

## Régi-új konvenciók

Kaposi László

A magyarországi drámapedagógia kezdeteitől vagy két évtizedig a képességfejlesztő szabályjátékok alkalmazása volt a fő profil. Idővel színesedett a módszertan (az improvizáció színjátékos célú alkalmazásával), de a fő csapásirány továbbra is ez maradt. Az eszköztár a gyakorlat kiterjedtebbé válásával természetesen egyre bővült: főként a nyomtatott formában közzétett játékgyűjteményekben található és a képzéseken megtanulható szabályjátékokkal.

A tanítási dráma hazai megjelenésével – ezt 1991-re datálhatjuk – másfajta eszköztár is szükségessé vált. A Drámapedagógiai olvasókönyv 1995-ös<sup>1</sup> és 2013-as<sup>2</sup> kiadásában megjelent konvenció-gyűjtemény<sup>3</sup> a gyakorló szakemberek számára egyfajta technikai alapot jelentett és jelent ma is.

Azok a drámatanár kollégáink, akik a drámának az oktatási környezetre kidolgozott változatával, a *tanítási drámával* is megpróbálkoztak, különböző indíttatásokból tették ezt: mondjuk azért, mert ráuntak a szabályjátékok sok éve folytatott alkalmazására, vagy mert megérezték, hogy a szabályjátékok tágnak tűnő fejlesztési lehetőségei egyes irányokban mégis egészen szűk kereteket nyújtanak. Talán azért, mert rájöttek, hogy a világról mást és sokkal többet el lehet mondani helyzetek és történetek feldolgozásával, a résztvevők játékán keresztül, vagy mert eldöntötték, hogy nem akarnak színházat csinálni dráma helyett, amire, valljuk be, sok drámás, de szegről-végről színházcsináló kollégánk életében ott a mindennapi kísértés. Esetleg csupán azért, mert kíváncsiak voltak, hogy mi is ez... Ez a három pont is jelezné, nem gondoljuk, hogy kimerítettük a motivációk tárházát, de nem is ebbe az irányba akarunk tovább menni – kalandozás vége.

Akármi is volt a mögöttes, tanítási drámával dolgozó tanárként azt hamar meg lehetett érezni, hogy mindenkinek ki kell alakítania a saját eszköztárát. Ez eleinte a „gyárilag kész”, a képzésekről és a szakirodalomból ismerhető konvencióknak az átvételét, kipróbálását, a következő fázisban az adott csoport adott pillanatára történő adaptálását, később pedig újak kitalálását is jelenti. Szóval nem kapjuk készen a saját eszköztárunkat.

Ha nem csak a szerzőnek fogadható el, hogy a konvenció eljárás szintig kidolgozott munkaforma (vagyis a leírással együtt megkapjuk az alkalmazás procedúráját is), akkor a definíció kérdéskörén örömmel átlépve azt mondhatjuk, hogy aki a konvenciókon gondolkodik, az éppen a dráma formai oldalával foglalkozik. Ezt a tevékenységet nem akarjuk, és nem is tudjuk a tartalmi kérdésektől függetlenül folytatni: a tartalmi és a formai oldal, a „mit és hogyan dolgozunk fel” jó esetben szervesen kapcsolódik. Az előző mondatban van egy cseppet sem rejtett sorrendiség: a *mit* volt előbb, a *hogyan* csak utána. De fontosnak véljük jelezni: a dráma „art

<sup>1</sup> Drámapedagógiai olvasókönyv. Szerk.: KAPOSI László, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1995.

<sup>2</sup> Drámapedagógiai olvasókönyv (javított kiadás), Szerk.: KAPOSI László, II. Kerületi Kulturális Közhasznú Non-profit Kft., Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 2013.

<sup>3</sup> A *konvenciók* Gabnai Katalintól származó definíciója 1995-ből: az ábrázolást, a megjelenítést, a megértést segítő játékformák, drámaformák, technikai fogások. Jonothan Neelands írja a *konvenció* kifejezésről: „gyűjtőfogalom: a játékhoz szükséges *formai elemeket*, a különböző *játékmódokat*, *drámaformákat*, *megállapodásokat* jelenti.”

Jelen írás szerzője a szakmai munka hétköznapijaiban a konvenciót rendre „eljárás szintig kidolgozott munkaformaként” definiálja, amivel nem jelentkezik be az elméleti igényességre számot tartók közé, de nem is szégyelli ezt az egyszerűsítést. A konvenciót formaként kezeli, amit tartalmak feldolgozásához társíthat.

form”, és művészeti területen azzal sincs semmi baj nincs, ha valaki adott esetben éppen a formából indul ki. Többnyire talán nem ezt tesszük, sok művészetpedagógusoknak is előbb jön (mondom ezt mindenféle bizonyíték nélkül, semmiféle mérési eredmény nem áll rendelkezésemre) a „mit akarok ma tanítani”, a „mivel foglalkozunk ma” kérdése.

De van az úgy, hogy töprengésünk tárgya a forma.

És ma „úgy” van...

Az alábbiakban ismertetésre kerülő konvenciók tanfolyami vizsgákon kerültek lejegyzésre kb. 25 évvel ezelőtt. Jóllehet a vizsgahelyzet maga sokak számára akkor és ma sem számít ideális körülménynek elméletileg is izgalmas, érdekes, másoknak is hasznos újítások kidolgozására, voltak (vannak?) olyan kollégáink, akiknek ez is sikerült. **Munkájuk eredményeit adaptálta, helyenként pontosította, magyarázatokkal egészítette ki, másutt pedig nyersanyagként használta és azokba alaposan beledolgozott a jelen írás szerzője.**<sup>4</sup>

Aki az eredeti, 1997-es változatokra is kíváncsi, megnézheti azokat, lévén a Drámapedagógiai Magazin összes száma letölthető a drama.hu oldalról –, köztük az 1997. évi különszám is.



## A tükör

Főként központi figura köré szervezett, ritkábban csoportos drámában is alkalmazható reflektív konvenció – az utóbbiban a ráfordítható idő függvényében erős engedményeket kell tennünk, mert biztosra vehető, hogy csak egy-két figurára (és nem mindenkiére) fog sor kerülni.

**Leírás:** Megkérjük a játék közreműködőit, hogy vizsgálják meg a már eljátszottakat, a történeteket olyan szempontból, hogy mi volt abban számukra a *szerepeik szerint(!)* rossz, esetleg volt-e olyan, amit nem úgy játszottunk el, ahogy szerettük volna, hogy történjen. Képzeljünk el egy tükört, egyben jelölje is ki a térben a kezével a játészó ezt a tükört. Ebbe belépve megmutathatná ezt a rosszat a többieknek. Ezt követően a tükört néhány mozdulattal összetörné a „tükörbeli játészó”, majd utána megmutatná a „szép tükör” keretét is (kezével ismét keretet rajzolna), és eljátszaná azt, ahogyan szeretné vagy szerette volna a történetet vagy a helyzetet alakítani.

**Variáció:** Ha a központi figura sorsával foglalkozunk, akkor a kiscsoportok vagy a párok eleve több variációt hozhatnak majd mindkét tükörrre, rosszra és jóra: utána várhatóan egyeztetés szükséges.

**Megjegyzés:** reflektív jellege mellett ez a forma agresszióvezetésre is alkalmas.

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó, aki ebben az esetben Jose Silva ötletére épített.)*

## Tükörszoba

**Leírás:** Azt a figurát, akit a drámában szeretnénk jobban megismerni, tükörszobába helyezzük. Ez mint egy absztrakt szituáció is működhetne, de nem biztos, hogy akkor mindenki számára egyformán és könnyen értelmezhető lesz. Ezért esetenként jobb megoldás lehet az, ha egyeztetjük a csoporttal, hogy a figura miként kerül a tükörök közé, mi után, milyen helyzetben marad egyedül ebben a különös szobában. A többi résztvevő a szoba négy falát játészsa – „visszaadják”

<sup>4</sup> A dolgozat létrehozásában a szerzőt támogatta a Nemzeti Kulturális Alap Színházművészet Kollégiuma.

a szereplő mozdulatait, egyes változatokban a hangját is – élve az alábbi lehetőségek valamelyikével.

### Variációk:

- 1) Minden tükör pontosan igyekszik visszaadni az előzőekben tapasztaltakat – ők az igazmondó tükreink.
- 2) Az egyik fal felnagyítva adja vissza a konkrét mozdulatokat, ezen keresztül mindazt, amit eddig megtudtunk a figuráról.
- 3) Lehetnek görbe tükreink: ügyeljünk arra, hogy ők is igazat mondjanak, igazat, de másképp. Több görbetükör esetén akár ellentétes dolgokat is mutathatnak.
- 4) Alkalmazhatunk zenét is, ami megadhatja a játék tempóját, atmoszféráját is.
- 5) Érdekes lehetőség, ha beszél is a tükör.
- 6) Nem kevésbé érdekes az, ha a mozgás mellett – a verbális helyett – a vokális kifejezés lehetőségeit használjuk: nem beszélhetnek, de furcsa, különös, érdekes hangokat adhatnak a falak, a tükreink.
- 7) Élhetünk azzal a lehetőséggel, hogy a szereplő is beszél – például kérdezhet is valamelyik tevékenysége közben („Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, tényleg ilyen fülig érő szájjal nevetek-e?” vagy: „Igazán ennyire hajlott a hátam?” Az életkornak megfelelően a nagyobbaknak természetesen nem kellene itt „hófehérkézniük”).
- 8) Játshatunk különös és érdekes átmenetekkel: zene szól, a mozgással minden fal igazat mond, vagyis a lehetőségekhez mérten pontosan utánoznak, tükröznek a játszóknak. Valamilyen jelre (pl. egy zenei váltásra) a folytatásban görbetükörként működünk – „egyre görbébb tükröként”. Egy újabb jelre/váltásra visszatérhetünk az előző tartományba.

(Az 1997-es változat szerzője Orbán Andrásné.)

## Madártávlát

**Leírás:** Képzletben felülünk egy repülőre vagy (kisebbeknél) más (pl. mesei) repülő alkalmazásra. Egy-egy munkacsoportunk, vagy ahogy a drámás szakzsargonban használjuk, kiscsoportunk ül egy-egy gépen/szerkezeten/fantázialényen stb. Olyan magasra szállunk, hogy jól megfigyelhessünk *nagy területeket*, képet kaphassunk *az egészről*.

A kiscsoportok megbeszélik, hogy mit látnak: kik, mik, hol és hogyan helyezkednek el. Ezek után részletes szóbeli leírást adnak a többiek számára a látottakról, vagy (a résztvevők életkorától, írjuk ezt ismét, avagy a játékra fordítható időtől függően) rajzot, térképet, sőt, ha egy szinttel feljebb léphetünk, akkor a karakterekről, azok viszonyairól rögtönzött „szociometriai” ábrát készítenek.

A feldolgozási lehetőségtől függ az egyes kiscsoportok beszámolójának formája, „színházi nyelve” is. Abban az esetben, ha több csoport foglalkozik ugyanazzal a témával, természetesen juthatnak különböző eredményekre, így lehetőséget kell teremteni az egyeztetésre. Mint a dráma munka kontextusépítő és narratív szakaszában többnyire, a tanári szándék most is a kompromisszumok kerestetése, ami időigényes feladat is lehet.

**Példa (1):** Egy embercsoportról játszunk, az egyszerűség kedvéért legyen ez most egy osztály. (Tudjuk, nem a legjobb ötlet iskolai osztállyal iskolai osztályt játszani, de gondos *távolítással*, a keretek megfontolt és érzékeny megválasztásával ez is megoldható.) Az iskolaudvart látjuk felülről, óráközi szünetben. Fontos és hasznos információ lehet az, ha megtudjuk, hogy kik vannak együtt, kik azok, akik távolabb vannak a többiektől, ki az, aki egyedül van. Rögtönzött

térbeli szociometriánk rajzban is működik, de akár le is képezhetjük a „látottakat” saját test- és távolságtartásunkkal.

**Példa (2):** Egy másik drámában – „kellően magasra emelkedve” – azt is láthatjuk, hogy a kastély parkjának legtávolabbi, a fák és bokrok által jól rejtett zugában van egy kunyhó. Ehhez a kunyhóhoz közeledik a személyzet egyik tagja. A park egy másik útján is jön valaki, talán éppen ide. Találkozásuk (és az is, ha mégsem találkoznak) fontos része lehet a drámának...

(Az 1997-es változat szerzője Orbán Andrásné.)

## Nagyító

**Leírás:** Középről szeretnénk megvizsgálni valamit: legyen az például egy könyv. Képzeltbeli nagyítóval a csoportból bárki, akinek van ötlete (lehet a tanár is!) odalép, és a tárgyat, jelenséget vizsgálva elmondhatja, amit „szabad szemmel” nem vettünk észre. Például „Ennek a könyvnek a borítóján valaki valamit írt. Át nyomódott. Betűk, betűfoszlányok látszanak rajta.” Akinek ötlete van, az átveszi a nagyítót és *folytatja*, próbálja kiolvasni az „írástörödéket”. Ha valaki nem ért vele egyet, akkor a nagyítót átvéve *módosíthat*, felfedezheti, hogy egy kézírásos bejegyzés elmosódott nyomai látszanak a könyv borítóján stb.

**Megjegyzés:** A fenti példában meg kell felelnünk az improvizáció alapszabályainak: építkezünk abból, amit az előttünk szóló bevitt a játékba, ne vétőzzük meg, ne fűrjük, de pontosíthatjuk, módosíthatjuk.

(A drámafoglalkozások kontextusépítése során az egyeztetés megkerülhetetlen tevékenység. A Nagyító konvenció egyfajta kényszerű jelent, amittől nem biztos, hogy mindenki jól fogja érezni magát: el kell fogadnunk azt, amit az előttünk lévők mondtak, csak a pontosítás lehetősége marad.)

(Az 1997-es változat szerzője Orbán Andrásné.)



## Zoom

**Leírás:** A film világából származik ez a konvenció (és nem az utóbbi időkben rendkívül népszerűvé vált videókonferenciás applikációról van szó): a közelítés-távolítás technikájával élünk. A csoport kiválaszt egy szituációt, amit el is játszik, miközben a többiek nézőként figyelik azt. A játszónak és a nézőknek is jogukban áll megállítani a cselekményt, ha úgy érzik, hogy a jelenet egy részére, egy mozdulatra vagy egy arcra közelíteni szeretnének; ún. szupernagyítások is végezhetők, mikor a jelenet többi része lényegtelené válik, s egy dolgot szeretnénk a középpontba állítva részletesen megvizsgálni.

A távolítás is ugyanilyen módon történhet; pl. nagyítás után az egész kép újból „megvilágítható”.

**Példa:** Egész csoportos rögtönzés közben a játék vezetőjének jelére a csoport egy része folytatja, míg a többiek befagyasztják a játékot. A kiemelt jelenetrésznél élhetünk a lassítás eszközeivel is. Ötvözhető ez a forma a GONDOLATKÖVETÉS konvencióval is, vagyis kihangosíthatjuk azt, amit a szereplő az adott helyzetben gondol, vagy mondana, ha megszólalna. Az előzetes egyeztetés szerinti újabb jelre az egész csoport folytatja a játékot.

(Az 1997-es változat szerzője Szalai Bernadett.)



## Delphoi jósda

**Leírás:** A delphoi jósda bejáratán a felirat: Ismerd meg önmagad! A játékban kijelölünk egy helyet, ez lesz a jósda. A dráma középpontjában lévő szereplő, aki például döntési helyzet előtt áll, vagy egy csoport képviselője belép ide. A csoport többi tagja jóst játszik, és a belépő jövőjéről nyilatkozik. A jósokat a belépő „nem látja”, hangjukat hallja csak (a térelrendezés és a bekötött szem is megoldást hozhat). A jósok szerepében lévők abból tudnak kiindulni, ami addig a drámában történt, amit addig a – most a jövőjét firtató – figuráról megtudtak. (Éppen ezért a reflektív konvenciók közé sorolható.)

Kérheti a jóslatot egy kisebb csoport, vagy akár egy nagyobb csoport képviselője is.

Mivel több jósunk van, kiscsoportos egyeztetés előzi meg a jóslást. Ha valaki nem hisz Delphoinak, akkor átmehet más jósdákba. Erre akár előre is készülhetünk, így több kiscsoport (a különböző jósdák személyzete) dolgozhat egyszerre.

**Folytatás:** A jósdából kilépve folyik tovább a játék: az ott hallottak hatásától függően vagy akár azoktól függetlenül is. (Van egyfajta tudásunk, de nem biztos, hogy a jóslatok megváltoztatják a játék menetét...)

(Az 1997-es változat szerzője Szalai Bernadett.)

## Kiegészítők

**Leírás:** A játék során atmoszférateremtő hatású is lehet, de a figurák árnyalásában is segíthetnek a *kiegészítők*. Az 1997-es változatban a tanárnál van például rengeteg kép, és a résztvevők azokból választhatnak a központi figurához, vagy a saját maguk által játszott figurához valamilyen megadott szempont alapján.

### Változatok:

a) Kép vagy képek választása. Ehhez a konvencióhoz szükséges, hogy a tanárnál legyen egy előre elkészített gyűjtemény különböző hangulatú képekből (pl. képeslapok, grafikák, portrék, mesefigurákat ábrázoló képek, tájképek, absztrakt alkotások stb.). Egyénenként, vagy csoportosan választhatnánk egy vagy néhány képet a kupacból – természetesen meg kell indokolni, hogy miért pont arra a képre esett a választás.

A konvenció hasznos lehet a figurák árnyalása mellett pl. a játék helyszínének „megteremtésében” is (pl. valamilyen várószoba, valakinek a szobája, munkahelyi iroda).

b) A fenti mintájára a tanárnál különböző zenei művek részletei találhatóak. A játszott szituációhoz a csoport kérhet aláfestő zenét, amely kiegészíti a hangulati hatásokat, avagy ellentétes hatásával valamire figyelmeztetheti a hallgatóságot.

A fenti változatok internet előtti időkre készültek (a digitális őskorra), de jól alkalmazhatók napjainkban is. A tanár által behozott készlet ugyanis egyfajta szűrés, előválogatás, amivel sok időt lehet megtakarítani.

(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)

## Hatóság

**Leírás:** A játszott szituációt megállítva megnézzük, hogy mi történne, ha most ebben a pillanatban valamilyen hatásági személynek (kötelezően) be kellene számolni az eseményekről – afféle „fikció a fikcióban” megdőlésről van szó.

**Példa:** Hasznos mélyítési lehetőséget biztosít ez a nézőpontváltás: mit mondanánk például az arra sétáló rendőrnek? Ez a konvenció segít összefoglalni és tisztázni, hogy az adott szituációban mi az, ami (még) legális vagy törvényes, és mi az, amit a csoportunk a társadalom előtt éppen elrejtene.

**Megjegyzés:** A rendőr mellett/helyett választhatunk másféle hatósági személyt is, például gyámhatósági előadó, adóellenőr, titkosügynök, határőr, vámós, középkeri kontextusban inkvizítor.

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)*

## A szoc. munkás

**Leírás:** Játsható a Hatóság konvenció egyik válfajaként: a játék megállítása után (a) miben kérnénk most egy szociális munkás segítségét; (b) mi történne, ha a helyszínre érkezne egy szociális munkás (az utóbbi változatban a szoc. munkás elsősorban ember, másodsorban „munkás”). A hatóságnál sajnálatos módon az ember funkció gyakran háttérbe szorul, vagy „eltűnik”.

**Változat:** Ha olyan „baráti” kapcsolatot szeretnénk a szereplő vagy szereplők életébe bevinni, ami csak egyoldalú, tehát a szereplő mint kliens lép be, a szoc. munkás teljes empátiával megérti. (Segítő kérdések tehetők fel, a konkrét segítségre irányuló ötletek is gyűjthetők.)

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)*

## Anatómia

**Leírás:** Az adott (s így tetszőleges) játékhelyzetben megnézzük, hogy mit tennénk, ha nem kötnének minket emberi testünk korlátai. Például, ha most:

- láthatatlanná vélnék,
- nem lenne testem,
- hirtelen ellenkező nemű lehetnék,
- egyszerre két helyen lehetnék,
- ha most rögtön nagyon erős lennék,
- vagy több szuperképességem lenne stb.

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)*

## Jótündér

**Leírás:** Ha most itt teremne egy jótündér, és az általa játszott szereplőnek lehetne három (vagy csak egy) kívánsága, mit kérne a dráma adott pillanatában.

A játék központi figurájának kérdéseit az egész csoport keresheti, de akkor is alkalmazható a konvenció, ha mindenki egyénített figurát játszik, és a saját szerepéhez tartozó kívánságokat gondolja végig.

Olyan reflektív konvencióról van szó, amely alkalmazható a drámafoglalkozás korai szakaszaiban is.

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)*

## Alku

**Leírás:** Ha a figura valamit nem akar megcsinálni, megkérdezzük tőle, mire lenne hajlandó, hogy elkerülje a reá váró szituációt. Ha a csoport elfogadja, cserébe feltételeket szabhat. Így alku, akár több lépcsőben is, majd egyfajta állapotadás jön létre a játzó és a játzóké kisebb vagy nagyobb csoportja között. Például: nem kell megküzdened a hétfejű sárkánnyal, rendben, de akkor a gyávaságod miatt innentől néma leszel.

*(Az 1997-es változat szerzője Darók Ildikó.)*

## Béka-konvenció

### Változatok:

- Leírás:** A konvenció használata gyakorlott foglalkozásvezetőknek és a drámában jártas résztvevőknek ajánlható. A BÉKA-KONVENCIÓ az említett állat azon jellegzetességére utal, miszerint nagyot ugrik. Így nevezzük tehát azt a speciális megoldást, amikor egy jeleneten belül időugrás történik, majd – fennakadás nélkül! – ezen későbbi időponttól folytatódik a játék. Az időugrásra érdemes egyezményes *jelzést* használni.
- Leírás:** Gyakran előfordul, hogy egy adott szituáción belül egyszerre két ellentétes érzelem van jelen. Amennyiben azt szeretnénk vizsgálni, miként vagy hogyan változnak a dolgok szinte varázsütésre, egy pillanat alatt saját ellentétükké, akkor használjuk a BÉKA-KONVENCIÓT. Így egy jeleneten belül rálehetünk a sorsfordító pillanatra, amely ahhoz hasonló, mint amikor a béka a királyfi csókjától királylánnyá változik. Itt is hasznos lehet, ha van egy egyezményes jelzésünk a váltás indítására.

*(Az 1997-es változat szerzője Takáts Rita.)*

# Dráma és integráció az alsó tagozatos oktatásban

Kovács Éva

Több mint 30 éve keresem a választ arra, hogyan lehet hatékonyan és élményszerűen tanítani. Miként tudjuk kompenzálni, pótolni a társadalmi változások során keletkezett űrt a gyerekek tanításában és nevelésében? Milyen igényeket kell kielégítenünk az alfa generáció<sup>1</sup> fejlesztésében?

Ahhoz, hogy ugyanolyan lelkesedéssel tudjak a gyerekek között lenni, mint fiatal koromban, ki kellett alakítanom tanítói egyéniségemet, ami nekem a játékosságot, mozgalmasságot, szabadságot, a közösséget jelenti. Ifjúként ismertem meg a drámát, a színjátszást, ezért hamar megtaláltam az utam. Az évek teltevel sikerült ellesnem a színjátszás fortélyait kollégáimtól: Fodor

---

<sup>1</sup> Az alfa generációba tartoznak a 2010 után születettek. Kapcsolatuk a digitális világgal igen korai életszakaszukra megy vissza. *(A szerk.)*