

## **Beszámoló**

Ahogy az pályázatomban és alkotói tervezetemben is ígértem, az elmúlt egy évben leginkább az akkor még iROS munkacímet viselő virtuális-valóságdráma megalkotására koncentráltam. Ez a folyamat egy igen színes és kalandos alkotófolyamatnak bizonyult. A drámai szöveg alapján készülő előadás munkálatai – amely a nagyváradi Szigligeti Színházban lesz bemutatva 2020 májusában –jelenleg is folynak. A munkafolyamat első szakaszában a téma<sup>1</sup> metafizikai-filozófiai feltérképezésére koncentráltunk. Számos filmet és előadásfelvételt néztünk meg közösen a színészekkel, dokumentálódtunk, elmélyült vitákat folytattunk a színház jelenéről, formai lehetőségeiről, hatásmechanizmusáról. Ezt követően, a begyűjtött információk birtokában egyhetes színész-workshopot szerveztünk a színészeknek, ahol azt kutattuk, hogy ők éppen hol tartanak, hol vannak aktuális határaik és mi számít nekik kihívásnak, illetve vizsgáltuk és igyekeztük mederbe terelni a csoportdinamikát is. Eredményképpen eljutottunk a mű aktuális, végleges címéig, ami Y lett. Ez a cím új dimenziót nyitott számunkra, hiszen számos asszociációra adott lehetőséget: Y, mint y generáció, mint két gyermeki kéz felemelése a szülők felé, vagy az ember istenhez való felfohászkodása, a test kifeszített állapota, operációs rendszer neve stb.

A következő fázisban, a rendezővel a dráma megírásának módszerét kerestük. Szerettük volna, ha nem egyetlen ember elszigetelt víziója lenne ez a korpusz, hanem egy közösségi aktus eredménye. Így lényegében azt kutattuk, hogy melyek azok a minimumfeltételek, amelyek el tudják indítani az alkotócsapat fantáziáját egy bizonyos irányba, anélkül, hogy túlkorlátoznánk a lehetőségeket vagy éppen túlzottan általánossá tennénk azokat. Egy szerencsés találkozásnak köszönhetően megismerkedtünk a Nordic LARP módszerével, amely egy fikción alapuló szerepjáték, azaz egy specifikus improvizációs technika. Éppen a megfelelő történetalkotási módszernek tűnt, ezért egy gyakorlott LARP játékos és játékszervező, Turi Bálint Márk segítségével néhány napos workshopot tartottunk. A játék asztali változatával próbálkoztunk, melynek neve Microscope, s lényege, hogy csupán narrációk segítségével, több órán keresztül (esetünkben 18) egy fiktív univerzumot alkotunk meg, s ennek az univerzumnak bizonyos korszakaiban, különböző kulcspillanatokban lejátszódó jeleneteket improvizálunk, csupán verbális eszközökkel. A játék főleg az alkotói

---

<sup>1</sup> Amely a jövő, Mesterséges intelligencia, virtualitás zónájában mozgott

stáb (rendező, író, díszlettervező, jelmeztervező) körében tett szert nagyobb népszerűsége, a színészek túlságosan általánosnak találták. Ezért a kutatás következő fázisában próbáltunk egy konkrét formát találni, „customize”-álni a játék platformot.

Ehhez először is kerestünk egy olyan archetipikus alaptörténetet, amelyről azt reméltük, hogy képes lesz nemcsak a fantáziát elindítani, de a személyes implikálódásnak is lehetőséget ad. Így jutottunk el a *Narcisszosz és Echo* görög mitológiai történetéhez, s annak lelki helyszínei alapján felépítettünk egy új, személyre szabott szerepjátékot, az Y-gamet. Ennek bázisvilága egy virtuális anyaméh volt, egy sokszorosán reflektálódni képes, alakváltó tükörlabirintus. A cél pedig az volt, hogy a szereplők valahogyan kikerüljenek innen. Nem volt könnyű dolguk, hiszen mindenhol önmaguk tükörképével, vágyképével, fantáziaképeikkel kellett megküzdenek. A játék segítségével sikerült néhány alapötletet találni a megírandó jelenetekhez, mégis azt érzetük, hogy még mindig egy gondolati struktúrában mozgunk, főleg kiagyalt ötleteket hozunk. Néhány jelenet megírása után rájöttem, hogy a Narcisszosz-történet egy jó mag, de nem elégségesen színes ahhoz, hogy egy nagyobb volumenű víziót fogalmazzunk meg belőle. Ezért új alaplátost kezdünk keresni.

Így jutottunk el Andersen *Hókirálynő* című meséjéig, amely egy összetört tükör történetével kezdődik, s lényegében a női főszereplő, Gerda virtuális odüsszeiájáról szól, amelyben keresi a Hókirálynő fogságába esett másik felét, Kayt. Ez a mese újabb dimenziókat nyitott meg előttünk: lehetővé tette, hogy a virtualitásról, mint Day-dreamingről, illúzióvilágról és mint Hópalotáról, azaz egy folyamatosan alakuló, illuzórikus térről beszélhessünk, akár magáról az internetről. Vagyis megtaláltuk a generációnk néhány lényeges alapproblémáját: elvagyódás a fizikai valóságból, a virtualitás hipnotikus hatása, az izoláció örülete, magány, fejben élés, a hit és megváltás keresése stb.

Ahhoz, hogy a történet ne csak egy elméleti felvetésként és dramaturgiai sorvezetőként működjön, elkezdtek megkeresni saját, személyes viszonyulásunkat is hozzá, terapeutikus viszonyba kerültünk a mesével: az alkotócsapat néhány tagja részt vett egy egyhetes meseállítás<sup>2</sup>. Innentől kezdve mélyvízben voltunk, saját életünk, és generációnk drámájával szembesültünk. Ekkor született meg a dráma első vázlata is (ezt mellékletként közlöm), amely a Hókirálynőben fellelhető lelki helyszínek alapján asszociált, nem lineáris szerkezetű álomdramaturgiára épül. Ezt követően megismertettük a mesét a színészekkel

---

<sup>2</sup> A Bert Hellinger-féle családállítás (egy specifikus változata a pszichodramának) és a pszichoanalitikus meseterápia fúziójából született csoportterápiás módszer.

is, s megvizsgáltuk, anélkül, hogy ezt explicitté tennénk, hogy mely karakterekhez tudnak leginkább kapcsolódni, melyekhez vannak termékeny asszociációik.

Ezt követően, a rengeteg begyűjtött információval és élménnyel a tarsolyomban, 2019. januárja és márciusa között megírtam a dráma első változatát (ebből ugyancsak közlek részleteket a mellékletben). Igyekeztem főleg inspirációt követni, ezért a drámát nem lineárisan írtam meg: hamarabb megszületett az eleje és a vége, mint a közepe. A mű közepén álló jelenet pedig sehogy sem akarta adni magát. Az elkészült anyagot elolvastuk a színészekkel közösen, ami megmutatta a szöveg erényeit, de anomáliáit, durva dramaturgiai hibáit is. Ezért a rendezővel közösen újra gondoltuk a művet. Végül arra a következtetésre jutottunk, hogy a legjobb megoldás az lesz, ha a problematikus részek formájáig a színészekkel végzett tematikus improvizációkon keresztül jutunk el. Az elmúlt két hétben erre tettünk kísérletet, és sok aspektusban használható eredményekhez jutottunk. Most az a feladat áll előttem, hogy az ebből nyert tapasztalatok alapján újraírjam a problematikus részeket. Tehát egy még mindig alakuló műről van szó, amely reményeim szerint egy formailag is újító erejű, elmélyült munka eredményeként megszületett művet fog eredményezni.

A Communitas alapítvány által elnyert ösztöndíjat leginkább utazásra, öfenntartásra, könyvek beszerzésére és a fent említett eseményeken való részvételi díjakra költöttem.