



nu obchod navštíví. Veřejný výměnný obchod mezi učitelem v roli obchodníka a postavami (zbytek skupiny je v roli diváků) umožňuje jasně ukázat, s jakými silnými a slabými stránkami postav se setkáváme.

Čeření

Z důležitých postav, které se vyskytují v nevyřešených a problematických místech dramatu, je postaven živý obraz reprezentující úvodní moment, kterým se otevírá okamžik střetu. Obraz je ožíván pomalu každou zúčastněnou postavou tak, že je požádána, aby učinila jen jeden jediný pohyb a vydala jen jeden jediný zvuk (řeč založená na čistém zvuku odpovídajícím situaci), a to postupně jedna po druhé. Skupina rozhodne o pořadí v této sekvenci. Když skupina cítí, že vlna procházející obrazem vytváří "pravdivou" zprávu o okamžiku, který reprezentuje, může následovat další čeření a tak dále. V okamžiku, kdy skupina cítí, že se obraz dostal svým rozvíjením do reality, může být uvolněn do úplné improvizace.

Zvuková paleta

Zvuk, zpěv, slova a věty, ať již předem nahrané, nebo vznikají živě jsou použity, aby vytvářely náladu a atmosféru místa, v němž se drama odehrává. Obdobně může skupina vytvářet zvukový obraz životních zkušeností některých postav např. Jak se člověk cítí když ...?

Při této konvenci je skupina povzbuzována k tomu, aby přemýšlela o zvukovém obrazu, jako by se jednalo o hudební tvar, který je třeba dohromady utkat z různých slov, vět a zvuků a instrumentovat ho tak přesně, jak je jen možné.

Škála názorů

Při této konvenci požádáme členy skupiny, aby se postavili na pomyslnou čáru spojující dvě různé alternativy, pro něž je třeba se v daném okamžiku rozhodnout, a výběrem místa na této spojnici vyjádřili, které z alternativ dávají přednost. Nezaujatý postoj je vyjádřen pozicí uprostřed, zatímco čím je pozice bližší k jednomu z bodů, tím silnější podporu vyjadřuje. Např.:

VÁLKA-----|-----MÍR
nerozhodnutý

Předávání baby

Stejně jako ve hře na babu mohou účastníci v improvizaci babu dostat nebo být požádáni, aby babu dali – a tím dojde k výměně osob v improvizaci. Každý z přihlížejících může buď babu dát, nebo reagovat na žádost hraječích o to, aby babu dal.

Volba strany

Stejně jako v konvenci Škála názorů požádáme i v této konvenci členy skupiny, aby se rozmístili na pomyslné čáře, tentokrát spojující dvě různé postavy, a vyjádřili výběrem místa na této spojnici, které z nich dávají přednost. Nezaujatý postoj je vyjádřen pozicí uprostřed, zatímco čím je pozice bližší k jedné z postav, tím silnější podporu vyjadřuje. Např.:

MATKA-----|-----DÍTĚ
nerozhodnutý

Časová linka

Při práci na řadě scén v malých skupinkách a to jak před rozhodujícím dramatickým střetem, tak i po něm, je z dobrovolníků zbytek skupiny vytvořeno sousoší, z něhož vznikne obraz reprezentující úvodní okamžiky tohoto dramatického střetu. Obraz je pak umístěn do středu prostoru, v němž pracujeme. Skupinky jsou potom požádány, aby postavily svého zástupce na místo, kam podle jejich názoru patří scény, které předtím vytvořily, ve významovém / časovém vztahu k hlavním postavám.

Tato konvence nám umožňuje reprezentovat fyzickou cestou to, jak vnímáme působení důležitých událostí ve vztahu k ústřednímu dramatickému momentu ať již v dramatu, nebo ve čteném textu.

Televizní události

Akce je předváděna, jako by byla řízena videopřehrávačem nebo televizním ovladačem. Aktivita může být přerušena nebo zastavena jako obraz na videu, puštěna pozpátku. Skupinové improvizace mohou vytvářet ukázky jako při přepínání jednotlivých televizních kanálů pomocí dálkového ovládání.

Stěny mají uši

Tato konvence vychází z lidové pověry, že kameny, ze kterých je postaven dům, do sebe nasávají emocionální prožitky lidí, kteří v domě žijí. Členové skupiny vytvoří čtyři zdi místnosti tím, že si stoupnou do řad kolem již dříve vytvořeného živého obrazu s hlavními postavami dramatu. Poté kolektivně reflektují dojmy z klíčových událostí, které se přihodily těmto postavám, pomocí útržků a opakování rozhovorů, zvuků atd.

*Pro interní potřeby účastníků Dětské scény '96
přeložil Radim Svoboda*

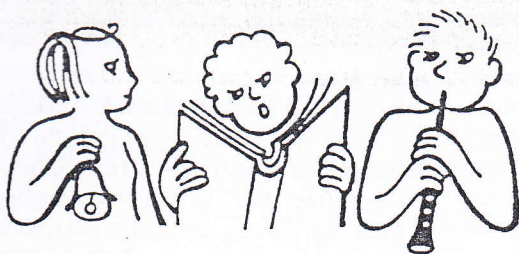


TONY GOODE

Strukturování dramatické práce



(Pozn.: Všechny následující nové konvence, které poskytl jako pracovní materiál českým seminářům Tony Goode, vedoucí katedry dramatické výchovy na univerzitě v Northumbrii, Velká Británie, spoluautor knihy *Structuring Drama Work* (z níž otiskl *Deník DS* podstatné části v loňském roce) budou zahrnuty do chystaného druhého vydání této anglické knihy.)



Akce vyprávění

Určité dialogy nebo scény jsou hrány účastníky tak, že užívají vyprávění, aby popsali své jednání, které předchází jednotlivým promluvám v dialogu.

Například: "Přicházím, nesu své dítě, klekám si na kolena a říkám: 'Budeš se smát.'"

Při zkoušení tohoto postupu jsou účastníci požádáni, aby doplnili vyprávění o svoje citové reakce. Například: "Rozpačitě přicházím, nesu své dítě, klekám si na kolena a nervózně říkám: 'Budeš se smát.'"

Využití této techniky zpomaluje akci, a tím prohlubuje zaujetí a umožňuje podrobné prozkoumání jádra události.

Chórická řeč

Skupina je požádána, aby si připravila sborové čtení inspirativního textu s vhodným užitím zvuků, zpěvu, s opakováním, zdůrazňováním a obměňováním hlasů tak, aby byla osvětlena podstata materiálu, na kterém se právě pracuje.

Putující učitel v roli

Skupina je rozdělena do řady menších skupinek, z nichž každá má specifický vztah k hlavní postavě.

Například v dramatu pracujícím s knihou *Moudrá stařena* (knihka popisuje dilema mladého rolníka žijícího ve vesnici, které vládne krutý pán: rolník je k pánovi pozván a ten mu uloží, aby odvedl svoji starou matku – moudrou stařenu z příběhu – a nechal ji zemřít v horách, protože už je příliš stará) jsou účastníci rozděleni do čtyř menších skupin:

- a) přátelé stařeny,
- b) trhovci,
- c) přátelé rolníka,
- d) děti z vesnice.

Skupinky se dohodnou na svých individuálních rolích a na místech, kde budou hrát. Učitel na sebe vezme roli matky a postupně vstupuje v náhodném pořadí do akcí malých skupinek. Zbýlé tři skupinky pak po době akce přijímají roli diváků.

Zpověď

Hlavní postava dramatu má sdělit ostatním významným postavám z příběhu nějakou důležitou novinu a ty se mají novinu od hlavní postavy dozvědět.

Tato konvence umožňuje všem postavám, aby byly na scéně fyzicky přítomny v tentýž okamžik, přičemž jedna druhou navzájem nevidí. Proto naslouchají novině, jako by byly jen samy s hlavní postavou a proto je možné navazovat v určitý daný okamžik vztahy jen mezi hlavní postavou a jednou z ostatních postav; například čtrnáctiletá dívka sděluje matce svého přítele, že je těhotná.

Tato konvence může být použita buď v improvizacích malých skupinek, nebo jako prostředek, jímž se celá skupina společně zaměří na ústřední bod práce.

Alter ego

Dva žáci pracují společně, jeden v roli postavy, druhý v roli myšlenek této postavy. Cílem dvojníka je komentovat myšlenky a pocity, s nimiž se postava ve hře potýká. Děje se tak ale mimo akci a dialog, jako by zde alter ego vůbec nebylo.

Obdarování

Členové skupiny jsou požádáni, aby "darovali" předměty, schopnosti, porozumění atd. některým postavám v dramatu. Tyto dary mohou být buď skutečné, nebo namalované / napsané.

Sousoší

Jedinec nebo více členů skupiny vytvoří sousoší s užitím tolika postav a / nebo tolika předmětů, kolik je potřeba, aby vznikla reflexe a shrnutí určitého hlediska zkoumaného tématu nebo problému. Konkrétní zviditelnění významů při práci na "jako-by" monumentálním útvaru může skupině usnadnit soustředění na svoji vlastní kolektivní interpretaci události.

Prohlídka s průvodcem

Podobně jako vyprávění vzbuzuje zájem skupiny tato konvence v tomto případě popisem prostředí – staveb, míst v přírodě, fantastických prostorů atd., využitím veskrze popisného komentáře, který, jak umísťuje, tak i detailně popisuje klíčové rysy daného místa.

Zázračný obchod

Učitel v roli (nebo nějaká jiná osoba) hraje prodavače v zázračném obchodě, kde je možné získat širokou škálu lidských schopností a vlastností. Postava nebo skupina postav, která stojí před nějakým problémem v hlavní lince dramatu, je požádána, aby jmenovala ty osobní schopnosti a vlastnosti, které cítí, že jsou potřeba k tomu, aby mohl být problém vyřešen. Platit se nemůže penězi a postava (postavy) mohou obchodovat pouze se schopnostmi a vlastnostmi, o kterých se domnívají, že je samy mají, a o kterých si myslí, že by mohly být na skladě užitečné pro někoho dalšího, kdo v budouc-