

**CONCURSUL NAȚIONAL DE OCUPARE A POSTURILOR DIDACTICE/CATEDRELOR
VACANTE/REZERVATE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR
17 iulie 2024**

Probă scrisă

ARTĂ TEATRALĂ ȘI ARTELE SPECTACOLULUI

Varianta 3

- **Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă zece puncte din oficiu.**
- **Timpul de lucru efectiv este de patru ore.**

I. TÊTEL (30 pont)

Matei Vișniec, a gazdag irodalmi, kulturális, publicisztikai és közéleti tevékenységet folytató kortárs román drámaíró, a mély, látványos és paradox módon felépített karaktereivel is lenyűgöz. A *Bohóc keresztetik* című darab általános emberi problémák vitájának tárgyát képezi, a boldogság keresésének univerzuma egy kudarcokkal teli út végén. A darab szereplőinek drámája minden művész drámája az út végén.

Írjon egy esszét, melyben elemzi Filippo, Peppino és Nicollo karaktereit, figyelembe véve:

- a) a szerző bemutatását a korszak kontextusában;
- b) a szerző által írt másik két mű példáját;
- c) a mű témájának elemzését, a címből kiindulva;
- d) a három szereplő jellemzését;
- e) három román színész megnevezését, akik életet adtak ezeknek a szereplőknek híres színházi előadásokban, filmekben, rádióban vagy televízióban.

Megjegyzés: Pontot ér a logikus gondolatvezetés és a szaknyelv használata.

II. TÊTEL (30 pont)

„Vehetek akármilyen üres teret, és azt mondhatom rá: csupasz színpad. Valaki keresztülmegy ezen az üres téren, valaki más pedig figyeli; mindössze ennyi kell ahhoz, hogy színház keletkezzék.” (Peter Brook, *Az üres tér*, UNITEX Kiadó, Bukarest, 1997, 17 oldal). Az angol rendező más szavakkal azt állítja, hogy a színház az igazság kapcsolatán, két ember-színész közötti energia-, szándék- és cselekvés cserén alapszik, hogy a színház képzeletből született univerzum.

- a) Fejtse ki a gondolatot elméleti szempontból.
- b) Pedagógiai tapasztalatából kiindulva, adjon példát egy 3 színházi játékot tartalmazó gyakorlatsorozatra, mely a képzelőerőt fejleszti egy színházi műhelymunka során, Viola Spolin modelljét követve (játékszabályok bemutatása, fókuszpont, instrukciók menetközben, megjegyzések és értékelés).
- c) Érveljen a b) pontban javasolt színházi játékok sorrendje mellett a készségfejlesztés folyamatában.

Megjegyzés: Pontot ér a logikus gondolatvezetés és a szaknyelv használata.

III. TÉTEL

(30 pont)

„A fókuszpont felszabadítja a kollektív erőt és az egyéni génuszt. A fókuszpont révén a színház, a legösszetettebb művészeti forma, tanítható gyerekeknek, időseknek, vízvezeték-szerelőknek, tanároknak, fizikusoknak vagy háziasszonyoknak. Mindenkinek szabadságot ad, hogy részt vegyen egy kreatív kalandban, és így a színház értelmet kap a közösségben, a lakónegyedben vagy otthon.” (Viola Spolin, *Színházi improvizáció*, UNATC Press Kiadó, Bukarest, 2008, 70 oldal).

Az idézetből kiindulva írjon egy esszét, melyben:

- a) elméleti szempontból részletezi a fókuszpont fontosságát a színészi műhelymunka keretén belül;
- b) példát ad két gyakorlatra/játékra;
- c) érvel a b) pontban szereplő gyakorlatok/játékok választása mellett.

Megjegyzés: Pontot ér a logikus gondolatvezetés és a szaknyelv használata.