Írta: Major Zoltán
2018. október 17. szerda, 16:50

A Bóbita Bábszínház és az Escargo Hajója koprodukciójában új, minden szempontból különleges és fontos darab született. Az #Apa_Anya_Én című darabban egy boldog család életébe leshetünk bele, melyben hirtelen beüt a ménkű, mert mindenki meg akarja valósítani önmagát, és szakad az egység. Ekkor a néző egy társasjáték segítségével aktív formálója lesz a családtagok életének. Mindez nem csak interaktív, hanem többszörösen mediatizált módon előadva. A rendezővel, Tóth Zoltánnal beszélgettünk. (Fotó: Bóbita Bábszínház)

- Hogyan lehet műfajilag besorolni a darabot? Van rá példa a színházi gyakorlatban?

- Műfajilag leginkább színházi-nevelési előadás és játék egyben. Van rá példa, színházi társasjáték is van szép számmal, olyat viszont személy szerint nem ismerek, ami a családra koncentrálna. A színházi nevelési megközelítés és a játék a közvetlenséget szolgálja, amelyet kiegészít, keretbe foglal, illetve meg-megszakít egy „klasszikus” színházi rész.

- Mire szolgál ez a klasszikus rész, hogyan alakul át játékká?

- A kontextust építi fel: bevonz egy világba. Megismerjük a Vajda családot, feldobunk egy erőteljes problémát, adott egy nagy közös családi gócpont, amire nem nagyon lehet megoldást találni. Reményeink szerint a nézők szimpatizálnak a családtagokkal, és segíteni szeretnének nekik. Ezen a ponton hirtelen műfajt és perspektívát váltunk, belépünk egy játékba, ráadásul

társasjátékba. A színészek félig kilépnek a szerepükből és a családtagoknak a közönség tagjaival folyamatos közös játék kezdődik, melynek két fontos célja van: egyrészt a család szerepének kihangsúlyozása, hiszen fontos dimenziója az életünknek, és fontos, hogy vigyázzunk rá, másrészt a másik fejével, másik perspektívából való szemlélés képességének kialakítása.

- Honnan jött a darab és a játék ötlete?

- Az ötlet onnét jött, hogy amikor a gyerekből szülő lesz, a szülői szerep tekintetében nem történik meg a perspektíva-váltás. Ezért gondoltuk azt, hogy csináljunk egy színházi előadást, amelyben összeütköztetjük a két nézetet: a gyereknek felnőttfejjel kell gondolkodni, de közben a felnőtt is el akarja érni a céljait, a szülői felelősséget második helyre sorolva. Az egyik szituációban a gyerek úgy tekint a szülőre, hogy azért van, hogy ő elérje a céljait, például egyetemre járhasson. Miközben egy másik helyzetben a tizennyolc éves gyerek kijelenti, hogy azt csinál, amit akar, hiszen már felnőtt. A szülő ekkor mondhatná azt, hogy mivel a gyerek már felnőtt, most ő fogja megvalósítani önmagát. Ebben a témában több drámafoglalkozást tartottunk a gyerekekkel, teszteltük őket. A legérdekesebb az volt, hogy gyerek ugyanazokat a mondatokat kapta vissza a szülőtől, mint amit előzőleg ő mondott neki. Fontos lenne, hogy a gyerek tudjon szülőfejjel, a szülő pedig a gyerek fejével gondolkodni, beleérezni magát a másik szerepébe. Ebből az alapvetésből indultunk ki.

Miért vannak babák és babaház a darabban? Mit szimbolizálnak?

Ez abból indult, hogy van egy nagyon idealizált világ, amit magunk teremtünk magunkról és amit a különböző közösségi oldalakon megosztunk. Így a mi darabunkban a babák (avatárok), a babaház ezt az idealizált világot jeleníti meg: szépek vagyunk, tökéletes ruhában járunk, az otthonunk makulátlan. Közben a darabban az életünknek ezt a másik dimenzióját a közösségi oldalakon folyamatosan közvetítjük, posztoljuk – amit az előadásban szereplő tévé képernyőjén a nézők is folyamatosan láthatnak. Továbbmegyek: már maga a családi társasjáték sem tud önmagában létezni, hiszen a karakterek is folyamatosan kommunikálnak a világgal. Erre vonatkozik a címbeli # (hashtag) is. Egyik pillanat sem az már, ami. Ezen gondolkodtunk, hogyan lehetne megjeleníteni ezt az állandó osztott figyelmet, hogy egyszerre nézhetem a babaház történéseit és a bábokat, miközben a színészeket is, sőt részt veszünk a társasjátékban. Sőt, a közösségi oldalakon mindegyik családtagnak külön adatlapja van, kidolgozott háttértörténettel. Így mindenképpen fontos volt, hogy ebben a többszörösen mediatizált világban játsszuk az előadást, amiben mozgunk, a gyerekeink, a fiatalok meg még inkább. Ezért maguk az előadások is fent vannak, és online nézhetők.

- Ebből kiindulva a próbafolyamat sem lehetett szokványos. Közös gondolkodás eredménye, amit láthatunk?

- A darab abszolút improvizációkból állt össze. A hatodik-hetedik társasjáték alkalmon vagyunk túl. Ez a része még módosításokat igényel, de ezért kell játszani vele, hogy újratervezhessünk, finomíthassunk a tényezőkön, az időn, a ritmuson. Már nagyon közel járunk ahhoz, hogy elégedettek legyünk. Sokkal többet foglalkozunk a játék megalkotásával és a pedagógiával, mint magával a darabbal, a színházi résszel. Arányaiban kb. kétharmad-egyharmad volt a játék javára. Az idő nagy részében játszottunk, teszteltünk, agyaltunk, szövegeket kerestünk, és többféle megközelítést kipróbáltunk, hogy melyik forma lenne a legmegfelelőbb. Sőt, az elején még nem is gondolkodtunk társasjátékban, csak később indultunk el ebbe az irányba.

- A játékban, mint egy klasszikus társasjátékban, többféle kártya szerepel, a rajtuk található feladatok megoldásával a játékosok pontokat szerezhetnek. Egyik típusuk a tudáskártyák, amelyek a magyar népességre vonatkozó, sokkoló demográfiai, családszociológiai adatokkal szolgálnak.

- Igen, a játékban van egy ellendramaturgia. Miközben a család tagjaival feladatokat oldunk meg, időről-időre felbukkannak ezek a tudáskártyák, amik például a következő adatokat tartalmazzák, elvált szülők száma, állami gondozott gyermekek száma, családi bántalmazások száma. Ezek jó nagy gyomrosok, ami nyilván nem véletlen, azt a célt szolgálja, hogy amikor befejeződik a játék és hazamegyünk, gondolkodjunk el a miérteken és a következményeken. A játék egy megoldás felé tart, de közben arra is reflektálni akarunk, milyen körülmények közt élnek a családok, szülők és gyerekek a társadalmunkban.

- Kiknek, milyen korosztálynak szánjátok a darabot?

- 13-14 évesekkel már játszottunk foglalkozást, akik abszolút partnerek voltak, az október közepi premieren pedig csak felnőttek voltak, nem gondolom, hogy lenne felső korhatára a játéknak.

- Néhány előadáson már túl vagytok. Milyen az eddigi fogadtatás?

- A gyerekek nagyon szeretik, egybehangzóan azt lehet mondani, hogy működőképes és már most sokan jelentkeztek be különböző iskolákból az előadásra. Azt gondolom, hogy megadja a játék az élményét, felold a stílus, azonban úgy áll fel az ember, hogy közben átgondol egy-két dolgot.

- Ez egy abszolút mobilizálható darab és játék. Van esetleg arra vonatkozó terv, hogy osztályteremben is játszható legyen, ne csak a Bóbitában?

- Eleve úgy csináltuk meg, hogy osztálytermekben játszható legyen. Gondolkodtunk is már azon, hogy később készítünk egy olyan verziót, amihez nem kellünk mi, hanem önmagában játszható, mert sok hasznos feladat és szituáció van még benne. Akár tanárok irányításával, illetve gyerekek is tudnák egymással játszani. Azt is tervezzük, hogy kifejezetten családok számára szervezünk előadásokat.

---

*Az **#Apa_Anya_Én** a Bóbita Bábszínház és az Escargo Hajója Színházi és Nevelési Szövetkezet közös produkciója. A darab dramaturgja **Nagy Orsolya**, bábtervezője **Schuller Balázs**, díszlettervezője **Gettó József**. A Vajda család: **Matta Lóránt**, **Papp Melinda**, **Czéh Dániel**, **Keresztény Tamás**. Játékmester: **Kocsis Zsófia**. Rendező: **Tóth Zoltán***

Legközelebbi előadások: november 13-15-16 15:00