

Műhelynapló

– a *Kockó* című, kisfilmmé lett színdarab munkafolyamata –

Éles Eszter írása, Kiszely Diána jegyzetével

Az első lépések

A csoport a Budapesti IX. Kerületi Molnár Ferenc Magyar-Angol Két Tanítási Nyelvű Általános Iskola 4. évfolyamos tanulóiból áll. A csoport neve, a MesterCraft, a gyerekek körében igen népszerű Minecraft játék nevének átírata. A Mester szó egyrészt arra utal, hogy az iskola épülete a Mester utcában található, másrészt arra, hogy mindenki mesterré válhat valamiben.

2019 szeptemberében kezdtem el a munkát két harmadikos osztályban. A célom az volt, hogy megvizsgáljam, hogyan tudom alkalmazni a közösségi és érzékenyítő játékokat két különböző összetételű osztályban. Felmértem az osztályokat a két osztálytanító segítségével, beszélgettünk a problémákról, felmerülő nehézségekről. Két különböző intenzitású osztállyal találkoztam. Azonban mindkét osztályra jellemző volt, hogy eléggé erőteljesen jelen volt az agresszivitás, piszkálódás és a nem figyelés a másakra. Ezekben az osztályokban az egyszerű drámajátékok is időnként konfliktusokat szültek, vagy épp unalomba torkollottak. Ezért vettem egy másik irányt. Hetente találkoztunk mindkét osztállyal egy-egy órára. Az órák tanteremben zajlottak.

Az első találkozás alkalmával egy székekkel teli osztályteremben voltunk. Először is bemutatkoztam: elmondtam, ki vagyok és mit szeretnék csinálni. Felvázoltam a szabályokat, hogy mit lehet és mit nem. A legfontosabb a szabályok közül az volt, hogy senki ne ártson saját magának vagy másoknak, sem szóval, sem fizikálisan.

A bizalom megteremtése, kiépítése

Az első közös játékóra lényege az volt, hogy mindenki szabadon, kötetlenül mozogjon, sétáljon, vagy épp fusson egy adott zenére. Ennek alapján figyeltem meg és térképeztem fel, hogy mennyire tudnak egymásra és rám figyelni. Az első 10 percben együtt mozogtam velük. Számomra nagyon fontos, ki hogyan enged fel, kinek hol vannak elakadásai a szabad mozgásban vagy játékban: ezeknek az akadályoknak a felismerése az egyik legfontosabb dolog a bizalom megteremtésében. A test nagyon érzékeny felület, hamar reagál mindenre. A tudatalatti, a berögződések a múltból, a jelen történései egyszerre munkálkodnak benne. Voltak gyerekek, akik nem csináltak semmit vagy beszélgettek egymással, lökdösődtek, versenyeztek. Az egyén (a gyermek) jelenléte nagyban meghatározza, hogy a test hogyan reagál, mit enged meg magának és mit nem. Aki nem csinált semmit vagy piszkálódott, az nem tudta átadni magát a zenének és a keretjátéknak, nem tudott belemenni az adott helyzetbe.

Ha megvan a bizalom, akkor a biztonságérzet is kialakul. Ha megvan a biztonságérzet, akkor szabadon, szégyenérzet nélkül fedezhetjük fel a mozgást, a gondolatokat, magunkat és egymást. Ez segítheti a tanulókat a teljes odaadásban és erősítheti hitüket abban, amit csinálnak. A testnek kiegyensúlyozott állapotba kell kerülnie (relaxáció, érintés), onnan lehet építkezni. Alapvetően azonban a biztos nyugalomból kell indulni és oda bármikor képesnek kell lenni visszatérni.

Minden órán visszatért ez a zenére történő szabad mozgás. Szép lassan egyre oldottabb légkör kezdett kialakulni. A zenés mozgásgyakorlat után vezetett beszélgetésre került sor: ki hogyan érezte magát, és mi okozta, ha esetleg nem tudott odafigyelni. A beszélgetésből sok elakadás vagy nehézség felszínre került.



Ezt követően fokozatosan elkezdtem használni az érzékenyítő játékokat. Ezek a játékok az érzések felszínre hozására, azok megtapasztalására, valamint társaink jobb megismerésére fókuszálnak. Egy gyermek számára vonzó, élményt adó egy adott helyzet valódi megélése. Mindig az előzetes beszélgetés során felmerült problémát jártunk körül, játszottunk el. Mindig arra irányítottam a közös munkát, hogy találkozzanak önmagukkal, a saját döntéseikkel, napi hangulatukkal, érzéseikkel. Ezeket ne nyomják el, ne mutassanak mást helyette, hanem forgassák be, alakítsák át teremtő energiává. Az én feladatom az volt, hogy ehhez a rátaláláshoz megfelelő közeget legyek képes teremtani és azt megtartani. A gyermek lelkesedése, az emberbe vetett hite és odaadása nélkülözhetetlen a közös munkában.

A két osztállyal folytatott közös munkát követte magának **a színjátzó csoportnak a létrejötte**, amely a legnagyobb érdeklődést mutató gyerekeket gyűjtötte egybe. Mindezt egy 10 kérdésből álló játékkal alapoztam meg.

10 kérdés (Ez vagyok én)

Leültem az osztályt, kapott mindenki egy fehér papírt, felírta a nevét és azt a 10 kérdést, amit lediktáltam.

1. Mitől félsz a legjobban?
2. Mit csinálsz, ha unatkozol?
3. Milyen vagy, amikor haragszol?
4. Mitől leszel szomorú?
5. Mikor vagy a legfáradtabb?
6. Hol érzed magad biztonságban?
7. Mivel/kivel szeretsz a legjobban játszani?
8. Kit/mit szeretsz a legjobban?
9. Mitől nyugszol meg, ha dühös vagy?
10. Mitől/kitől leszel boldog?

Minden kérdést csak egy mondatral lehetett megválaszolni. A lényeg, hogy azt írja le a papírra a kérdés elhangzása után, ami éppen eszébe jut, radirozni, javítani nem lehetett. (A kérdésekre adott válaszokat az alábbi példában átírtam egyes szám első személyre, a konkrét neveket helyettesítettem.)

(Név:) vagyok

Meteortól, a vulkántól és a földrengéstől félek a legjobban. Ha unatkozom, akkor heverésem általában. Ha haragos vagyok, akkor magamban csúnya szavakat mondok. Szomorú akkor leszek, ha magányosnak érzem magam, és ha nem játszanak velem. Legfáradtabb akkor vagyok, amikor iskolába kell jönni. A díványon a plüссеim között érzem magam a legbiztonságosabban. A-val, B-vel és Stick bottal szeretek a legjobban játszani. X-t, Y-t és W-t szeretem a legjobban. Megnyugszom, ha nem lesz többé iskola. Boldog leszek, ha a természettel vagyok, meg ha a barátaim velem vannak.



Ezt követően a gyerekek felolvashatták az osztály előtt, amit írtak.³ Számomra is meglepő volt, hogy *majdnem mindenki úgy döntött, felolvassa*. Utána tudtunk beszélgetni ezekről a problémákról az adott osztályban (például ketten is azt írták, hogy egy osztálytárstól félnek a legjobban, pedig látszólag a legjobb barátság volt közöttük). Így ezzel a gyakorlattal sikerült felszínre hozni, majd átbeszélve feloldani a kialakult, régen fennálló konfliktusokat.

Világossá vált számomra, hogy sok összeütközés azért keletkezik egy adott csoportban, mert a gyermek nem ismeri fel a saját érzelmeit, valamint a társai érzelmeit sem. Nem érzékeli, hogy épp bánt, vagy esetleg túlzottan szeret.

A másik irány, ami fontos volt a csoportban, és mindenképpen foglalkozni kellett vele: a biztonság és a félelem. Ez adta a sarokpontokat a darabhoz.

Mindkét osztályban megadtam a lehetőséget, hogy aki kedvet érez, járjuk körül az addig felszínre került problémákat, és hozzunk létre egy darabot közösen. Mindkét osztályból 8-8 gyermek jelentkezett, így alakult meg a MesterCraft csoport.

MesterCraft csoportmunka

Az iskolánk mottója: *Mindenki jó valamiben!*

Ezt én úgy fordítottam magára a csoportra, hogy a történetbe mindenki adja bele saját magát.

Központi gondolat, a darab váza a következő volt:

Otthon-itthon téma, kuckózás, játék, képzelet, unatkozás otthon, szabadidő, szünetben folytatott szabad játék.

Egyedülkéntben a félelem megszületése, mindez hogyan hat egy gyerekekből álló csoportra, gyerekekre, akik magukra maradnak?

Hogyan dolgozzák fel, vagy hogyan szabadulnak el az indulatok?

Játék, ami eldurvul. Kell a kontroll?

Hogyan lesz a félelem vezérmotívum?

Mottó: Kell egy hely, ahol biztonságban érzem magam.

Felkértem Kiszely Diánát, hogy írjon darabot az adott problémakörre. (*Kiszely Diána beszámolója a műhelynapló végén olvasható.*)

A Kockó munkafolyamata színpadra készülve

³ *Szerkesztői jegyzet:* Csak addig biztonságos ez a gyakorlat, ameddig magunknak írunk. A 10 kérdés megválaszolásával megpróbálunk rövid válaszokat adni saját magunknak a személyünket érintő fontos témakörökben. Abban a pillanatban, hogy a válaszainkat felolvassuk, veszélyes ön- és társismereti területre jutunk, **aminek nem az osztály és nem az osztálytermi munka a jó terepe**, hanem egy rendszeresen összejáró, zárt csoport. *A színjátszó csoportok is lehetnek ilyenek.* Az első kérdésnek a gyerekek által történő átírása a „mitől félsz” helyett „kitől félszre”, főként, ha csoporton belüli kerülne megnevezésre, még inkább veszélyes. Használható megoldás, hogy ha a munkafolyamat vezetője beszedi a lapokat, neki jelentenének azok segítséget a továbbiakhoz, és azok ismeretében döntene arról, hogy miként folytatja (például arról, hogy mely kérdéseket lenne jó közösen megbeszélni; akár ki is oszthatja ismét a lapokat, de dönthet úgy is, hogy ezt nem teszi).

Mivel a csoport életében, az előadás témájának megválasztásában és a szöveggönyv kidolgozásában is rendkívül fontos szerepe volt ennek a kérdéssornak, nem hagytuk ki a műhelynaplóból, **de úgy véljük, általános gyakorlatra nem ajánlható a leírt forma.**



Fontos számomra a mozgás, ezért, mint említettem, mindig nagy hangsúlyt fektetek a szabad mozgásra: a csoporttal is, akár csak az osztályokkal, minden óra elején szabad mozgással kezdünk.

Ezt a gyakorlatot gyakran használom csoportkezdésre: első lépésként egy nagy zárt körben állunk, majd egymás után mindenki egyenként kimondja a nevét és tesz egy spontán mozdulatot, ezzel kifejezve azt, hogy most éppen hogyan érzi magát. Átélik és kifejezhetik érzéseiket mások előtt. Mindig én kezdem a kört egy spontán mozdulattal, ezáltal modell lehetek a gyerekek számára, és ez oldhatja bennük a feszültséget. Az ismerkedés oldott hangulatot eredményezett, ahol a kuncogás mellett érzékelhető volt az erős figyelem. A legtöbb fiú a karját, vállát és fejét használta. A második körben mindenki megismételte saját mozdulatát, valamint az előtte lévők által bemutatott mozdulatokat egymás után. Ez a gyakorlat a memóriát, a figyelmet és az egymásra való odafigyelést erősíti. Majd a bemutatkozás után saját mozdulatával el lehetett kezdeni a szabad mozgást a térben, amit egy kis idő után zenével töltöttem meg. A zene végére instrukciót adtam, ami a következőképpen hangzott: „Mindenkinek találja meg a saját kis szigetét a térben! Érkezzen meg oda, és csendesítse le a mozgását! Fejezze be, amit még a gondolataiban elkezdett, majd feküdjön le a földre! Figyeljen befelé, a légzésére és a testére!” Ezután újra kialakítottuk a zárt kört, és szóban elmondhatták benyomásaikat, azt, hogy miként érezték magukat gyakorlat közben. Nagy volt a lelkesedés, és mindenki nyitott, oldott hangulatban volt. A szabad mozgás mindenkinél másképpen alakult. Voltak, akik szinte átszellemülve, nagy, heves kitérésekkel betöltötték a teret, voltak, akik próbálták leutánozni a másikat, de alapvetően mindenki próbálta bejárni a teret.

Egyéni és páros játékok

Később olyan játékok következtek, amelyek a darab megalkotásának előkészítői lehetnek, mint a vakvezető- vagy a szoborjáték. Az eddig ismertetett gyakorlatok már igényeltek bizonyos kapcsolattartási készségeket, azonban a most következő feladatok a kontaktusteremtés tudatos megfigyelését segítik.

Az első vakvezető játéknál, közel hívtam a gyerekeket, és halk szavakkal beszéltem nekik a felelősségről. Arról, hogy a következő játékot csak akkor lehet és csak akkor érdemes játszani, ha a feladatot vezető személy hiánytalanul, száz százalékosan vigyáz a másokra. Soha nem fordulhat elő, hogy a csukott szemmel mozgó társát nekivezeti valakinek vagy valaminek. A játék akkor működik jól, ha a vezető valóban vigyáz a másokra, a vezetett pedig képes egészen rábízni magát.

A másik nagyon fontos feladat a szoborjáték, amely valójában önmagunk játéka bizonyos határok között. Ezt a játékot is sokszor használom a csoportjaimba, függetlenül attól, hogy alsó vagy felső tagozatosokkal, esetleg gimnazistákkal dolgozom éppen együtt.

Peter Brook állítja *Az üres tér* című könyvében (tartalmi idézet), hogy három dolog kell a színházhoz: egy tér, benne legalább egy ember, és egy másik, aki ezt nézi.

A játék ezt az alapelvet használja fel. Létrehozunk egy teret, leülünk vele szemben, vagy köré, és hagyjuk, hogy valaki bemenjen. A konkrét feladat a következő instrukció szerint működik: „Menj be egy képzelte fénykörbe egy cipővel, vagy bármilyen apró tárggyal, és mutass egy szobrot! Maradj mozdulatlanul egy kicsit, aztán gyere ki! Ezután menj vissza, csinálj valami mást!” Ekkor egy másik személy álljon mellé, akit szintén megnézünk. Ezután az első kijön és külön



is megnézzük a másodikat, végül ő is kijön a térből. Ez már lehet a darabhoz tartozó első kompozíció, amelyet a feladat végén meg is beszélünk. Ha ez a játék jól működik álló szobrokkal, akkor később is jól fog működni oda-vissza mozgó szobrokkal.

A csoport egyre jobban kezdett összeszokni, és elég erős energiákat képviseltek. Jelen volt a figyelem, a fegyelem – és a munka. Nagyon jól lehetett velük haladni. Ekkor hoztam be Kiszely Dia szövegét: elolvastuk közösen és minden jelenetet átbeszéltünk.

Fontos volt számomra, hogy mindenkinek legyen páros jelenete, valamint, hogy mindenki végig legyen jelen a színpadon, melyet a gyerekekkel játéktérnek nevezünk. Ha nincs épp hangsúlyos páros jelenete valakinek, akkor szemlélőként kísérelje végig a történetet. Így mindenkitől végig elvártam az erős jelenlétet és figyelmet. Első lépésben a jelenet vázát mozgással követtük le, majd folyamatosan építettük bele a szöveget.

Beszélni azonban valóban nehéz volt számukra. Ami segített nekik, hogy beszereztem egy reflektort (munkalámpát) és bekapcsoltam. Ezzel egy varázslatos tér keletkezett számukra, és egyre jobban oldódtak fel a térben és a szövegben egyaránt. A jelenetek belső terét ki kellett dolgozni, meg kellett találni közösen. Minden jelenetet felcímkéztem aszerint, hogy milyen helyzetek és érzelmek vannak jelen. Így tudtam a gyerekeknek átadni, és megmozdítani őket a szerepben. Egyszerű jeleneteket helyeztünk térbe, majd bevittünk apró, hétköznapi mozgásokat (pl. focizunk az udvaron). Amikor az apró, hétköznapi mozdulatok is megvoltak, a szöveg is rákerült, akkor elvettünk mindent, ami pótcselekvés. Így alakult ki a darab váza.

Ezzel a darabbal jelentkeztünk 2020-as WSO-ra. Ekkorra már majdnem elkészült a teljes darab, de sajnos a pandémia közbeszólt.

Nagy energiát adott az akkori zárás előtti utolsó próba, amire 2020. március 13-án került sor. Végre egy egész délután próbálhattunk. A gyerekek nagyon élvezték, és fontos dolgokat fogalmaztak meg azzal kapcsolatban, hogy számukra miért jó a színjátszás. Ezeket a mondatokat felhasználtam a munkavideóban, amely 2020 novemberében született, mintegy az elmaradt fesztiválon való bemutató pótlásaként. Egyébként a munkáim során mindig hasznosnak találok a diákokkal folytatott beszélgetések valamilyen formában történő rögzítését, felhasználását, mivel ez sokat segít abban, hogy a gyerekek gondolataira alapozva, az ő szemüvegükön keresztül nézve tudjak az adott jelenetekhez instrukciókat adni. Ezáltal ők maguk sokkal közelebb kerülnek karakterhez, érzéshez vagy párbeszédhez, amit eljátszanak.

Kockó filmre hangolva

2020 szeptemberében, a pandémia első hulláma után jöhettek a gyerekek iskolába. Az első nehezítő körülmény felbukkanása után (nem lehet vegyíteni a gyerekeket, osztályokat) jött az újragondolás és -tervezés. Nem szerettem volna, ha a csoport megszűnne, és elvesznének ezek az értékes pillanatok, helyzetek. Nagyon motiválóan hatottak rám a gyerekek márciusi mondatai, hogy mennyire fontos volt nekik az együtt töltött idő és a csoport. De azt nem lehetett tudni, mikor vegyíthetem újra az osztályokat, bizonytalan volt minden.

Eközben jött egy feladat: az október 23-i műsor megrendezésére engem kért fel az iskola. Az eredeti elképzelésem egy rádiójáték volt, de ekkor felötlött bennem a film gondolata.

Izgalmasnak találtam a filmben rejlő megoldásokat, helyzeteket, a vágás kínálta lehetőségeket. Külön lehet felvenni a jeleneteket és adott helyzetben a párbeszédet, majd utómunkával létrehozni a részekből egy egészet. Nem készítettem eddig soha filmet, csupán lelkes rajongója voltam a művészfilmeknek fiatalként. Nagy hatással volt rám annak idején Lars von Trier



Dogma 95 avantgárd filmes mozgalma. Adott egy kézi kamera és a valóság. Ennek a mezsgyéjén kezdtem el gondolkodni a *Kockó* kapcsán is. Ha nem vehetném a gyerekeket, akkor filmre veszem őket. Leszögeztem magamban, hogy a már kész jeleneteket áthelyezem egy valós helyszínre, például az iskolaudvarra. Ezen kívül van egy izgalmas helyszíne az iskolának, mégpedig a labirintusszerű pincéje, amit színpadként ugyan nehéz volt használni annak idején, de a filmnek megadta az alaphangulatát.

A másik nagy gond és probléma, amivel szembesültem, maga az infrastruktúra, pontosabban annak hiánya volt. Kamera, hangtechnika, fénytechnika, és természetesen az utómunka. Pénz nem volt rá. Kihívás elé állított ez a helyzet, és ez valahogy sarkallóan hatott rám. Valamilyen formában sikerült elhárítani az összes akadályt. Az egyik kolleganóm, Molnár-Götz Hajnalka, felajánlotta fényképezőgépét, amely videokameraként is használható. A fénytechnikánk egy munkalámpa volt. A vágást pedig egy 12 éves diák készítette, aki egyébiránt SNI-s tanuló.

Fél év megfigyelés

Február végén vehettem először a gyerekeket. Addig külön csoportban, maszkban készültünk a darabra, fejben. Az időt és energiát kihasználva beszédgyakorlatokat végeztünk, illetve végigbeszéltük a jeleneteket, és minden lépést fejben rögzítettünk. Ebben a munkafolyamatban nekem a megfigyelés jutott. Hogyan beszélnek, gesztikulálnak, mozdulnak meg a gyerekek szöveg közben. Hiszen akkor még csak fejben tudtam elképzelni, hogyan fognak kamera előtt létezni. Ahhoz, hogy a film összeálljon, ismernem kellett a gyerekek határait és képességeit. Sokat segített számukra, hogy már vannak kész jeleneteink, melyeket egy az egyben sikerült átmentenünk a filmbe.

Már január végén elkezdtük a munkát Alex monológjaival. Tulajdonképpen engem is teljesen megdöbbenett, hogy működik a rendszer, amit fél év alatt felépítettünk. A gyerekek a szöveg és az ismert helyzetek hatására biztonsággal és természetesen mozogtak a kamera előtt. Kevés megsegítéssel, könnyedén kezdtük el felvenni a jeleneteket. Minden percét nagyon élvezték. A cél az volt, hogy végig felvegyük mind a hét jelenetet, ahogyan az a darabban szerepel. Mivel azonban a szöveg színpadra íródott, a kivitelezésben adódtak nehézségek. A színpadi változatban sok szimbolikát használtam, a filmben pedig valóságközelibb élményt szerettem volna átadni.

Ennek a változatnak, a filmes munkának a gyerekek szerint az volt az előnye, hogy ha nem sikerült valami, azt felvehettük újra. A hátránya viszont, hogy a gyerekek nem lineárisan élhették át a történetet: a pandémia és a nehezített körülmények miatt ugyanis csak össze-vissza tudtuk felvenni a jeleneteket. Majd közbeszólt, és ezt a folyamatot is megtörte a második hullám. Végül közel 500 felvétel készült, és ebből állt össze a 32 perces film. Az eredmény ezért nem mondható hibátlannak, de a gyerekekkel megélt közös munka, akarás és élmények koncentrálnak benne. Mindemellett a gyerekeknek egy külön élmény, hogy a munkájuk egy bármikor visszanezézhető alkotásként meg lett örökítve.

A gyerekek gondolataival zárom e műhelynaplót. Ők így élték meg ezt a folyamatot:

„Kalandos volt, amikor a családommal néztem a filmet.”

„Olyan volt, mintha valós lett volna.”

„Eljátszhatunk valaki mást, és fantáziával össze lehetett rakni.”

„Tetszett az, hogy jól együtt dolgoztunk, és lehetett benne focizni. Kamera mögött én jobban éreztem magam.”



a felnőttek számára is sokatmondó legyen, mely a bennük élő gyermeket szólítja meg, a régen elfeledett történeteivel, élményeivel, vágyaival, sérüléseivel.

Meglátásom szerint a 8-10 éveseknek kicsit még zavaros, hogyan is kellene mozogniuk ebben a világban úgy, hogy az jó legyen számukra. Még a lebegés van érvényben a gyerekkor játékosága és felnőttek által sugallt kemény világ között. Emiatt nagyon sok esetben egy magas fokú bizonytalanság és esetlenség jellemző rájuk. Ezért tudnak sokkal erőteljesebben érvényesülni azok, akik természetüknél fogva határozottabbak, erőteljesebbek. Ez nem jelenti azt, hogy ők a főszereplők, a többiek pedig mellékszereplők. Hiszen mindenki főszereplő a saját történetében. Valójában egy színdarab is annyi történetből áll, ahány szereplője van. Ezt is igyekszem szem előtt tartani írás közben.

Nagyon szeretem, hogy gyerekekről lévén szó még lehet igazán őszintének lenni. Természetesen már itt is megjelennek a hozott minták, játszmák, szerepek, de még a legtartózkodóbb mondatokban is őszinteség rejlik. Ezek néha ütnek, vágnak, karcognak, de mindenképpen kiélezetté tesznek minden helyzetet.

A darabban felmerülő témákat, játékokat, melyek szerves részei a mai gyermekek mindennapi életének, alaposan körbejárom, utánaolvasok, -kérdzek, hogy minél hitelesebb hátere és eleme lehessen a történetnek. Ebben a darabban ugyan több játék is szóba kerül, hiszen a gyerekek világát is sok ilyen játék hálózza be, azonban a Minecraft elemei a párbeszédekben, interakciókban is visszaköszönnek, gúnyneveken, megszólításokon, utalásokon keresztül is. Ezen kívül a mű címe, a Kockó, illetve a csapat neve, a MesterCraft, is erre a játékra utal valamilyen formában, ezzel egyfajta plusz keretet adva a darabnak.

A történet tehát a gyerekek önvallomásaiból, illetve a történeti vázból indult útjára, mely utóbbi szintén szorosan hozzájuk kapcsolódott, hiszen a velük való munka során került felszínre. Ilyen formán a darab tulajdonképpen „rájuk” íródott. Ennek közvetlen előnye, hogy a gyerekek már az elejétől magukénak érezték a darabot, a saját szerepüket benne, és a szöveg memorizálása is könnyűnek bizonyult. A forgatókönyv első verziója tizenhat szereplőre íródott, majd kisebb szereplőcserék miatt kicsit át kellett formálni, melynek eredményeként végül nem mindenki a „saját” szerepét játszotta. Ám meglátásom szerint így is nagyon derekasan megállták a helyüket.

Bár én magam nem dolgozom az iskolában, a gyerekeket sem ismerem személyesen, s a körülmények folytán nem volt lehetőség a próbákra való betekintésre sem, Eszter beszámolóin keresztül mégis részese lehettem a megvalósulási folyamatnak. A kialakult helyzet miatt a darabot sajnos nem sikerült színpadra állítani, a szereplőcserék is okoztak némi fennakadást, s a szűkségszerű forgatást sem volt mód teljesen végigvinni, ezért előfordulnak benne dramaturgiai hibák. Ennek ellenére a magam részéről ezt *a kisfilmmé lett színdarabot* teljes értékű alkotásnak érzem, mely minden alkotó meglelégedésére szolgálhat.

