



Antigona / metodický list programu

„Tedy miluj – v podsvětí!“ Kreon

Témata

Antické městské státy, antické divadlo a struktura dramatické hry, konflikt zájmů, vzdor autoritě.

Určeno pro

8. a 9. ročník ZŠ, SŠ

Délka programu

3 x 45 min

Očekávané výsledky učení

➔ Žáci/studenti:

- chápou příběh a pozadí Sofoklovy Antigony a orientují se v základech antického divadla
- získají zkušenost s konfliktem mezi zákonem a morálkou a přemýšlí o vlastních hodnotách
- jsou schopni argumentace, spolupráce a tvořivého vyjadřování prostřednictvím dramatických aktivit

➔ Program rozvíjí klíčové kompetence žáků/studentů:

- k učení – propojují znalosti s vlastní zkušeností
- komunikační – vyjadřují a obhajují svůj názor

- k řešení problémů – hledají různá řešení konfliktu a zvažují jejich dopady
- osobnostní a sociální – spolupracují a respektují odlišné názory
- občanské – uvažují o odpovědnosti vůči společnosti a autoritě a vůči svému morálnímu přesvědčení
- kulturní – poznávají základy antického divadla, učí se číst a tvořit scénické obrazy

Autorky metodiky

Veronika Kořínková, Barbora Jurinová, úprava Daniela Evjáková

Připravilo Plusko Slováckého divadla ve spolupráci s EDUdramou v rámci programu Erasmus+.

Než začneme

Metodický list k programu *Antigona* podle Sofoklovy divadelní hry je vystaven přímo pro potřeby vyučovacího procesu. Program přibližuje obsah textu formou přizpůsobenou teenagerům, seznamuje je se stavbou antického dramatu a původními způsoby jejího inscenování, motivuje je k přečtení původní hry.

Program je určen převážně pro žáky 8. a 9. ročníku a studenty střední školy (dále jen žáky). Opírá se o základní členění antického dramatu, pozornost se zaměřuje na zápletku a konflikt mezi hlavními postavami.

Při koncipování aktivit programu jsme hledali styčné body mezi dramatickým textem a životem současné mládeže. Příběh se stává pro žáky osobním, když jsou vedeni, aby uvažovali nad tím, jak postavy myslely, když vlastním konáním vstoupí do příběhu postav a vytvoří si vizualizaci živými obrazy.

Výchozí situací programu je prostředí. Nejdříve si zkouší postavit z vlastních těl části města. Společná stavba antického města pomáhá představit si, jak fungovaly řecké městské státy, seznamuje žáky s jejich architekturou, strukturou a způsobem života obyvatel. Z hlediska zážitku a vtažení do děje je tato situace volená proto, že pomáhá žákům vytvořit si vlastní představu o ději skrz postavy obyvatel Théb. Vede je k pochopení pro background divadelní hry. Rozpor Antigony se strýcem nabývá jiného rozměru, když si jako obyvatelé fiktivně zažijí bitvu a celý následný děj se nese v kontextu válkou rozervaného města.

Hlavní postavy Kreonta a Antigony nesou hlavní konflikt Sofoklova textu a jsou také základním kamenem našeho programu a slouží jako pojítka s dnešní dobou. Zavedou žáky do antického světa a zároveň do světa jim blízkého, kde je někdy těžké udělat si na věci vlastní názor, ještě složitější jej obhájit, navíc před autoritou, a kde vzniká potřeba se vůči autoritě



vymežit. Hledání argumentů pro obhajobu svého i opačného postoje tvoří živnou půdu pro pochopení obsahu díla a rozvíjí komunikační dovednosti, podporuje asertivní konání a zároveň empatii a pochopení druhé strany.

Praktická forma vyučování při zprostředkování dramatického textu přináší potřebný další rozměr. Text nezůstává dvourozměrný, ale je přenášen do prostoru a do lidského jednání, tak jak to s ním dělá divadlo při jeho inscenování.

Jak pracovat s touto metodikou?

Program je stavěn do bloků jako projektové vyučování, ve kterém na první pohled nemusí všechny aktivity přímo navazovat na Sofoklův dramatický text. Spojení aktivit programu s textem a myšlenkami hry tvoří plastický obraz příběhu a napomáhá hlubšímu pochopení díla a jeho ideje.

Program je možné realizovat vcelku (3–4 x 45 min), rozdělit jej na menší části, nebo podle potřeby použít jen vybrané aktivity. Metodický materiál využívá prostředky dramatické výchovy. Nejedná se o dramatizaci textu, ale soubor technik a cvičení, které vedou žáky k pochopení situací a postav skrze vlastní zážitky. Vstupem do role vnímají žáci okolnosti, ve kterých se postavy nachází a musí v nich rozhodovat, vyzkouší si, jak řešit vznikající konflikt. Rolová hra, kde v jeden moment mohou být všichni stejnou postavou, umožňuje děj zastavit a prozkoumat situaci z mnoha úhlů – každý účastník vloží do úst postavy jinou myšlenku, může poskytnout jiný pohled, rozkrývá tak situaci, nezůstává se při první asociaci. S mnoha účastníky vzniká množství možností a nápadů, jak lze v situaci reagovat, čímž se vytváří celý zásobník řešení jedné situace. Zážitek zůstává v žákovi déle než čtená informace, a tak při střetu s podobnou situací v reálném životě může konat lépe, jako by už jednou v podobné situaci byl. Protože byl, i když jen fiktivně a v bezpečí hry.

K realizaci programu je potřebný prostor s možností volného pohybu. Na plnění úkolů si předem připravte vybrané části textu a vyznačené pomůcky.

Pokud byste vybírali jen části programu, nevynechejte závěrečnou reflexi. Je důležité dát žákům prostor vše shrnout, dát si zpětnou vazbu, zhodnotit aktivity a sdílet společně zjištění a pocity z programu. Reflexe umožňuje uvědomit si lépe smysl prožité aktivity, nebo situace, učí žáky formulovat své názory, učí toleranci (každý může situaci reflektovat jinak) a dává pedagogovi také zpětnou vazbu, co ve skupině funguje více, co méně, co bylo jasné, co naopak třeba příště zkusit jinak.

Raději byste si zavolali naše lektorky, aby realizovali tento program u vás ve škole? Neváhejte nám napsat na plusko@slovackedivadlo.cz.

POMŮCKY

- ➡ lepicí poznámkové papírky, psací potřeby, 2 balicí nebo jiné velké papíry na zdi, papírová páska na připevnění papírů
- ➡ podklady k programu – přílohy A až H (pro žáky k tisku a doplňující materiály)
- ➡ plošné masky (Krontové, Antigony – lze vytisknout kresby v příloze I, nalepit na karton a přidělat tyčku na držení) – přípravu můžete zahrnout do společné aktivity, počítejte však s časem navíc

PRŮBĚH PROGRAMU

Antigona 1.část

- ➡ 1. Vstup do programu / rozhovor v kruhu

Popis aktivity

Žáci se usadí do kruhu, lektor představí průběh programu a úvodní východiska, klade otázky, aby rozproudil rozhovor, a vyzývá k vstřícné pozornosti a otevřenosti ke hře. *Víte, proč jsme se tu dnes sešli? Co si myslíte, že vás čeká? Četl někdo Antigonu?*

- ➡ 2. Šíp a štít / pohybová hra v prostoru

Popis aktivity

Žáci si stoupnou do kruhu, lektor vysvětlí pravidla hry – každý si beze slov vybere jednoho z účastníků, jenž se stane jeho „šípem“, a druhého, který bude jeho „štítem“. Úkolem hráčů je, dostat se do takové pozice v prostoru, aby jej v linii se „šípem“ kryl jeho „štít“. O stejnou

pozici se ale budou snažit i ostatní hráči. Lektor startuje hru zvoláním: „Bitva!“. Na signál (třeba úder na buben) se bitva zastaví a všichni zůstanou nehybně stát. Ti hráči, kteří v moment zastavení bitvy nejsou kryti „štítem“, jsou „šípem“ pomyslně zasaženi a vypadávají ze hry. „Přeživší“ si vybírají nový šíp a štít a hra se opakuje.

STORYTELLING (před zahájením první bitvy)

Náš příběh začíná přibližně před 2 500 lety v antickém městě Théby, které napadlo sedm nepřátelských vojsk. Přeneseme se teď společně na bojiště a vyzkoušíme si, jak to v takové starověké bitvě mohlo vypadat.

➡ 3. Stavba Théb / skupinová práce

Pomůcky – popis vybrané části Théb pro každou skupinu (příloha A), mapa Théb pro každou skupinu (příloha B)

Popis aktivity

Žáci jsou rozděleni do skupin, vylosují si jednu z oblastí Théb (rozstříhaná příloha A). Ve skupině si společně popis přečtou a vymyslí, co se v této části asi obvykle dělo. Na mapě města (příloha B) pak danou oblast/část identifikují a zapíší si, o které budovy se jedná. Budovu, která tuto část nejvíce vystihuje, poté z vlastních těl postaví. Na práci ve skupinách dostávají omezený čas 3 minuty (lze poté 2 minuty přidat).

V prostoru vytvoří společnou „3D mapu“ Théb. Lektor představuje město a doplňuje informace ze studijních materiálů. **Uzavírá vše informací o hradbách, kterými jsou Théby obehnány a mají 7 bran.**

Lektor-zadává úkoly pro skupinovou práci. Při stavbě města z vlastních těl doplňuje informace o jednotlivých částech podle studijního materiálu (na konci metodiky)

➡ 4. Obyvatelé Théb /poslech, simultánní improvizace v prostoru

Popis aktivity

Lektor vyzve žáky k poslechu, co se v našem příběhu ve městě Théby před 2 500 lety odehrálo. Pro lepší vnímavost lze vyzvat k zavření očí.

Lektor-čte Sofoklův text o Thébském obyvateli

Text 1

*Je mnoho na světě mocných sil,
ta nejmocnější člověk sám.*

(...)

*I bohyni nejvyšší, matku Zem,
dárkyni života, rok co rok
pluhem svým ryje a kypří.*

V osídla loví ptačí rod

i všelikou plachou lesní zvěř

i němé tvorstvo v hlubinách,

když provazy umně upletl v síť,

člověk, ten nade vše důvtipný tvor.

(...)

Důmysl moudrý, tot' jeho dar.

Proč při těch darech se člověk dál

potácí mezi dobrem a zlem?

Proč právo a zákon, dobro a čest

i samou svou vlast si přetváří vždy,

jak vedou ho vášně či pochybný zisk?

Kdo poví, proč je tak vratký a slab

ten mocný a rozumný člověk?

➡ 5. Obyvatelé Théb / sochy, simultánní improvizace v prostoru

Popis aktivity

Žáci si podle vyslechnutého textu každý sám za sebe představí konkrétního obyvatele Théb. Musí si vizualizovat, kde na mapě města jeho obyvateľ bydlel, kde pracoval, kudy se pohyboval. Poté vytvoří formou soch činnosti v konkrétních částech společně se spolužáky. Lektor oznamuje čas dne a žáci vytvoří sochu, dle toho, co v tuto dobu jejich obyvateľ dělá. Večer všichni obyvateľé ulehnou a poslechnou si, co se dělo v Thébách tuto noc.

➡ 6. Sedm proti Thébám / poslech, simultánní improvizace v prostoru

Popis aktivity

Žáci poslouchají text a na vybraných místech v textu změni svůj postoj (podle příkazů velitele). Důležitá informace předem – všichni naši Thébané přežijí.

Lektor – čte a pokyny opakuje v roli velitel

Text 2 (Sedm proti Thébám)

*Ta vojska přivedl Polyneikes,
prvorozený Oidipův syn.
Šestero spojenců s sebou vzal.
Všech sedm pak stálo jak sedmerý mrak
proti sedmeru našich bran
a planouce vášní a zbrojí svou,
město svírali v kleštích.*

/: Osvobodit město z kleští! :/

*Ježil se jícen oštěpů,
/: Vztyčit oštěpy! :/
hrozivě zel, už vítězstvím jist,
zpupně se chystaje pohltnout
posvátné královské Théby.
Boží však nepřejí zpupnosti.*

/: Proste Bohy! :/

*Prvního muže, jenž na zdi se dral,
hotov provolat vítězství,
srazili bleskem.*

/: Muž sražen k zemi! :/

*A mužové Théb,
ochranou bohů síleni,
pevně tu stáli a mařili dál
útoky obléhajících.*

/: Postavte se na odpor! :/

/: Štít vedle štítu! :/

/: Valí se na nás... :/

/: Udeřte na ně! :/

*Krutý byl zápas. A krutější los
bratří, co stáli si tváří v tvář.
Jeden co udatný obránce Théb,
druhý co útočník, zkřížili zbraň.
Navzájem kopí si vrazili v hrud' –
a z rodičů jedné dvojí krev
zbarvila u hradeb hlínu.*

Popis aktivity

Žáci zůstanou v soše svého obyvatele po bitvě. Na neutrální dotek lektora/ky na rameno postava promluví v přímé řeči, jak bitva zasáhla do jeho/její aktuální situace, co cítí, co se mu honí hlavou, jak ovlivnila jeho/její život.

Např.: To nemůže být pravda! Celá má úroda je zničená. Přežil můj muž? Co s námi teď bude? Odkud přichází ten dým?

Poté si mohou ve skupinách promluvit o tom, co znamenala bitva pro jejich oblast města.

➡ 7. Kreontova řeč / monolog

Popis aktivity

Lektor se doptává žáků, co pochytili z textu a doplní kontext. Ohlásí příchod vladaře, vyzve žáky, aby povstali (pokud po bitvě usedli). Vyslechnou si řeč nového vládce a reagují na ni.

STORYTELLING

Bitva „Sedm proti Thébám“ byla bitvou rodných bratří. Když král Oidipus přenechal synům trůn, domluvili se, že se ve vládnutí budou střídat. První nastoupil Eteoklés a po roce místo Polyneikovi neuvolnil a vyhnal jej z Théb. Polyneikes proto napadl Théby s šesti spojenci. Oba bratři padli v boji, a tak se novým vládcem stal jejich strýc Kreon. Vyslechněte si teď, s jakým proslovem předstoupil nový vladař Kreon před thébský lid. Když vladař zvedne ruku, vy jako Thébané budete reagovat souhlasným (nebo nesouhlasným) pokřikem.

VCHÁZÍ VLÁDCE, POVSTAŇTE!

Lektor 2-v roli Kreonta

Text 3 Kreontova řeč (kráceno)

*Když dvojí ranou osudu pak v jeden den
si oba rodnou krví potřísnil zbraň
a padli jako bratrovrazi vzájemní,
já, bratr jejich matky, právem pokrevním
se ujal trůnu, jenž byl jimi opuštěn.
Poznati ovšem vladařovo smýšlení
a vlastnosti a um, to věru nelze dřív,
dokud se plně neuchopí otěží.
(...)*

*Podle těch zásad hodlám zvelebit náš stát.
A v jejich duchu dal jsem obci ohlásit
svůj rozkaz, jenž se týká Oidipových synů.
At' Eteokles, který věrně hájil vlast
a s kopím v ruce padl smrtí statečných,
je pohřben důstojně a se všemi poctami,
tak jak se sluší na padlého hrdinu.
Zato však Polyneikés, téže krve s ním,
se k našim branám vrátil jako vyhnanec
a v prach a popel chtěl své město obrátit,
zotročit jeho občany a lačně pít
bratrskou krev. Ten pro své těžké zločiny
jak jsem dal právě rozhlásiti po městě -
nebudiž nikým pohřben ani oplakán
a jeho tělo bude ponecháno psům
a krkavcům jak nejhnusnější mršina.*

To je má vůle! (...)

➡ 8. Nový vládce / rozhovor ve skupinách

Pomůcky – balicí papír na zdi

Popis aktivity

Společně s lektorem si žáci shrnou, co se stalo a jak to vnímají. Poté si ve skupinách podle jednotlivých městských částí promluví, jak jejich obyvatelé vnímají a hodnotí nového vládce. Každá skupina vymyslí alespoň 3 přívlastky (informace o Kreontovi). Názory lektor zapisuje na papír pod Kreonta.

➡ 9. Strážcové / studijní část

Popis aktivity

Lektor připomene, jaký zákaz vydal Kreon ohledně pohřbívání bratrů a doplní děj – na druhý den přišel hlídač se zprávou, že Polyneika někdo i přes zákaz pohřbil.

Všichni žáci teď budou oním hlídačem a lektor v roli Kreonta jim klade různé otázky, na něž odpovídají. Berou přitom v potaz již známé okolnosti – *hlídač Kreontovi oznámil, že Polyneikes byl pochovaný, viděl u toho nějakou ženskou postavu, ale neví, kdo to byl.* Je potřeba Kreontovi vykreslit scénu přistižení viníka přesvědčivě, jinak pošle na smrt vás. Platí pravidlo, že co už někdo řekl, platí, vaše odpovědi si nesmí odporovat.

Lektor–v roli Kreonta (s nádechem kriminálního vyšetřovatele)

Koho jsi viděl? Jak vypadal? Co měl na sobě? Jaké měl vlasy? Byl rodu vznešeného nebo chudák? Jaké bylo počasí? Byl tam někdo další? Co nějaká zvíře, byla tam? Cos ještě viděl? Co ještě jsi viděl? Co ještě? (lektor se ptá vícero žáků) Co jsi slyšel? Cítil?

➡ 10. Agora / improvizace ve skupinách

Popis aktivity

Žáci po hlídačově zvěsti o pohřbení Polyneika opět pracují ve skupinách. Vráť se ke svým postavám obyvatelů Théb a vedou improvizovaný rozhovor, jak se o událostech mluvilo mezi nimi na agoře, jak obyvatelé viděli nebo vnímali tuto událost. Lektor doplní informace o tom, co znamená být pohřben a nepohřben v antice – neměli nebe a peklo a bohové v té době měli nárok na duše zemřelých. Neposkytnutí tohoto práva rovná se provinění proti božským zákonům.

Reflexe

V kruhu si žáci spolu s lektorem promluví o tom, jaké se objevili mezi obyvateli názory. Na závěr lektor prozradí, že Polyneika pohřbila Antigona, sestra mrtvých bratrů, Kreontova neteř.

(Končí první vyučovací hodina.)

Antigona 2.část

➡ 11. Antigona / charakteristika postavy, skupinová práce

Pomůcky – pracovní listy s dialogem Ismény a Antigony (příloha D: Vlastnosti Antigony), lepicí poznámkové papírky, psací potřeby, druhý balicí papír na zdi

Popis aktivity

Žáci se rozdělí do skupin, jako na začátku. Každá skupina dostane pracovní list s (rozdílným) úryvkem hry, který popisuje charakter Antigony. Po přečtení úryvku zformulují vlastnosti (alespoň 3), které z textu o Antigoně plynou (mohou i větou) a napíší na lepicí poznámkové papírky. V kruhu si pak v pořadí podle scén postupně přečtou úryvky a zapsané vlastnosti nalepí na balicí papír na zdi (na opačné straně jako visí papír s popisem Kreonta).

STORYTELLING

Toto je ta chvíle, kdy se Kreon dozvěděl o tom, že Antigona porušila zákaz a posílá pro ni. Jděte a přečtěte si, co o Antigoně a Kreontovi už víme, jací jsou. (Žáci 2 min čtou a vrátí se.) Tak už víte, jaký mohl být Kreon a jaká Antigona. Pamatujete si, v jakém jsou vztahu? (...) A dále? (strýc/neteř, vládce/poddaný, svobodný občan muž/žena = v antické společnosti s omezenými právy)
Dejte se do dvojic Antigona–Kreon.

➡ 12. Rozhovor Antigony s Kreontem / práce ve dvojicích

Popis aktivity

Žáci se rozdělí do dvojic. Bez větší přípravy se domluví, kdo ve dvojici bude Kreon a kdo Antigona. V průběhu jedné minuty vedou hovor, který mohl proběhnout mezi těmito dvěma

postavami poté, co byla Antigona obviněna z pohřbení bratra a předvedena před vladaře/strýce Kreonta. (Po jedné až dvou minutách se postavy vymění.)

Reflexe

V kruhu poté proběhne společná prezentace, jak dialogy probíhaly. Jak to žákům šlo, jak vnímali výměnu? Na jakých argumentech stavěl Kreon a na jakých Antigona? Co by ještě Antigona mohla říct, aby Kreonta přesvědčila?

(Končí 2. vyučovací hodina. Pokud realizujete program vcelku, zde lze dát 15.minutovou přestávku.)

----- **PŘESTÁVKA 15 min** -----

➡ 13. Forma řeckého divadla / studijní část

Pomůcky – tištěné obrázky (příloha E: Antické divadlo, příloha F: Antické divadelní masky)

Popis aktivity

Povyprávějte žákům krátce o tom, jak vypadalo antické divadlo (příloha D). Všechny postavy hráli pouze muži, tedy i Antigonu, měli masky a koturny (boty na vysoké platformě), aby byli z velké dálky výrazní. Vystupovali z budovy, která tvořila zadní část scény (skéné), na proscénium. Zde se odehrávali dialogy. Před proscénium byla orchestra. Zde se nacházel sbor/chór (pěvecká, herecká i taneční skupina v jednom). Byl často v roli vypravěče a vnášel do hry filosofickou reflexi dějů. V Antigoně vystupuje jako chór moudrých starců, s kterými se radí Kreon. Sbor vedl vedoucí chóru, nezřídka vstupující do děje jako třetí postava, doplňující dialog na proscénium.

V antickém divadle nejdříve vystupovala pouze jedna postava, kterou doplňoval sbor, později přidali autoři postavu druhou a u Sofokla poprvé vystupují do proscénia tři postavy. Zprávu o „akčních“ událostech ale vždy přináší jen svědek (vzpomeňme na hlídače), někdo třetí, kdo se události přímo neúčastnil, jen ji viděl (čímž se výrazně zdynamizovalo a zrychlilo dění na scéně).

Jelikož hercům masky (příloha E) neumožňovaly využívat mimiku, nahrazovaly ji velká a výrazná gesta a barvitý přednes.

➡ 14. Příprava na dialog s maskou – vyjádření emocí postojem a gestem

Popis aktivity

Všichni si stoupnou do kruhu a zkusí postojem a gesty (ne mimikou) vyjádřit různé emoce – radost, smutek, strach, hněv. Společně hledají jejich variace a zveličení. Lektor vysvětlí, že s maskou se nikdy tvář neotáčí bokem, herec je vždy natočen tváří dopředu. Když postava mluví na někoho vedle sebe, natočí se v nohou, vrch těla zůstává tváří k divákům, tzv. „en face“.

➡ 15. Dialog podle Sofokla / inscenování

Pomůcky – náznakové plošné masky Antigony a Kreonta na hůlce, 2 x text dialogu (příloha G: Dialog Kreonta a Antigony)

Popis aktivity

Lektor vybere dva žáky, kteří budou číst texty – jeden za Kreonta, druhý za Antigonu, a pět žáků, kteří text budou beze slov předvádět (2 Antigony a 3 Kreontové). Tito bez předešlé přípravy vstoupí do prostoru a hrají předčítaný text.

Lektor upozorní žáky na natočení „en face“ a že gesta a postoj postavy by měly umocňovat obsah a vnitřní stav postavy.

Předvedou si dialog Sofoklova dramatu. (Žáci se v rolích obrazových i zvukových herců prostřídají.)

➡ 16. Thébané zaujímají postoj / osa rozhodnutí (zde nebo na konci)

Popis aktivity

Lektor převypráví, co jsme slyšeli v dialogu, jaké argumenty obou stran zazněli. Teď se v představě vrátí žáci ke svým obyvatelům a představí si, co si o sporu myslí, kam se přiklání jako obyvatelé oni. Poté si v prostoru představí nakreslenou osu mezi papíry s popisem Kreonta a Antigony. V roli obyvatele se na ose postaví na tu stranu, na kterou se a v jaké míře kloní.

STORYTELLING

Saňte se na chvíli opět obyvatelem Théb. Vzpomeňte, kdo jste, jaké máte postavení... Byli jste svědky rozhovorů mezi Antigonou a Kreontem. Na pomyslné ose mezi nimi zaujměte postoj, jímž vyjádříte, na kterou stranu se jako vámi vytvořený obyvateľ Théb přikláníte a do

jaké míry (čím blíže k vybrané straně, tím větší souhlas). Zaujali všichni postoj? Každého, koho se dotknu, řekne, proč stojí právě tam, kde stojí.

Lektor projde mezi zástupci Antigony a vybraných zástupců se dotkne, ti v roli obyvatele krátce promluví. Poté lektor doplní, že v této názorové skupince se také nachází Haimón, Antigonin snoubenec, který je ale zároveň Kreontovým synem.

Lektor se dotkne zástupců Kreontova postoje, a poté doplní, že v této názorové skupině se nachází také Eurydika, Kreontova manželka, Haimónova matka.

V neutrální skupině doplníme Teiresiase, slepého věštce, jenž ví, že co se má stát, stane se a osudu se nedá vzepřít.

Reflexe

V kruhu poté proběhne společná prezentace, jak dialogy probíhaly. Jak to žákům šlo, jak vnímali výměnu? Na jakých argumentech stavěl Kreon a na jakých Antigona? Co by ještě Antigona mohla říct, aby Kreonta přesvědčila?

(Končí druhá vyučovací hodina)

Antigona 3.část

➡ 17. Pět částí dramatu / živé obrazy

Pomůcky – vybrané pasáže hry (Příloha H: Stavba dramatu a dějová fakta dle fabuly), papír a psací potřeby

STORYTELLING

Události, které jsme doteď rozebírali, se v dramatickém textu nazývají „expozice“, tedy úvod do děje. Obeznamení se s prostředím a postavami se nazývá „kolize“, tedy zápleтка, události, které zamotají situaci a „krize“. Co dosud o příběhu v Thébách víme, co podle vás spadá do expozice a čím se události zamotaly? Podívejme se teď, jak se příběh vyvíjel dál. „Krise“ označuje střet proti sobě stojících sil, které místo ve hře to podle vás bylo? „Peripetie“ zase naznačí obrát k lepšímu, přináší naději, že by se vše ještě mohlo vyřešit a spor smířit. „Katastrofa“ je neštěstí, konflikt ústí do tragédie, obvykle končící smrtí.

Popis aktivity 1

Příprava živých obrazů po skupinkách dle stavby dramatu (5 skupin). Každá skupina bude pracovat s vybranou částí děje. Z té si žáci vyberou 3 nejpodstatnější momenty, které ovlivnily vývoj situace, bez kterých by se děj nevyvíjel tak, jak se vyvíjel (naznačeno odseky*).

Připomeneme, že v situacích jsou i další postavy, které jsme zmiňovali v ose rozhodnutí – Haimón, Eurydika, Iresiás (připomenout vztahy).

Popis aktivity 2

Náznakové inscenování tragédie neboli prezentace vytvořených živých obrazů.

Každá skupina předvede 3 živé obrazy příslušné části dramatu (budou 3 obrazy z expozice, 3 obrazy z kolize, 3 obrazy z krize, 3 z peripetie a 3 z katastrofy).

Živý obraz = zastavená nehybná scéna tvořená vlastními těly, vystihující danou situaci, zastavený moment (sousoší z živých těl) doplňuje lektor čtením tučně označených titulků u dílčích částí dramatu.

- *Prezentaci obrazů lze doplnit vhodnou antickou nebo lidovou řeckou hudbou.*

ZÁVĚR A REFLEXE / rozhovor v kruhu

Popis aktivity

Lektor s žáky probere průběh zažitých aktivit. K vybraným otázkám posílá do kruhu tužku. Každý, kdo ji má, mluví – jednou větou (včetně lektora). Na reflexe žáků u kolující tužky reaguje lektor pouze slovem děkuji, nezpochybňuje ani nehodnotí názor.

Navádějící otázky pro reflexi:

- **Nejdříve si zreflektujeme naši „inscenaci“.** Jak jste se cítili, jaké máte dojmy? (každý jedním slovem / jednou větou)
- **Reflexe dramatu**
Jak byste zrekapitulovali děj Antigony? (Volně, kdo si vzpomene.)
Promlouvají většinou žáci. Lektor může doplnit. Pro snadnější orientaci lze využít obrazových ukázek děje ze slovenského komiksu Antigona v grafickém románu, vydaného Divadelním ústavem Bratislava.
Co jste se dozvěděli o příběhu Antigony? Pokud jste jej znali, uvědomili jste si něco nového?

Co má tento příběh společného s námi? Teď si na chvíli představte sebe před workshopem. Když se řekne rok 442 př. n. l. – co jste si představili, jak žili a mysleli tehdejší lidé? V tomto roce napsal Sofoklés Antigonu. Teď po společném seznámení s ní, vnímáte to jinak? Vidíte rozdíl v myšlení, cítění, jednání lidí? Má to něco společné s námi i dnes, nebo vám je to cizí?

• **Reflexe programu**

Jaký byl váš nejsilnější moment workshopu? Bylo vám někde nepříjemně, vadilo vám něco? (každý jedním slovem/větou)
Bavil vás tento způsob učení se?

(Končí třetí vyučovací hodina.)

Sdílení zážitku

Pokud jste náš program realizovali, dejte nám vědět, jak se vám to líbil, co vám šlo, nebo nešlo, budeme moc rádi za zpětnou vazbu!

Máte doplňující dotazy? Nebo byste si raději zavolali naše lektorky, aby realizovali tento program u vás ve škole? Neváhejte nás kontaktovat!

Můžete nám napsat mail → plusko@slovackedivadlo.cz,

nebo zanechat vzkaz na našich sítích (Instagram, Facebook) → @sdplusko.

Děkujeme za Slovácké divadlo, že jste využili náš program.

Upozornění k autorským právům

Tento metodický materiál je určen výhradně pro pedagogickou práci ve škole v rámci výuky. Veškerá práva jsou vyhrazena © 2024 Slovácké divadlo, EDUdrama.

Bez předchozího písemného souhlasu Slováckého divadla není dovoleno tento materiál kopírovat, upravovat, šířit ani využívat pro komerční účely či samostatnou realizaci workshopů třetími stranami.

Seznam příloh

- ➔ Příloha Městské části Théb
- ➔ Příloha Antické město
- ➔ Příloha Doplňující studijní materiály pro pedagoga – k městu
- ➔ Příloha Vlastnosti Antigony
- ➔ Příloha Antické divadlo
- ➔ Příloha Antické divadelní masky a herci
- ➔ Příloha Dialog Kreonta a Antigony
- ➔ Příloha Stavba dramatu a dějová fakta dle fabuly
- ➔ Příloha Kresby k tvorbě masek

