

ZALKA CSENGE VIRÁG

ÍGY MESÉLD A SÁRKÁNYODAT

Mit keres a mesemondó a moziban?

- Este mozi? X-men, valami?
- Te jársz moziba?!
- ...Miért ne járnék?
- Hát, mert... te mesemondó vagy, nem?

Sok ember fejében úgy él a Mesemondó, mint valamiféle mitikus személy, aki egy légyölő galócáktól túltengő sötét erdőben éldegél tündérek-től és manóktól körülvéve, és csak a mesemondás idejére ereszkedik le az egyszerű földi halandók közé. Sokszor érezni azt közönségeken, hogy bár teljes figyelmük és lelkesedésük a mesének szól, a mesemondót magát csak valamiféle elvont fogalomként érzékelik.

Aztán meglepődnek, mint a nyolc-éves kisserác, akinek elmagyaráztam, hogyan működik egy fénykard.

A mesemondásnak megvan a maga elringató légköre, és időn kívüli ideje. Ez, amellet hogy megadja az élmény varázsát, azonban egy veszélyt is hord magában: A közönségnek meg kell tanulnia belépni ebbe a világba, és a belépéshez ajtó szükséges az ő valóságuk és a meséé között. Ez az ajtó pedig maga a mesemondó.

Mielőtt nagyon elkalandoznánk a meseködben, elárulom: ez az esszé a mesemondás és a popkultúra keresztmetszetéről szól. Pontosabban pedig arról, hogy miért tartozik a mesemondó alapvető felelősségei közé, hogy képnben legyen vele, mit néznek, olvasnak, és játszanak a hallgatói.

– Na és ma miről szeretnétek hallani? – tettem fel a kérdést tavaly ős-szel a csillogó szemű hatodik osztálynak.

*...az ajtó
maga
a mesemondó...*

– Mesélj nekünk görög mitológiát! – harsogták kórusban a csemeték, nem kis meglepetést okozva. Vártam én az égvilágon mindent, sárkányoktól kísértetektől... de a görögöket nem. Csodálkozásom tovább mélyült, amint belekezdtem Aesopus egyik meséjébe az olümposzi istenekről, és Athéné nevének hallatán az egész osztály ujjongásban tört ki. Kérdőn pislogtam a történelemtanárra, aki csak a vállát vonogatta.

– Tanultatok már róla irodalomórán? – kérdeztem az elől tapsikoló lánycsapatot.

– Nem! – jött a lelkes válasz – De láttuk a Percy Jackson!

Ezen a ponton tudatosult bennem, hogy a mesemondók számára ritkán megadatott rockkoncert-életérzést az aktuális moziújsornak köszönhettem.

Egy teljes órát töltöttem ki görög mítoszokkal, és utána még jó tizenöt percet beszélgettem az osztállyal arról, honnan is származnak ezek a történetek, és hogyan jutottak el hozzánk. A gyerekek csoportosan indultak a könyvtárba mitológiát keresni, én pedig még aznap délután elkocogtam a helyi moziba, és vettem egy jegyet az esti vetítésre. Másnap a következő osztályhoz már felkészülve mentem.

*...az emberek
történetekből
élnek...*

A mesemondók szakmájának egy kevésbé ismert, ám sok időt és energiát felemésztő része lépést tartani azokkal az új, modern történetekkel, amik a mesemondás (jó esetben) egyórás időtartamán *kívül* lekötik a gyerekek és fiatalok figyelmét. Az emberek történetekből élnek, és napi szükségletük nagy részét már nem a szájhagyományból, hanem egyéb forrásokból – filmekből, sorozatokból, számítógépes játékokból, könyvekből és képregényekből – szerzik be.

Hivatásos mesemondóként kétféleképp tekinthetünk ezekre a médiu-mokra: versenytársként, vagy útjelzőként. Az előbbi hozzáállás gyakran megfigyelhető tanárokon, szülőkön és mesélőkön egyaránt: „Bezzeg a régi szép időkben még a nagyapa térdén hallgatta a mesét a gyermek, és nem a képernyőt bámulta!” Anélkül, hogy belebocsátkoznék az örök vitába arról, mi az a mese, és mi jó a gyerekeknek, megjegyezném, hogy ezen a ponton felesleges dühöngeni: statisztikai tény, hogy a gyerekek filmeket néznek és számítógépen játszanak, és ezt valószínűleg a mesemondók saját kezűleg nem is fogják megváltoztatni a közeljövőben. A hozzáállásunk átgondolásával ellenben a hasznunkra fordíthatjuk a helyzetet. Eh-

hez viszont nem lebeghetünk felsőbbrendűen a közönségeinket érdeklő történetek felett.

A gyakorlat meglehetősen egyszerű. Az ember nyitva tartja a szemét, megkérdezi a diákjait, ismerőseit, vagy a családjában található ifjabb egyéneket, hogy épp mi a kedvenc könyvük, filmjük, játékuk. Ezek után pedig beszerzi az aktuális kedvcenet, leül, és ad neki egy esélyt.

Természetesen nem lesz minden élmény egyformán jó vagy szórakoztató. Néha el fog menni az ember kedve az élettől is, vagy fansali képpel fog siránkozni a mai fiatalság ízlése felett. De mindeközben mégiscsak olyasmit tapasztal (lát, olvas, játszik), ami ezreket, milliókat foglalkoztat és tart lázas lelkesedésben.

A lelkesedés pedig a mi célunk is.

Amikor tetőfokára hágott a Harry Potter sorozat körüli rajongás, a gyakorló mesemondóknak paradicsomi jó dolga volt. Csak meg kellett említeni a boszorkányokat, varázslókat, sárkányokat, hippogriffeket, vagy egyéb elemet bármely nép meséiből, és az övék volt a hallgatóság osztatlan figyelme. Bár J.K. Rowling munkásságához hasonló sikert kevés könyv vagy film könyvelhet el, a mesemondók rengeteg segítséget találhatnak más, hasonlóan jól ismert történetekben is.

Érdekes tény, hogy Disney legújabb, *Jégvarázs* című sikerfilmje nem kevés hasonlóságot mutat Benedek Elek *Jégország Királya* című meséjével. A tavalyelőtt kasszasikert arató *Az Őrzők Legendája* a Téalapó és a Fogtündér mellett felvonultatja Dér Jankót (Jack Frost), aki köré egész kis mesecsokrot lehet kötni Fagy Apóról és a Dérszellemről szóló orosz és finn népmesékből. A 2014-es nyár gyerekszenzációja, az *Így neveld a sárkányodat 2*, tálcán kínálja az alkalmat a mesemondóknak, hogy annyi sárkányos mesét vigyenek a gyerekeknek, amennyi csak beléjük fér. És hogy egy játékos példát is említsek: gimnazista hallgatóim nagy része az *Assassin's Creed* második részéből tudta, kik voltak a Borgiák. Még a szuperhősök is tartogatnak számunkra kulcsot a közönségünkhöz: két éve egy egész könyvre való olyan népmesét sikerült összegyűjtenem, amelyekben szuperképességek szerepelnek, láthatatlanságtól az emberfeletti erőn keresztül egészen a telepátiáig. Ezek után már csak meg kell kérdeznem a közönségem, ők milyen képességet választanának maguknak, és már kezdődhet is a mesemondás.

...mi jó
a gyerekeknek...

Miután az ember megnézte/elolvasta/végigjártszotta a választott történetet, kezdődhet a meseboncolás. Én személy szerint az alábbi módszert szoktam alkalmazni:

1. Először kiemeljük a nagyon nyilvánvaló, jellegzetes és látványos elemeket (mint pl. a fent említett sárkányok, az íjászat az *Éhezők viadala* sorozatban, vagy a skandináv istenek a *Bosszúállók*ból).

2. Második körben a történet elemeire figyelünk: Ilyenek lehetnek például „természet harcol a gonosz ellen” (*Gyűrűk ura*), „visszahozni az eltűnt fényt” (*Revolution*), „egymástól elválasztott ikrek” (*Csillagok háborúja*, bocsi, spoiler). Ezek azok a kulcsfontosságú fordulatok, amelyek erős reakciókat váltanak ki a közönségből. Az *Éhezők viadalának* nagyjelenete, amikor Katniss önként jelentkezik áldozatnak, remekül működik Thészeusz mítoszával is (amiről az író saját bevallása szerint a történetet mintázta). Ezért egyébként érdemes elmenni moziba akkor, amikor a célközönség (pl. gyerekek) is ott van: sokszor hangos érzelemnyilvánítások követik a legjobb részeket, amik lehetnek teljesen mások, mint amit felnőtt fejjel gondolna az ember.

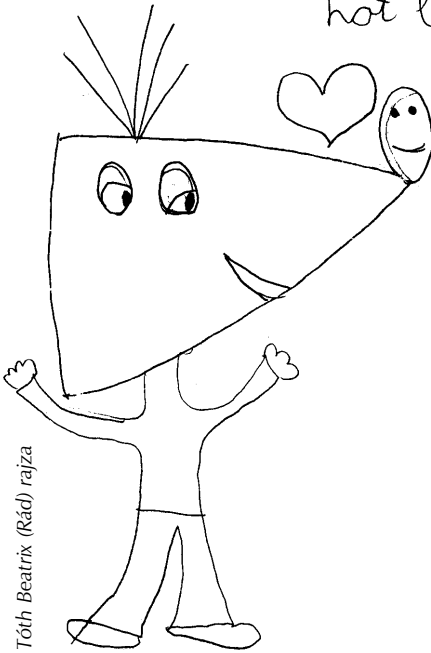
*...teljesen mások,
mint amit
felnőtt fejjel
gondolna az ember....*

3. A harmadik átnézés az általános gondolatoknak és értékeknek szól: Olyasmiknek, mint „barátság”, „anya és lánya” (*Merida, a bátor*), „apa és lánya” (*Croodék*), „felfedezés”, „tragikus szerelem” (*Csillagainkban a hiba*) stb. Ezek az elemek sokszor nem tudatosulnak a rajongókban, de mégis fontos szerepük van abban, hogy egy-egy történet miért népszerű.

4. Miután mindhárom lista megszületett, a mesemondó előveszi a maga repertoárját, és megnézi, van-e hasonló története. Minden kapcsolódási pont egy lehetőség arra, hogy összebarátkozzunk a közönségünkkel, és egy lehetőség az ő számukra, hogy az évezredek, gyakran idegen kultúrákból származó meséket kötni tudják valamihez, amit ismernek.

A fent felsorolt elemeket sokféleképpen bele lehet fűzni a mesemondásba. Remek felvezető beszélgetés lehet belőlük: Ha egy kisfiúnak például Pókemberes pólója van, szóba hozhatjuk neki Ananszit, a ghánai népmesék eszes, bajkeverő pókját. Ha egy lány asztalán a *Trónok harca* kötet virít (remélhetőleg gimiben), akkor rákérdezhetünk, milyen állatot szeretne társnak: sárkányt, vagy inkább farkast? A mesemondó személye is rö-

Jánoska és az orrián
höt barát!



tön hozzáférhetőbb, szimpatikusabb lesz, ha elárulja: „Moziban voltam a múlt héten, és a filmről... láttatok ti is?... eszembe jutott egy mese...”

És igen, néha a meséket sem átallok a közönség ízléséhez igazítani. Amikor az *Őrök* volt az aktuális filmsiker, a Fagy Apóról szóló régi orosz meséket hosszú szakállú öregember helyett én bizony fiatal, csintalan, jégvirágokat rajzoló Dér Jankóval meséltem. Megérte.

A harmadik pontban említett mélyebb értékeket megemlíteni nem feltétlenül kell; de ha talál az ember olyan meséket, amik

ugyanazokat az értékeket tükrözik, a mese utáni beszélgetésben fel lehet emlegetni a párhuzamokat.

A történetek nagy könyvében sehol sincs megírva, hogy a mesemondónak és a popkultúrának hadilábon kell állnia egymással. Végeredményben történet a film és a számítógépes játék is, csak más formában; akár szóban, akár képernyőn keresztül szívja magába a közönség, mindenképpen hasonló dolgok fogják meg őket. Mostanában, hogy filmek, sorozatok és játékok egyre inkább hozzáférhetőek, a mesemondó sokat tanulhat belőlük: megmutatják nekünk, hogy mi köti le a közönségünk figyelmét, mi az, amit hiányolnak, amire szükségük van. Mindannyiunknak érdeke, hogy a mesemondó odafigyeljen rájuk. Senkinek sem kívánom például azt az élményt, amikor a frissen sárkány-rajongásban tobzódó negyedik osztályos sárkányölő hősről próbál mesélni az ember...

Mivel a mesék óceánja végtelen, történetet mindenhez lehet találni. Annál pedig nincsen szívet melengetőbb, felemelőbb élmény, mint amikor a megfelelő mese talál rá a megfelelő, nyitott, lelkes közönségre.