



Projekt MAP rozvoje vzdělávání pro SO ORP Čáslav II

r. č.: CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009051

Zápis z workshopu „Autorské divadlo snadno a rychle“ který se konal 10. prosince 2019 v Čáslavi

Lektorka: MgA. Anna Hrnečková

AUTORSKÉ DIVADLO S DĚTMI – ZÁKLADNÍ TEZE:

- *Mohou-li se děti autorsky podílet na inscenaci (sbírat materiál na ulici, v rodině, samy psát apod.), je lépe zajištěn jejich vztah k tématu a práci s ním.*
- *Věty, které samy vymyslely nebo přinesly, si lépe pamatují.*
- *Více drobných příběhů a situací znamená více „hlavních rolí“, úkoly na jevišti lze rozložit „spravedlivě“, nebo jakkoli podle specifické potřeby skupiny. (Jednu roli ovšem může zároveň hrát víc dětí, nebo celý soubor.)*
- *Zveřejněný proces – veškerý materiál generovaný během zkoušení lze využít v inscenaci (texty z výzkumů, z brainstormingu, drobné etudy na dané téma, živé obrazy, hry, cvičení...)*
- *Je úplně v pořádku nemít scénář hotový na začátku zkoušení.*

A) SBĚR MATERIÁLU

ÚVODNÍ BRAINSTORMING:

- Na velký papír rozdělený napůl doplňte následující věty: Čáslav je bezvadná, protože... / V Čáslavi se mi nelíbí...
- Každý napíše co nejvíc nápadů
- Společné čtení a reflexe

Právě jsme vytvořili materiál, se kterým se dá nekonečně pracovat. Lze ho použít pro úvod inscenace, její závěr, mezi rozehranými příběhy, nebo na něm postavit celé představení.

Variantou může být anketa mezi lidmi na ulici, ve škole mezi spolužáky, rozhovor s rodiči doma atd. Můžeme však naopak hledat osobní „vznání“ aktérů.

VYUŽITÍ TEXTŮ Z BRAINSTORMINGU NA JEVIŠTI:

(pro texty vzešlé z brainstormingu hledáme adekvátní obraz/ situaci.)

Čáslav je bezvadná, protože...



a) Živé obrazy/fotografie – někdo ze skupiny vykřikne jednu z „položek“ napsaných na papíře a ztuhne v živém obraze. Lektor počítá do tří - ostatní se bez domluvy dokonponují k prvnímu tak, aby společně tvořili jeden živý obraz, který vystihuje daný jev. Lektor řekne „cvak“ (obraz je vyfocen).

Komu lektor položí ruku na rameno, může jednou větou říci a) koho a jakou činnost v obraze představuje b) co si jeho postava právě říká/myslí.

Následuje další kolo. Důležitá je dynamika, krátký čas na rozmyšlenou, rychlé střídání obrazů. Pokud hráči nejsou schopni navazovat rychle, říká lektor jména těch, kteří začínají další živý obraz.

b) konflikt – aktéři se trumfují v nabídce kladů Čáslavi – snaží se utrhnout pro sebe pozornost / snaží se dostat se na místo, které je určeno jako „nejvýhodnější“. Kromě toho, že si nesmějí fyzicky ubližovat, je dovoleno vše.

c) Sochy – Každý řekne jednu položku ze seznamu a současně ji předvede v zastaveném pohybu (soše, živém obraze). Aktéři se snaží navazovat rychle jeden na druhého, nemusejí dodržovat pořadí, každý v průběhu cvičení udělá několik živých obrazů, nezůstává u první položky, s každým novým obrazem mění aktér i místo v prostoru. Tempo může udávat lektor, aktéři však mohou udržovat tempo sami, popř. postupně zrychlovat apod.

d) tajemství – Aktéři sdělují položky ze seznamu jako by šlo o velké tajemství (Motivace – je zakázáno chválit Čáslav, hrozí za to trest... Je třeba jednat rychle a dávat pozor, ať nás nikdo nevidí...)

Jakýkoli nedivadelní text lze využít na jevišti – i položky seznamu, jednoslovná hesla, holé věty apod.

- *Hledáme adekvátní situaci / obraz*
- *Hledáme příležitost pro kontrast / konflikt (střídání tempa, nálady, fyzický konflikt...)*
- *Vedeme aktéry k tomu, aby věci dělali jasně a naplno, ne jen přibližně a opatrně (jako training může sloužit hra **víc a víc** – narůstání intenzity gesta, výrazu emoce – postupně, jeden po druhém, nebo všichni naráz)*

VLASTNÍ POKUSY O ZDIVADELNĚNÍ:

- Ve skupinách se pokuste zpracovat položky ze seznamu „V Čáslavi mě štve...“.
- Ostatní se snaží pojmenovat, jaké sdělení zvolený princip přináší.

Výsledek

- *Rozehraná situace ilustrující špatnou dopravní situaci / Možný krok 2 – aktéři v dialogu vymění rozsáhlé repliky za jedno slovo.*
- *Heslo „Špatná dopravní situace“ řečené v mnoha různých „rolích“.*
- *Jeden ukáže do prostoru na pomyslný problém, pojmenuje ho, ostatní se podívají tím směrem a vyjádří svůj odpor citoslovcem. S každou další položkou se intenzita odporu zvyšuje.*



KDE VŠUDE A JAK BYSTE MOHLI DÁLE S DĚTMI HLEDAT MATERIÁL PO PRÁCI? NAPŘ.:

- Anketa – pokud jde o audio nahrávku, lze záznam využít v inscenaci
- Titulky z místního zpravodaje
- Hra „co by to bylo, kdyby to bylo...“ Kdyby Čáslav byla barva, vůně, známá písnička...
- Obrazy z budoucnosti města
- Wikipedie – heslo Čáslav
- Brainstorming - na co byste se zeptali pana starosty? - Staré fotografie – vymýšlet, co se na nich děje... - Atd.

B) CESTA K PŘÍBĚHU

Drobná cvičení a etudy seznámí aktéry s tématem, nastaví jejich vnímání potřebným směrem, probudí jejich kreativitu, aby mohli potom pracovat s příběhem. Opět však jsou všechny průpravné kroky využitelné také ve finální jevištní montáži.

ÚVOD DO PŘÍBĚHU:

- a) Na velký papír zakreslete místa, na která byste vzali hosta, který Čáslav nezná.
- b) Červeným puntíkem označte místo, které je vaše, kde je vám dobře. Můžete vysvětlit ostatním, ale nemusíte.
- c) Vyberte si jedno z míst, postavte se do prostoru a řekněte název místa tak, abychom pochopili, jaký k místu máte vztah.
- d) Pohybová etuda – Na pomyslné mapě, kterou jste v prostoru vytvořili, si najděte své místo označené červeně. Na hudbu v něm beze slov naznačujte činnost, která k němu patří. Tuto činnost následně rozdělte na čtyři pevné pohybové sekvence.

Hra se sekvencemi: opakujte stále dokola, prohodte pořadí jednotlivých částí, hrajte si s tempem, některé části proveďte rychle, jiné pomalu, protáhněte každý pohyb do dálky atd.
- e) Ozvučení místa – Každé místo má svůj zvuk a ten se během dne a noci mění. Ve skupinách vytvořte zvuk vybraného místa od půlnoci do půlnoci. Ostatní poslouchají se zavřenýma očima, následně hádají, o jaké místo se jedná.

Tento úvod lze použít při práci s tématem architektury, historie města, legendami atd. nebo jako východisko pro vlastní tvorbu dětí.



PRÁCE S PŘÍBĚHEM

- Všichni si myslí, že jsou to obyčejná místa, ale co když se tam v noci děje něco kouzelného? Zkuste vymyslet, co zázračného a nevšedního se na některém z těchto míst mohlo stát.
- Varianta, se kterou jsme nakonec pracovali (vzhledem k věkové skupině aktérů): A teď si představte, že se na místech, která jste právě ozvučili, jednou ráno najde mrtvola. Vymyslete, co se asi stalo.

Lze pochopitelně přizpůsobit specifickému záměru – pracovat jen s jedním místem, mít předem připravené pověsti a vybrat místa k nim apod. Nebo chtít historku strašidelnou, o milosrdenství, o lásce... Záleží na tom, kam míříme.

- Jak se tu noc zvuky místa lišily od nocí běžných? (Skupina poupraví svůj zvukový plán, ostatní hádají, co se stalo)
- Udělejte živý obraz nejdůležitějšího momentu. (Jakoby někdo situaci vyfotil) □ Ostatní hádají, popř. doplňují své předchozí domněnky o další indicie.
- Každý v živém obraze řekne jednu větu.
- Ostatní opět hádají, popř. doplňují své předchozí domněnky o další indicie.
- Přidejte obraz před a po. Tedy předvedte tři obrazy, v každém mohou postavy říci jednu větu.
- Ostatní se pokoušejí vyprávět děj.

Následuje mnoho variant. Dostali jsme se k nim jen v diskusi. Např.

- Obrazy se spojují se zvukovým plánem, který skupina vymýšlela v přípravné fázi.
- Do každého obrazu se přidá celý zbytek skupiny (nebo kdo chce a má nápad) a řekne, kdo nebo co je. Příběh se v následné reflexi rozšíří o tyto nové nápady.
- Z jednoho příběhu se vyberou klíčové momenty a všechny skupiny navrhnou (prakticky, předvedením ostatním) jeho jevištní zpracování.
- Každá skupina najde (popř. domyslí) ve svém příběhu moment, kdy některá z postav musela učinit nelehké rozhodnutí. Přehrají ostatním, zadají jiné skupině jako úkol k rozehrání apod. (cesta k dramatickému konfliktu)
- Do prezentace svého příběhu zapojí všechny skupiny jeden scénografický prvek (látka, tyče, židle, krabice atd.) a vymyslí co nejvíce jeho proměn (společný scénografický prvek může být potom podstatným jednotícím prvkem inscenace).

Anna Hrnečková
annahrneckova@gmail.com