



Dramatizace historické události

Cíl: Dramatizace (divadlo, pantomima, hudba aj.) vybrané místní či lokální historické události, příběhu pamětníka nebo vybrané události popisované v publikacích *Příběhy Sudet* či *Živé paměti Sudet*.

Výstup: Aktivity uvedené v „Metodice divadelního projektu“ umožňují žákům prostředkování prožitku vstupem do fikční reality a rozvíjení empatie. Tím vedou k sebepoznávání, k poznávání vybraného příběhu, k rozvoji sociálních, personálních a komunikačních kompetencí. Dále rozvíjí tvořivost žáků a jejich vztah k divadlu, literatuře a umění vůbec.

Časová náročnost: Pokud se rozhodnete realizovat celý divadelní projekt a uskutečnit divadelní představení, vyšetřete si na něj dostatek času. Příprava divadelního projektu pro 10 minutové představení trvá 2 měsíce (počítáme s jednou schůzkou k nacvičování za týden). Záleží ale na zkušenostech žáků a učitele. Žáci z Grundschule und Mittelschule Rötze a Johann-Brunner-Mittelschule Cham v rámci projektu v roce 2014/2015 absolvovali aktivity z divadelního projektu při víkendovém workshopu.

Stanovte s žáky předem v dostatečném předstihu datum divadelního vystoupení a zamluňte pro něj prostory.

Vyučující může pro dramatizaci historické události také využít pro spolupráci profesionální dramaturgy či spolupráci s učitelem dramatické výchovy.

Metodika divadelního projektu

Každý učitel je jiný, každá skupina je jiná, každý příběh vyžaduje jiné divadelní prostředky.

Tato metodika by měla sloužit jako vhled do metod a technik dramatické výchovy a do jejich použití při zkoumání příběhu a následné výstavby divadelního představení.

Popsané metody jsou inspirací a možným prvním vodítkem k proniknutí do principů dramatické výchovy a současného přístupu k divadlu hraného dětmi.

Kroky na cestě k divadelnímu představení

- 1) Společné ladění, aktivizace a kooperace
- 2) Seznámení s metodami dramatické výchovy
- 3) Hledání tématu, příběhu, předlohy - a jejich specifikace, „O čem chceme hrát“
- 4) Prožití příběhu pomocí vstupu do role
- 5) Vystavění divadelního tvaru pomocí improvizací, zadaných etud
- 6) Tvarování - výběr z improvizací, přidání nových nápadů, zvolení prostředků
- 7) Fixování - opakované zkoušení divadelního tvaru, jeho doladění a zažití
- 8) Prezentace
- 9) Reflexe - Jak se nám hrálo, co se povedlo, kde jsme se cítili nejistí...

Metody a techniky pro jednotlivé kroky

1) Společné ladění, aktivizace a kooperace

V této fázi se žáci seznámí s lektorem/ učitelem a lépe se poznají navzájem.

Naladí se na sebe, lépe se vnímají, trénují komunikaci, aktivizují a rozhýbou tělo.

Tuto fázi je možné zařadit jak na začátku projektu, tak i na začátku každé nové lekce.

Žáci se tak rozcvičí a připraví na společnou práci.

Facka

Čas: 5 min.

Organizace: Hráči stojí v kruhu.

Popis: Hráči si posílají po kruhu signál - „facku“, tu vytvoří pomocí tlesknutí proti sobě jdoucích dlaní, vždy jedna z dlaní ukazuje směr, kterým facku posíláme. Facku pošleme nejprve po kruhu, pak i přes kruh (důležitý oční kontakt).

Varianta: Při posílání facky je možné říci jméno člověka, kterému facku posíláme.

Poznámka: Pokud by byl problém s označením „facka“ (žáky to motivuje k opravdovému fackování), lze signál nazvat např. žabka.

Bang

Čas: 5 min.

Organizace: Hráči stojí v kruhu, učitel nebo jeden z hráčů stojí uprostřed.

Popis: Uprostřed stojící hráč zamíří pistolí (udělanou z dlaní) na některého hráče v kruhu, k výstřelu řekne „Bang“. Vybraný hráč si co nejrychleji sedne na bobek, vedle něho stojící hráči se na sebe otočí a společně na sebe z pistolí vystřelí a též současně řeknou „Bang“. Poté se na bobku sedící hráč znovu postaví.

Společné počítání

Čas: 5 min.

Organizace: Hráči stojí v kruhu.

Popis: Úkolem hráčů je spočítat se (tzn. pokud je hráčů 10, počítat do 10) tak, aby každý vyslovil jen jedno číslo (která nejsou předem rozdaná) a nikdy nezačali mluvit dva hráči najednou. Pokud se taková chyba stane, počítá se znovu.

Varianta: Hráči při vyslovení čísla udělají krok směrem do kruhu.

Autoaktivizace

Čas: 5 min.

Organizace: Hráči stojí v kruhu.

Popis: Hráči vyklepou jednotlivé části svého těla (ruce, nohy, hlavu, celé tělo). Následně své tělo stimulují proklepáváním, promačkáváním. Je možné zapojit rychlou automasáž.

2) Seznámení se s metodami dramatické výchovy

Tato fáze navazuje na fázi společného ladění, jednotlivé techniky jsou vystavěny tak, aby zároveň aktivizovaly a podporovaly kooperaci mezi žáky. Učitel má během této fáze čas sledovat možnosti, potřeby a přání žáků a předem tak přemýšlet o výběru tématu, příběhu a divadelních prostředků pro konečný divadelní tvar.

Chůze prostorem

Čas: 10 - 20 min.

Organizace: Hráči se pohybují po prostoru.

Popis: Hráči chodí prostorem tak, aby do nikoho nevrátili a každý šel svou cestou.

Pokouší se rovnoměrně zaplňovat prostor. Ve chvíli, kdy učitel řekne STRONZO [štronzo], všichni se najednou zastaví.

Varianty (mohou fungovat zároveň):

Rychlosti - Žáci střídají různé rychlosti chůze (stupně 1-5), ty určuje učitel.

Krok, aby bylo líp - Po zastavení se ve stronzu žáci zkontrolují, jestli je prostor rovnoměrně zaplněn (nikde není větší díra,

nikde není chumel lidí). Pokud se to nepodaří, pokusí se někteří hráči udělat jeden krok tak, aby „bylo líp“ - tzn. aby zaplnit prostor rovnoměrněji.

Společný výskok – když učitel během aktivity tleskne, všichni společně vyskočí.

Molekuly – známá hra. Učitel udává číslovkou, jak velké skupiny mají žáci co nejrychleji vytvořit.

Diváci – Hráči při chůzi prostorem vnímají, kde jsou diváci. Při stronzu se postaví tak, aby nebyli k divákům zády.

Živý obraz

Živý obraz vychází právě ze zastaveného pohybu (STRONZO). Hráči v něm zaujmají určitou tělesnou pozici, výraz tváře atd. Dále se už však nehýbají.

Techniku lze definovat též jako „sochy“ či „fotografie“.

Čas: 10 – 30 min.

Organizace: Individuálně nebo skupinově.

Popis: Učitel zadává téma živého obrazu. Hráči tvoří z vlastních těl zastavené obrazy.

Varianty:

Bez přípravy – Všichni hráči jsou v prostoru. Po vyřčení zadání se společně změní.

Možnosti zadávání:

- Individuálně – Přesné zadání – Všichni jste stromy, psi, uklízeči, ptáci, tužky, skleničky...
- Prostorové zadání – Co nebo kdo jste v lese, na plovárně, v tašce, v ledničce...
- Situační zadání – Vy, když jdete ráno do školy, trosečník na moři...
- Skupinově – Fotografie ze života – hodina matematiky, přestávka, školní výlet, večírek na lyžařském kurzu, fotografie rodiny...
- Situace z příběhu – námořníci ráno, v poledne, večer, při bouři, když dojde voda...

S přípravou – Hráči si ve skupinách nejprve obraz připraví, pak jej před publikem

(ostatní žáci) prezentují. Zde je možné zadávat složitější témata. V jednom či více obrazech je také možné ztvárnit text, fotografii, výtvarné dílo...

Etuda

Čas: 15 – 30 min.

Organizace: Práce ve skupině, prezentace.

Popis: Hráči si připraví etudu (scénku) na zadané téma. Pak ji prezentují ostatním.

Možnosti zadávání:

- Prostředí – na lavičce, ve školní jídelně, ve vlaku, na fotbalovém tréninku...
- Téma – násilí, život v pravěku, hádka, přátelství, renesance, vesnice...
- Situace – Jan jde ze školy a potká svého nepřítele, jeden rytíř vyzve druhého na souboj.
- Text – přečtený nebo nakopírovaný text (úryvek z příběhu).
- Fotografie, obraz – rozehrát ho, vymyslet, co bylo dál.

3) Hledání tématu, příběhu, předlohy - a jeho specifikace, „O čem chceme hrát“

V této fázi žáci společně s učitelem hledají téma, příběh, který by chtěli zpracovat a dále ho analyzují. Je samozřejmě možné, že téma, nebo zaměření příběhu je předem dané – projektem nebo rozhodnutím učitele. Důležité ale je, aby byli žáci přítomni analýze zvoleného tématu/příběhu, aby tak sami mohli hledat, co je na tématu/příběhu zajímavé. Na jaké aspekty se chtějí zaměřit. Jaké k tématu/příběhu zaujmout stanovisko.

Techniky k analýze

Brainstorming

Čas: 5 - 10 min.

Organizace: Hráči sedí v kruhu. Vzniklé nápady je možné zapisovat.

Popis: Hráči říkají, co vše je napadá, když se řekne středověk, násilí, rytíř, Němci, vlajka, rodina...

Myšlenková mapa

Čas: 10 min.

Organizace: Žáci sedí v kruhu. Společně nebo ve skupinách.

Pomůcky: Flipchart, fixy.

Popis: Doprostřed flipchartu je umístěno téma, které chceme dále rozebírat. Od něho tvoříme pomocí čar, šipek a slov myšlenkovou mapu, která třídí vše, co nás k tématu napadá.

Analýza postav

Čas: 15 min.

Organizace: Společně nebo ve skupinách.

Popis: Žáci po přečtení/vyslechnutí příběhu diskutují o postavách, jejich vlastnostech, osobním příběhu a motivaci k činům.

Nápady, myšlenky a otázky vzniklé v těchto technikách je možné rozpracovávat pomocí živých obrazů a etud. Viz tematické a situační možnosti zadávání výše.

3) Prožití příběhu pomocí vstupu do role

Po zvolení a zanalyzování zvoleného tématu/příběhu se pokusíme zprostředkovat žákům děj pomocí jeho prožití. Tato fáze se velmi prolíná s fází 3) Hledání tématu, příběhu, předlohy, kde při výstavbě živých obrazů a etud žáci vstupují do rolí, přemýšlejí o příběhu a o dobových realitách.

Techniky, jak ještě více proniknout do příběhu:

Imaginace

Čas: 10 min.

Organizace: Hráči sedí pohodlně na židlích, nebo najdou pohodlnou polohu na koberci.

Popis: Hráči se zavřenýma očima poslouchají učitele, který vypráví nebo čte určitou situaci z příběhu, nebo popisuje prostředí/postavu. Hráči potřebují dostatek času, aby si to, co jim je popisováno, mohli představovat.

Poznámka: Je dobré imaginaci uvést (uvolnění těla, představa příjemného prostředí, otevírání dveří, za nimiž je příběh) a zase z ní najít cestu zpět (zavírání dveří, návrat zpět do příjemného prostředí, návrat do těla, oči přijmou reálný prostor).

Psané techniky: Deníkový záznam/Dopis/Článek v novinách.

Čas: 15 min.

Organizace: Ve skupinách.

Pomůcky: Propisky, papíry.

Popis: Hráči napíší záznam do deníku, který si postava zaznamenala v určitý čas.

Hráči napíší dopis, který postava někomu poslala, nebo od někoho dostala (může to být i vzkaz).

Hráči vytvoří novinový článek o té dané události.

Narativní pantomima

Čas: 15 min.

Organizace: Hráči v prostoru.

Popis: Učitel hráče vede svým hlasem. Oni pantomimicky ztvárňují vše, o čem jim učitel vypravuje.

Mohou být v pantomimě sami za sebe, nebo už za určitou postavu.

Příklad: Všichni hráči vstupují do postavy Petra. „Petr ráno vstal z postele a protáhl se, pomalu se vydal do koupelny, opláchl si obličej, vyčistil si zuby...“

Horké křeslo

Čas: 15 min.

Organizace: Hráči sedí v kruhu, na vyznačené židli sedí jeden z hráčů, který je v roli.

Popis: Jeden z hráčů (může i učitel) vstoupí do role některé z postav. Ostatní mu kladou otázky.

Poznámka: Hráči se na otázky spolužáků nemohou předem připravit a tak tvoří postavu na místě – improvizovaně. Technika se velmi hodí pro analýzu postav, jejichž myšlenky a motivace nás zajímají (např. záporná postava). Hráči se mohou v postavách střídat, nebo může za jednu postavu odpovídat více hráčů (větší bezpečí).

4) Vystavění představení pomocí improvizací, zadaných etud.

V této fázi práce se budeme ohlížet za vzniklémi etudami, nápady, prožitky. Výstupy, živé obrazy a dialogy, které vznikly v předchozích fázích, je už možné použít k výstavbě konečného divadelního tvaru. Nebo mohou podnítit vznik nových nebo upravených živých obrazů a etud, které učitel společně se žáky vybírá a upravuje tak, aby při jejich propojení mohl vzniknout bodový scénář představení.

Pro vystavění představení nemusíme používat jen tzv. plnou hru – pohyb i hlas postav, jak to známe běžně z divadla. Pro větší bezpečí žáků, ale i pro divadelní pestrost můžeme ke sdělení příběhu použít různé techniky:

Pohybové techniky

Tyto techniky jsou charakteristické absencí zvuku – je možno pracovat s tichem (napětí) nebo toto místo naplnit hudbou nebo hrou na rytmické nástroje (pro umocnění atmosféry), vyprávěním, čtením dopisu, deníkového záznamu, který se situací souvisí, nebo sdělovat myšlenky postavy.

Živý obraz

Zastavený pohyb – stronzó.

Pantomima

Pohyb beze slov.

Estetický pohyb, tanec

Např. Při ztvárnění emocí, atmosféry, nebo na jeviště nepřenositelných objektů a jevů (oheň, požár, voda - utopení se...).

Zvukové techniky

Zhudebnění, zrytmizování

Hrou na Orffovy nástroje hráči zhudební atmosféru, emoce, ale i zvraty v ději. Pokud jsou hráči ochotní a věnují se hudbě a zpěvu, mohou použít i zpěv, hru na nástroj.

Vyprávění

Postava vypráví, co se jí stalo. Vyprávěč v Er-formě popisuje děj.

Čtení deníkových záznamů, dopisů a dalších textů

Záznamy, které více sdělí o ději, myšlenkách a emocích postav.

Myšlenky postavy

Hráči sdělují myšlenky postavy. Výhodné především pokud postava stojí před důležitým rozhodnutím.

Rozhlasová hra

Hráči vytvoří pouze dialogy postav a zvuky dané situace. Ostatní pak mohou rozhlasovou hru poslouchat se zavřenýma očima.

Hra s předmětem a loutkou

Živé herce je možné kombinovat s loutkami. Zvláště tehdy, kdy je některý děj pro nás neproveditelný (kouzlení, zabíjení se, promluva malého skřítky, láska, kterou se herci/žáci stydí hrát).

Loutku, předmět lze však použít i jako metaforu nebo vyjádření děje.

Např. Velká rozpohybovaná modrá látka – personifikovaná voda, která postavě našeptává, aby do ní skočila a tím se utopila.

Plná hra

Při plné hře herec používá své tělo i hlas. Pro žáka/herce často není možné vyjádřit

všechny myšlenky a emoce postavy – to souvisí s věkem, zkušenostmi a samozřejmě hereckou přípravou. Proto je výhodné kombinovat plnou hru s výše uvedenými technikami – vše co jsme se v rámci příběhu rozhodli sdělit.

5) Fixování

Opakované zkoušení divadelního tvaru, jeho doladění a zažití. Případně zápis do podrobného scénáře.

6) Prezentace

Pokud nám to čas a podmínky dovolí, je velmi dobré najít před představením chvíli na oblíbenou společnou aktivizační hru (Facka, Bang, Rytmizace a zpěv).

Tou se hráči odreagují, naladí, a pomůže je připravit se na spolupráci na jevišti.

7) Reflexe

Reflexe nemusí následovat bezprostředně po představení, i když je jisté, že žáci o něm mluvit budou. Je dobré si s žáky promluvit v dohledné době po představení – na další hodině, setkání s učitelem.

Cíle reflexe:

- Uvolnění a sdílení emocí z představení: Jak se nám hrálo, jak jsme se cítili, co nám dělalo problém?
- Reflexi divadelního provedení: Co vyšlo, která část se nám naopak zdála problematická a proč?
- Cesty ke zlepšení: Co by nám pomohlo, aby se nám hrálo lépe, aby nenastal stejný problém?
- Výstup z procesu: Jak se po celém projektu cítím, co jsme se naučili, co se v nás změnilo, s kým jsme se lépe seznámili?

V rámci projektu „Obrazy historie regionu“ připravil kolektiv autorů z JOHAN o.s. – centrum pro kulturní a sociální projekty

Editorka: Martina Šimánková



www.johancentrum.cz

Plzeň 2015



Toto dílo podléhá licenci Creative Commons Uveďte původ-Neužívejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní. Pro zobrazení licenčních podmínek navštivte <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Projekt připravilo Centrum pro komunitní práci západní Čechy

Cpkp západní Čechy, Americká 29, 301 38 Plzeň

Partnerem projektu je Volkshochschule im Landkreis Cham e. V.



www.cpkp-zc.cz



www.vhs-cham.de



Financováno z Evropského fondu pro regionální rozvoj Evropské unie prostřednictvím Programu přeshraniční spolupráce Cíl 3 ČR – Svobodný stát Bavorsko 2007 – 2013 „Investice do vaší budoucnosti“