



independent
theater



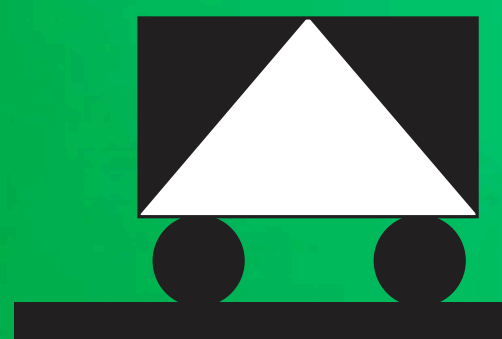
BASCA



Mikser



Creative
Europe



THEATER IN ONE CAR Módszertan



TARTALOM

- 1 Marginalizált társadalmi csoportok tudatos és felelősségteljes színházi ábrázolása**
Márton Illés, Independent Theater Hungary _____ 04
- 2 Hogyan lehet több szereplős színházi előadást létrehozni csupán néhány színész bevonásával ?** _____ 14
Gábor Jászberényi, Másik Produkció
- 3 Nézői részvétel**
AnaMariaUrsu, Basca Theater _____ 22
- 4 Környezetbarát, könnyen szállítható díszletek, jelmezek és kellékek**
Andjelka Nikolic, director _____ 32



independent
theater



BASCA



Mikser



Creative
Europe

Az Independent Theater Hungary, a romániai Basca Theater és a szerbiai Mikser Színház egy egyéves projektben fogtak össze „Theater in 1 car” címmel, az Európai Unió társfinanszírozásával. A projekt keretében olyan módszerek fejlesztésére és megosztására fókuszálunk, amelyek a fenntartható előadások létrehozását segítik.

A fenntartható előadás alatt környezetbarát és költséghatékony produkciókat értünk, amelyekben két színész több szerepet alakít, és amelyek teljes technikai felszerelése elfér egy autóban (lassú turnézás céljából).

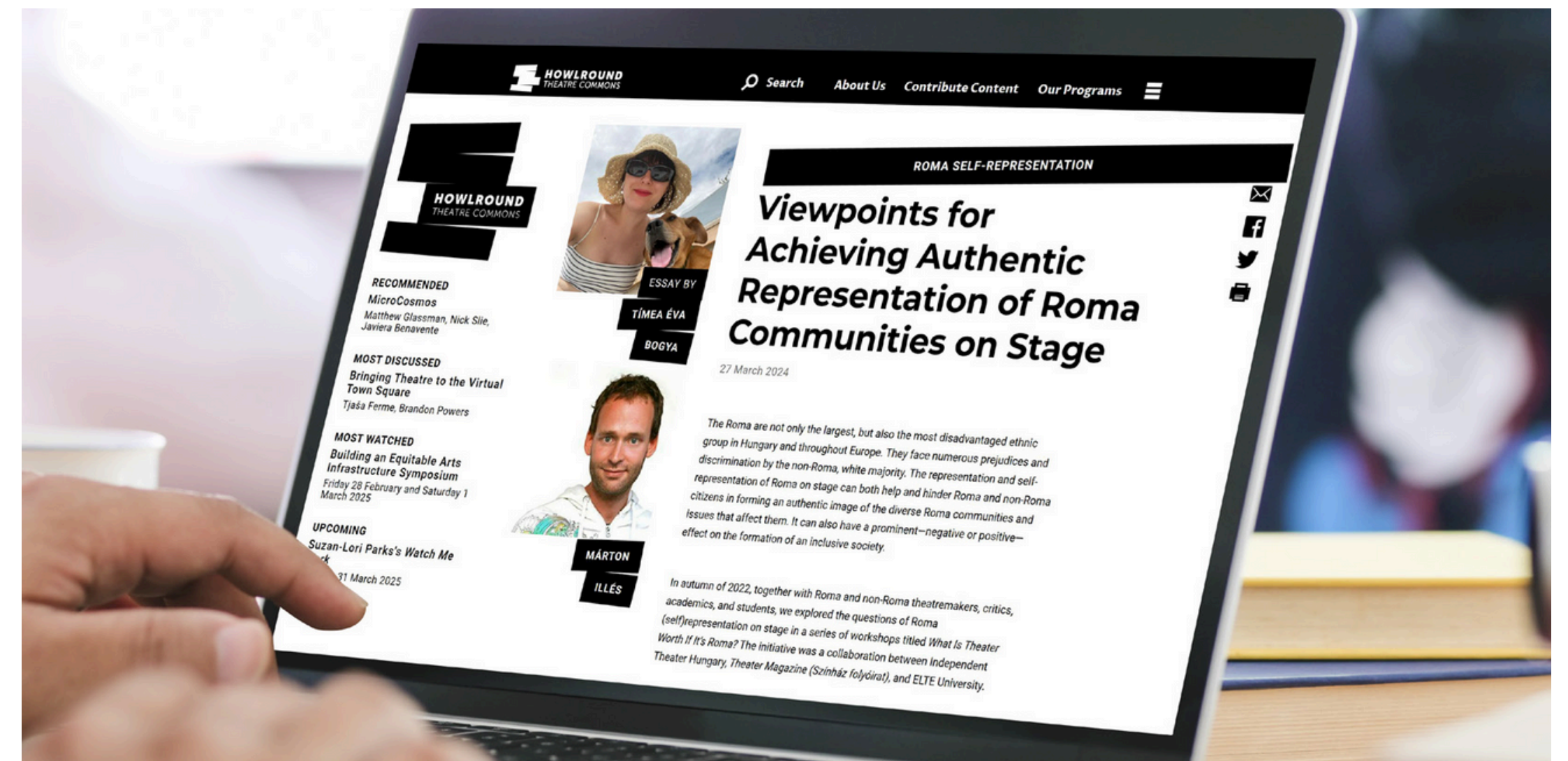
Az előadások az európai értékekhez és a sokszínű közösségekhez kapcsolódó vidéki történetek hiteles ábrázolására és az azokhoz kapcsolódó tudatosság növelésére összpontosítanak. Fontos számunkra, hogy ezek a történetek az előadásokhoz kapcsolódó témák megvitatására inspirálják a helyi közösségeket.



Marginalizált társadalmi csoportok tudatos és felelősségteljes színházi ábrázolása

Illés Márton
szociológus, dramaturg, az Independent Theater Hungary operatív vezetője

Mivel a Theater in 1 Car projekt célja olyan új színdarabok és színházi előadások létrehozása, amelyek vidéki közösségeket és más marginalizált társadalmi csoportokat mutatnak be, valamint közönségként is elsősorban a vidéki közösségek tagjait szólítják meg, a résztvevő alkotóknak tudatosan és felelősségteljesen kell viszonyulniuk egyrészt a marginalizált csoportok reprezentációjához, másrészt olyan tartalmak és formák megtalálásához, amelyek megnyerőek és hasznosak a vidéki közönség számára. Az Independent Theater Hungary sokéves tapasztalattal rendelkezik a roma közösségek tudatos és felelősségteljes színházi reprezentációjában, valamint különböző származású művészek, akadémikusok és kritikusok részvételével több kapcsolódó, interdiszciplináris workshop-sorozatot is megvalósított. Ezek eredményei az Egyesült Államokban működő független színházi platformon, a Howlroundon is publikálásra kerültek.



HowIRound – nyitott platform független színházi alkotók számára

Bár bizonyos szempontok eltérhetnek a különböző hátrányos helyzetű csoportok esetében, a felmerülő kérdések többségére érdemes tudatosan válaszolni, amikor marginalizált csoportokkal kapcsolatos témákról szóló színházi előadást hozunk létre.

A műhelymunka kezdetén összegyűjtöttük azokat az inspirációkat és félelmeket, amelyek miatt a résztvevők vidéki témákkal szeretnének foglalkozni és/vagy ilyen témákat szeretnének bemutatni vidéki közösségekben. Néhányuknak volt kapcsolata ilyen közösségekkel, míg mások kívülállók voltak; mindkét esetben azonban új perspektívákat, inspirációkat, kihívást jelentő témákat, művészi élményeket és egyéb pozitív impulzusokat akartak adni a vidéki közönségnek. Ugyanakkor hangsúlyozták, hogy nem hierarchikus pozícióból, mint városi, képzett személyek szeretnének kommunikálni a közönséggel, hanem a közösség erősségeire építve, partnerségi szemlélettel bevonva őket.

A nyitókör után alkalmaztuk a **véleményvonal** gyakorlatot, amelynek során a moderátortól elhangzott állítás alapján azok, akik egyetértenek az adott állítással, a terem jobb oldalára, míg a többiek a bal oldalára álltak. Ezt követően mindkét oldal érveit meghallgattuk. Az állítások és a hozzájuk kapcsolódó fő érvek a következők voltak:

„Csak akkor lehet hiteles előadást készíteni kirekesztett csoportokról, ha a tagjaik bevonásra kerülnek.” Néhányan közülünk kiemelték, hogy a külső nézőpont is releváns lehet, és bizonyos esetekben akár objektív is. Fontos azonban tisztázni a témához és a csoporthoz fűződő saját kapcsolatunkat, és sokszor fontos új információkat szerezni (pl. kutatás vagy interjúk révén) az adott társadalmi csoporttal kapcsolatban. Néha hasznos lehet az adott csoport tagjait bevonni az előadás létrehozásába, akár külső tanácsadóként, akár a művészi csapat tagjaként – hogy figyelembe vegyük az olyan szempontokat, amelyekre magunktól nem gondolnánk, és a létrehozott produkció ne hiányos ismereteinkre vagy sztereotípiákra alapuljon.

"Kerülnünk kell a kirekesztett csoportokkal kapcsolatos sztereotípiákat, amikor róluk szóló színházi előadást hozunk létre." Ezzel a kijelentéssel kapcsolatban a résztvevők egyetértettek abban, hogy a sztereotípiák veszélyesek lehetnek, és egy színházi előadás is hozzájárulhat azok kialakulásához, mely nem célja egyikünknek sem.

Ugyanakkor minden ember rendelkezik sztereotípiákkal, és a színház gyakran dolgozik velük. Bemutathatunk bizonyos sztereotípiákat, majd később cáfolhatjuk azokat; vagy ábrázolhatunk félig sztereotíp, félig nem sztereotíp helyzeteket és szereplőket; esetleg használhatjuk a sztereotípiákat különböző karakterek kifestésére – de ebben az esetben egyensúlyban kell tartani őket.

„Amikor színházi előadásokat viszünk vidéki közösségekhez, fontosabb megerősíteni őket, mint szembesíteni a problémáikkal.” Egyrészt fontos új témákat, kritikus nézőpontokat bemutatni és megkérdőjelezni a fennálló helyzetet a színházi előadások során, ugyanakkor nem szabad olyan narratívákat vagy formákat használni, amelyek a vidéki közösségek számára túl idegenek, és nehezen tudnak kapcsolódni hozzájuk. Mivel sokuknak alig van színházi tapasztalata, fontos, hogy olyan pozitív élményt szerezzenek, amely megszeretteti velük a színházat. Mivel sok vidéki közösség negatív önképpel és alacsony önbecsüléssel rendelkezik, meg kell mutatnunk nekik a bennük és körülöttük rejlő értékeket, és ezekben megerősíteni őket. A véleményvonal gyakorlat utáni vitában összegyűjtöttünk néhány alapvető kérdést és szempontot, amelyekre érdemes választ adni, amikor marginalizált témákkal foglalkozó színdarabot hozunk létre.

Mi a saját nézőpontom és kapcsolatom az adott témához és történethez? Miért szeretnék ezen dolgozni, és mik a céljaim?

Mik a tudásom hiányosságai, és kitől érdemes segítséget kérnem, akár szakértőként vagy alkotóként, akinek több ismerete vagy személyes kapcsolata van az adott csoportokkal és témákkal?

Ábrázolhatjuk-e a vidéki közösségeket egy egészként? – Nem. Tehát mely konkrét témákat, csoportokat, személyeket, történeteket, helyzeteket mutatom be? Mennyire általánosak ezek a történetek, problémák, szereplők, és mennyire jellemzőek egy adott közösségre, helyre stb. (de nem a vidéki közösségekre egészükben)?

Kik a főszereplőim és mi a történet cselekménye? Mennyire összetettek vagy sztereotipikusak, és miért?

Hogyan viszonyulok a sztereotípiákhoz nemcsak a történet és a szereplők szintjén, hanem a formák szintjén is (pl.: zene, jelmez, nyelv, viselkedés)?

A különböző elemek kiegyensúlyozzák-e egymást, vetnek-e fel kérdéseket, vagy a sztereotípiákat támasztják alá? Miért?

Mennyire veszem figyelembe a közönségemet – tudásukat, az adott témákkal és társadalmi csoportokkal kapcsolatos sztereotípiáikat, tapasztalataikat, valamint a különböző színházi formák befogadására való alkalmasságukat és nyitottságukat?

Az összegyűjtött pontok alapján kis csoportokban különböző színházi előadások három részletét elemeztük.

PanoDráma (Magyarország)

► Szóról szóra



Ez egy verbatim színházi előadás, és kiemelték, hogy fontos kérdés az is, hogy változtatunk-e a megkérdezett személy által használt szavakon és dialektuson, illetve rendben van-e, ha egy kisebbségi csoport karakterét olyan színész játssza, aki nem tartozik ahhoz a csoporthoz. Mivel az előadás érzékeny témákról szól – romák ellen elkövetett sorozatgyilkosságokról –, felmerült többek között az is, hogy az érzékeny témák kapcsán hasznos lehet a közönséggel egy utólagos műhely/ beszélgetés szervezése, hogy biztosítsuk az előadás során kapott információk és érzelmi élmények megfelelő feldolgozását.

Giuvlipen (Románia)

▶ KI ÖLTE MEG SZOMNA GRANCSÁT?

Az előadás egy fiatal falusi lány öngyilkosságáról szól, aki házasság helyett tanulni akart. Bár az előadás valós történeten alapul, bemutatása inkább fikciós jellegű.

A fókuszjelenetben egy televíziós riportert látunk, aki egy helyi idős hölgy történetére kíváncsi. Mindketten humoros és sztereotip módon vannak ábrázolva - ez itt azonban nem problémás, ugyanis a sztereotípiák kiegyensúlyozottak, az alacsonyabb státuszú falusi asszonynak is megvan a maga igaza - így a közönség könnyen tud azonosulni vele.

Independent Theater

(Magyarország)

▶ Falunap



A fókuszjelenetben egy vidéki fiú erkölcsi kérdésekkel bombázza informális pénzkölcsönzőként boldogulni próbáló édesanyját. A pénzkölcsönző figurája általában férfi és nagyon negatív karakter, itt azonban egy olyan nőt látunk, aki mindent megtesz a fia érdekében. Mivel a kritika a saját fiától érkezik, és nem egy külső értelmiségitől vagy helyi hatóságtól, sokkal erőteljesebb hatást kelt; egy realistán ábrázolt helyzetben, annak ellenére, hogy mindkét szereplőnek erős szándékai vannak, a trágár szavak használata mégsem ábrázolja a szereplőket sztereotipikus, felszínes módon.

Ha kritikát szeretnénk, néha jobb, ha az a saját közösségünkben érkezik. A kis csoportok következtetései bemutatása után minden résztvevő említett egy szempontot, amely releváns és új volt számára a műhelymunka során.

Hogyan lehet több szereplős színházi előadást létrehozni csupán néhány színész bevonásával?

Jászberényi Gábor
színész és színházi alkotó, a
Másik Produkció alapítója

Leírás

A háromnapos műhely célja, hogy különböző színházi technikák alkalmazásával gyakorlati támogatást nyújtson a résztvevők projektjeikhez. A hozott projektek kifejezetten kortárs, kis létszámú darabok voltak, és a résztvevőknek legalább egy jelenetet kellett hozniuk a készülő darabjukból.

Módszertan leírása

A kis szereplőgárdával rendelkező darab lehetővé teszi az alkotók számára, hogy a színészeket és a közönséget közösségként kezeljék, így bevonva a közönség képzeletét az előadásba. Precíz és jelentéssel bíró jelzések létrehozásával az alkotók képesek irányítani a közönség absztrakcióit, így a színházi élmény személyesebbé és könnyebben átélhetővé válik.

Ahhoz azonban, hogy jól tudjuk irányítani a nézők figyelmét és képzeletét, komplex jelrendszerre és pontos játékszabályokra van szükségünk. Ezek létrehozásában segített ez a három műhelyalkalom.

Fontos volt számunkra, hogy minden résztvevőt társalkotóként kezeljünk, így a közösen szerzett tapasztalatok és a javaslatok perspektívái beépíthetők legyenek a résztvevők jövőbeli munkáikba.



0. ALKALOM

A háromnapos műhelymunka előtt a résztvevők egy kétórás beszélgetés során megismerkedtek egymással. Megosztották egymással ötleteiket, bemutatták projektjeiket, és megismerkedtek a műhelymunka további menetével és témáival.

Témák

Minden alkalomnak megvolt a saját témája, és a feladatok mindig az adott nap témájára épültek.

Világépítés

Az első alkalom azokra az eszközökre fókuszált, amelyekkel színpadi világot megteremthetjük, beleértve annak saját szabályrendszerét is.

Karakterépítés

A második alkalom a színpadi karakterek életre hívására és azok a korábban létrehozott színpadi világba való integrálására koncentrált.

Történet mesélés

Az utolsó alkalom a színházi/drámái technikák bemutatásán keresztül a történetmesélésre fókuszált. A korábban elsajátított technikák segítségével létrehoztuk a színpadi világot, elhelyeztük benne a karaktereket, és elmeséltük a történetüket.

Feladat típusok

Alapvetően három típusú feladattal dolgoztunk: csoportos, egyéni és páros feladatokkal.

A csoportos feladatok természetesen közösek, mindenkit bevonnak, és a technikát hatékonyan mutatják be. Az egyéni feladatok lényegesek, mert a résztvevőt a projekthez kapcsolódó saját részére irányítják. Olyan szegmensekkel foglalkozhatnak, amelyek személyesen érintik őket.

A páros feladatok során a résztvevők a partnerükkel együtt dolgoznak a projekten, egymásra reflektálva és segítve egymást. A két résztvevő együtt oldja meg a feladatokat, amelyek később beépíthetők közös munkájukba.

1. ALKALOM

Világépítés

Bemelegítés

- közös bemelegítés
- közös munkára való összpontosítás
- koncentrációs játékok

A hely és egymás megismerése

Fontos, hogy megismerjük azt a teret, amelyben dolgozni fogunk – az első néhány gyakorlat a körülöttünk lévő tér, annak alakjai és szabályai megfigyeléséről szól.

Csoportos gyakorlatok a térben

- figyelemjáték
- a tér kitöltése közepes tempójú sétával
- a tempó megtartása, a tér kitöltése továbbra is, egymással való interakció (mosoly, kacsintás)

Tempó és ritmus

A saját és a csoport tempójának megfigyelése, értelmezése, rendszerezése, 5 lépésre bontva. Ez a gyakorlat nagyon jól mutatja, hogy ha találunk egy koordináta-rendszert, amely szerint a világunk, vagy pontosabban a karaktereink működnek, akkor képesek vagyunk ehhez alkalmazkodni, ami nagy segítséget jelenthet. Például: ha ismerjük a karaktereink mozgásának, légzésének tempóját az adott jelenet/szituáció világában, szavak nélkül is sokat át tudunk adni a közönségnek az adott környezetről.

1.ALKALOM

Saját helyem a csoportban/ Csoportos játékszabályok létrehozása

Ha valamelyik résztvevő megáll, mindenki megáll; ha valaki elindul, mindenki elindul. Ez a játék lehet az első szabály a közös világ létrehozásához.

Kiegészítő feladatok:

- Egyesével megállni, egy „emberi panoptikumot” létrehozva.
- Különböző tempóban megállni és elindulni, figyelve a tér kitöltésére.

Saját helyem a térben

Szemkontaktussal párokat alkotunk, amelyek feladata, hogy helyet cseréljenek, miközben figyelmük a csoportban elfoglalt saját helyükre és partnerük helyére összpontosul.

Kiegészítő feladatok

- A kialakított pároknak meg kell tartaniuk a köztük lévő távolságot a helycserék során.
- A kialakított pároknak meg kell tartaniuk a választott ritmust és tempót a helycserék közben.

Hangulat megteremtése

A csoport hang és mozgás segítségével különböző hangulatokat teremt.

Például:

- egy forgalmas, nagyon zajos utca
- egy veszélyes hely, ahol csak suttogva lehet beszélni

1.ALKALOM

Páros feladatok

Minden gyakorlat után felcseréljük a párokat, hogy minden résztvevő másik párral dolgozzon. Minden forduló után a párok egy percet szánnak arra, hogy megbeszéljék érzéseiket és a feladathoz kapcsolódó eseményeket, és visszajelzést adjanak egymásnak.

Tökéletes másolat

A partner mozgásának tökéletes másolása. A gyakorlatot mindig valaki vezeti, ez a vezetés folyamatosan változik, előre nem egyeztetett módon. A gyakorlat a partnerre való reagálásra készít fel. A vezető bármilyen mozgást végezhet, az ő feladata, hogy létrehozza a tökéletes másolatot.

Változtatás

A partner saját választása szerint létrehoz egy mozgássorozatot. Amikor a megfigyelő úgy érzi, hogy a sorozat a végéhez ért, kéri a partnerét, hogy változtasson. A partnernek ezután valamin módosítania kell (tempót, ritmust, mozgást, stílust stb.).

Ez a gyakorlat fontos annak megfigyelésére, hogy mennyire van szükségünk a változásra a színpadi világ külső hatásai miatt.

1.ALKALOM

Visszahozás	Egy korábbi mozdulat vagy ábrázolás visszahozása egy partner által. Ez a teremtett világ egy kis része.
Egyéni gyakorlatok / A jelenet megalkotása	Mozgások és hangok használatával különböző helyszíneket hozunk létre, amelyek már kapcsolódnak a résztvevők projektjeihez (pl.: kiállítótér, bokszring, aluljáró stb.). Kiegészítő gyakorlat: A létrehozott helyszín szabályainak meghatározása és betartása. Pl.: hideg, meleg, fullasztó stb.
Virtuális kellékek megalkotása	Mozgások és hangok segítségével különböző kellékeket hozunk létre, amelyek már kapcsolódnak a résztvevők projektjeihez (például: ásás, csavarkulcs, szemüveg stb.). A nap végén visszajelzés, ismételjük és elemezzük a technikákat.

2.ALKALOM

KARAKTER ÉPÍTÉS

A második foglalkozás arra összpontosít, hogy a karaktereket életre keltsék a színpadon, és beépítsék őket a korábban létrehozott színpadi világba.

Bemelegítés

- közös bemelegítés
- a közös munkára való fókuszálás
- koncentrációs játékok

Csoportos feladatok / Saját karakterem, tempóm, ritmusom

- jellemzők megfigyelése
- az egyediség jellemzőinek megértése és ábrázolása
- saját karakterünk megfigyelése közepes tempójú séta közben

Az általam megalkotott karakter tempója, ritmusa, gesztusai

- kis változtatások a saját karakterem jellemvonásain (pl.: enyhe hátgörbülés, elmosódott tekintet stb.)
- az új karakter gesztusainak megtalálása

Mozgások, hangok, az általam létrehozott karakter jellemzői. Karakterábrázolás.

- a karakteremben megtalált gesztusok és mozgás ritmusának életre keltése, már a saját projektemhez kapcsolódva
- a karakterhez kapcsolódó hangok megtalálása (pl. köhögés, zihálás, csoszogás stb.)
- jelentéssel bíró jelek/ elemek megtalálása
- részletek kidolgozása/ felnagyítása
- a karakter szokásainak és titkainak megtalálása, majd jelrendszerbe foglalása

2.ALKALOM

Váltás a karakterek között	Gyors váltás a korábban létrehozott karakterek között. A karaktereket jellemző gesztusok pontosítása.
Páros gyakorlatok	Minden gyakorlat után a párokat felcseréljük, hogy minden résztvevő mindenkivel dolgozhasson. Minden kör után a párok 1 percet szánnak arra, hogy megbeszéljék a feladathoz kapcsolódó érzéseiket és történéseket, valamint visszajelzést adjanak egymásnak.
Találkozás	A korábban létrehozott karakterek találkoznak egymással, és rövid improvizációk során megtartják jellegzetes tulajdonságaikat. Ez gyakran feszültséget hoz létre a jelenetben, és ennek a feszültségnek a megfigyelése nagyon fontos a későbbi szituációépítés szempontjából.
Akció-reakció	A szereplők rövid, improvizált jelenetekben reagálnak egymásra, így a megalkotott karakterek életre kelnek és saját módjukon reagálnak. A nap végén visszajelzés, a technikákat áttekintik és elemzik.

3.ALKALOM

TÖRTÉNETMESÉLÉS

Az utolsó alkalom a történetmesélésre fókuszál: a létrehozott világban életre keltjük a karaktereket, és elmeséljük a történeteiket.

Bemelegítés	<ul style="list-style-type: none">• közös bemelegítés• a közös munkára való fókuszálás• koncentrációs játékok
A résztvevők jeleneteinek elemzése / A jelenet íve	<ul style="list-style-type: none">• jellemzők megfigyelése• az egyediség jellemzőinek megértése és ábrázolása• saját karakterünk megfigyelése közepes tempójú séta közben
A szituáció tudatos érzékelése	A jelenetekben szereplő helyzetek felismerése, finomítása és megvitatása.
A fordulópont felismerése	A jelenetek fordulópontjainak megtalálása, kidolgozása és megvitatása.
Feszültségkeltés	A jelenetek feszültségpontjainak megtalálása és kiemelése (pl.: a színpad közepén rejtett akna van, amiről a színészek nem tudnak, de a közönség igen, így minden alkalommal, amikor a színészek az aknához közelednek, fokozódik a feszültség).
A történet karakterei	A korábban létrehozott karakterek beépítése az általam készített jelenetekbe, a létrehozott világ szabályait követve. A nap végén a hozott jelenetek bemutatása, azok feldolgozása és visszajelzés.

Nézői részvétel

Ana-Maria Ursu színésznő, rendező, a Basca Theater társalapítója és igazgatója

A „nézői részvétel” című workshop célja az volt, hogy közösen találjunk olyan módszereket, amelyekkel bevonhatjuk a közönséget az előadásba és a projektfolyamatba.

Trénerként, a különböző közösségekkel való munkában szerzett széles körű tapasztalataim alapján a workshop során fórumszínházi gyakorlatokat javasoltam, hogy párbeszédet nyissunk a közösségek kreatív folyamatba való bevonásának fontosságáról.

A bemutatott gyakorlatokat az alábbi szempontok alapján választottuk ki:

adaptálható bármely közösséghez

azonnali hatás a résztvevőkre

szórakoztató és egyszerű, világos és pontos célokkal

ki tudja fejezni a résztvevők szükségleteit és igényeit a közösségen belül, hogy az alkotók könnyebben tudjanak együttműködni az adott közösséggel

a fórumszínház módszertanának betartása



A projektor lehetséges használata egy előadásban

Az első napon három játékot vezettem. Az első a **Kórus** nevet viseli, és célja, hogy játékos módon megismerjük egymás nevét. A résztvevők – anélkül, hogy a kellemetlenségtől való félelem tudatosulna bennük – felszabadulttá és oldottá válnak egymás társaságában.

A második játék neve a **Zombie**, amely a csapatmunkára épül. A résztvevőknek stratégiát kell kidolgozniuk, a csapaton belüli szerepeket egyeztetni, társaik javaslatait elfogadni, valamint be kell tartaniuk a játék szabályait annak érdekében, hogy olyan működőképes mechanizmust hozzanak létre, amellyel a gyakorlat legalább egy percig tarthat.

Egy adott csoporttal való munka kezdetén a **Zombie** különösen jó játék, hiszen a résztvevők azonnal olyan helyzetbe kerülnek, amelyben nagyon rövid idő alatt kell hatékonyan együttműködniük.

A harmadik játék a **Blind Exercise** nevet viseli. Ezt a gyakorlatot Augusto Boal dolgozta ki, és a fórumszínházi előadások előkészítésében használják. A gyakorlat lépései során a résztvevők megtanulnak bízni egymásban, valamint vezetői szerepet vállalni. A folyamat végére önmagukban is megtanulnak bízni.

A gyakorlat egyik pozitív hatása, hogy a résztvevők empátiát tanulnak a látássérült emberek iránt, mivel saját élményeiken keresztül tapasztalják meg, mit is jelent a látás hiánya. Egy másik pozitív hatása, hogy a résztvevők felismerik: ha elveszítik egyik érzékszervüket, a többi érzéküket használva képesek kreatív módon kapcsolódni önmagukhoz és környezetükhöz.



A műhely résztvevői konfliktusképet alkotnak

A második napon a műhelymunkát Viktoryia Medviedieva koreográfussal együttműködve kezdtük, aki a résztvevőknek egy sor mozgásgyakorlatot vezetett, amely lehetővé tette számukra, hogy testükkel dolgozva lépjenek interakcióba a többiekkel. Ezeknek a mozgásgyakorlatoknak az volt a célja, hogy a résztvevők figyelme elterelődjön az intellektuális énjükről, és egy ideig csak a testükben legyenek jelen. Így ezeket a gyakorlatokat későbbi színpadi munkáik során visszaemlékezve újra alkalmazni tudják.

A fórumszínházi gyakorlatok mélyebb megértése érdekében Státuszgyakorlattal folytattuk, amelyben a résztvevőket arra kértük, hogy vizsgálják meg: „Kinek van magasabb vagy alacsonyabb státusza egy konfliktusdinamikában?” Két, a résztvevők által létrehozott képből kiindulva, sorban újra kellett értékelniük és megváltoztatniuk státuszukat a legmagasabbtól a legalacsonyabbig. Ez a gyakorlat konfliktusok és jelenetek kidolgozásának eszközeként használható, egy egyszerű képből kiindulva, ahol minden szereplő státusza könnyen felismerhető.

A harmadik gyakorlat a fórumszínház módszerének mélyebb alkalmazására irányult, a résztvevők által létrehozott képekből kiindulva. A résztvevőknek egy konfliktust ábrázoló képet kellett létrehozniuk, három különböző karakterrel: Agresszor, Áldozat és Tanú. Miután minden csoport bemutatta a képét, megbeszéltük a konfliktust, azonosítottuk a karaktereket, és példákkal illusztráltuk, hogyan lehet egy adott képből improvizációval jelenetet létrehozni.



A műhely résztvevői konfliktusképet alkotnak

A fórumszínház módszere kiváló eszköz nem színészekből álló közösségekben, hiszen azzal, hogy minden résztvevőnek hangot ad, segít abban, hogy elég bátorságot merítsenek ahhoz, saját közösségük problémáival és igényeivel kapcsolatban kifejezzék magukat. A kétnapos játékok végén kérdés-felelet szekció zajlott arról, hogy a fórumszínház módszerét hogyan lehet alkalmazni és fejleszteni különböző közösségekben végzett munkák során.

A műhelymunka utolsó szakaszában a résztvevőkkel együtt ötleteket gyűjtöttünk a közösségi kreatív/interaktív tevékenységek folytatásáról. Kreatív és interaktív akciókat találtunk figyelembe véve a következő szempontokat:

1. Témák – Olyan témák, amelyek relevánsak a célcsoport számára.

2. Célok – A kulturális élet fejlesztése a vidéki közösségekben.

3. Formák – Játékos, könnyen érthető, bevonó és részvételi tevékenységek kialakítása.

4. Saját kompetencia – A szakmai tudásunk felhasználásával vissza tudunk adni valamit a közösségnek.

5. Célcsoport – A megszólítani kívánt csoportok azonosítása, valamint kutatás arról, hogy mely tevékenységek illetnének legjobban hozzájuk.

6. Működési keretek – A rendelkezésre álló logisztikai eszközök és lehetőségek azonosítása, amelyek felhasználhatók a vidéki közösségekben.

A felfedezett kreatív/interaktív tevékenységek a következők voltak:

Fórumszínházi gyakorlatok

Szobrászat

Fotókiállítás – a közösség tagjai által készített fotók a falujukról, ezzel értéket adva a helyi közösségnek

Kreatív írás (versek, színdarabok, levelek)

Interjúk – a közösség történeteinek feltárására, amelyek később színházi előadásban felhasználhatók

Közönségtalálkozók az előadás után – a visszajelzés és az élmények megosztása érdekében

Rajzolás – különösen a gyermekek körében népszerű

Interaktív térkép – a közösség résztvevői felfedezhetik a környezetüket, és új perspektívából ismerhetik meg

Egy helyszín/falu építészeti tervezése – a közösség tagjai szakemberekkel együtt dolgozva kísérletezhetnek azzal, hogyan lehet a környezetüket kulturális térként hasznosítani

Képeslapok

Zene - a résztvevők népi dallamokból kiindulva alkothatnak saját dalokat

Bábkészítés

Festés

Hangfelvételek

Kamishibai – árnyjáték

Maszkkészítés

Ezekből a példákból kiindulva a partnereknek olyan gyakorlatokat kellett kidolgozniuk, amelyeket előadásaikhoz és a közösségekhez tudnak igazítani a jövőbeli fellépéseik során.



A fény használata egy jelenetben

Környezetbarát, könnyen szállítható díszletek, jelmezek és kellékek

Andjelka Nikolic rendező, a Belgrádi Scene Design doktorandusz hallgatója

BEVEZETŐ RÉSZ (megbeszélés)

A bevezető részben megvitattuk a műhely címét, felvetve a következő kérdéseket:

Környezetbarát-e a mobilitás?

A résztvevők pro és kontra érveket sorakoztattak fel a, a cél pedig az volt, hogy felhívjuk a figyelmet arra, hogy az ökológiailag fenntartható színház egy komplex koncepció, amely hosszútávon a kulturális szokások és igények újradefiniálását, valamint új produkciós modelleket igényel.

Mit is „szállítunk” valójában, amikor a színházat szállítjuk?

A kérdés megvitatásakor a nyilvánvaló válaszokon túl (embereket és tárgyakat) eljutottunk egy fontos megállapításig is: elsősorban koncepciókat, ötleteket „szállítunk”.

Ez a gondolat vezetett ahhoz a következtetéshez, miszerint a produkciós terv készítésekor fontos figyelembe venni minden helyszínt, ahol az előadást a turné során bemutatják és annak a lehetőségét, hogy mindegyik esetben valamilyen módosítás szükséges lehet. Ez jelentős térbeli változásokat jelenthet, természetesen a darab koncepciójának megfelelően.

A színpadi teret csak díszletekkel és kellékekkel határozzuk meg? Mi is az a színpadtervezés?

Annak érdekében, hogy betekintést nyerjünk a színpadi tér meghatározásának modernebb elméletébe és gyakorlatába, bevezettük és elmagyaráztuk a színpadi tervezés fogalmát.

A **színpadtervezés** egy olyan szakmai, művészi, kurátori és elmélet-kritikai gyakorlat, amely a scenográfia fogalmának és területének kibővítésével jött létre.

A színházi díszlet létrehozása mellett a színpadi tervezés magában foglalja a teljes kép megtervezését és megvalósítását – vizuális, de hang- és tapintásélményt is nyújtó kép- amely a színházhoz tartozik, és nem csupán „nézni való játék” (Schauspiel) vagy „hallgatni való játék” (Hörspiel), hanem egyfajta „közös-játék” (Mitspiel).

A színpadi tervezés ezért több elemből áll:

- Építészeti tér (épített vagy talált / kiválasztott)
- A tér megformálása (scenográfia)
- Díszlet, kellékek, jelmezek, fény, hang, vetítések, speciális effektusok megtervezése és megvalósítása
- A szereplők teste (színészek, táncosok...)
- E testek mozgása (koreográfia, mise en scène)

A színpadi esemény építészeti tere magába foglalja az egész színházépületet: az előcsarnokot, a nézőteret, magát a színpadot, és az előadók testén kívül nagy figyelmet kap a nézők teste is – elrendezésük és mozgásuk a teljes kép fontos részeként jelenik meg.

BEMUTATÁS – A SZÍNPADI TERVEZÉS ELEMEI

A műhelymunka ezen részében részletesebben bemutattam a színpadi tervezés különböző elemeit, valamint gyakorlati példákat (előadásfotókat) mutattam és magyaráztam el.

Építészeti tér

Az „**Orphan Mileva from Bosnia in our civilization in 1878**” előadás példája annak, hogy az egész színházépület használhatjuk színpadi térként – nemcsak a színpadot, hanem az erkélyt, előcsarnokot és nézőteret is.

Az „**Epic Games: Building of Skadar**” „iskolai színház” példája – olyan előadás, amely bármely iskolai környezetre könnyen adaptálható.

Az **Old Barn** (Markovac falu, 1942-ből) a „talált” építészeti tér használatának példája – egy vernakuláris építmény, amely elvesztette eredeti funkcióját, és színpadi események helyszínéül szolgálhat.

A „**During Summer During River Sava**” (Új-Belgrád) és az „**Abandoned Orchards**” (Markovac) projektek két példa a nyilvános terek színházi térként való használatára.

Ezeket a példákat azért választottuk, mert kapcsolódnak a „*Theater in one car*” projekt céljához, mely a vidéki közönséggel való kommunikáció.

Orphan Mileva from Bosnia in our civilization in 1878



Díszlettervezés

Az „*Orphan Mileva from Bosnia in Our Civilization...*” előadás szintén példaként szolgál a **moduláris**, könnyen szállítható elemek használatára a díszletek építésében. A „*Rainbow Tree*” előadás pedig a **könnyű, egyszerűen csomagolható** anyagok használatának fontosságát mutatja be.



Epic Games: Building of Skadar

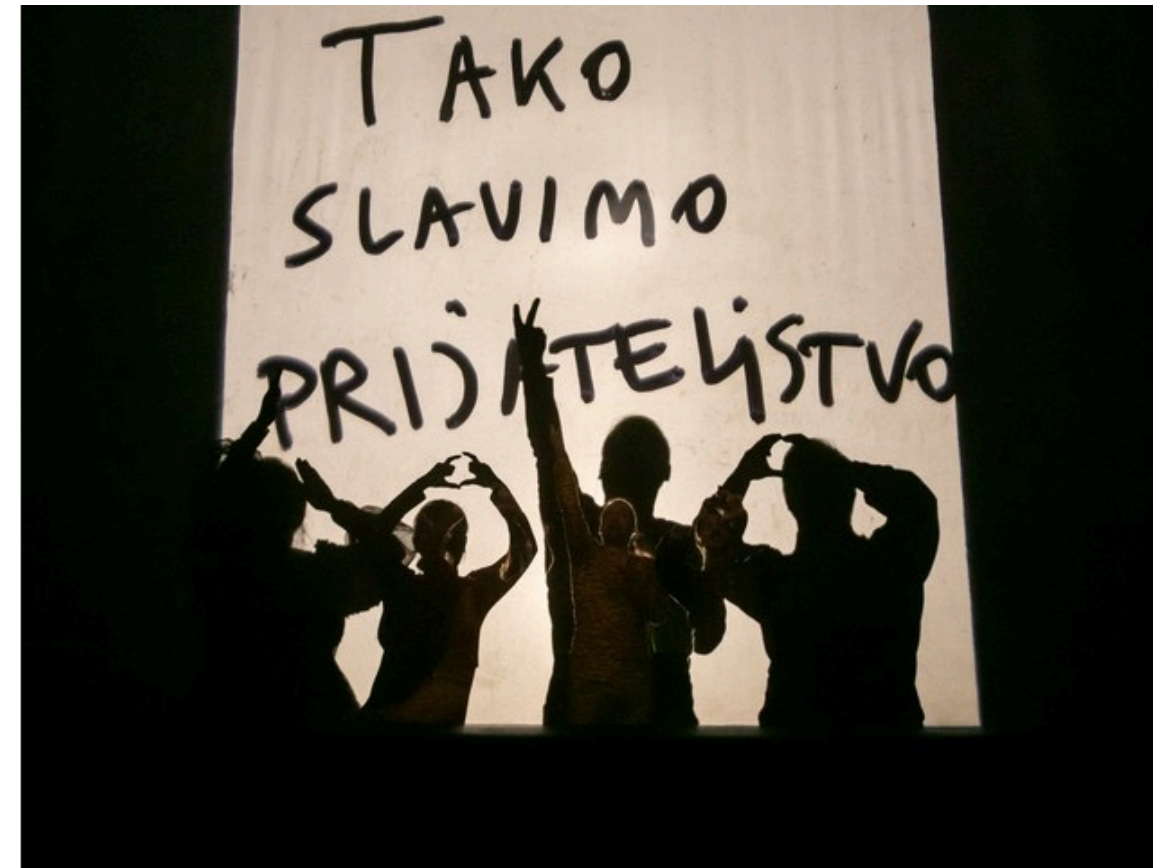


Videóvetítés

Használható a hangulat megteremtésére (pl. „*Gulliver*”), de konkrét tér kivetítésére is (pl. „*Funeral in Teresienburg*”). A „*Letters From The Edge of The Forest*” előadás az analóg projektorokkal való játék példája, és azért választottuk, mert egy ilyen példa is szerepelt a műhelymunka során bemutatott projektek között.



Funeral in Teresienburg



Világítás

Az „*Orphan Mileva from Bosnia in Our Civilization...*” és a „*Shared Landscapes*” előadások példái a színpadi világítás használatának: egyszerűen szállítható fényforrásokkal (akkumulátoros lámpák), valamint a városi területeken kívül előadott darabok esetében fontos természetes fény használatára.



Shared Landscapes

Hang

A hang egy másik hatékony technológiai eszköz, melynek segítségével megidézhető egy tér, akár a tér hangulatának megteremtésével, akár a tér narratív leírásával, amelyet aztán a nézők képzelete tovább formálhat. (Példa: „*A Brief History of Forgetting, Part One*”)

Virtuális valóság

A „*Shared Landscapes*” példája annak, hogy hogyan lehet színpadi teret létrehozni virtuális valóságban. A jövőben a scenográfia létrehozásában egyre inkább a csúcstechnológiák kerülnek majd alkalmazásra, de ez a megközelítés további óvatosságot, azaz esztétikai érzékenységet igényel, hogy megőrizzük a különbséget a színház mint művészet és a szenzációk és látványosságok kereskedelmi célú megteremtése között.

Előadók és közönség

A „*Haidouks*” és az „*Orphan Mileva from Bosnia...*” című előadások bemutatják, hogy a koreográfia, azaz az előadók és a közönség mozgásának szervezése hogyan használható a színpadi tér megformálásának eszközeként.



Orphan Mileva from Bosnia

Kellékek

A „*Clarification of the Case of a Series of Murders By Poisoning in the Čuprija District in the Seventies of the 19th century*” előadás annak a példája, hogy hogyan használható a szereplők és a nézők közötti kapcsolat a színpadi tér meghatározására, ahol a kellékek különleges kommunikációs funkciót töltenek be a két csoport között.

Clarification of the Case...



Women as Lovers



Környezetbarát színház

Ismét visszatértünk a környezetbarát színház témájához, olyan előadások példáival, amelyekben kész díszleteket használtak: olyan régi tárgyakat, melyek új funkciót kaptak a színházban („*Women As Lovers*”), de akár olyan új tárgyakat is, amelyeket a színházi produkció után tovább lehet használni a színházon kívül (pl. „*Am I afraid*”).

A történelem ismétli önmagát

Korábban említettük a **kamishibai színház** példáját, mint egy ősi, környezetbarát mozgó színházat, amely éppen ezeknek a tulajdonságoknak köszönhetően ma új népszerűsége tesz szert.

ÚJ PROJEKTEK

A műhelymunka záró részében a színpadi tervezés eszközeit beszéltük meg, a mobil, környezetbarát és esztétikailag provokatív megoldások szempontjából, a „*Theater in one car*” projekt kontextusában. Ez volt a műhely leginteraktívabb része, ahol a csapatok bemutatták projektjeiket a színpadi tervezés szempontjából, és ahol együtt, a korábbi példákra hivatkozva, új, jobb megoldásokat kerestünk.

Nagy örömmre szolgált, hogy a program végén lehetőség nyílt arra, hogy a műhely résztvevői gyakorlatban is alkalmazhassák a megszerzett új ismereteket. A záró bemutatón két jelenetben láthattunk új megoldásokat, amelyek a közös beszélgetés eredményeként születtek:

az árnyjáték és a könnyű anyagból készült szimbolikus kellékek használata a nehéz és nagyméretű díszletek helyett (a lengyel csapat példája), valamint a szereplők és a közönség közötti kapcsolat, illetve a média használata a hagyományos, realista díszlet helyett (a bolgár csapat példája).





THEATER IN ONE CAR Módszertan

Szerzők: Illés Márton, Independent Theater Hungary

Jászberényi Gábor , Másik Produkció

Ana-Maria Ursu, Basca Theater

Andjelka Nikolic, director

Design: Ksenija Pantelić, Mikser

Fordította: Cseh Boróka

© project Theatre in One Car, 2025