

Örködés

drámaóra-tervezet

Wenczel Imre

Csoport: 13-15 éves, 15-20 fős (fél) osztály.

Az óra eredetileg a győri Révai Miklós Gimnázium 9. F osztályának készült. Ez a drámajátékban már nem járatlan csoport tananyagként foglalkozott a görög mitológiával, olvasta Szophoklész Antigoné című tragédiáját, tanítási drámaórákon is játszhatott az olümposzi istenekről, Orpheusz és Eurüdikéről, a trójai és a thébai mondakörről.

Tér: A drámajátékra alkalmas osztályterem kellő nagyságú üres térrel.

Idő: Kb. kétszer 45 perc.

Eszközök: Falra (táblára) rögzíthető karton, vastag filc (vagy iskolai tábla és kréta); egyszerű rajz (térkép „Thébai városáról”; egy rongybaba és egy akkora szürke lepel, amekkora azt eltakarhatja; a hangulatok kialakításában fények, zenei aláfestés, illetve zenei háttér segíthet (pl. az Amadinda ütőegyüttes valamelyik produkciójának részletei).

Tanítási terület: A thébai mondakör, Szophoklész Antigoné c. drámája, munkahely és magánélet konfliktusai, az állásunkból fakadó kényszertevékenység, erkölcsi dilemmák.

Cél: A gyerekek saját élettapasztalatainak mozgósítása és a sztereotípiák felülvizsgálata az adott témával kapcsolatban.

Téma: A város ellen lázadó Polüneikészt Kreón (a város ura) szigorú parancsa ellenére eltemeti Antigoné. Az **ÖR** az állásával – sőt, talán az életével – játszik, amikor azon tűnődik: elfogja-e Antigonét, vagy futni hagyja.

Fókusz:

1. Mi befolyásolja az Ört a döntésében, amikor elfogja Antigonét, és átadja a testvérét eltemető lányt az igazságszolgáltatásnak (ezzel a halálba taszítja)?
2. Milyen következményei lettek volna annak, ha másképp dönt az Ör (pl. futni hagyja Antigonét)?



A történet

Előzmények (részben ismert, részben egyeztetendő a gyerekekkel): Thébai városállamban néhány napja fejeződött be csupán az a szörnyű háború, amelyben egy testvérpár (Polüneikész és Eteoklész) harcolt egymással a trónért. Ők egymás kezétől estek el, Kreón most a király, aki minden áron rendet akar tartani a városállamban. Halállal bünteti azokat, akik rendeleteinek nem engedelmeskednek. A város immár a béke képét mutatja, az emberek élnek hétköznapi életüket. Egyetlen szörnyűségről keringenek a pletykák: Polüneikész ott fekszik temetetlenül a város kapuja mellett, Kreón megtiltotta az eltemetését; a már oszladozó hullát dögevők marcangolják. A büzlő tetemet emiatt is őriztetni kell, de az a hír is járja, hogy Antigoné Kreón szigorú parancsa ellenére titokban el akarja temetni a testvérét.

A háború után egyébként sok család éhezik, többeknek nincs lakása. Azoknak persze nem kell keseregniük, akik végig Kreónnal, az új királlyal együtt harcoltak a háborúban, és most is hívei. Főleg a testőrség tagjainak és azok családjainak van mit aprítani a tejbe.

A játékban lezajló történet: Részben tisztelik (többen szeretik), részben rettegik a városban Kreón kedvencét, az 1. számú őrség parancsnokát. (Mindenki csak „a Parancsnok”-ként ismeri.) A parancsnok állandó konfliktushelyzetben él, mert intézkedéseivel, melyekkel Kreónt szolgálja, legtöbbször nem értenek egyet. (Családjá szemrehányásokkal illeti, barátai hidegen fogadják a közös sörözgetéseken, néha még a saját beosztottjai is lázonganak ellene, többször rémálmai vannak.)

A pletyka – miszerint Kreón rokona, Antigoné el akarja temetni Polüneikészt – egyre jobban idegesíti a parancsnokot, különösen, mert őt és csoportját bizta meg Kreón a büzlő halott őrzésével.

Elérkezik a pillanat, amikor döntenie kell: elfogja és ezzel a halálba taszítja az ártatlan Antigonét, vagy fellázad Kreón ellen, esetleg kilép a szolgálatból, netán szemet huny Antigoné tette fölött, és úgy tesz, mintha nem látta volna, ki temette el Polüneikészt...

Az óra másképp indul és szerveződik akkor, ha a gyerekek nem ismerik a történetet. Esetünkben olvasták Szophoklész Antigonéját.



I. Kontextusépítő szakasz

TANÁRI NARRÁCIÓ (a fenti Előzmények rovatban írtaknak megfelelően)

Nagy szerep jutott a király katonáinak, főleg az őrségnek abban az ókori görög városban, amelyben a rendet és békét Kreón katonái és őrei biztosították hatalmas harcok után.

A Thébai nevű városállamban néhány napja fejeződött be csupán az a szörnyű háború (a városállam stilizált képe – térképe – a falon), amelyben egy testvérpár (Polüneikész és Eteoklész) harcolt egymással a trónért. Mint tudjuk, ők egymás kezétől estek el, Kreón lett a király, aki mindenképpen rendet akart csinálni és azt fönntartani a városállamban. Halállal bünteti azokat, akik rendeleteinek nem engedelmességeknek.

Azt is tudjuk, hogy az immár halott fiúk két lánytestvére is ebben a városban él, az egyiküket Antigonének hívják, a másikat Iszménének. Kreón, az új uralkodó kihirdette, hogy a város ellen támadó Polüneikész holttestét nem temetheti el senki. Ő tehát most is ott fekszik temetetlenül, dögmadarak és rovarok táplálékként. Ezért is őrizni kell, de amiatt is, mert – a városi pletykák szerint – Antigoné elhatározta, hogy akár az élete árán is eltemeti Polüneikészt. Ebben talán még cinkostársai is akadnak.

A háború után egyébként sok család éhezik, többeknek nincs lakása. Azoknak persze nem kell keseregniük, akik végig Kreónnal, az új királlyal együtt harcoltak a háborúban. Főleg a testőrség tagjainak és azok családjainak van mit aprítani a tejbe.

A tanár elindítja a játékot, bevonja a gyerekeket egy szituációba, melynek közösen meghatározzák a terét, az időpontját, a lehetséges szerepeket.

Amit a tanár a játszóknak mond, azt idézőjelbe tettük. A konvenciókat és a hozzá tartozó információt KIEMELTÜK.

TÉRMEGHATÁROZÁS

„Legyen ez a terület Thébai város főtere! Hogy a városban hol helyezkedik el, látható a rajzon.”

TÉRKÉP A FALON

(A város képe fikció; a térképet az órát megelőzően a tanár készítette el.)

ÁLLÓKÉP 1.

„Tegyük fel, hogy Thébai város főterén vagyunk kereskedők, járókelők, rabszolgák, gazdagok és szegények, katonák... Kik lehetnek még a téren egy hétköznap délutánján? Ha elhatároztátok, hogy kik lesztek, helyezkedjétek el a téren, és álljatok be valamilyen általatos elképzelt szituációba állóképben!

Mit mondanál az adott pillanatban és szerepben?”

ÁLLÓKÉP 2.

„Szolgálaton kívül, civilként arra jön az 1-es számú őrség parancsnoka, Kreón kedvence, aki két dolgról híres: 1. akkor is teljesíti Kreón parancsát, ha nem ért vele egyet; 2. vagyonát sem kímélve segít az embereknek, amikor csak teheti. Hogyan változik az előbbi állókép a főterre érkezésekor?”

GONDOLATKÖVETÉS

„Mit gondolsz most az adott szerepben és szituációban?”

ÁLLÓKÉP 3.

„Elment a parancsnok. Mit mondanál a beszélgetőtársadnak?”

A TELJES CSOPORTOT MEGMOZGATÓ SZEREPJÁTÉK – a bonyodalom bevezetése

„Mozdítsuk meg ezt az állóképet, és miközben élitek az adott szerepben az életeteket, pletykáljatok arról, ami a városban jelenleg a legérdekesebb vagy legfontosabb téma lehet!”



II. Narratív szakasz (a krízishez vezető folyamat)

NARRÁCIÓ

Azt az őrpáncsnokot, akit mindenki csak „a Parancsnok” néven emleget, nagyon kedveli Kreón, mert intelligens, erős akaratú, jó harcos, és mindig számíthat a király arra, hogy teljesíti a parancsát. Ugyanakkor az ŐR szeretné, ha az emberek is megbecsülnék és szeretnék a városban, ezért akár a vagyonát sem kímélve igyekszik segíteni, ahol tud.

KISCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ

(Kérdés: Hogyan szembesül a Parancsnok a munkahelyi és a civil létéből adódó konfliktusokkal?)

„Készítetek négy csoportban egy-egy jelenetet a Parancsnok életének néhány percéről!”

1. csoport

„Játsszunk el egy jelenetet arról, hogy a Parancsnok nem ért egyet a kiadott parancssal, a társai is nagyon húzódoznak a parancs teljesítésétől, de ő meggyőzi őket róla, hogy mégis teljesíteni kell a parancsot.”

2. csoport

„Játsszunk el egy jelenetet arról, hogy a Parancsnoknak magyarázkodnia kell otthon, a családja körében, mert olyan parancsot teljesített, amellyel sem ő, sem a családja nem értett egyet! Milyen érvei vannak?”

3. csoport

„Játsszunk el egy jelenetet arról, hogy barátai, katonatársai között fagyos léghő fogadja, amikor megérkezik a közös sörözésre. Egy idő után magyarázatot kér a barátaitól a fogadtatás miatt.”

4. csoport

„Játsszunk el egy jelenetet arról, amikor a különlegesen nehéz feladat teljesítéséért magas jutalomban részesül a Parancsnok, ezt Kreón maga adja át.”



III. A fő probléma (krízishelyzet)

TANÁRI NARRÁCIÓ, egyeztetések, SZORÍTÓ KÖRÜLMÉNYEK

„A jelenetekből látható, hogy az Őrnek egyre tarthatatlanabb a helyzete. Kreón teljesíthetetlen parancsai és magánéleti problémái között vergődik. Ugyanakkor fontos az állása, mert csak így biztosíthatja családjának és magának az anyagi jólétet.

A Parancsnok azt a feladatot kapja Kreóntól, hogy szervezze meg Polüneikész 24 órás, folyamatos őrzését!”

Hogyan reagálhat erre a Parancsnok?

(Beszélgetés, riportkészítés, esetleg maszkok használata; készíthetők jelenetek is, vagy naplórészleteket írhatunk.)

Lehetőségek:

1. Megszervezi az őrséget. (Hogyan?)
2. Megpróbálja meggyőzni Kreónt, hogy nem jó ez így.
3. Beadja lemondását, és kilép a szolgálatból.
4. Milyen lehetősége van még?

FÓRUM-SZÍNHÁZ

Vagy:

1. a tanár szerepben: Kreón, a gyerekek által felkészített szereplő: a Parancsnok;
2. két csoport készít fel egy-egy szereplőt: Kreónt és a „Parancsnokot”.

„Tegyük fel, hogy a szorító körülmények hatására kétségbeesett lépésre szánja el magát a parancsnok: Megpróbálja meggyőzni Kreónt, hogy nem szabad ilyen parancsot kiadnia, mert szörnyű következményei lehetnek.”

A vita lehetséges végeredménye:

1. Ha a tanár Kreón, semmiképpen nem enged, addig szorítja az őrt, amíg bele nem egyezik, hogy őrzi Polüneikészt, annak esetleges eltemetőjét elve elfogja és bekíséri.
2. Ha a gyerekek készítik fel mindkét szereplőt, más eredménye is lehet a vitának: pl. felmond az Őr; Kreón belátja tévedését, stb. Ha felmond az Őr, annak (anyagi, és egyéb) következményei vannak a családjára és önmagára nézve, ezután érdemes arról játszani.

Az új kérdés így az lehet: **Milyen következményei lehetnek annak, ha az Őr megpróbál kilépni az állásából?** Ez azt is jelenti, hogy itt megváltozhat az óra második fókusza.

Az első változatot figyelembe véve a következőképpen folytatódhat a játék:

JÁTÉKOS SZIMULÁCIÓ

„A pletykák és eddigi tapasztalatai nyomán az ŐR arra számít, hogy valószínűleg többen is el akarják majd temetni Polüneikészt. Tegyük fel, hogy abban a játékban, amelyet kínálok, ölhet is az ŐR! Játsszuk el így az örködést! Itt ez a bábu.” (A tanár a terem egyik sarkába helyezi.) „Le kellene takarni ezzel a lepellettel, mintha Polüneikész tetemét takarná be valaki földdel. Mindannyian álljatok a teremnek az ellentétes sarkába, és próbáljatok meg eljutni a bábuig! Kézről kézre adogathatjátok a leplet, ha valaki elbukott a próbálkozásával, akkor átveheti tőle más a leplet. Ne felejtsetek el, hogy közben ott az őr, aki nagyon jól hall, és minden mozgást észre vesz. Ha a legkisebb hangot is meghallja felőled, odafordul, ahol te vagy, rád mutat, ezzel »megöl«. Akit mozgás közben lát, azt is »megöli«. Tehát: ha az ŐR rád néz, ne mozogj, ha nem néz rád, akkor pedig ne üss zajt!”

ŐR-játék

Lezajlik az ŐR-JÁTÉK ebben a formában.



IV. Reflektív szakasz

AZ IGAZSÁG PILLANATA

„Képzeld el, hogy az a Parancsnok, aki most éppen őrségben van, nem ölhet, mert Kreón megtiltotta neki. Csupán rácsaphat a Polüneikészt eltemető emberre – akárki is az –, elfoghatja, bekísérheti, de nem ölheti meg! Azt nem tudhatja, hogy hányan vannak a »merénylők«. Ismerjük a lelkiállapotát. Mit tesz és mit mond, amikor meglátja Antigonét, aki éppen beszórja porral a fivérét, és áldozati virágokat dob rá?”

Hangsúlyozzuk a gyerekeknek, hogy átírhatják a darabot, ha szükségesnek vélik, de bármilyen változtatás is tesznek a Szophoklész-drámán, gondolják végig a következményeit!

Lehetőségek: Vagy elfogja az Őr Antigonét, vagy futni hagyja. Tettének mindenképpen súlyos következményei vannak:

JELENETEK ÉS NAPLÓÍRÁS

- Ha futni hagyja az Őr Antigonét, akkor a következőket kérjük a gyerekektől:

Négy csoportban improvizáljunk jeleneteket rövid felkészüléssel, és írjunk napló-részleteket!

1. Játsszuk el, milyen rémálmai vannak az Őrnek ezek után!
2. Mit mond Kreónnak, AKI MÁR MINDENT TUD?
3. Hogyan magyarázza el a cellatársának Kreón börtönében, hogy miért engedte futni Antigonét?
4. Mit ír a naplójába aznap?

- Ha nem engedi futni Antigonét, akkor „az Őrnek Kreón bukása után, néhány héttel később válaszolnia kell az ÖTSZÁZAK TANÁCSA által feltett vádló kérdésekre, mely kérdésekkel arról akar megbizonyosodni a TANÁCS, hogy az ŐR is bűnös Antigoné, Haimón (Kreón fia, Antigoné szerelme) és Eurüdiké (Kreón felesége) halálában. Ha ez bebizonyosodik, természetesen teljes vagyonelkobzással és halállal kell bünhődnie.”

FÓRUM-SZÍNHÁZ

Az ÖTSZÁZAK TANÁCSÁNAK vezetője, aki kérdez, itt a tanár lehet. A gyerekek legyenek védők, készítsék fel a védekezésre a „bűnös” Őrt!

Játszhatjuk azt a változatot is, hogy a tanár ül az ŐR szerepében „FORRÓ SZÉKBEN”, a gyerekek az ÖTSZÁZAK TANÁCSA szerepét játszhatják ebben az esetben, és „kellemetlen” kérdéseket tehetnek fel az Őrnek.

