
Átváltozó rajzok – változó gondolatok

Játék és füstölgés ötletekkel fiataloknak és nagyobbaknak

HEGYI FÜSTÖS LÁSZLÓ

Rajzolni nem kötelező tudni. Játsszani könnyebb és "kötelező" is. Természetesen és szabadon. Van, akit zavar a szabadság. A játékra nem hajlamos emberek előbb-utóbb meg fognak változni. Mint ennek az írott-rajzolt tervnek a vonalai, képei is. Megmozdult valami az iskolákban, a napköziben. Kitört a szabadság; a porosz szellemű szláv oktatás kezd változni, bomlani. Nem mindenhol persze, és nem mindig jó irányba. Sok pedagógus (vagy annak mondott ember) nem tud mit kezdeni a szabadsággal, nem tudja megtölteni kellő tartalommal a kínos negyven körüli perceket. Diktatorikusan, dogmákkal már nem megy, újítani meg nem érdemes a nyugdíjig – patt helyzet. Persze ez – szerencsére – nem általános.

Egy J. L. Borges novella jut az eszembe a két királyról és a két útvesztőről: az első király fantasztikus, vészes labirintusba csalja a másikat, aki csak a legjobb tudásával menekül meg. Visszajön, győz, és a foglyul ejtett elsőt a sivatag közepére viszi; körülmutat: ez itt az én labirintusom. Találj ki belőle, ha tudsz! És otthagyja.

Gyökeresen új rendszert bevezetni lehetetlen, és nincs aki vállalná érte a tartalmi és módszertani felelősséget. Emberszabású és fokozatos átvezetés kell. Tőlünk és miattunk is. Ez a rajzos ötletgyűjtemény több dologra is késztet: felvenni a gyereket az autóba, megmutatni közben a vezetés és a közlekedés fortélyait: egyszer ő is vezetni fog. És ha úgy tanítottuk, elüt az első zebrán.

Nem a rendszert – az egészet – kell egyszerre megváltoztatni, hanem a benne élő "elemi részeknek" kell életrevaló változásokat, inspirációkat kínálni.

Világunk hologram természetű. A társadalomban, kisebb közösségekben élő sejtek hordozzák az egész összes terhét, információit is. Egy testület minden hibájával, nyúzótságával hologram – pontja a társadalomnak – a tanítvány is – aki törölköző – olyan lesz, mint a mosdó. Természetesen tiszta is.

Változtatni emberközében tudunk leginkább. A családi nagyságrend nem véletlenül szent és hatásos. Közeli, élő – ezért emberi. Néha pro, néha kontra. Kevés embernek adatik meg, hogy milliókra hasson egyszerre – a diktatúrák lecsúszása itt kezdődik. Az oktatásban is.

A változtatást önmagunkon és a hozzánk legközelebb állókon kezdjük. Legyünk jó mikro-pontjai, sejtjei egy új szövetnek, ami lecseréli az elhaltat.

A rajzban néhány dolgot nem kell túlmisztifikálni: a kész rajzot például, aztán az eszközeit. Eszelős és beképzelt, fojtó elmélet, amelyik csak azt hiszi eredménynek, aminek látható dokumentuma marad, kiállítható, mutogatható. Vagyis karrierképes. Bizonyíték rá, hogy melyik Közösségből, Műhelyből vagy Iskolából került ki – a tanítók és a mesterek, inspirátorok neve és szerepe mellékes... Az a fontos, milyen értékes a keret és a festék, ahol ekkora Böffenést Alkotott a Mi Művészünk.

Ez a mentalitás elveti (és megveti) a – néha ismeretlen-egyed teremtését. A

népművészetnél kezd, amit csak divatnak tart, és naívnak mondott művészeit is csak a múzeumban mosolyogja (Kecskeméten van egy). Világszemléletét, mikrokozmoszát csak sejtí – ilyet én is tudnék – de nem jut el a teremtés ösztönös, falrafirkáló pillanatáig sem.

A gyerekrajzok kozmikus képei, világ és családrajzai – mint a gyerekbetegségek – elmúlnak majd – gondolja a naív és diktatorikus Nagy Tanítónéni és Tanítóbácsi (előbbiekből van több) – és tesz is róla. Mosolyogva folyik az egyéniség feloldása, a rutinos agymosás – a szeretet nevében.

A rossz pedagógiának – mint a paneles építkezésnek – nincs azonnal kirívó nyoma. A hiány csak egy fél generációval később jelentkezik egy dadogó gondolkodású, újulni képtelen társadalomban, amit későn mérnek már fel a most tanuló szociográfusok – hacsak nem szenvednek ők is ilyenféle nevelt vakságban. Ez a mentalitás sorvasztotta középszintre kulturális életünket, iskoláinkat, tv-műsorainkat – egymáshoz való viszonyainkat is.

A rajzolásban, a játékban maga a folyamat a fontos. Az a nehezen megfogható idősor, amikor születik a Valami. Ezalatt változunk, ez adja az idő értékét.

Játsszunk úgy a gyerekekkel, hogy ne élő fényképezőgépként rajzoljanak, hanem öntudatlanul érezzék, hogy jeleket, nyomot hagynak. Iskoláinkban - a latin és egyéb ábécék tanítása mellett – nem megtanítani, hanem megerősíteni kéne a vizuális ábécé írását, olvasását. Mert itt még a kötelezőt nem tudóknál is nagyobb az analfabéták társasága.

Kezdjük egy nagy lélegzetvétellel! A be és ki ritmusa biológiai szinten, érzelmileg és gondolatilag is fontos. Magamba fogadom a világ egy részét, érzem, hogy élek, és kilehelem: teremtettem valamit. Felelősségteljes helyen élő és dolgozó vezetők, oktatók, édesanyák és még sokan elfelejtették, hogy (nemcsak gondolati síkon) nem elég állandóan csak kisugározni, kilélegezni. Életveszélyes.

JÁTÉKÖTLETEK. Valamennyi lényege az egyszerűség, a bárki által elérhető és rajzolható, kevésbé eszközigenyes félóra, óra – emberi idő.

A rajzolás lényege: nagyon kevés vonalat húzok. Nem baj, sőt. Hiszen hozzá fogok még firkálni, amitől eltűnik az előző, átváltozik, beleolvad egy következő formába.

I. Első játékként függőleges vonalakat húzunk, úgy, hogy még maradjon körülötte hely. (1. ábra) Mivel ez a játék hangos lesz, le is tapsoljuk a vonalakat.

A táblán a krétajelek, a papírokon a legtöbbször egyszínű eszközzel húzott vonalak senkinek sem okoznak problémát. (Idővel meg fog változni a tábla szerepe: ami az iskolában mumus, izgalomra való viaszosan rossz deszka, az itt átalakul és játékeszköz lesz.)

A vonalsor kerítéshez hasonlít. Nyolc - tíz pálca, egy alsó aláhúzással. (2. ábra)

Most tanuljunk meg gondolatban ici-picivé változni: Mi az, ami elfér a kezünkben, recés kis tárgy - csak most egy hatalmas képe van a táblán? Elő is veszem a zsebemből: ez egy pénz, forintos. Meghúzom rajta a körmöm: ciripelő hangot hallunk. Utánozzuk a táblai malomkő - nagy pénz hangját! KRRR - KRRR - kurrognak a gyerekek. Pénzhangot úgy is tudok csinálni, hogy a két egymáshoz illesztett tenyere a combomhoz ütögetem.

Most egy varázsfújást kérek! (Orron be, szájon ki!) A táblai rajzom megnőtt, eltűnt a pénz! Alul a plusz vonal, meg még egy kunkor: fogkefe született. (3. ábra)

Utánozzuk a fogkefe hangját! (tévé maci...) Újabb varázsfújás: megint nőtt a rajzunk: már cipő, oldalról! (4. ábra)

Cipőhangok: dobolás a lábunkkal; aki tud, nyikorogjon, ahogy a bőr. Azután gumitalpú járás: elcsendesedünk.

Varázsfújás: a függőleges vonalából fű lett, virággal, a cipőfűzőből méhecske, alul a hajdani talp kicsi kígyó. (5. ábra) Rögtönzött hangegyüttes: fúj a szél, zümmög

egy rovar, sziszeg egy kígyó - és végül a virág hangja: hatalmas szimatolás: de jó az illata! A kifújás már varázsol: megnőtt a fű, mert már megint kerítés, szélés napraforgó, elől itt az út egy kiskutyával. (Zenéljük le! Van hangja a kerítésnek? Persze, hogy van: húzzunk csak végig egy botot a léceken! (ez én leszek, tollal, a radiátoron) Közben kutyabosszantás (valaki csahol). A méhecske lehet repülőgép, ami alhúz a táj felett. 6. ábra)

Megint megnő a rajzi kép (a táblán néha törölök, a papíron majd mindig külön rajz a rét, a kerítés).

Vasúti sínt látunk, felülről (perspektíva-váltás!) (7. ábra). A napraforgó egy néni szoknyája, a táj mozdonyfüst, minden látvány szokatlan így fölülnézetből. Rövid hangképet találunk ki: jön a vonat, el is megy, a néni jajveszékel, hogy lekéste, a kutya meg hangban kutyafalka lesz: aki idáig mozdony volt, mind ugatni fog...

Újabb varázsfújás: a talpfa-sor (ami manapság beton) visszarepül az időben: erdővé változik. (8. ábra)

Milyen állatok hangját utánozzuk az erdőben? Szélfújás után: szarvas, nyuszi, medve, vaddisznó, madarak – azután elcsendesedünk, mert este lett. Bagoly, farkasvonyítás, csend.

Ha egy utolsó, az erdőnél is nagyobb rajzot firkálunk a lombokból (9. ábra) a fatörzsekre meg ablakot pöttyözünk, előttünk a fantázia-séta vége: egy szmogos, óriási lakótelep. Hangja, az biztosan van (autó, nyüzsgés, zörgések). Ezt fújjuk el az utolsó varázs-fújással, s hogy tisztaság legyen – végleg letöröljük a táblán is.

Majd mindig akad gyerek, aki egybefüggő mesét is tud a legkisebbtől a legnagyobbig növekvő képekre: pénz – kefe – cipő /reggeli témák / elindulás / kerítés, vasút / kirándulás és hazaérkezés / erdei kép, lakótelep.



II. Egy másfajta átváltóztató játék, tapsolt ritmusokkal. Ismét vonalakat húzunk (10. ábra). Egyenlőre csak függőlegeseket; tapsoljunk rájuk: EGY, KET-TŐ, HÁ-ROM. Kössük össze a másodikat-harmadikat, hogy ritmuskép legyen: tá – titi – tá – tá. Erre találni éneket, mondókát is. Például: É – rik a sző – lő. Rajzoljuk le! (11. ábra) Sokféle rajz születhet, attól függően, ki, mit tud a szüretéről.

A népdalok természetképei, állatai végtelen sok illusztrációs lehetőséget adnak. Minden ritmusrajz indítója a képnek is. Persze más jelölést is használhatunk: Morzeszerű pont-vonalakat, vagy önkényesen kitalált hullám-pötty stb. jelsorokat is. A lényeg az, hogy a gyerek kódolni tudja.

Az így készített rajzok képi ritmusa akaratlanul is rímel az inspiráló hangokra. Általában választásra kerül sor: vagy több rövid sor pergő, néha karikatúra-szerű rajzait találják ki, élvezik a gyerekek, vagy egy mondat alaposabb, részletesebb képe születik meg.

Ötletszerű sorokra kitalált rajzi rímek: EL – MENT A BOLT – BA (12. ábra) vagy például FE – RI BÁ – CSI pont – vonalra: (13. ábra).



III. Most számokkal játsszunk! A lényeg most is, mint az előbb: az átváltóztató. Egyenként írjuk le 1-től 10-ig a jeleket, mert van rájuk mondóka: (igaz, tíz felett is, csak az nem annyira közismert) EGY – és itt itt jön a hozzárajzolás – MEGÉRET A MEGGY. Ez nem volt túl nehéz: (14. ábra) Találjunk ki a gyerekekkel új rímeket: pl. EGY – MEGY A HEGY (költötte Weöres után szabadon egy kislány) vagy: EGY – JANCSI BÁC SI MEGY (15. ábra).

KETTŐ – CSIPKEBOKOR VESSZŐ. Minden mondatról beszélgetünk egy kicsit. A

szám íves felső részéből lesz a tüskés vessző (sokan nem tudják, hogy ez a vadrózsa, virága pedig nem piros hanem sárga...) KETTŐ – FENEKETLEN TEKNŐ. A szám itt a régi deszkaláda fogója lesz (valaki talán még látott is ilyet...) (16. ábra).

HÁROM – TE VAGY AZ ÉN PÁROM! A legtöbben pillangót vagy virágot rajzolnak – egy szót a szimetriáról, a jobb és bal tükrös egyformaságáról feltétlen szóljunk! Van, aki ezt ismeri: HÁROM – MAJD HAZAVÁROM! Kit várunk? Kit nem? Honnan? – rajz egy ablakban kukucskáló nagymamáról. (17. ábra)

NÉGY – BIZ' ODA NEM MÉGY! Beszélgethetünk, kit hova nem engednek, miért? (18. ábra) Érdekes, hogy a rímgyártásnál a zöngés – zöngétlen párosítás nem mindig érdekli a gyerekeket. Van még NÉGY – MEGCSÍPETT A LÉGY változat is.

ÖT – MEGÉRETTE (vagy HASAD) A TÖK. Az ötös pocakja a sütőtök, a többi része a szára, az indája. Rajzoljunk rá kacsokat is! (19. ábra). ÖT – LEESETT A KÖD! Itt a kerek forma egy autó ködlámpája lesz. Nem kell részletes autó, a köd a főszereplő! (20. ábra).

HAT- HASAD A PAD. Ez az első eset, hogy nem a számot változtatjuk át, hanem köré írjuk a repedt padot. A hatos egy szerencsétlen alak gatyája lesz: becsípte a hasadás. (21. ábra) Másik ötlet /hatlet/: HAT – VIDD MAGAD! (22. ábra)

HÉT – DÖRÖG AZ ÉG. Könnyű rajz: villám csap ki egy felhőből. És ha tovább variálom, ott látjuk még a görög főistent, Zeuszt is. (23. ábra) HÉT – SÜT A PÉK. Itt a hetes nyele a péklapát, vízszintese a kemence szája. Lesz még padkája, búbja is. (24. ábra)

NYOLC – ÜRES A POLC. Szögletes keretet rajzolunk a két karika köré – ez két lekvárosüveg nyoma. Ám legyen TELE a polc: ott lehet a meggybefőtt, ami köré ha füleket is rajzolunk, előbújik a kamra öreg egere... (25. ábra)

KILENC -KIS FERENC. Ferike biztosan kicsi: pólyás még. Csak körül kell fodrozni a számot. (26. ábra) Beszéljük meg a gyerekekkel milyen Ferenc nevű híres embereket ismernek! (Minden beszélgetős rajzos játék egyúttal tesztelés is!) Rajzoljunk meg egy KILENC – LISZT FERENC karikarúrát! (27. ábra)

TÍZ – TISZTA VÍZ. – Itt a két számjegy már nehezebb, átváltoztatás: az egyesből fröcsögő víz lesz, ez a nulla-vödör mellé folyik – és HA NEM TISZTA, OTT A SZAMÁR, MEGISSZA! (nézzük meg a mondókasort a 28. képen!)



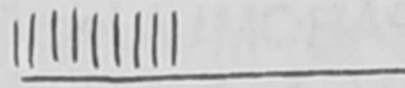
IV. Főleg felsőtagozatosoknak ajánlom ezt a szintén beszélgetésekkel tarkított játékot. Mivel itt saját, karikatúra-szerű arcunk vonalait változtatjuk át, azt a címet adjuk stílszerűen: MI LESZEK, HA RAJZ LESZEK?

Papírunk (táblánk) közepére kerül az önarckép. Jó sok helyet hagyjunk körülötte, mert a testrészek kis rajzainak kell a hely. Talán nem szentségtörés, ha egy korabeli ikonhoz hasonlítom a majdani kész képet: középen a főfigura körülötte a sok részlet-rajzban – mint hajdanán a képregényszerű cselekedet-ábrázolásokban – a központi alakhoz tartozó képsorok. (29. ábra)

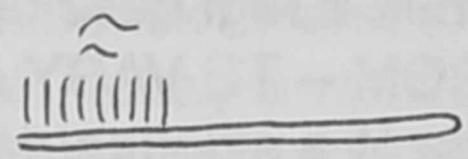
Sokan meglepődnek a triviális kérdéseken – miután megbeszéltük, hogy most meg fogjuk változtatni magunkat. Körbe, külön kirajzolom először a haját (különbéle hajákat vadásszunk össze a gyerekek képeiről!) Ilyeneket pl.: (30. ábra) Mire jó a hajam? A válaszok alapján hideget, meleget, szépet stb. rajzolunk. (31. ábra) Vagyis ami a célja a szörzetnek. Lejjebb megyünk: a szemöldök legtöbbször ívelt, vagy kis párhuzamosok kötege. A fej fölé kirajzolva elég egyszerű kiindulásnak tűnik – a probléma csak az, hogy mire jó, mire való? Végül átváltoztatjuk: vízelvezető csatorna, vagy stílizált határ (a homlok és az arc határvonala, lesz –, (32. ábra). A szem pontszerű vagy karika-rajza hálás kiindulási alap. Csak el kell vezetni a gyerekek csapongó



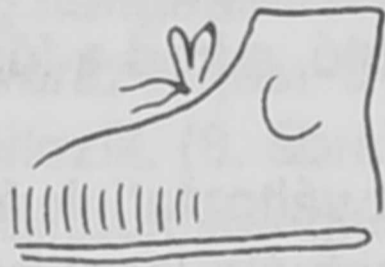
1. lép



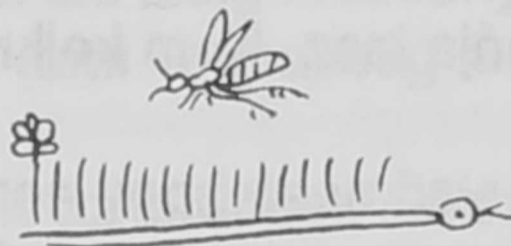
2. lép



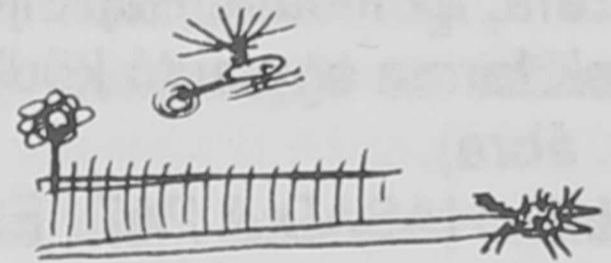
3. lép



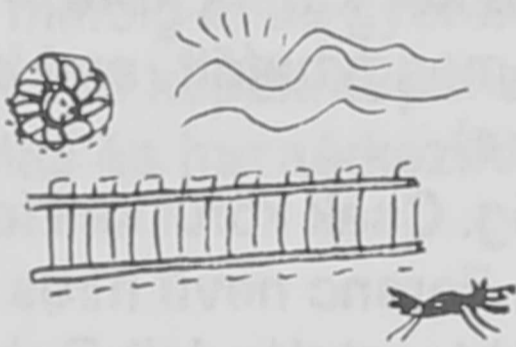
4. lép



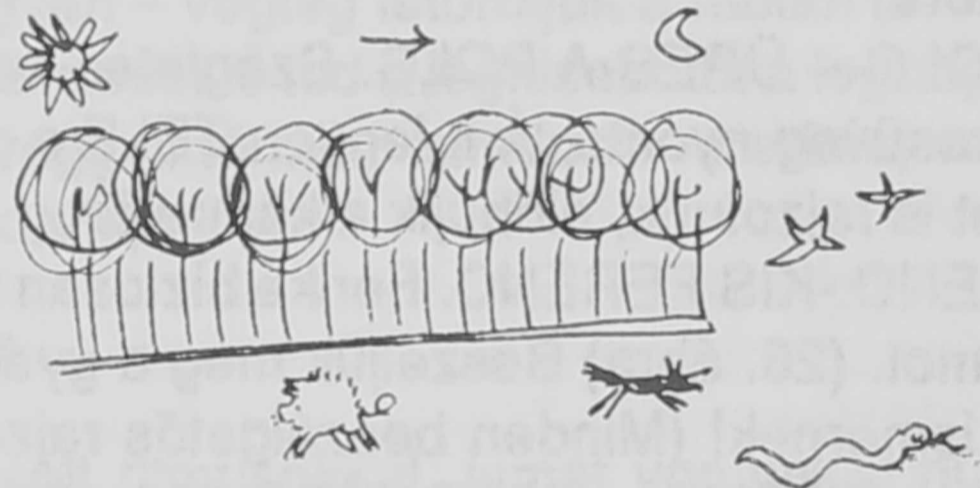
5. lép



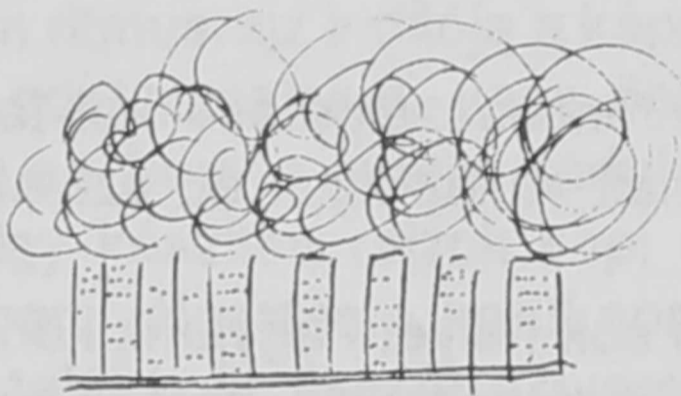
6. lép



7. lép



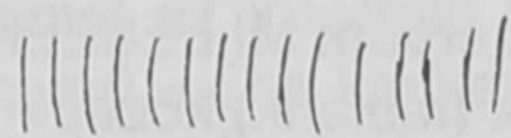
8. lép



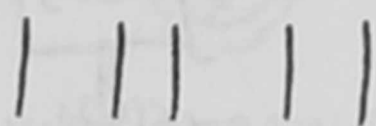
9. lép



törles



eredeti állapot

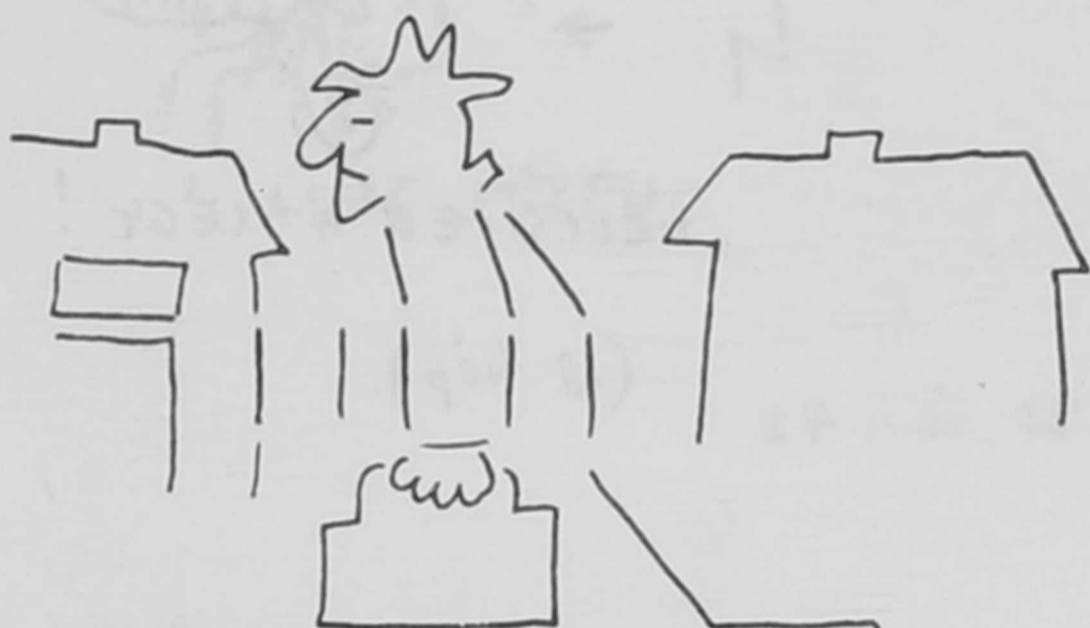


10. lép



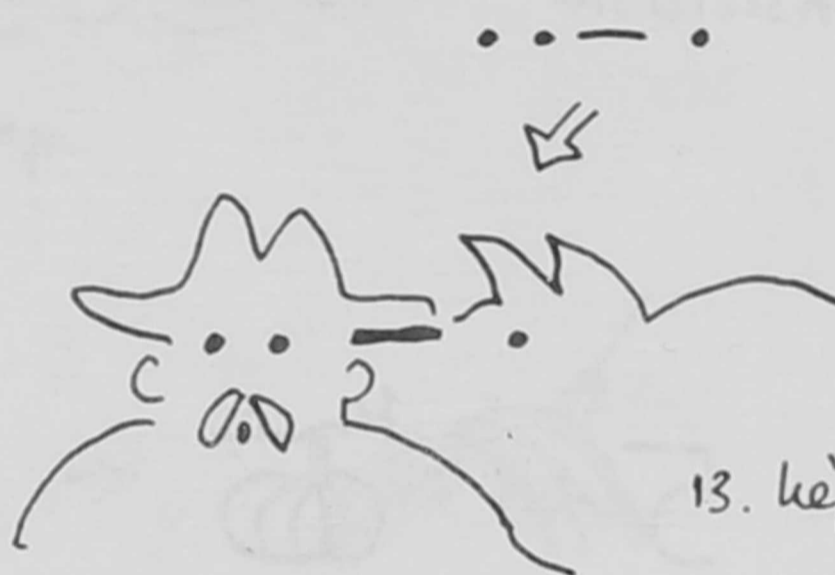
11. lép

É-RIK A SZÖ-LŐ



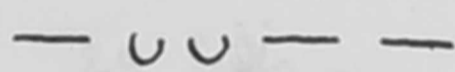
EL MENT A BOLT-BA

12. rajz

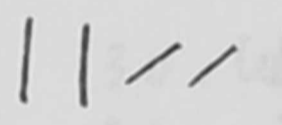


13. lép

FERI BÀ-CSI



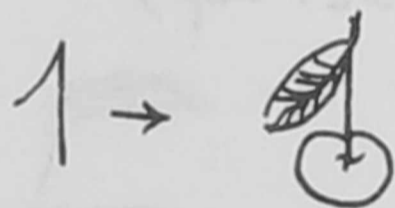
vagy



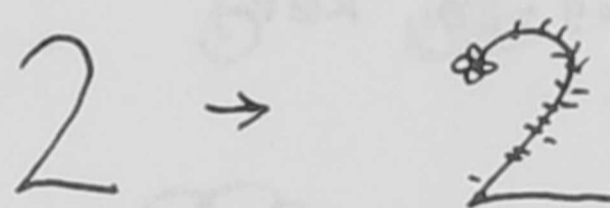
vagy



számos játék:



... MEGÉRET A MEGGY

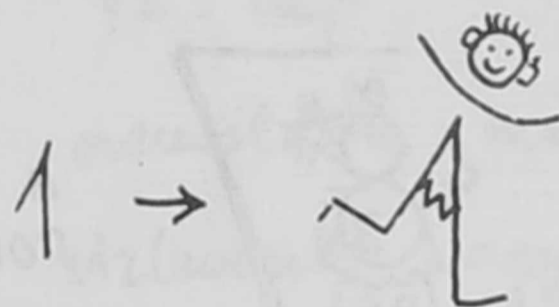


... CSIPKEBOKOR VESSZŐ

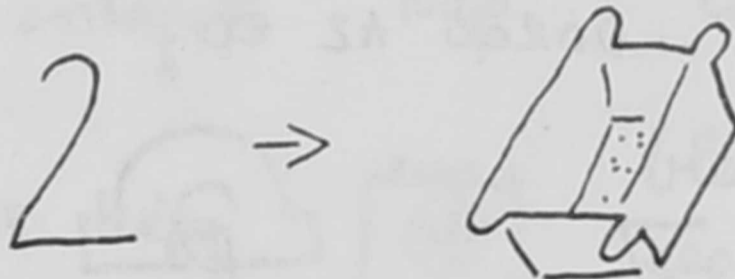
vagy

14-15.
lép

16. lép



... VALAKI MEGY



... FENEKETLEN TEKNŐ

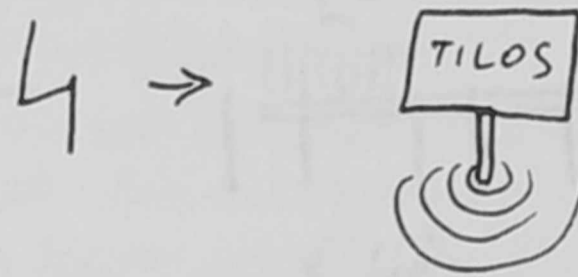


.. TE VAGY AZ ÉN PÁROM

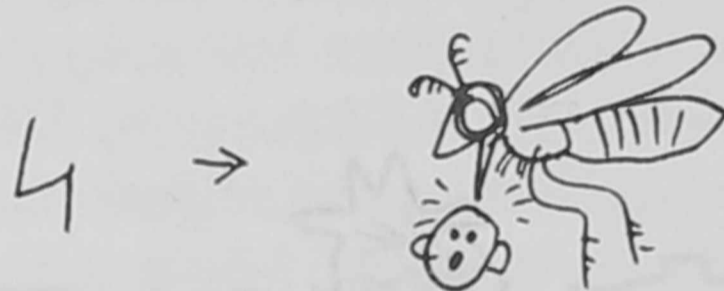


... MAJD HAZAVÁROM !

(17. lép)

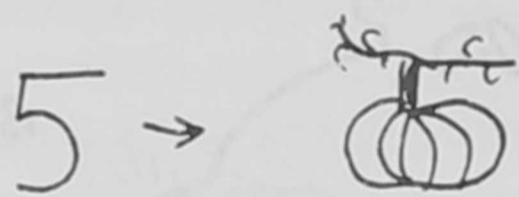


.. BIZ ODA NEM MEGY !

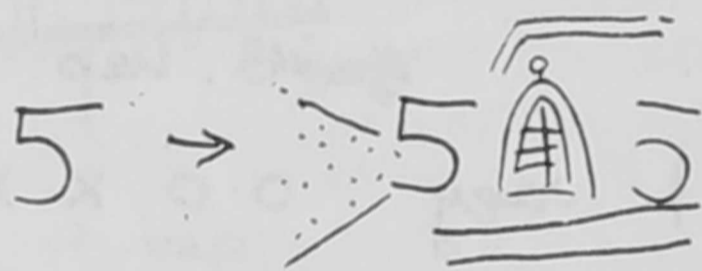


.. MEGCSÍPETT A LÉGY !

(18. lép)

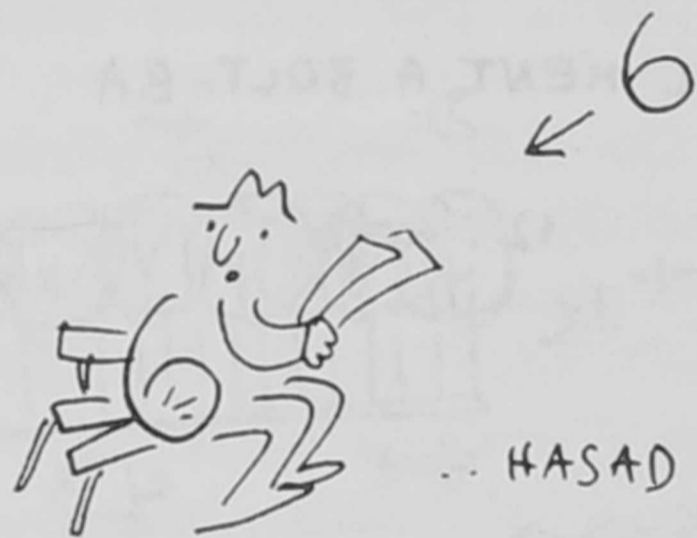


.. HASAD A TÖK !

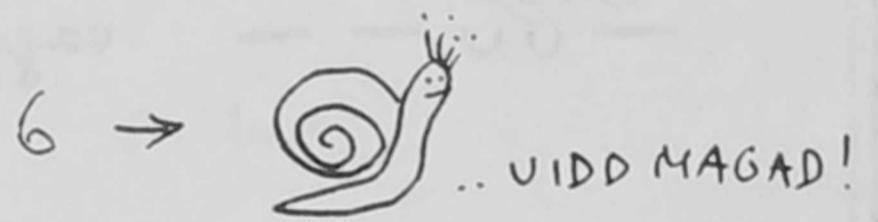


.. LEESETT A KÖD !

(19-20. KÉP)

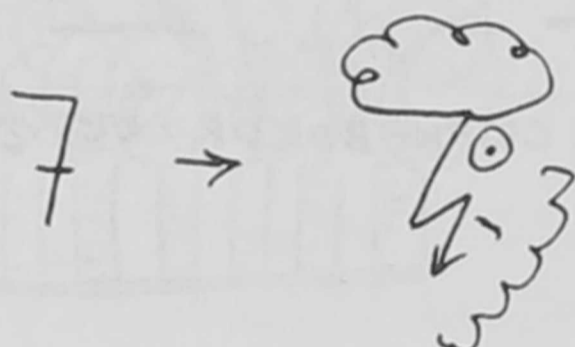


.. HASAD A PAD



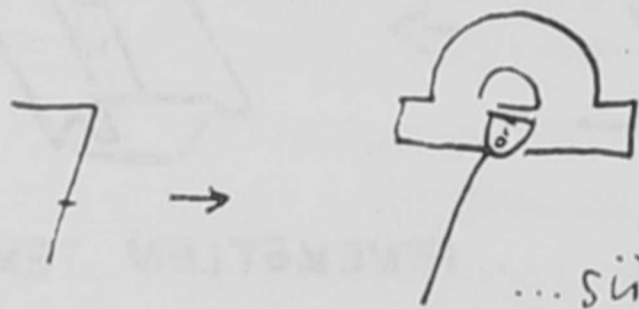
.. UIDD MAGAD !

(21-22. lép)

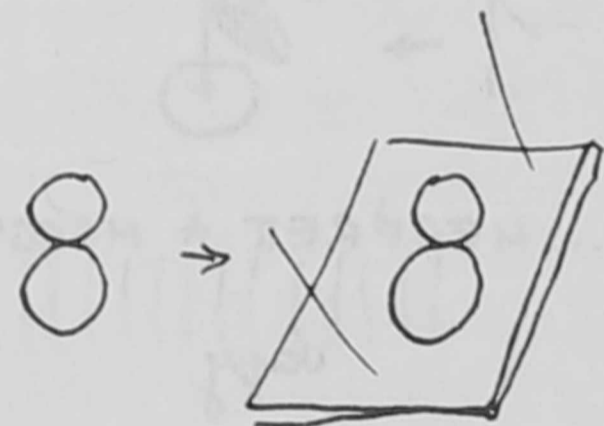


.. DÖRÖG AZ ÉG..

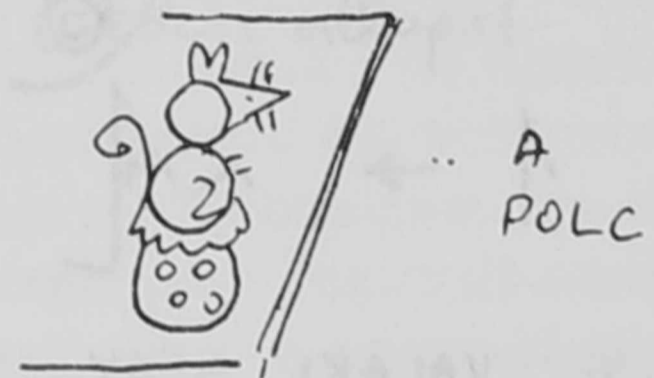
23-24. lép



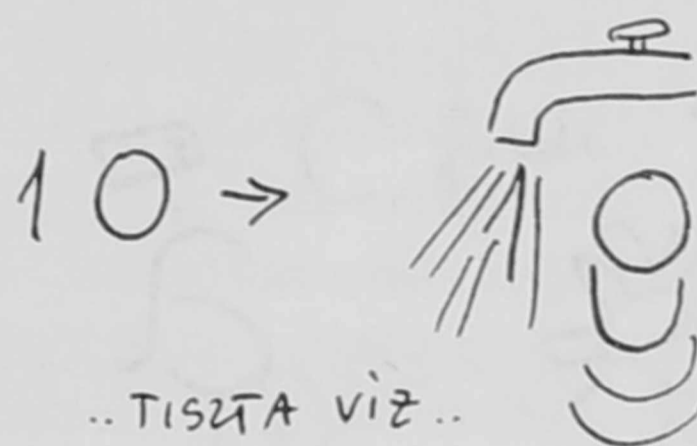
... SÜT A PÉK



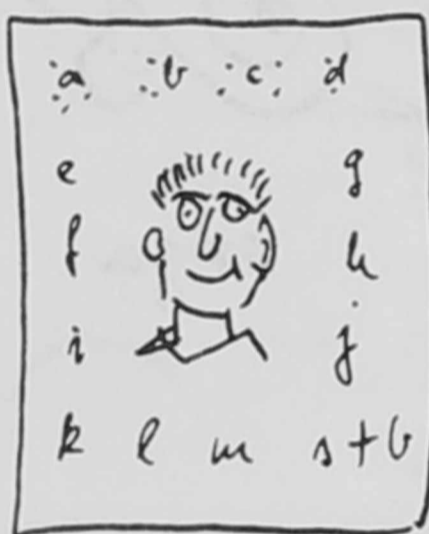
25. lép



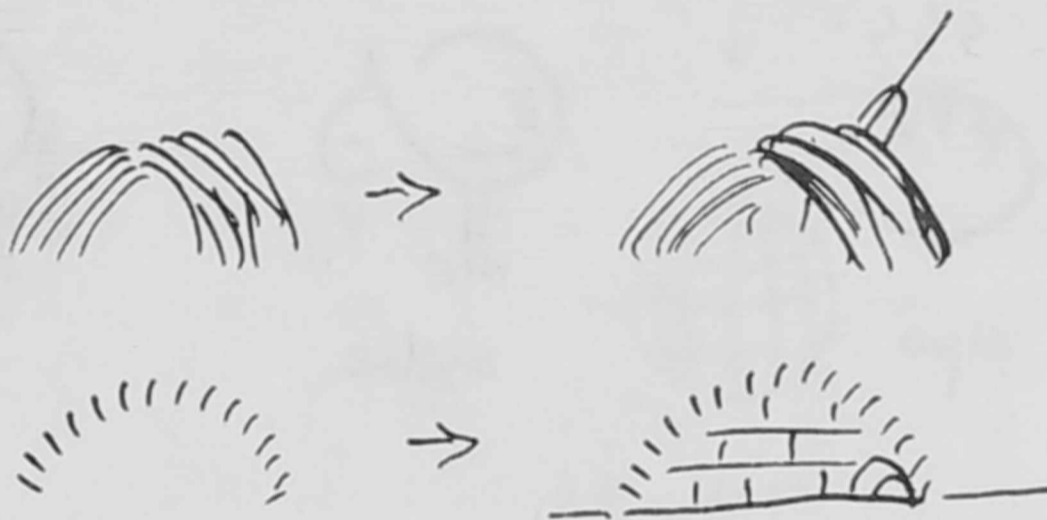
.. A POLC



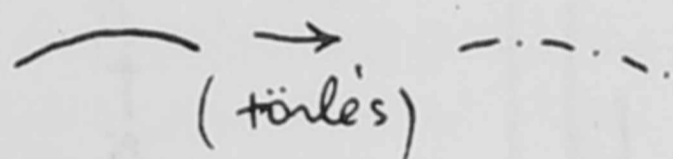
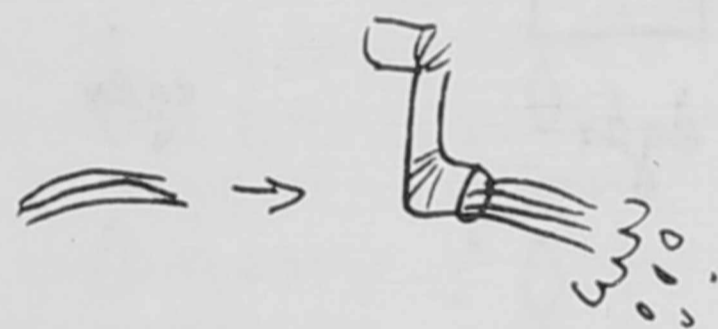
27. és 28. lép



29. lép

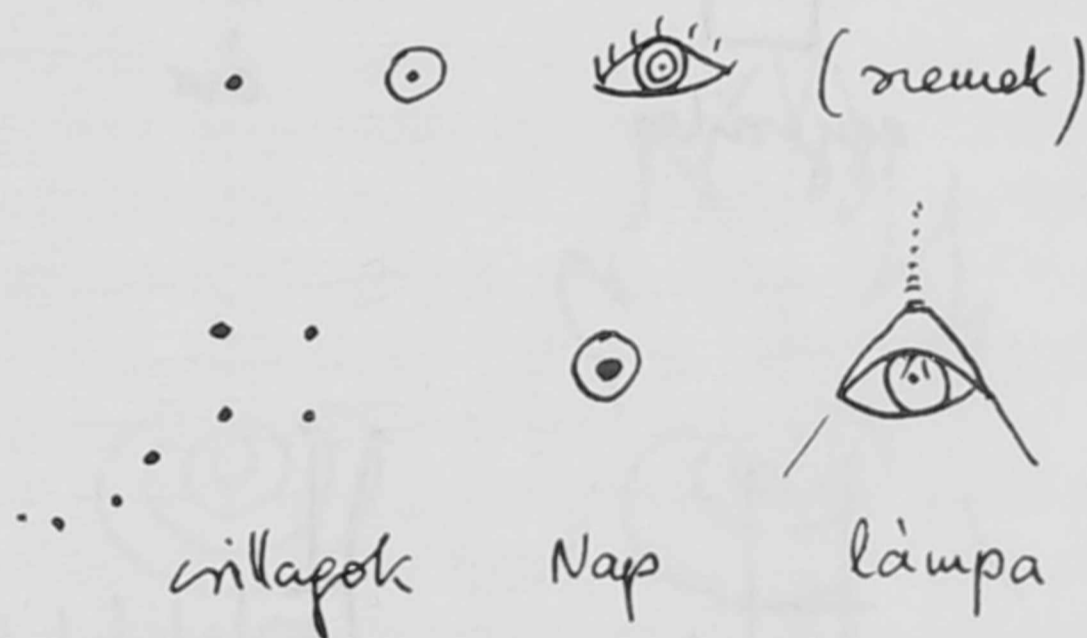


30. lép : Hideg, meleg
31.



32. lép

meiöldök, mint
vizlevezetés, vagy
utatar



33. lép



blende a
gépen (vak)

a →



apu



ár



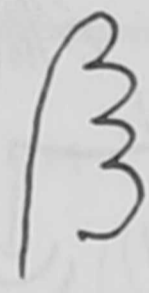
áradás



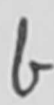
Alpok



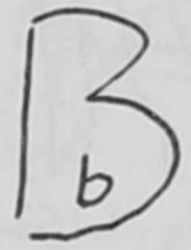
beka



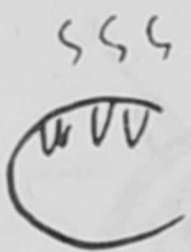
bőség



bors



belügy



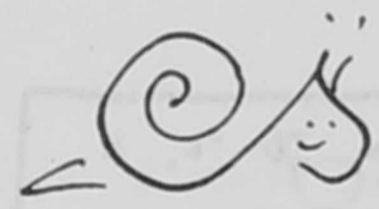
cipő



cibe



csarn



csiga



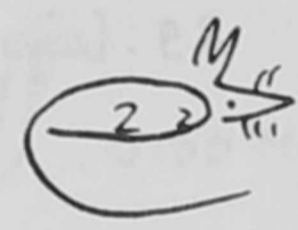
egyenlős



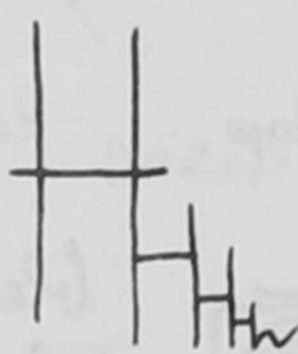
évs



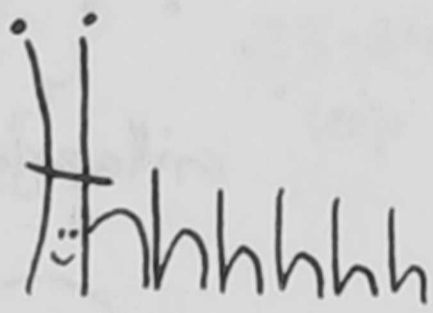
égés



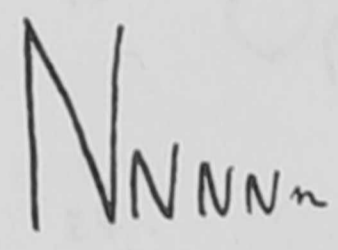
egér



hűvös



kenyő

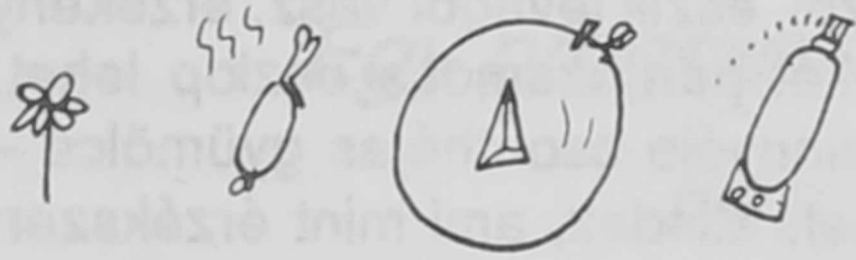


népesezés

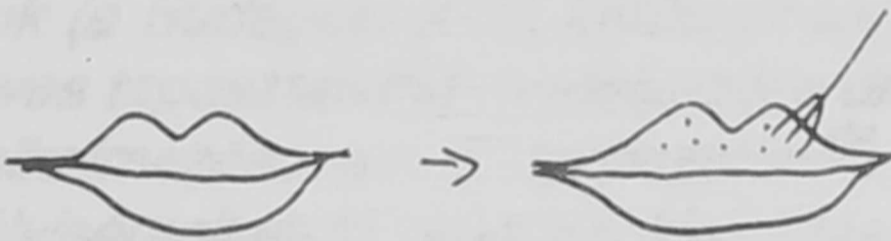


Ámen...

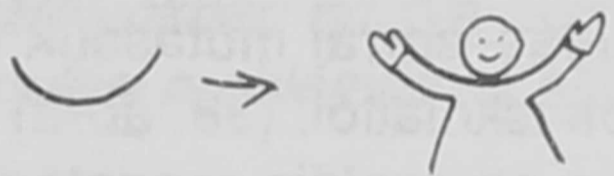
| G Δ (orok)



34. lép

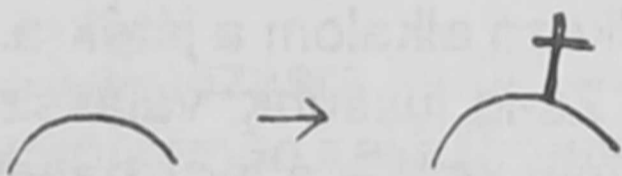


emivaló



vidám

36. lép



rosszi

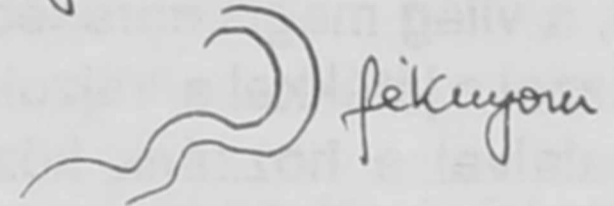
C fülke)



cintányér



35. lép

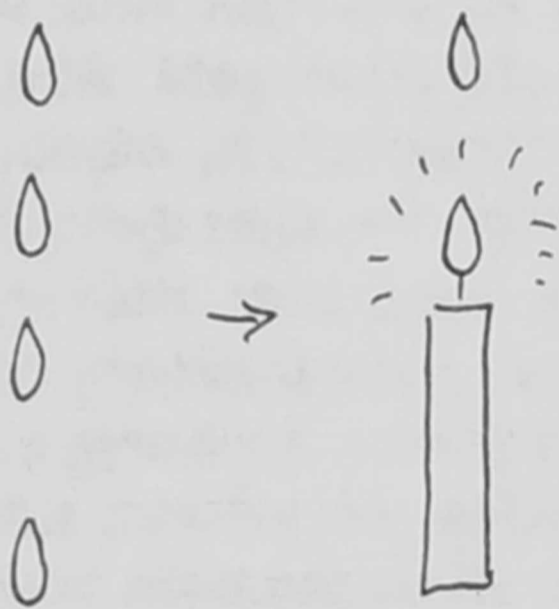


fekügom



37. lép

38. lép:

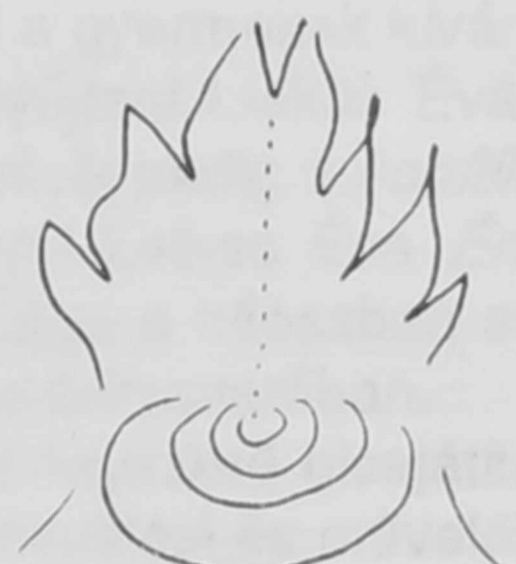


sepeg a víz, tűz lesz

(jégcsap)



vízbe



szkán

fantáziáját az ezernyi látható dolog lerajzolásától a szem valódi funkciójáig: legyen az indító rajz világosság, sötétség (!) vagy a vizualitással kapcsolatos dolog! (33. ábra) Az orr egyszerű vonalaiból illatokat, szagokat – vagy ami nehezebb – légnemű látványokat fejlesztünk. (34. ábra) A páros fül-kiflikből hanghatások, kellemetlen zajok, vagy hangszerek születnek. (35. ábra) Az ajak vonala mint a szem is – legalább háromféle funkció rajzait kínálja: beszél, eszik levegőt vesz, érzékenységgel a tapintás szerve is. (36. ábra) A nyak két párhuzamos oszlop lehet, vagy kábelköteg – végül az egész fej összefogó dinnyéje csonthéjas gyümölcs – vagy ahogy egy gyerek ráhibázott: földgömb is lehet. Mindaz, ami mint érzékszerv rajta van, a világ megismerésében segít. Bennünk van a nagyvilág. (37. ábra)

Ezzel a játékkal a "rajzolni nem tudó" gyerekek is meg tudnak barátkozni. Egyszerű vonalaival a hozzánk közel álló látott–hallott, tapasztalt világot tudjuk a táblára, papírra tenni.

*

V. Hasonlóan "bonyolult" az ötödik átváltoztatós játék is. Itt a világ dolgainak legszebben letisztult jeleivel, a betűkkel játsszunk! Ami ezer évvel ezelőtt még kép volt és idővel letisztult, visszapergethető.

Mint minden játék előtt, itt is egy bevezető átváltoztatás–sorral mutassuk meg a gyerekeknek, miben különbözik ez a rajzolás a megszokott iskolaitól. (38. ábra)

Ezután sorra vesszük a betűket. A latin ábécé minden szereplője rengeteg pletykalehetőséget kínál. Már a tipográfiai sokféleség is izgalmas. Kis és nagy betűk, gótos hegyesség vagy reklámos lezserség – mind kínálkozó alkalom a játékra. Mivel eleve reménytelen, hogy egy foglalkozáson belül A-tól Zs-ig jussunk, válasszunk ki öt-hat betűt (kb. egy órányi téma) és – mint a képregényeknél – a legizgalmasabb pillanatban hagyjuk abba.

S hogy a betűk világunk jellé tisztult képei, kis időutazással visszavarázsoljuk magunkat oda, ahol még a képírás volt a divat... Mutatóba néhány ötlet: (39. ábra)

Hogy e tantárgyakhoz szorosan nem kötődő változtatási gondolatoknak mi lesz a sorsa, nem tudom. De az alapképlet adott: tegyünk hozzá valamit, és születik vagy teremődik egy új, emberszabású és jobb gondolatsor.

