim53
Németh Ervin: Kuckó király = Uő.: Irodalom birodalom. Barangolások könyve, hatodik osztály. Mozaik Kiadó, Szeged, 1996., 140–147. pp.)

A tér és az idő

A színház és a dráma lényegi vonása az „itt és most” történő események lefolyása, ezzel szemben az epikus művekben csak az elbeszélés korlátozódik a jelenre és a hallgatás/olvasás terére, az elbeszélt történetben szabadon változhatnak a terek, s tudomást szerezhetünk a múlt, a jelen s még a jövő eseményeiről is. A drámában ezzel szemben csak úgy és annyiban értesülhetünk a múltról (vagy a jósok révén a jövőről), amennyiben azok a szereplők közti dialógusban elhangzanak.

Az alábbi táblázatban egymás mellé helyeztük az epikus szöveg és a drámaszöveg megfelelő részleteit a tér és az idő meghatározása szempontjából:

epikus szöveg	drámai szöveg
A) Sokszor hallottam édesapámtól ezt a történetet, amit most el akarok beszélni. Aratás idején, szép holdvilágos éjszakákon kint a szérűn egyéb se járta, csak a Kuckó király története. Hosszú téli estéken, amikor bömbölve szaggatta a szél a házunk nádtetejét, nem kellett nekem egyéb mese, csak a Kuckó király. Meg is tanultam, s most úgy adom, ahogy vettem. Se hozzá nem teszek, se el nem veszek belőle.	
B) Bizony a szabadságharc idején még olyan kis legényke voltam én, hogy a Mitetszik boltos mindig a zsebébe akart dugni, mikor átszaladtam hozzá árpacukorért. Hanem azért akármilyen kicsi voltam, mégiscsak voltam ám én a Kossuth Lajos katonája, úgy nézzetek rám! Nem is afféle hányt-vetett közember, hanem igazi aranycsillagos generális. Édesapám szűcsmester volt, ő szabta az aranycsillagot piros irhából.	*Történik 1849 tavaszán és a rákövetkező télen egy Tisza menti kis faluban. A játék három színtéren zajlik: a színpadon, az előszínpadon és a nézőtéren. (A színpad a ház előtti és a házbéli, az előszínpad a léknél történtek, a nézőtér a gyerekjátékok és a lékhez vezető út tere.)*

1.) Miért üres az epikus szövegnek megfelelő első egység helye a drámai szöveget tartalmazó részben?

2.) Milyen viszonyban áll egymással az epikus szövegben az A és a B jelű egység?

3.) Ki az elbeszélője az egyik, ill. a másik egységnek?

4.) Mit jelöl a drámai szöveg első egységében a dőlt betűtípus használata?

5.) Mi a különbség az epikus és a drámai szöveg stílusa között a történések idejére való utalást tekintve? Mi a különbség oka? (Használd értelmezve a válaszadás során ezt a két kifejezést: ***elbeszélői hang***, ***szerzői utasítás***!)

A szövegek folytatását egymás mellé helyezve érzékelhetővé válik, hogyan lesz az epikus szövegből drámai jelenet. Ráadásul az is kiderül, a történéssor részletein túl mivel tudja gazdagítani és pontosítani a drámai szöveg a szituációt:

epikus szöveg	drámai szöveg
C) Aki csak épkézláb ember volt a faluban, az mind elment honvédnek. Csak mink maradtunk otthon, apró gyerekek. Minket nem vittek el, akárhogy rimánkodtunk. Azt mondták, nem gyerekjáték a háború, s nem medvecukrot osztogatnak a csatatéren.	**1. jelenet** *A színpad üres. Megszólal a toborzó zenéje. Egy kisfiú (a későbbi Generális) átrohan a színpadon, s hátul kifelé néz, a toborzókat figyeli. A háta mögül, ellenkező irányból a húgai érkeznek.* GENERÁLIS: *(a húgainak)* Julcsa, Böske! Megjöttek a toborzók! Szólok idesapámnak. *A fiú balra lerohan a nézőtérre. A színpad benépesül: asszonyok érkeznek, a színpad hátulja felé nézve figyelik a toborzást. A két kislány kocsizást játszik, majd ők is elrohannak.* *Érkezik az Anya. Megáll, észreveszi Apát, aki a nézőtér felől érkezik, s a toborzók felé tart. Az Anya – miközben elhalad mellette – a vállára teszi a kezét, megállítja.* *Az Apa megfogja a vállán levő kezet, visszafordul, s hosszan nézik egymást Anyával. Aztán lefejti a válláról az Anya görcsösen szorító kezét, s elindul a toborzók irányába.* *Az Anya tétován lép utána, majd megáll, s riadtan néz az Apa távolodó, majd eltűnő alakja után.* *Ahogy a toborzó zenéje elhalkul, az asszonyok leülnek félkörben a színpad hátsó felében, tépést csinálnak.*

Figyeljük meg, hogy az epikus rész első mondatának tartalma (az épkézláb férfiak mind elmentek honvédnek) hogyan bomlik ki az első jelenetben:

1.) Miféle jelenetté változik át az előbb említett mondat?

2.) A színpadi jelenetnek melyik eleme segít elhelyezni a néző számára időben a történéseket? Honnan tudjuk, hogy az első jelenet a szabadságharc idején játszódik?

3.) Az epikus szövegből semmit sem tudunk meg arról, hogyan is történt a toborzás. Miképpen rekonstruálható számotokra a toborzás eseménysora a drámai szöveg szerzői utasításából?

4.) Az epikus szöveg „minden férfiról" beszél, akik honvédnek álltak, a drámai jelenetben azonban csak egyetlen férfit, az Apát látjuk. Miért árul el mégis többet ez az egyetlen búcsúzásjelenet?

5.) Milyen különbséget érzékeltek az epikus szöveg, ill. a drámai jelenet hangvétele között? Kinek a nézőpontjából látjuk az egyik, ill. a másik „szöveget"? Szerepet játszik-e a nézőpontbeli különbség a hangnem különbözőségében?

Elbeszélői szöveg és dialógus

A Kuckó király című történet elbeszélője ugyan egyes szám első személyben meséli el a történéseket, ennek ellenére mégis távolabb van a történésektől azzal a nézővel szemben, aki a drámai jelenetben szemléli az eseményeket. Ott a történések és a hallgató/olvasó közé beékelődik az ő személye, a drámai jelenetben viszont a néző közvetlen részese az eseménysornak. Az epikus szövegben az elbeszélő szövegéből csupán rekonstruáljuk az eseményeket, a drámai szöveget hallva vagy olvasva viszont minden előttünk bomlik ki.

Természetesen az elbeszélésben is előfordulnak dialógusok (a szereplők ezen szövegeit az elbeszélő szó szerint idézi). Ha egy epikus szövegből készítünk színpadi adaptációt, akkor ezeket akár közvetlenül, átalakítás nélkül is beemelhetjük a drámai szöveg dialógusai közé. Mindez azonban még kevés lesz, tehát meg kell próbálkoznunk az elbeszélői szöveg dialógussá formálásával, azaz szerepeket (szereplőket) kell kitalálnunk, s meg kell írnunk az egyéniségüknek megfelelő megszólalásokat.

Az alábbiakban ezt az átváltozást követhetjük nyomon az elbeszélői szöveg és a megfelelő drámai szöveg összevetésével:

epikus szöveg	drámai szöveg
	1. jelenet közepe és vége *Ahogy a toborzó zenéje elhalkul, az asszonyok leülnek félkörben a színpad hátsó felében, tépést csinálnak.* *A két kislány a nézőtéren egy rongybabát cibálva veszekszik.* JULCSA: Ez az enyém! BÖSKE: Nem, az enyém, nekem csinálta idesanyám! JULCSA: De én vagyok az erősebb! *(Kitépi testvére kezéből a babát, fölszalad a színpadra)* *Böske utána szalad, civakodnak, az Anya rendre utasítja őket, mire duzzogva leülnek az asszonyok közé. Jobbról a Generálist játszó fiú szalad át a színpad bal oldalára.*
D) Hanem azért tudtunk mink magunkon segíteni. Összeálltam két-három jó pajtásommal, s nyakunkba vettük a falut. Bezörgettünk minden ház kapuján, ahol magunk formájú gyerek lakott. – Talpra, legény! Kossuth Lajos azt izente, elfogyott a regimentje! Ki a gyepre, aki igaz magyar! Mire a falu végére értünk, akkorára úgy megszaporodtunk, hogy kitelt volna belőlünk egy század.	GENERÁLIS: *(lekiált a nézőtéren ülő Jancsinak)* Talpra, legény! Kossuth Lajos azt izente, elfogyott a regimentje! Ki a gyepre, aki igaz magyar! JANCSI: Jövök már! *Mindketten lóvágtát utánozva továbbrohannak a nézőtéren, s megállnak egy fiúnál.* GENERÁLIS: Hé, Pista, ne kuksolj itthon, gyere közénk katonának! *Hárman vágtatnak tovább, megint megállnak.* GENERÁLIS: Jóska, itt a hadsereg! Állj be Kossuth katonájának! *Jóska is csatlakozik hozzájuk. Ahogy elindulnak, egy kisfiú hangja harsan.* KISFIÚ: Hékák! Engem mindig ki akartok hagyni a játékból?! Abból nem esztek! *Együtt vágtatnak tovább, megint megállnak a nézőtéren. Elfütyülik a Kossuth-nóta első pár sorát. Senki nem felel rá. Csönd.* GENERÁLIS: Nem hallod, Áron? Kossuth apánk hív a hadseregébe. ÁRON: *(méltatlankodva)* Jól van, hiszen megyek már! *Fölvágtatnak a színpadra, s nagy lendülettel átrohannak a színpad bal oldalára.*

	2. jelenet
Én megtettem magamat generálisnak, s hadi rendbe állítottam a sereget.	GENERÁLIS: *(megállítja a csapatot)* Hóóó, megálljunk! Hadsereg már van, de ki legyen a generális? JÓSKA: Majd én! Idesapám már csinált is nekem csillagot, piros irhából! KISFIÚ: *(kötözködve Jóska elé lép)* Ugyan, te pöttöm! JÓSKA: Hm, már megint?! *(Átnyalábolja a kisfiút, visszaemeli a sor végére)* ÁRON: Tudjátok, mit? Számoljuk inkább ki! MIND: Ez az! Na, az jó lesz! ÁRON: *(középre perdül)* Vágok, vágok fát, De micsoda fát? Régi rózsa rekettyét. Fogadjunk hát Egy pint borba, Hogy ez tizenhét! *A Kisfiú tekintetével követi a számolást, szájmozgásán látszik, hogy mondja a kiszámolót. Bólint, amikor a Generálisra jön ki a vége.* MIND: *(körbenyargalják a Generálist)* Hurráááááá! Hurráááá! Éljen a Generális!
Öröm volt nézni a sok lelkes katonát, csak az a kár, hogy ellenséget sehol se találtunk. Éppen ezen búslakodom, mikor egyszer csak elejbem ugrik az egyik kapitányom: – Generális úrnak alássan jelentem, Kasza Palkó még hiányzik a seregből. Nosza mindjárt rápattantam a nádparipámra, s harmadmagammal elvágtattam Kasza Palkóékhoz.	*Jancsi szájához emeli az öklét, kürtjelet imitál. Gyorsan glédába állnak, a Generális velük szemben áll.* JÓSKA: *(kipattan a sorból)* Generális úrnak alássan jelentem, Kasza Palkó még hiányzik a seregből. GENERÁLIS: Nosza, akkor induljunk érte! Lóóó-ra! *Lóra ugranak, a Generálissal az élen levágtatnak a nézőtérre: ugyanazt az utat járják be, mint a toborzáskor. Végig hurráznak, majd visszaérnek a színpadra jobbról.* **3. jelenet** *Kasza Palkóék házánál vagyunk. A fiúk megállítják a lovaikat a szín jobb szélén.* MIND: *(gyeplőhúzást imitálva)* Prrrrrrr! GENERÁLIS: Lóóóóóó- ról! *Mindnyájan nagyot dobbantva balra szökellnek. Palkó anyja lép ki a házból, a tépéscsináló asszonyok közül.* (…)

1. Vizsgáljátok meg az epikus szöveget: melyek azok a párbeszédek, amelyek változtatás nélkül kerülnek be a drámai szövegbe?

2. Van-e olyan dialógus a drámai szövegben, amely nem az epikus szöveg párbeszédeiből kerül be a dialógusok közé? Hogyan változik meg az elbeszélői szöveg, miközben dialógussá válik?

3. A hadsereg összegyűjtése az epikus szövegben mindössze egyetlen párbeszédet ölel fel, a drámai jelenetben azonban több szereplő dialógusává változik. Miért szükséges ez a változtatás? Miként járul hozzá a szereplők nevesítése a jelenet életszerűségéhez? Hogyan jellemzi a dialógus a kisfiút, ill. Áront? Milyen eszközökkel éri el a drámai szöveg, hogy a verbuválás jelenetsora és dialógusa változatos legyen?

4. Hogyan változik jelenetté a „megtettem magam generálisnak" elbeszélői mondata? Véleményetek szerint változott-e ezzel a megoldással generálist játszó szereplő figurája, jellemvonásai?

5. Milyen színházi eszközök révén változik színpadi cselekménnyé az „elvágtatás" Kasza Palkóékhoz?

Szerepek és szerzői utasítások

Az alábbi képen a 8. jelenet legfontosabb mozzanata látható, amikor a katonák átnyújtják a pénzt Kasza Palkónak az árulás fejében.

Szereplők: Kiss Ákos, Nagy Zoltán, Baranyi László

1. Mi játszódhat le Palkó fejében, amikor átveszi a pénzt?

2. Hogyan fejezi ki ezt a folyamatot a test- és fejtartása, valamint az arcjátéka?

3. Ha kihangosítanátok, ami a fejében zajlik, hogy szólna ez a belső monológ? Írjátok meg!

Hasonlítsuk össze a jelenet és az elbeszélés szövegét, s figyeljünk arra, hogy a drámai szövegben közölt szerzői utasítások hogyan irányítják a rendező és a szerepeket játszó színészek munkáját.

epikus szöveg	drámai szöveg
E) Alig volt ideje beosonni [a honvédtisztnek] a kamraajtón, már akkor ott volt az ellenség. Három tollas csákójú, zord tekintetű német katona. Úgy szétugrottunk mink, mint mezőn a varjak, ha követ	**8. jelenet**

hajítanak közéjük. Futott, aki bírt, néhányan a sövény tövébe, csak a Kuckó király maradt ott az udvar közepén. Moccanni se bírt szegény ijedtében. – Hé, kisfiú – kérdezték tőle a katonák –, nincs ebben a ti falutokban valami bujdosó honvédtiszt? – De… de van – nyögte a Kuckó király. – Hol van, merre van? – kaptak a szón a katonák. Háromszor is kérdezték, míg a Kuckó király meg bírt szólalni: – Túl… túl a Tiszán, a bátkai majorban.	*Palkó meglátja a közeledő két katonát. Riadtan néz körül, hátrál* 1. KATONA: Hé, te kisfiú! Nincs a ti falutokban valami bujdosó honvédtiszt? PALKÓ: *(riadtan, azonnal)* De… *(Elharapja a szót, felsóhajt)* …de van. 1. KATONA: *(gyorsan megindul Palkó felé)* Hol van? Merre van? *(Megáll, várakozóan néz Palkóra)* No, mondd már! Megnémultál? PALKÓ: *(halkan)* Túl… túl a Tiszán, a bátkai majorban. *(Szégyenkezve lehajtja a fejét)*
Az egyik katona egy arany pénzt szedett elő a tarsolyából, azt a markába nyomta a gyereknek.	*Az 1. Katona hátranéz a 2. Katonára, az bólint. Az 1. Katona aranypénzt vesz elő a zsebéből, s Palkó felé nyújtja*
– Nézd, ez a tied, amiért igazat mondtál.	1. KATONA: Nesze! Ez a tied, amiért igazat mondtál. *Palkó lehajtott fejjel áll, nem nyúl a pénzért. Csönd. Az 1. katona értetlenül néz vissza a 2. katonára, aki megvonja a vállát*
Ha oda vezetsz bennünket, akkor másikat is kaphatsz.	1. KATONA: *(tukmáló mozdulattal)* Ha odavezetsz bennünket, másikat is kaphatsz. *Palkó nagyon lassan elveszi a pénzt. Úgy tartja, mintha égetné a tenyerét*
Megveheted rajta a bíró házát. A Kuckó király szégyenlősen lehajtotta a fejét: – Várjanak, amíg besötétedik. Akkor álmában lephetik meg, akit keresnek. – Egész okosan beszél ez a gyerek – mondta a katona a társainak.	1. KATONA: *(nevet)* Megveheted rajta a bíró házát! PALKÓ: *(halkan, szemlesütve)* Várjanak, amíg besötétedik. Akkor álmában lephetik meg azt, akit keresnek. 1. KATONA: *(a 2. Katonához)* Egész okosan beszél ez a gyerek. Na, gyere, addig is pihenjünk egyet!
Aztán egyikük kiállt a kapu elé, őrködni, ketten pedig beszállásolták magukat a Galambosék tiszta szobájába.	*A katonák Palkót maguk előtt terelve bemennek a házba.*

1. Az elbeszélés három katonát említ, a drámai jelenet viszont megelégszik kettő szerepeltetésével. Tudható-e az elbeszélésből, hogy melyik katona szólal meg a három közül? Mi lehet az oka annak, hogy a jelenetben csak az 1. Katona beszél?

2. Az elbeszélő szöveg azt állítja, a katonák háromszor is megkérdezik Palkót, mire az meg tud szólalni. Hogyan oldja meg ezt a drámai jelenet? Mi az oka ennek a megoldásnak?

3. Az elbeszélésben a katona a markába nyomja a pénzt Palkónak, a drámai jelenet azonban más megoldással él. Milyen különbséget érzékeltek az elbeszélésben használt „Nézd, ez a tied…”, ill. a drámai jelenetben elhangzó „Nesze! Ez a tied…” mondatok között?

4. Mennyivel tud többet elmondani a drámai jelenet megoldása arról a belső lelki folyamatról, ami Palkó fejében és lelkében zajlik? Az így keletkezett idővákuumban mi az, amit átgondol Palkó, s mi az, amit átérez?

5. A pénz átadását az elbeszélésben az egyik katona folyamatos beszéde kíséri. A drámai jelenetben a két katona interakciója (szemkontaktus, vállvonás, tukmáló mozdulat, nevetés) bontja szét ezt a három mondatot. Milyen viszony teremtődik a két katona között ezekből a gesztusokból?

***

A feladatsor elején jeleztük, hol érhető el a Kuckó király c. gyermekszínpadi adaptáció. Ennek sajátossága az, hogy a játékteret és a jelmezeket stilizált formában képzeli el, s megteremti a három színteret (a falu utcája, egy falubeli ház, a lék), ill. felhasználja a nézőteret is a játéktér részeként. A történeten belüli időugrásokat (a szabadságharc ideje – a szabadságharc leverése utáni időszak; ill. nyár és tél) stilizált színhasználattal és a jelmezek változtatásával érzékelteti.

Feladat:

Készítsetek el egy olyan drámai szövegváltozatot, ahol a játéktér kamara jellegű, szűk tér, a nézők félkörben veszik körül a játékteret, amely teljesen üres tér, s az egyes jelenetek a tér dinamikájától kaphatnak többletjelentéseket. Ez a változat nem használ jelmezeket, a szereplők ún. alapruhában játszanak. A zenei bejátszásokat (amelyek a megismert változatban korjelölőek voltak pl. a toborzózene) helyettesítsétek atmoszférateremtő ütőhangszerekkel.

A feladat megoldása során különösen figyeljetek arra, hogyan járják be a szereplők a teret, milyen mozgásirányokat választotok, miképp éltek az egy szereplő – több szereplő váltakozásából fakadó feszültséggel, s hogyan teremtitek meg a játéktér és a nézőtér kapcsolatát, amely a közvetlen közelség miatt ezúttal más minőséget kap.

Játsszátok el a játékot!

***

A feladat során használt képek a marcaltői Nevenincs gyermekszínpad előadásán készültek a kultúrház nagytermében 1989-ben.

Imre bácsi a lék felé tart a halászokkal, a háttérben Kasza Palkó, a Kuckó király alszik *(Fotó: a szerző)*
Szereplők:
Imre bácsi – Kiss Balázs, Honvédtiszt – Egyházi Zoltán, Kuckó király – Baranyi László

GYEREKJÁTÉKOK III.

Színház az egész világ…

Az alábbiakban két érdekes novellát kínálunk elolvasásra, amelyek mindegyikében megjelenik a gyerekkori játék „mintha”-élménye, amelyre még biztosan emlékeztek. Amikor az óvodában vagy alsóban úgy kezdődött el valamely „fikciós” játékotok: „Mondjuk, hogy…” – akkor valójában színházat játszottatok. Az említett nyitó mondattal teremtettetek egy fiktív szituációt, szerepeket osztottatok, s a kapott szerepben megszólalva máris megszületett a dialógus. A következő két novella ilyen helyzeteket idéz fel…

Danilo Kiš: Játék
Az író Korai bánat – Gyermekek és érzékenyek számára – című kötetéből

A novella szövege elérhető itt:
Danilo Kiš: Korai bánat. Forum Könyvkiadó – Móra Könyvkiadó, Újvidék – Budapest, 1971 vagy
Németh Ervin (szerk.): Irodalom birodalom. Szövegtár, 6. osztály. Mozaik Kiadó, Szeged, 1996

1. A novellának akár a Játékok címet is adhatta volna a szerzője. Meg tudnátok indokolni, miért?

2. A novella kisebb egységekből áll össze, s a mozaikok egymásutánja többféle ritmust is ad a szövegnek. Keressétek meg a ritmusok alapjait!

3. A novella mitológiai utalásokat tartalmaz, „rájátszik” a zsidó-keresztény és a görög mitológia egyes elemeire: ***Ahasvérus, a bolygó zsidó – Léda hattyúja***.

a) Keressétek meg a két motívum magyarázatát a következő könyvben:
Mitológiai enciklopédia I-II. (Gondolat, Budapest, 1988)
b) Milyen alapon kapcsolódik össze egymással a két ősi mitológia és az elbeszélés „családi mitológiája”?

4. Milyen tárgyak válnak Andreas játékszereivé? Miért ezeket választja?

a) Azonosítsátok az elbeszélés alapján, ki lehet a képen látható személy?
b) Mit olvasott le az ajkáról Andreas, s mit olvastok le ti?
c) Andreas előbb egészen ártatlan, de azért mégis különös játéknak gondolta, amit csinált. Végül anyja belépésekor már „tudta ő, érezte, hogy van valami bűnös ebben a játékban”.
Miért gondolkozhatott így? Ki ellen követhetett el bűnt? Mifélét?

5. Játék (vagy inkább harc?) folyik Eduárd és Mária, vagyis az apa és az anya között is.

a) Mire megy ki ez a kegyetlen játék?
b) Melyik hasonlat érzékelteti a szövegben a játék kegyetlenségét?
c) Mi a véleményetek erről a „játék”-ról?

6. A szöveg utolsó része parabola (példázat, példabeszéd, hasonlat).

a) A valóságos szereplők közül ki melyik szerepet játssza a mesében?
b) Mit jelenthet ez a mondat a történetben?

Az anya „kicsit már bánta, hogy épp ebbe a mesébe kezdett bele, de most már nem hagyhatta abba; nem csak a gyerek miatt”.

c) Az anya nem tudja előre a mese végét. Milyen megoldást talál? Miféle érzelmek sűrűsödnek össze Andrea utolsó kérdésében és az anya válaszában?

Mándy Iván: Kék dívány

A novella szövege elérhető itt:
Mándy Iván: Kék dívány =
https://konyvtar.dia.hu/html/muvek/MANDY/mandy00179/mandy00039/mandy00039.html vagy
Németh Ervin (szerk.): Irodalom birodalom. Szövegtár, 6. osztály. Mozaik Kiadó, Szeged, 1996

1. Lehetett volna a novella címe *Színházasdi* vagy akár *Kezdődik az előadás* is? Jó címnek tartjátok-e a *Kék dívány*t? Miért igen, miért nem?

2. Milyen darabokat, illetve darabrészleteket játszanak a gyerekek a színházukban? Mit gondoltok, miért éppen ezekre a darabokra esett a gyerekek választása? Feliratozzátok újra a plakátokat: a szereplők nevéből találjátok ki a szerzők és a művek címét! Segítenek az alábbi könyvek:

Tótfalusi István: Irodalmi alakok lexikona (Móra, Bp., 1992)
A színház világtörténete 1-2. (2., bőv. kiadás, Gondolat, Bp., 1986)
Magyar színháztörténet – 1790–1873 (Akadémiai, Bp., 1990)

A szereplő: Hermann Gessler, zsarnok helytartó

Würtz Ádám illusztrációja

A szereplő: Mirígy, boszorkány

Krizsán Szilvia (Zentai Magyar Kamaraszínház)

A szereplő: Tiborc, szegény paraszt

Kascsák József illusztrációja

A szereplő: Szellemfi, jellemszínész

A Beregszászi Illyés Gyula Magyar Nemzeti Színház előadása

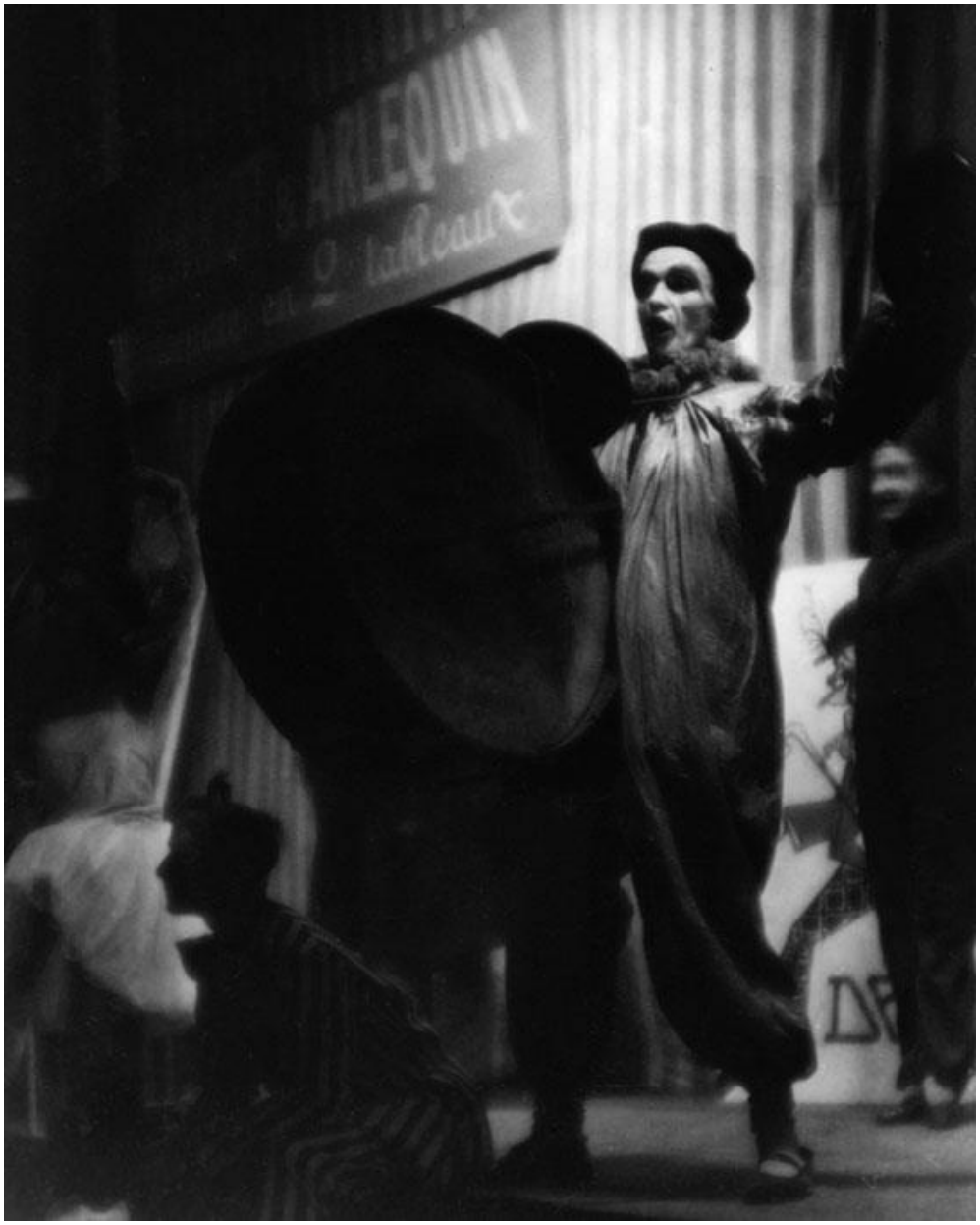
3. Mivé alakul a kék dívány a gyerekek képzeletében? Mennyire egyezik a most játszott szerep a korábban megismert egyéniségükkel?

4. A novella utolsó részében a játékrontót példásan megbüntetik.

a) Mi van segítségükre a bosszúállásban?
b) Ha a vége felől, az utolsó jelenetre összpontosítva olvassátok a novellát, milyen címet adnátok neki?

5. Hogyan kapcsolódik az itt látható fénykép (egy magyar fényképész, Angelo alkotása) a novellához?

a) Adjatok címet neki!
b) Találjátok ki, milyen előadásra hívhatja a nézőket a képen látható bohóc?
c) Miről árulkodik a kép bal felső sarkában olvasható Pierrot és Arlequin plakátfelirat? (Okosabb lehetsz, ha elolvasod, mit ír a francia vásári színjátszásról *A színház világtörténete* az 1. kötet 340–341. oldalán!)
d) Van kedvetek egy hasonló, rögtönzött színjátékot eljátszani? Ötleteket kaphattok *A színház világtörténeté*nek A commedia dell'arte című fejezetéből (1. kötet, 157–165. old.).



GYEREKJÁTÉKOK IV.

Ha megmozdul a kép…

Az alábbiakban egy Lucien Hervé-fotót láthattok, amelyet 1949-ben készített a fényképész. Állóképről van szó, de a képzeletünk segítségével akár meg is mozdíthatjuk:

1. Adjatok címet a képnek!

2. Figyeljétek meg alaposan a képen látható összes „szereplőt”!

a) Milyen feszültség támad a *facsónak* és a *macskaköves burkolat* között?
b) Miről beszélgethet a csónakban ülő két fiú?
Barátok lehetnek? Ha igen, miből gondoljátok?
Szerepel-e a beszélgetésükben a *csónak*? Ha igen, milyen értelemben?

3. Írjátok meg a két fiú dialógusát! Ügyeljetek arra is, hogy a szerzői utasításban jelezzétek, hogyan hangzik el a szöveg, miképpen változik a fiúk testtartása, esetleg változtatnak-e a helyükön!

4. Megváltoztatja-e az eddig elképzelteket, ha tudjátok, hogy mi a kép címe?

Az óperenciás tenger felé

Miről „szól” így a kép?
Hogyan változott meg az eredeti elképzelésetek?

Lehetséges megoldások Danilo Kiš Játék című elbeszélésének feladataihoz

1. A novellában két játék (pontosabban egy játék és egy játszma) zajlik: az egyiket Andreas, a másikat Eduárd és Mária játssza.

2. Többféle ritmust is felfedezhetünk. Az egyiket a novella mozaikjaiban megjelenő szereplők adhatják: Eduárd figyeli Andreast – Andreas egymagában játszik – Eduárd és Mária együtt figyelik a magányosan játszó Andreast – Mária befejezteti Andreas játékát, Eduárd bevégzi a saját játszmáját – Mária is megpróbálja lezárni a játszmát (mese). A másikat a szereplők cselekvéseinek tartalma adja ki: magányos, titkos felfedezés – magányos, titkos játék – a titkos felfedezés megosztása – a titkos játék felfedése. Harmadikként pedig felfedezhetünk egy meghatározott ritmust a két felnőtt közti játszmában is: a játszma indítása – a gondolat érlelődése (szilva-hasonlat) – a játszma befejezése (a szilva lehullása).

3. ***Ahasvérus: a bolygó zsidó***. A legenda szerint, amikor Jézus nagy szenvedések közt a Golgota felé cipelte keresztjét, Ahasvérus, a jeruzsálemi varga káromló szavakkal tovább űzte, ezért ő sem nyerhet nyugalmat a sírban, hanem megállás nélkül vándorolnia kell, s várnia Krisztus második eljövetelét, mert csak ő oldhatja fel az átok alól. – ***Léda***: a görög mitológiában Tündareusz király felesége, akit Zeusz hattyú képében tett magáévá, s egyesülésükből született Helené. – Ahasvérust a név, a zsidó származás és a folytonos vándorlást követelő foglalkozás, a tollkereskedés kapcsolja a családi mitológiához, Léda alakja pedig a hattyútoll révén kötődik hozzá.

4. Andreas játékszerei: a kartonhuzatos párna és a szoba falán függő képek. A párna a nagyapa foglalkozásának kelléke a toll révén, a képek Andreas szerepjátékához nyújtanak lehetőséget mint a szituációk másik szereplői, a vevők. – A kép Leonardo *Mona Lisá*ja, mosolyát lehet bátorításnak, de megvetésnek is értelmezni. (Andreas úgy ítélte meg, keveset ígér.) – Andreas a családi együttlétek légköréből, az elkapott beszélgetésfoszlányokból, szülei viselkedéséből megérezhette, hogy nem ildomos a nagyapára emlékeztető játékokat játszani, egyáltalán a nagyapát emlegetni. Különösen az anyja szeretné nem zsidónak látni a fiát.

5. Eduárd, az apa szeretné szétzúzni azt a képet, amelyet Mária magának kialakított a gyermekükről („az ő Szőke Fiacskája”). Elégtételt érez, amikor a gyerek játékában az elfedtetni akart zsidó származás bizonyítékát véli felfedezni. (Kár)öröme akkor lesz teljes, ha ezt Mária is látja és elismeri. – A játék kegyetlenségét a szilva-hasonlat érzékelteti.

6. A meseparabola szereposztása: Király = Mária, az anya; Cigány királyné = Eduárd, a szidó származású apa; Fiú = Andreas. – Az anya a gyerek miatt nem hagyhatja abba a mesét, mert ösztönösen érzi, hogy nem hagyhatja őt bizonytalanságban a sorsa felől, s valamiképpen segítenie a fiának, hogy az feldolgozza a családban megtapasztalt feszültségeket. S maga miatt sem hagyhatja abba, hiszen benne is nyugvópontra kell jutnia a történetnek, s meg kell tennie az elfogadás gesztusát. – Andreas kérdésében ott a félelem és a bizonytalanság, az elkövetett „bűn” (a játék) miatti megtorlás veszélyének érzete. Az anya válaszából pedig kihallható a megbocsátás, az elfogadás, s mindezt megerősíti a biztonságot adó simogatás is.

Miről és hogyan beszél a kép? – Izgalmas nyomozás egy fénykép ürügyén

EGY FÉNYKÉP TITKAI

V. Reismann Marian: Nehéz helyzet

Németh Ervin

EGY FÉNYKÉP TITKAI

V. Reismann Marian: Nehéz helyzet (1957)

(In: V. Reismann Marian: Vallomás. Képzőművészeti Alap, Bp., 1973)

Az itt következő képhez nem tartozik történet, mégis nagyon sokat tud elmesélni a fénykép művészi eszközeivel. Ezt az elbeszélést viszont nektek kell „kifejteni" a képből. Az alábbi kérdések és feladatok ehhez segítenek hozzá. S ha kitaláltátok a szituációt, akkor akár drámai jelenetben is megírhatjátok, sőt el is játszhatjátok. És a kép életre kel…

Miről beszélnek a tárgyak?

Figyeljétek meg alaposan a szereplők ruházatát és a szoba berendezési tárgyait. Faggassátok ki őket az alábbi kérdések segítségével! Használjátok az *Értelmező kéziszótár*t vagy a *Régi szavak szótárá*t (Tinta Könyvkiadó, Bp., 2012), illetve hasznos segítség lehet a *Régi magyar szavak magyarázó adatbázisa* is, amely elérhető az alábbi linken:

https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Regi_magyar_szavak_magyarazo_adatbazisa/Regi_magyar_szavak_magyarazo_adatbazisa_1_1.html

1. A fiú fején ún. ***svájcisapka*** van, rajta ***„kiskabát”*** (talán egy öltöny felső része), alatta oldalt cipzáras ***mackófelső***. Ha nem ismeritek a ruhadarabokat, nézzetek utána, melyik miféle viselet volt, melyik korszakban hordták?

2. Az asszony viselete: babos díszítésű ***parget- vagy flanelszoknya***, fölötte ***csatos mellény*** (puruszka, puruszli), haját vastag szövetből készült ***fejkendő***. Keressétek meg, milyen szövettípusok ezek, milyen társadalmi rétegnek volt a jellegzetes viselete a belőlük készült ruha? A mellény – szabása alapján – valószínűleg férfi ruhadarab. Kié lehetett?

3. Az asztalon két terítő is van: alul egy vastagabb, díszes szövésű ***damasztabrosz***, fölötte pedig egy ***viaszosvászon*** terítő. Mire utal a terítők kettőzése?

4. A két alak között egy ***rádió*** látható.

a) A kép alapján keressétek meg a világhálón a rádió típusát!

b) A műszaki leírás alapján állapítsátok meg, melyik korszakra tehető ennek a típusnak az elterjedtsége?

c) Mire utal a rádió tetejére helyezett ***horgolt csipketerítő***?

5. A jelenet szereplői mögött ***mintás, hengerelt (hengerezett) fal*** látható. Derítsétek ki, hogyan készült ez a fajta falfestés? Melyik korszakban, melyik társadalmi réteg lakásának díszítésére szolgált? Mi lehetett az oka az elterjedtségének?

6. A falon ***két fénykép*** függ – hasonlóan díszes, valószínűleg aranyozott keretben. A jobb oldali kép, amely egy kislányt ábrázol, feltehetően régebben készült.

a) Hol készülhettek ezek a fényképek? Mire utalnak a jellegzetes beállítások? A jobb oldali, régebbi képen egy fehér ruhás, fehér térdzoknis kislány látható. Ki lehet ő?

b) Elképzelhetőnek tartjátok-e, hogy vándorfényképész készítette őket? Vagy inkább műtermi felvételek? Mivel bizonyítjátok a megállapításaitokat?

c) Kit ábrázolhatnak a falon lévő felvételek? Lehetséges-e, hogy a bal oldali képen a fiú látható? Ki szerepel a képen mellette?

d) Hasonlítsd össze azt a családi fotót az itt láthatóval! → Mi a különbség? Miért furcsa a falon függő családi fénykép?

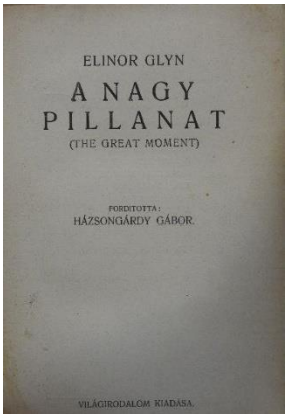
7. A fiú egy ***szétesett könyv***et tart a kezében, s megpróbálja összerakosgatni a gyűrött lapokat. Ha figyelmesen megnézitek a képet, még a könyv címét (és talán szerzőjének nevét) is el tudjátok olvasni. Egy kicsit segítünk a könyv borítójával és címlapjával:

a) Nézzetek utána a világháló segítségével, ki a könyvnek a szerzője? Mikor alkotott, mikor volt népszerű? Milyen más regények jelentek meg tőle? Milyen témában?

b) Mit árul el a család könyvtáráról, érdeklődéséről vagy ízléséről a képen szereplő könyv?

c) Mit tudsz leolvasni a képről a fiú és a könyv viszonyáról?

d) A könyv címe esetleg összefüggésbe hozható-e a kép történéseivel?



Miről beszélnek az arcok, a gesztusok és a testtartás?

1. Milyen családi kapcsolat lehet a képen szereplő asszony és a fiú között? Menyi idősek lehetnek?

2. Miféle érzelmekről árulkodik a fiú, illetve az asszony arckifejezése?

3. Mit olvastok le az asszony gesztusáról?

Mi történt, és hogyan tovább?

1. Mi lehetett a képen látható pillanat előzménye? Mi történt a könyvvel? Kinek és miféle köze van ehhez az eseményhez?

2. Mi lehet a vita tárgya?

3. Vajon kinek beszél az asszony? (Bármilyen ötlet felmerülhet, de játsszatok el a következő lehetőségekkel is: a fiú apja / a fiú anyja / a fiú tanára áll az asszonnyal szemben!)

4. Mi hangzik el az asszony szájából? Milyen érzelmi hangsúllyal mondódik ki a szöveg?

5. Melyik szereplő ***milyen szándékkal*** lépett be ebbe a jelenetbe, s hogyan fog kilépni belőle?

Lépjetek a drámaíró szerepébe!

Miután mindent tudtok a szereplőink környezetéről, szociális hátteréről – s talán elég sokat a szándékaikról is –, írjátok meg a jeleneteket úgy, hogy más-más szereplőt képzeltek el azon helyen, amerre az asszony kézmozdulata irányul! Tulajdonképpen ez a titok nyitja: ki hiányzik a képről?

A kép izgalmas kérdések sorát veti fel, amelyeket magatoknak is fel kell tennünk, amikor a jelenet írásához hozzáfogtok. Sose sajnáljátok az időt, araszolgassatok végig türelmesen a variációkon („Ki a harmadik személy?”), s akár rögtönzött szituációs játékokkal ki is próbálhatjátok az egyes jelenetrészleteket. Keressétek meg mindig a leghitelesebb változatot!

***

Nyomozzatok tovább!

Nemcsak a kép működésének titka, a ***hiány*** vet fel izgalmas kérdéseket, hanem a kép készítésének körülményei és további életének alakulása is.

1. A kép 1957-ben készült, s ez az időszak a fotós életében is gondokkal teli. Olvassátok el Tőry Klára írását itt:

https://maimanohaz.blog.hu/2019/12/23/reismann_marian_1911-1991_elete_es_ritkan_latott_felvetelei_tory_klara_irasa

2. A kép 1973-ban *Nehéz helyzet* címmel látott napvilágot a *Vallomások* c. albumban, ám az 1990-es években már az eredeti címével szerepel egy új kötetben. Mi változott s miért?

Lehet, hogy Szendrey Júlia élete és sorsa izgalmasabb egy kalandfilmnél?

Egy új tévéjátékfilm: MINDÖRÖKKÉ JÚLIA

A SZENDREY JÚLIA-KÉP

Szövegértési feladatok

Németh Ervin

A SZENDREY JÚLIA-KÉP

Szövegértési feladatok

Németh Ervin

Mindörökké Júlia

Színpadi játék Szendrey Júliáról három képben

A Soproni Petőfi Színház előadása

Szendrey Júlia szerepében – **Molnár Anikó**
Petőfi és a többi férfi szerepében – **Papp Attila**

Rendező: **Pataki András**

Az alábbiakban a Soproni Petőfi Színház hosszú szériában játszott kamaradarabjához készült szövegértési feladatsort találtok, amely egy dramaturgiai tanulmány szövegén keresztül visz közelebb benneteket egyrészt a darab és a színházi előadás működéséhez, másrészt árnyalni igyekszik azt a képet, amely Petőfi özvegyéről kialakult. Ki ez a nő, akit három néven ismerünk: Szendrey Júlia, Petőfi Sándorné és Horváth Árpádné – s majdnem Tóth Józsefné. Milyen asszony ő valójában?

Olvassátok el az alábbi tanulmányt, majd válaszoljatok az utána következő kérdésekre!

Németh Ervin

„Emlékem elől ne fussatok…”

Színpadi játék Szendrey Júliáról versek, naplók, levelek és újságcikkek vallomásai alapján

Az emberek többségének tudatában valószínűleg igen egyoldalú kép él Szendrey Júliáról: olyan nőalaké aki hálátlanul, de pontosan teljesíti be a Szeptember végén című Petőfi-vers látomásos jóslatát. S ezzel a nagyközönség (és a mindenkori iskolás diákok) számára sorsa bevégeztetett. Pedig hátravan még az életéből jó másfél évtized, amely alatt fölneveli Petőfi fiát, megszül még két fiút és egy kislányt, s életének utolsó pillanatáig gondoskodik róluk. Ezek a puszta tények, de nem sokat mondanak el arról, hogyan telt el az a tizennyolc év. Többet árul el az a jövendölés (már megint!), amelyet a naplójába jegyzett föl Júlia 1850 tavaszán: „Élni akarok, meg akarom kísérteni a boldogság nélküli életet. (…) Ez életösztön az első rossz lépés, az első alap, melyre jövendőm épülni fog. Mi áron? Mi következéssel? Jaj nekem! és ezerszer jaj!”

Ez a rendkívül érzékeny lelki alkatú nő megsejtett valamit, amelyet akkor még nem tudatosíthatott, az utókor viszont elveszettnek hitt, majd előkerült naplótöredékeiből, leveleiből tudhatja: Szendrey Júlia – mindvégig vállalva a Petőfiné nevet – megtalálja és megőrzi önmagát, de közben családi életében a pokol mélységes bugyrait járja meg.

A színpadi játék – mellőzve minden fikciót – csupán Szendrey Júlia leveleinek, naplójának és a halálos ágyon apjához írt megrázó vallomásának szövegeiből, valamint Petőfi verseiből és leveleiből építkezik, s ezeket egészítik ki a legjobb barát, Arany János versei meg néhány korabeli újsághír.

A darab három egyre rövidülő terjedelmű képben három szeletet metsz ki Júlia életéből. Az első rész a Petőfivel való találkozás boldog-boldogtalan pillanatait idézi föl, amelyek aztán a koltói mézeshetekben teljesednek ki. A második egység azt a kritikus életszakaszt ragadja meg, amikor bizonyossá vált Petőfi halála, s végtelenül bizonytalanná az özvegy és gyermeke sorsa, s ebben a helyzetben Júliának döntenie kellett: öngyilkosság vagy a „boldogság nélküli élet" megkísértése legyen a megoldás. A harmadik kép a testi szenvedéssel súlyosított haldoklás heteit sűríti össze abban a néhány percben, amíg elhangzik az apjának írt levelében megfogalmazott, megrázó erejű vallomása.

A játék dramaturgiája a középpontba állított ember elmagányosodásának, ugyanakkor lelki gazdagodásának, kiteljesülésének és önmagára találásának menetét követi. Az első képben a vidám és mozgalmas életet kedvelő, kissé felszínes csitriként ismerjük meg Júliát, akit kedves emberek sokasága vesz körül: ott van a barátnő a levelein keresztül, de mindenekelőtt ott van Petőfi – vagyis hát a szerelmes ifjú lány számára az egész világ. A második kép a hirtelen felnőtté érett, s az új helyzetben, a fájdalom és a meg nem értettség közepette önmagát kereső Júliát állítja elénk, akit ellenséges és idegen világ vesz körül, s az asszony éppen ezért riadtan kapaszkodik az egyetlen férfiba, aki menedéket kínál neki. A harmadik kép abban a tragikus pillanatban ábrázolja Júliát, amikor a halállal magányosan viaskodva megtalálja legőszintébb hangját – utat találva vele apjához és önmagához is.

A színpadi játék a címét Szendrey Júlia asszonykori naplójából vette: ott a koltói napokra vonatkoznak ezek a sorok, s csupán annyit jelentenek, emlékezetem elől ne fussatok, vagyis hadd emlékezzem rátok. Címmé emelve már nemcsak az emlékező Júliát idézik fel a szavak, hanem a ma emberéhez is könyörögnek Júlia nevében: az én emlékezetem elől ne zárkózzatok el, avagy maradjak meg a jó emlékezetetekben!

1. Melyik az a Petőfi-vers, amely megalapozta az utókor ítéletét Szendrey Júliáról?

……

2. A családi élet milyen tényeivel írható le Júlia életének azon korszaka, amely Petőfi halálával veszi kezdetét?

…….

3. Milyen jövendőt jósol magának Júlia az 1850-ben kelt naplófeljegyzésében?

……

4. Miféle lelki ellentmondásról árulkodnak Szendrey Júlia előkerült levelei, naplói?

…….

5. Ki az a másik magyar költő, akinek versei – Petőfié mellett – megjelennek a darabban?

……

6. Milyen szerkezeti viszonyban áll egymással a darab három része (képi egysége)?

……

7. Melyik jelenet mutatkozik az első egység csúcspontjának, s mi adja meg ebben a részben Júlia számára a teljesség érzetét?

……

……

8. Milyen fontos döntés előtt áll Júlia a második egységben, s mi jelent számára menedéket a vele szemben ellenséges világban?

……

……

9. A harmadik egységnek szinte nincs is cselekménye. Milyen formában tárul fel mégis Júlia lelki gyötrődése?

……

10. A darab dramaturgiájának menete két egymásnak ellentmondó folyamatból építkezik. Merre tart az egyik, s merre a másik folyamat?

……

……

11. Keressetek két-két jellemző szót (összesen tehát hatot), amellyel le tudnátok írni a három rész érzelmi-hangulati jellegzetességeit!

……

……

……

12. Melyik szó jelentésváltozása teszi lehetővé a Júlia-idézet darabcímmé emelését? Milyen irányú változások zajlottak le a szójelentés történetében?

……

……

……

……

Adalékok a darabhoz és új fejlemények a Szendrey-kutatásban

A színpadra állított darabban nagyon fontos szerepet kap a ***zene***, amely elválasztja egymástól a három képet. Egy Chopin-etűd (Op. 25 – No. 11., a-moll „Vihar”) hangzik fel – ez volt Júlia kedves zongoradarabja, maga is szívesen játszotta.

Itt meghallgatható az etűd:

https://www.youtube.com/watch?v=bFggL08Pziw

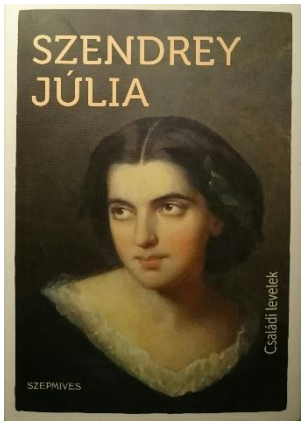
Hasonlóképpen fontos a színpadi játék ***fénydramaturgiá***ja: az elején minden ragyog, rengeteg rekvizitum és kellék tölti ki a teljes egészében megmutatott színpadot, majd a másodikban sötétednek a képek, egyre szűkebb tereket látunk, míg a harmadikban már csupán Júliára vetül egy halvány fény, a háttérben mozgó alakot, a titkárát, Tóth Józsefet is alig érzékeljük. Felszínen a teljes elmagányosodás és a remények, vágyak elsötétülése, de belül megőrződik Júlia lelki ragyogása – az utolsó kép szinte már olyan, mint egy Rembrandt-festmény: a jelenetet megvilágító fény az alakból, itt Júliából sugárzik.

A címek összefüggései. Az eredeti darab a címét – *„Emlékem elől ne fussatok…”* – Szendrey Júlia asszonykori naplójából vette: ott a koltói napokra vonatkoznak e sorok, s csupán annyit jelentenek, emlékezetem elől ne fussatok el, vagyis hadd emlékezzem rátok. Szövegösszefüggéséből kiragadva és címmé emelve már nemcsak az emlékező Júliát idézik fel e szavak, hanem a ma emberéhez is könyörögnek Júlia nevében: az én emlékem elől ne zárkózzatok el, avagy maradjak meg a jó emlékezetetekben! A színpadi játék címe, a *Mindörökké Júlia* – amely a *Reszket a bokor, mert…* kezdetű Petőfi-versre adott válaszra rímel, amelyben Júlia csak ennyit írt: „Ezerszer. Júlia” – az asszonynak a Petőfi-örökséghez való hűségét hangsúlyozza, s egyben tudatosítja a nézőben, hogy nagyon is szükséges sablonoktól mentesen gondolkodnunk, a tényekre újra rákérdeznünk és a kézenfekvőnek látszó dolgok mögé néznünk időről időre.

Egy egészen friss olvasmány a témában:

Szendrey Júlia
Családi levelek
Szendrey Júlia élete, pályája
és levelezése Szendrey Máriával

Szépmíves Kiadó, Budapest, 2018



A különleges összeállítás mintegy félszáz családi levelet közöl, köztük Szendrey Mária, Gyulai Pál sorait, Júlia barátnőkhöz írt panaszait, valamint bemutatja a műfordító, a naplóíró és költő Szendrey Júliát is. A részletes életrajz rávilágít a korabeli botrányok, vádaskodások hátterére, miközben kirajzolódik előttünk a valódi Szendrey-portré.

A kötetet Ratzky Rita irodalomtörténész válogatta és rendezte sajtó alá, az ő munkája az a tanulmány is, amely a kötet részét képezi, s benne azoknak a műnemeknek az elemzésére fordít nagy gondot, amelyekről eddig keveset, vagy nem írt más kutató. Ezek pedig az elbeszélések és az Andersen-fordítások.

Új tévéjátékfilm: Mindörökké Júlia

A szövegkönyv és a darab újragondolásából tévéjátékfilm készült 2021-ben Molnár Anikó és Papp Attila főszereplésével. Az alkotók szándéka az volt, hogy csakis a leghitelesebb forrásokat – Júlia, naplóját, leveleit, Petőfi és Arany írásait, verseit – használva gazdagabb és igazabb képet rajzoljanak Petőfi özvegyéről. És kísérlet a film arra is, hogy a „könyökünkön jön ki" Petőfi-versek világát új fénytörésben mutassa meg a film képi eszközeinek segítségével. Lehet, hogy Szendrey Júlia élete és sorsa izgalmasabb egy kalandfilmnél?

A forgatókönyvet írta: **Németh Ervin**
Operatőr: **Mike László**
Vágó: **Németh Anna**
Rendező: **Pataki András**

A film előzetese megtekinthető itt:

vagy

https://www.youtube.com/watch?v=ipEt7XD58zI

A teljes film pedig innen elérhető:

vagy

https://www.youtube.com/watch?v=YD9_EnFh2Hk