

7. TÉMA: PROSTŘEDKY A TECHNIKY DRAMATICKÉ VÝCHOVY

DRAMATICKÝ AKČNÍ MODEL – Kate Colliersová, I. Ulrychová, J. Valenta ...

4 hlavní typy dramatických akcí, které by měly být v různých obměnách zařazovány do lekce:

1. **budování kontextu (vývoj situace, nastavení scény)** – např. nedokončený text, definování místa, rozdělení rolí, zvuková nahrávka, časopis, deníkový záznam, postavy z okolí, vývoj postavy v čase...

Techniky:

Nedokončený text – úryvek z deníku postavy, z novin, kus příběhu, provokativní věta (Jednoho dne se John Smith vrátil do města.)... cokoliv, co obsahuje tajemství a vyvolává otázky.

Definování místa – kreslení mapy, vytváření prostoru pomocí jeho ohraničení, vytváření modelu, popis prostoru a času, vytváření živých sousoší (palác krále, obrazy z kuchyně, z trhu, sochy bohů...), rozehrávání situací

Rozdělení rolí – může to pomoci při práci ve skupinách, kde jsou hned od začátku nastoleny rozdílné úhly pohledu (např. u Krysaře rozdělení skupiny na různé vrstvy obyvatel města).

Zvuková nahrávka – může jít o hudební skladbu, která vyvolává určitou emoci, navozuje atmosféru, ale také o záznam hovoru, zvukový efekt...

Časopis – viz výše, může tam být reportáž o nějaké události, rozhovor s postavou, fotka...

Deníkový záznam – má silnou emotivní hodnotu, vtahuje rovnou do pocitů postavy, přináší jeden úhel pohledu a míru zatajených nebo naopak tajných informací.

Psaní dopisů, životopisů – technika k dotváření postav a situací – psaní v roli jiným postavám, sobě...

Postavy z okolí – vypovídají o postavě či problému ze svých úhlů, mají různé poznámky a pohledy na problém, mohou se dohadovat mezi sebou a jejich pravda je vždy subjektivní...

Postava na zdi – technika k vybudování postavy pro příběh. Na papír je nakreslen obrys postavy, do ní a okolo ní skupina dopisuje, co o ní ví, co si o ní myslí, co říkají druzí...

Vývoj postavy v čase – vytvořte fotku nějaké události naší postavy období 5 – 10 – 15 – 20...let – funguje to ve velkých skupinách, které mají najít podstatnou událost společně sdílené postavy z daného období, udělat k ní živý obraz a pojmenovat jej. Lektor pak musí zcelit život postavy.

2. **narativní (příběh)** – setkání, rozhovory, telefonní či rozhlasová konverzace, celoskupinová hra s rolemi, horké křeslo...

Techniky:

Živé obrazy – zobrazení situace, jejího nejdůležitějšího momentu, vztahů postav k sobě navzájem a k situaci...

Komiks – vytvoření více na sebe navazujících živých obrazů a přidání titulků ke každému z nich

Setkání – sehraná situace setkání 2 a více postav – jak asi mohlo proběhnout? Co kdo řekl? Udělal? – vidíme více možností nebo jen jednu, můžeme je měnit, rozvíjet, zastavovat...

Rozhovory – např. rozhovor matky se synem, omezený časem, případně se zaměřením na jejich vztah, případně na situaci...

Telefonní či rozhlasová konverzace – může to být rozhovor moderátora se slavnými osobnostmi, diskuse na dané téma...

Celoskupinová hra s rolemi – musí být jasně určená situace – kde, kdy, kdo a co se děje, vyžaduje zkušenost s hraním, aby se hráči nepřekřikovali, posunovali situaci, nemizeli...

Horké křeslo – výpověď 1 postavy v roli, ostatní jí kladou mimo role otázky, cílem je prozkoumat, co postava ví, jaká je, jak přemýšlí...

Poslední kapka – sehrání situace, která byla poslední kapkou k rozhodnutí postav

Improvizace – bezprostřední reakce na situaci, na jednání druhých, na zadání

3. **poetický (práce se symboly a metaforami)** – prohození rolí, divadlo fórum, práce s maskami, pantomima, ulička, vnitřní hlasy, hlasy z okolí... – vytvářejí odstup od příběhu k jeho zvnitřnění nebo posunu k metafoře, symbolu, obrazu...

Techniky:

Divadlo fórum – technika, při které je sehrána nacvičená problémová situace, do které poté vstupují diváci a snaží se ji měnit radami nebo vlastní aktivitou

Práce s maskami – masky umožňují lepší vyjádření pocitu tělem a zároveň ztvárnění postavy skrz znak, symbol.

Pantomima – sehrání situace beze slov jen za pomoci tělesného vyjádření vede ke zviditelnění pocitů postav

Dabing – jedna skupina pantomimicky ztvárňuje situaci, druhá doplňuje dialogy na základě toho, co vidí.

Ulička pocitů – ústřední postava prochází uličkou z ostatních hráčů, kteří reflektují její pocity, myšlenky, obavy, naděje...

Vnitřní hlasy (anděl a ďábel) – postava může být rozdělena mezi více hráčů, z nichž každý reflektuje situaci z určitého úhlu – obavy, naděje, pokušení, rozum, srdce...

Hlasy z okolí – co se ozývá v okolí ústřední postavy? Např. titulky novin, hlasy jiných postav...

Mluvící zdi – ústřední postava (nebo její symbol) je obklopena hráči, kteří přinášejí to, co postava slyší a vnímá – zvuky okolí, rady, dialogy za zdí, případně odrážejí její myšlenky.

Kolektivní postava – více hráčů vystupuje ve stejnou chvíli v roli jedné postavy, pronášejí střídavě její repliky a reaguje na situaci

Chór – vytváří zvukový podkres situaci, zesiluje důležité věty, momenty, emoce...

4. **reflektivní (analýza zkušenosti studenty)** – např. zmrazení momentu, vyprávění, zaznamenávání, alter-ego, osa sympatií či osa názorů, ďáblův advokát atd.

– *umožňují kvalitnější reflexi než Kolbův cyklus, protože není umístěna až na konci procesu*

– *umožňují vyhnout se nebezpečí přílišného ponoření účastníků do aktivity, bránícímu adekvátní kritické reflexi*

Techniky:

Ulička rad – postava prochází uličkou, tvořenou ostatními hráči, kteří jí dávají rady,, jak by se měla zachovat, vyrovnat se situací, co má udělat... Mohou používat větu: „Kdybch byl/a na tvém místě, tak bych...“

Osa sympatií/názorů – forma vyjádření postojů hráčů k dané problematice. Jsou stanoveny dva krajní body a hráči se stavějí do takové vzdálenosti od nich, která vyjadřuje míru jejich postoje.

Ďáblův advokát – postava stojí uprostřed dvou skupin, které se snaží obhajovat protichůdné názory. Postava poslouchá jejich argumenty a rozhoduje si o jejich závažnosti a smyslu, což vyjadřuje posunem směrem k té straně, jejíž argument byl pro ni důležitější.

Alter-ego – co by dělalo mé druhé já v této situaci? Co by mi poradilo?

Vyprávění – postava vypráví ostatním o tom, co se jí přihodilo. Může to být motivováno jako vyprávění pro malé děti před spaním, vyprávění přátelům v hospodě, u výslechu policie...