

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Dramatická výchova

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Dramatizace starověkých bájí a pověstí
se začínající skupinou mladšího školního věku**

Ing. Marta Zitová

Vedoucí práce: MgA. Anna Hrnečková

Oponent práce: prof. Eva Machková

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Drama in Education

BACHELOR'S THESIS

**Dramatization of ancient myths and legends
with beginning members of younger school age**

Ing. Marta Zitová

Thesis advisor: MgA. Anna Hrnečková

Examiner: prof. Eva Machková

Academic title granted: BcA.

Prague, 2021

Poděkování

Ráda bych poděkovala MgA. Anně Hrnečkové za vstřícnost, cenné podněty, připomínky a čas, který mi věnovala při vedení mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat své rodině a přátelům, kteří mě podporovali po celou dobu studia.

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Dramatizace starověkých bájí a pověstí se začínající skupinou mladšího školního věku
--

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 19. 11. 2021

podpis diplomantky

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků bakalářské práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autorky a AMU v Praze.

Abstrakt

Práce se zabývá dramatisací starověkých bájí a pověstí a představuje inscenační proces se skupinou dětí mladšího školního věku, kteří nemají předchozí zkušenost s dramatickou výchovou. Je zde podrobně představena skupina, s kterou se pracuje. Následuje popis přípravy inscenačního procesu, kdy je jeho cílem najít tematické východisko a vybrat vhodnou předlohu pro danou skupinu. Tou se stala kniha Hany Doskočilové *Diogenés v sudu*. Předloha je pak podrobena analýze a jsou z ní vybrány konkrétní báje a pověsti. Po návrhu rámce inscenace jsou stanoveny cíle inscenačního procesu. Práce dále pokračuje popisem zrealizovaného inscenačního procesu a z důvodu pandemie covid-19 následně teoretickým pokračováním inscenačního procesu, který uzavírá celková reflexe.

Klíčová slova: inscenace, proces, starověk, báje, pověsti, dramatická výchova

Abstract

The thesis addresses the dramatization of ancient myths and legends, and describes a staging process with a group of children of younger school age who have no prior experience of drama education. The thesis contains a detailed description of the group that is worked with. Subsequently, the preparation of the staging process is described, the aim being to find a thematic starting point and to select a suitable work for the given group. The work settled on is *Diogenés v sudu* (“Diogenes in a Barrel”) by Hana Doskočilová. It is analyzed and specific myths and legends are selected. Once the staging framework is proposed, the thesis sets out the staging process goals. Afterwards, the thesis describes the staging process carried out and, due to the Covid-19 pandemic, this is followed by the theoretical continuation of the staging process, concluded with overall reflection.

Keywords: staging, process, antiquity, myths, legends, drama education

Obsah

Úvod.....	10
1 Dramatická výchova v menších městech a obcích	11
2 Informace o výuce zájmového dramatického kroužku na Základní škole Vítězslava Hálka Odolena Voda	12
3 Charakteristika skupiny	14
4 Příprava inscenačního procesu	17
4.1 Tematické východisko a výběr předlohy	17
4.2 Autor, analýza předlohy	18
4.3 Výběr a analýza konkrétních příběhů z předlohy	19
4.4 Rámec inscenace a návrh scénosledu.....	20
4.5 Cíle inscenační práce	23
5 Zrealizovaný inscenační proces	25
5.1 Seznámení s obdobím starověku.....	25
5.2 Hledání témat v předloze, výběr příběhů.....	27
6 Teoretické pokračování inscenačního procesu	33
6.1 Práce na příbězích odlišnými metodami.....	33
6.2 Hledání rámce představení	37
6.3 Charakteristika skupin pisarů	41
6.4 Charakteristika jednotlivých pisarů.....	46
6.5 Scénografická koncepce inscenace	47
6.6 Vznik scénáře	48
6.7 Tvarování inscenace	49
7 Reflexe inscenačního procesu	50
Závěr	51

Použité zdroje	52
Používané zkratky	53
Seznam tabulek	53
Seznam obrázků	53
Seznam příloh	54
Přílohy	I

Úvod

Impulesem k této bakalářské práci byl bezpochyby vznik mého prvního vlastního dětského divadelního souboru, který byl zastřešen zájmovým dramatickým kroužkem při Základní škole Vítězslava Háška Odolena Voda. Členové tohoto souboru neměli s dramatickou výchovou předchozí zkušenost. Proto byla práce na inscenaci výzvou nejen pro ně, ale i pro mě jakožto pedagoga dramatického oboru. Tato práce tak mapuje inscenační proces, jehož záměrem byla dramatinizace starověkých bájí a pověstí. Pro jasnější směřování procesu byly stanoveny nejen divadelní, ale i osobnostní a sociální cíle. Stěžejním inspiračním zdrojem této práce byla předloha Hany Doskočilové *Diogenés v sudu* (1987).

Kvůli pandemii covid-19 a s ní souvisejícími vládními omezeními byla v roce 2020 činnost kroužků pozastavena. Z důvodu neustálých změn v opatřeních, osobních a rodinných důvodů členů souboru, nebyla činnost tohoto dramatického kroužku znovu obnovena a soubor bohužel zanikl.

Práce je tak strukturována do tří částí. První část je tvořena charakteristikou skupiny a přípravou inscenačního procesu. Následuje popis zrealizované části inscenačního procesu doplněný o několik příloh, které tuto část procesu dokládají. Třetí část pak obsahuje teoretické pokračování inscenačního procesu s celkovou reflexí.

Jak uvádí kniha *Dramatická výchova v kurikulu současné školy*, dramatická výchova vychází z respektu k individualitě dítěte, staví na jeho zkušenostech, na tvořivém potenciálu, na jeho vlastních schopnostech jevy posuzovat, hodnotit, tvořit nové koncepty, a také odkrývat vztahy. Zároveň ovšem, což považuji za velmi podstatné, nabízí prostředky pro spolusdílení, spolubytí a spolupráci (Marušák, 2008). Z pandemických důvodů je tak část teoretického pokračování inscenačního procesu v některých částech o osobitý přínos souboru ochuzena, protože jsem neměla možnost s ním dále spolupracovat a spolupracovat. O to více musel zafungovat můj vlastní potenciál, fúze mě jakožto divadelního umělce a mě, jakožto pedagoga dramatické výchovy.

1 Dramatická výchova v menších městech a obcích

Dramatická výchova je v mnoha ohledech velkým přínosem. Pomáhá rozvíjet osobnost, sociální citění, komunikaci a umělecký cit, a to nejen u dětí a mládeže.

Nejčastěji se v České republice můžeme setkat s výukou dramatické výchovy ve velkých městech, kde funguje široká síť základních uměleckých škol (ZUŠ), domů dětí a mládeže, dramacenter či v menší míře na základních a středních školách, nebo gymnáziích díky zahrnutí dramatické výchovy do výuky jakožto povinného či volitelného předmětu apod. V obcích či menších městech se pak setkáváme spíše s různými dramatickými kroužky při ochotnických divadelních souborech a jiných spolcích či dětských centrech, zřídka pak v rámci poboček ZUŠ.

Aby se zájem o tento obor v obcích a menších městech rozšířil a vzrůstala zde i jeho kvalita, je důležité rozšíření povědomí o tomto oboru obecně (nejsnadněji přes mateřské a základní školy v daných lokalitách), neboť nevědomost může být větší překážkou než ona velikost obcí a měst, a jejich případné finanční a jiné bariéry.

Velkou roli hrají samozřejmě zkušení pedagogové, kteří by ve zmíněných oblastech dramatickou výchovu vyučovali, ale bohužel jich zde není mnoho. K rovině lidské a pedagogické je totiž podstatné pro pedagoga tohoto oboru i rovina herní, tedy být žákům spoluhráčem. Přecházet mezi rovinami, především rovinou pedagogickou a herní, umět přijmout roli nejen na základě jistých hereckých dovedností, ale i s vědomím jejího uplatnění v edukačním procesu, umět plánovat i jiné herní aktivity, být schopen vstoupit do hry, naplánovat lekci, umět improvizovat, vyhodnotit a zhodnotit nečekané ve všech třech zmíněných rovinách, předpokládat varianty, být schopen dramaturgické i režijní práce, využívat principů ozvláštňení, uplatňovat umělecká kritéria v lekci atd. To vskutku není lehkým úkolem, ale to vše jsou očekávání, která se k pedagogovi dramatické výchovy bezpochyby vztahují (Marušák, 2008).

2 Informace o výuce zájmového dramatického kroužku na Základní škole Vítězslava Háška Odolena Voda

Město Odolena Voda (OV) je situováno severně od Prahy (15 km). Nachází se ve Středočeském kraji, okres Praha – východ. Odolena Voda má tři městské části: Odolenu Vodu, Dolínek a Čenkov. Počet obyvatel tohoto města činil k 1. 1. 2021 celkem 6.079 osob (Odolena Voda: základní informace, 2021).

V minulosti byla v Odoleně Vodě dramatická výchova vyučována pod záštitou pobočky ZUŠ Klecany. Hlavním a jediným vyučujícím zde byla MgA. et Mgr. Ivana Sobková. Po její změně působiště zde bohužel obor zanikl. Výuka dramatické výchovy má přitom v tomto městě potenciál, a to už jen z toho důvodu, že například mateřská škola čítá aktuálně 272 žáků (MŠ Odolena Voda: základní informace, 2021) a základní škola 900 žáků (ZŠ Odolena Voda: základní informace, 2021), kteří by o tuto volnočasovou aktivitu mohli projevit zájem.

Jelikož jsem chtěla dramatickou výchovu navrátit zpět do tohoto města, rozhodovala jsem se mezi více způsoby, jak to udělat. První možností pro mě byla spolupráce s místní mateřskou či základní školou (ZŠ). Tato varianta by byla vhodná hned z několika důvodů. Jedním z nich je stabilita těchto institucí, informovanost o nich a jejich aktivitách, a velké množství dětí a mládeže, kteří jsou s těmito zařízeními v blízkém kontaktu. Navíc paní ředitelky obou institucí jsou velmi otevřeny novým mimoškolním aktivitám, do budoucna i zahrnutí výuky dramatické výchovy do osnov ZŠ. Další možností bylo opětovné rozšíření uměleckých oborů právě o dramatickou výchovu v rámci pobočky ZUŠ Klecany, která je v Odoleně Vodě již zbudována. Zde by ovšem mohl nastat problém související s kapacitou žáků, která závisí na velikosti ZUŠ, počtu pedagogů a velikosti jejich pracovního úvazku. Poslední možností pro mě bylo založení spolku, který by zastřešoval dramatickou výchovu a případné události/činnosti s tím spojené či rozšíření činnosti v již existujícím spolku. Nabízela se spolupráce s Dětským centrem Sluníčko¹, nebo Kroužky Stonožka².

¹<https://www.dc-slunicko.cz/>

²<https://krouzky-stonozka.webnode.cz/>

Nakonec jsem zvolila možnost spolupráce se ZŠ Vítězslava Háška Odolena Voda (původně pouze ZŠ Odolena Voda) a v roce 2018 jsem založila externí dramatický kroužek.

Ve výsledku stejně nejvíce záleží na tom, zda má pedagog anebo lektor vhodné podmínky pro výuku, eventuálně jestli v brzké době lze dojít k takovým podmínkám, které by potřeboval. Pak už se může plně věnovat potřebám účastníků dramatické výuky, mezi něž nepochybně patří tělesné potřeby (myšleno např. pohyb), intelektuální potřeby, sociální potřeby a potřeby citové (Machková, 2004).

3 Charakteristika skupiny

Skupina, s kterou jsem pracovala, vznikla v roce 2018 a tvořilo ji 10 členů (z toho 8 dívek a 2 chlapci). Vznikla na základě mého požadavku omezujícího nábor do dramatického kroužku pouze podle věku dětí (z důvodu věkové kompatibility skupiny), žádné talentové zkoušky neprobíhaly. Členové skupiny v době, kdy jsme začali pracovat na inscenaci, navštěvovali 5. a 6. třídu prvního stupně ZŠ (3 členové 5. třída, zbytek 6. třída). Všichni členové docházeli na ZŠ Vítězslava Háalka v Odoleně Vodě. Výuka probíhala každý čtvrtek a její časová dotace byla 60 minut. Předchozí zkušenosti s dramatickým oborem před přihlášením se do tohoto kroužku členové neměli.

Pro bližší představu o složení skupiny uvádím níže stručnou charakteristiku členů souboru, kterou jsem sepsala na základě svých dojmů po jejich prvním roce fungování v rámci tohoto dramatického kroužku.

Stručná charakteristika jednotlivých členů³:

Anežka

- 5. ročník ZŠ,
- ostatní členy souboru dříve neznala,
- spíše upřednostňovala sebe před prací v kolektivu,
- těžko se jí pracovalo s vlastní fantazií,
- nevyhledávala společnost, např. před výukou si raději sama četla,
- měla rozvedené rodiče, o čemž se často zmiňovala.

Kludie

- 6. ročník ZŠ,
- spolužačka s 5 členy souboru,
- tichá a stydlivá.

Kamila

- 6. ročník ZŠ,
- spolužačka s 5 členy souboru,
- tichá, ale často se posmívala ostatním.

³Z důvodu ochrany osobních údajů členů souboru a jejich anonymity, neuvádím jejich pravá jména.

Monika

- 5. ročník ZŠ,
- ostatní členy souboru dříve neznala,
- kreativní,
- komunikativní,
- ucelovala partu.

Tomáš

- 6. ročník ZŠ,
- spolužák s 5 členy souboru,
- občas výbušný a vztahovačný,
- často si vymýšlel, aby zaujal kolektiv,
- svými spolužáky ze třídy byl občas vyčleňován z kolektivu (konflikty ze školního dne si „nosil“ do tohoto kroužku).

Klára

- 6. ročník ZŠ,
- spolužačka s 5 členy souboru,
- často nesoustředěná,
- citlivá.

Matyáš

- 5. ročník ZŠ,
- ostatní členy souboru dříve neznal,
- velmi flexibilní,
- přátelský,
- kreativní.

Kristýna

- 6. ročník ZŠ,
- spolužačka s 5 členy souboru,
- rozumná,
- spravedlivá,
- ucelovala partu.

Denisa

- 6. ročník ZŠ,
- ostatní členy souboru dříve neznala,
- neustále pohybově aktivní,
- častá absence z důvodu dalších zájmových aktivit.

Nora

- 6. ročník ZŠ,
- spolužačka s 5 členy souboru,
- nejvýraznější projevy pubescence – nechtěla se aktivně zapojovat do aktivit, aby se neztrapnila, často se ostatním posmívala a komentovala jejich akci.

Skupina se v době, kdy začala práce na inscenaci, nacházela ve vývojovém období zvaném raná adolescence, nebo také pubescence. Adolescence ukončuje období dětství (Piaget, 2014). Věkově je toto období ohraničeno nejčastěji rozmezím 11. – 15. rokem dítěte. Tato vývojová fáze je spojena s tělesným dospíváním tj. pubertou, která ovlivňuje nejen tělesný vývoj, ale i psychosociální myšlení a emoční prožívání (Vágnerová, 2012). U některých členů se počátky puberty projevovaly výrazně a ovlivňovaly tak jejich fungování ve skupině (např. Nora, Kamila). Naopak u Anežky bylo viditelné, že je po psychické stránce ještě stále v období dětství a to ji do určité míry vyčleňovalo z kolektivu. Fyzické změny, kdy je člověk tzv. „samá ruka, samá noha“, byly značné u Tomáše, který se příliš nechtěl zapojovat do pohybových aktivit a fyzický kontakt s ostatními členy mu byl nepříjemný.

Jelikož se žáci v této skupině původně navzájem neznali, ani neznali divadelní základy, objevovali a učili jsme se společně krok po kroku, aby bylo možné začít pracovat na inscenaci. Nejdříve bylo důležité, aby se v kolektivu členové cítili dobře a bezpečně. Proto jsme se delší dobu zabývali seznamovacími hrami a cvičeními i hrami pro rozvoj jedince. V tomto případě mi byla velkou oporou kniha Briana Waye *Rozvoj osobnosti dramatickou hrou*. Dávala jsem důraz na to, aby jednotlivci postupně začali objevovat své vnitřní zdroje, uvolňovali a ovládali osobní zdroje, probouzeli nebo prohlubovali citlivost k druhým nejen při poznávání prostředí a byli obohacováni ostatními vlivy uvnitř i vně životního prostředí. Přitom všem jsme se zaměřovali na oblast pozornosti, smyslů, obrazotvornosti, fyzického já, řeči, citu a intelektu (Way, 2014).

Po prvním roce fungování této skupiny zvládal soubor pracovat s divadelními pojmy (jako jsou např. štronzo, živý obraz či etuda), uměl etudu vystavit, ale také improvizovat, postupně se rozvíjel v práci s hlasem (potažmo s artikulací, dechem, přirozeností hlasu apod.), pohybem (živými obrazy, pantomimou, abstraktním pohybem, pohybem na potenciálním jevišti atd.), loutkami a různými rekvizitami. Vše je samozřejmě proces, a tak jsem soubor i po ročním setkávání stále řadila mezi začátečníky, kteří na svém osobním rozvoji i rozvoji sebe coby skupina, co se dramatického oboru týče, stále pracovali.

4 Příprava inscenačního procesu

Jelikož byl soubor tvořen úplnými začátečníky, co se dramatického oboru týče, bylo pro mě základem přijít už s určitou myšlenkou, respektive předlohou, podle níž by tato konkrétní skupina mohla tvořit inscenaci. Mým záměrem bylo vycházet z předlohy, ale skrze rámec inscenace do ní vnést také něco autorského, aby byl soubor více motivován.

Když jsem se zpětně zamyslela, jaké učivo se probírá v ročnících základní školy, v nichž členové skupiny právě jsou, napadlo mě hned několik témat z literatury či vlastivědy. Abych výběr zúžila, zaměřila jsem se na učivo, které si já osobně z daných ročníků pamatuji jako „problematické“. Ne snad proto, že by bylo dané učivo obtížné, ale spíše z hlediska předávání informací žákům, tedy zmatené nebo nezáživné.

Velký důraz je kladen na Staré pověsti české, naopak Starověkým pověstem a bájím je z mých zkušeností věnováno jen velmi málo prostoru. Obecně se při výuce zmíní Epos o Gilgamešovi a Homérova Ilias a Odyssea. Se starověkými bájemi a pověstmi si pak žáci možná spojí všeobecně staré řecké báje a pověsti, ale jaké konkrétní báje a pověsti, a jaké další báje a pověsti patří ke starověku, to už je pro ně v paměti povětšinou složitější vypátrat.

Aby bylo možné se souborem začátečníků na inscenaci pracovat, bylo nutné, abych nejprve já sama provedla analýzu dostupných předloh od z mého pohledu kvalitních autorů a konkrétních příběhů, na kterých by byla inscenace založena.

4.1 Tematické východisko a výběr předlohy

Jako výchozí látku pro inscenační tvorbu jsem si stanovila **starověké báje a pověsti**⁴. Z nich pak byly na základě vymezených kritérií a témat některé vybrány pro dramaturgii. Jako cílovou skupinou, jsem určila vrstevníky souboru.

⁴báje – představy lidí o vzniku světa a jeho povaze, o životě bohů, přírodních jevech a příčinách, o člověku (jeho vzniku, pozemském i posmrtném životě)

pověst - váže se k osobě či lokalitě, část je založena na pravdě (historický podklad), část je vymyšlená (fantaskní prvky)

S touto oblastí se mi samozřejmě hned spojil autor Eduard Petiška a jeho *Staré řecké báje a pověsti*. Dílo je to bezesporu kvalitní, s bohatou slovní zásobou a informacemi. Co mi v něm však chybí, je vtip a nadhled, který by divadelní práci snadno a v lehkosti oživil. K tomu samému jsem došla také u dalších publikací, například *Starověké báje a pověsti* od Rudolfa Mertlíka.

Poté jsem si vzpomněla na knihu *Diogenés v sudu* od autorky Hany Doskočilové a po oživení si obsahu knihy byla volba předlohy více než jasná. Jednotlivé příběhy jsou popsány srozumitelnou a vtipnou formou, přímo ideální pro určenou věkovou kategorii.

4.2 Autor, analýza předlohy

Kniha Hany Doskočilové *Diogenés v sudu a dalších dvacet známých příběhů z doby dávné a nejdávnější* byla vydána roku 1985. Knihu vesele, vtipně a s nadhledem ilustroval Gabriel Filčík. Autorka Hana Doskočilová tvořila především pro děti předškolního a mladšího školního věku. Je považována za mistryni literární zkratky, což se projevuje i v této publikaci.

Jak vyplývá z názvu díla, obsahuje 21 bájí a pověstí z dávných a nejdávnějších dob. Mezi báje můžeme řadit antické (např. příběh Sfinga) a biblické (např. příběh Babylónská věž) mýty. Dále nás autorka seznamuje s pověstmi pojednávajícími o velkých osobnostech dějin (např. příběh Kostky jsou vrženy) či významných místech (např. příběh Waterloo) a dalšími. Příběhy se odehrávají v nejrůznějších prostředích, od Athén přes Babylon až po Waterloo, nebo jsou zde dokonce i příběhy z prostředí božského Olympu. V inscenační práci se však pracovalo pouze s příběhy, které lze časově zařadit do období starověku.

Kniha je psána spisovnou češtinou, kdy jsou jednotlivé příběhy většinou uvedeny pohádkovou úvodní větou (např. „Před dávnými a dávnými časy“, „Žil kdysi“, „co svět světem stojí“ atd.). V díle jsou využívány archaické výrazy (např. „pošetilý muž“, „spanilá dívka“ atd.). Vtip jednotlivých příběhů je docílen především používáním paralel či přirovnání (např. „...kdo chtěl cihlu, dostal maltu, kdo chtěl maltu, dostal bůhvíco. S takovou se ovšem nedá postavit ani kozí chlívěk, natožpak nejvyšší věž na světě.“, „...bývalo ve světě hrdinů, jako v makovici máku...“ atd.)

Skrze příběhy se čtenáři dozvídají, jak vznikla běžně užívaná ustálená rčení a úsloví (např. Achillova pata, Gordický uzel atd.). Věty působí poeticky z důvodu postavení

větných členů (např. podržel klenbu nebeskou, kdo zlatá jablka okusil atd.). Text je srozumitelný, tvořen v krátkých poutavých větách.

4.3 Výběr a analýza konkrétních příběhů z předlohy

Ze zvolené předlohy *Diogenés v sudu* jsem „předvybrala“ tři příběhy, které by tvořily inscenaci. Dané příběhy jsem zvolila hned z několika důvodů – je v nich akce a divadelní výzvy, mají společná témata a rysy, ale naopak i prvky, které je od sebe odlišují. Byla jsem ale otevřena tomu nad výběrem příběhů se souborem diskutovat, vyzkoušet práci i na jiných příbězích z předlohy vztahujících se k období starověku a případně příběhy vyměnit za jiné, pokud by se na nich soubor shodl, a zároveň pokud by obsahovaly témata a plnily funkci, kterou bychom si společně pro inscenaci stanovili.

Stručný děj a analýza jednotlivých mnou vybraných příběhů z předlohy:

Babylónská věž

Babylón bylo krásné rozvinuté město, což ale králi Naboplassarovi nestačilo. Chtěl žít výš než kdokoli z lidí, aby si mohl povídat s bohem Mardukem. Nařídil proto lidem, aby postavili vysokou věž až do nebe. To se bohu Mardukovi nelíbilo, a tak lidem popletl jazyky. Ti si přestali rozumět, a tak stavba věže skončila chaosem.

Íkarův pád

V Athénách bylo mnoho stavitelů, sochařů a vynálezců. První mezi všemi byl Daidalos. Když jeho prvenství ohrožoval jeho synovec Tálós, shodil ho ze skály, a proto ho odsoudili k smrti. Nakonec se mu podařilo uprchnout se svým synem Íkarem na ostrov Kréta, kde postavil labyrint pro obludu Mínótaura. Tím se však nijak nevykoupil a král ho i se synem nechal na ostrově uvěznit. Aby se společně dostali z ostrova, sestrojil Daidalos křídla a se synem uletěli. Íkaros však neuposlechl varování otce, aby nelétal blízko ke slunci, a tak spadl do moře a utonul.

Midasovy uši

Jednou král Midas pohostil otrhaného stařečka. Ze stařečka se vyklubal milovaný pěstoun boha Dionýsa. Dionýsos byl vděčný a slíbil králi odměnu. Král si přál, aby se vše, čeho se dotkne, proměnilo ve zlato. Jenomže se tím pádem nemohl ani najíst. Jídlo, kterého se dotkl, se vždy proměnilo ve zlato. Nakonec se bůh Dionýsos nechal přemluvit

a vzal kouzlo nazpátek, jinak by král umřel hladu. Od těch dob si Midas vážil prostých a obyčejných věcí. Příběh však pokračuje dál a Midas má jednoho dne rozhodnout, zda zní lépe hudba zlaté harfy boha Apollóna nebo pískání na pastýřskou píšťalu. Rozhodl ve prospěch píšťaly. Apollón mu pak za trest vytahal uši. O jeho uších věděl jen jeho holič. Chtěl tajemství udržet, ale nakonec ho ze zoufalosti pošeptal do jámy, aby si ulevil. Rákosí, které vyrostlo na místě jámy, všem královské tajemství prozradilo.

Společné rysy příběhů:

- Pomsta, lest, chamtivost, zvědavost, nespokojenost, hrdinství, trest, útěk, smrt.
- konfrontace jednotlivce se společností,
- objevují se známky nadpřirozených sil, bytostí či božstev,
- moc autority v podobě boha či panovníka,
- gradace v katastrofu.

Čím se příběhy liší:

- Každý se odehrává v jiném prostředí.

Potenciální témata inscenace vyplývající z příběhů:

- Chybovat je lidské,
- věčnost lidských vlastností.

Divadelní výzvy:

- Rostoucí věž,
- rostoucí uši,
- létání.

4.4 Rámec inscenace a návrh scénosledu

Jak jsem uvedla v kapitole 4 Příprava inscenačního procesu, chtěla jsem, aby měla inscenace autorský rámec. Ponořila jsem se proto do osobního brainstormingu a snažila se přijít na to, kdo by mohl starověké báje a pověsti vyprávět a proč, kdo by mohl mít s danou dobou spojitost, nebo kdo z dané doby by byl pro naši divadelní práci bohatou inspirací. Myšlenka, která mi přišla jako nejtvárnější a nejbohatší co do inspirace byla postava písaře, jelikož starověk je mimo jiné znám právě rozvojem písma. O to zajímavější rovinu pak přináší

myšlenka, že ten, kdo vládl touto schopností a dovedností (tzn. uměl psát), měl moc, kterou mohl ovlivňovat minulost i budoucnost. Minulost, protože mohl svým zápisem dějin měnit události, které se již staly. A sama minulost pak může ovlivňovat pohled budoucích generací, kteří si o ní dělají svůj obrázek. Další rovinou je pak zkoumání a hraní si s vývojem psacích technik.

Pro efektivnější práci jsem se na základě svých předchozích zkušeností, ale i ze zkušenosti odborných pedagogů, rozhodla soubor v rámci této inscenace rozdělit do tří menších pracovních skupinek. Podle knihy *Dramatická výchova v kurikulu současné školy* jsou pracovně nejefektivnější čtyř až šestičlenné skupinky, z důvodu lepší interakce jednotlivých členů. Nestává se pak, že by se snižovala osobní odpovědnost členů vůči skupině, je zde větší prostor a bezpečnější prostředí pro méně aktivní jedince k vyjádření a uplatnění svých názorů, pohledů na věc, nápadů atd. Ve skupinkách lze určit jednotlivcům funkce, avšak i přesto by skupinka měla směřovat k vytyčenému cíli, stejně tak jednotlivé skupinky k cíli celé skupiny (Marušák, 2008). Poněvadž jsem z předlohy vybrala tři pověsti, rozhodla jsem se, že členové souboru utvoří tři pracovní skupiny, a tím vznikly tři skupiny písařů, s čímž se dalo velmi dobře pracovat.

Níže uvádím návrh, jak by bylo možné skupiny písařů od sebe odlišit, aby byly postavy písařů pro herce i diváka zajímavé, a zároveň navrhuji možnost, jak rámeček inscenace uchopit, avšak stejně jako u výběru bájí a pověstí, i zde jsem byla otevřena úpravám a změnám.

Charakter skupin písařů:

Pergamenovci – inteligentní, seriózní, umí mluvit a psát několika jazyky, jsou rychlí a precizní (Babylónská věž),

Kamenovci – méně výřeční, tvrdí a drsní, nemotorní, nadšení pro akčnost příběhů (Íkarův pád),

Voskováci – roztěkaní, zbrklí, mají rádi drby (Midasovy uši).

Tři skupiny písařů z období starověku spolu sdílejí příběhy, které zapisují na rozkaz svých vládců pro budoucí generace. Každá skupina zaznamenává příběhy z jiného prostředí

a zaznamenává je jinou metodou⁵. Pergamenovci zastávají psaní husím perem na pergamen, Kamenovci tesají dlátkem do kamenných destiček a Voskováci píší za pomoci speciální tyčky neboli stilusu⁶ do vosku vylitého do dřevěných destiček. Soupeří mezi sebou nejen v tom, která metoda zaznamenávání dějin je kvalitnější, preciznější a modernější, ale také v tom, ve kterém kraji se odehrávají zajímavější příběhy. Odsuzují jednotlivé hrdiny příběhu z jejich chamtivosti. Závěrem jim dochází, že se příliš od těchto hrdinů svým chováním neliší, a tak dochází ke smíru všech tří skupin písařů.

Návrh, z jakého důvodu se tyto tři skupiny písařů setkávají:

- Starověká „mediální firma“, jejíž tři oddělení zastřešují tři pobočky společnosti (Mezopotámii, Frýgii a Řecko – dle oblastí z příběhů),

Návrh scénosledu:

- 1) Úvodní autorská píseň a choreografie písařů – představení skupin písařů, pracovního prostředí
(V rámci písně vysvětleno, co jsou písaři zač a proč se setkávají.)
- 2) Pracovní rutina písařů – nastolení vztahů mezi skupinami písařů
- 3) „Pergamenovci“ – Babylónská věž
 - 3a - expozice
 - 3b – kolize
 - 3c – krize
 - 3d – peripetie
 - 3e – katastrofa
- 4) „Voskováci“ – Midasovy uši
 - 4a - expozice
 - 4b – kolize
 - 4c – krize
 - 4d – peripetie
 - 4e - katastrofa

⁵Inspirace: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2011/DSBcA001/um/Staroveke_pisemne_systemy.pdf
a <https://www.stoplusjednicka.cz/brka-pergameny-kalamare-co-musel-zvladnout-novoveky-pisar>

⁶<http://www.lh-shop.cz/-pic/kovar/pismo/stilus1-nalez.jpg>

5) „Kamenovci“ – Íkarův pád

5a - expozice

5b – kolize

5c – krize

5d – peripetie

5e - katastrofa⁷

6) Závěrečná debata písařů – zhodnocení příběhů, urovnání vztahů mezi písaři

7) Závěrečná společná choreografie písařů s písni – zpečetění usmíření
(V písni shrnuto v jakém rozpoložení se setkali, co spolu sdíleli a k čemu došli.)

Pověsti a báje budou převyprávěny každá jinou formou zpracování (živé obrazy, loutkohra, pantomima) a budou postupně gradovat (tzn. třetí příběh by měl být nejzkratkovitější, nejakčnější).

4.5 Cíle inscenační práce

Co se týče inscenačních cílů, stanovila jsem si tři oblasti, které mají své podcíle. Ve vztahu ke skupině, s kterou jsem pracovala na inscenaci, sem řadím cíle osobnostní, sociální a divadelní. Níže uvádím cíle konkrétních oblastí.

1) Osobnostní

- Rozvoj imaginace,
- rozvoj schopnosti soustředění se,
- rozvoj zodpovědnosti a pochopení významu určitých rolí, úkolů,
- rozvoj práce s vlastním hlasem, tělem,
- rozvoj schopnosti reflexe, diskuse, obhájení svého názoru, přijetí kritiky.

⁷ Fryatagova pyramida/analýza byla u příběhů zmíněna, aby mi při tvorbě scénáře pomohla uspořádat myšlenky a nápady.

2) Sociální

- Rozvoj schopnosti spolupráce, naladění se na skupinu,
- rozvoj schopnosti skupinového vnímání,
- rozvoj schopnosti naslouchání ostatním, tolerance.

3) Divadelní

- Osvojení si správné práce s hlasem, pohybem a předmětem,
- umět v příbězích/situacích najít důležité dějové body, pointu,
- umět vytvořit bodový scénář, pracovat s textem,
- rozvíjet smysl pro tvar, výstavbu celku, gradaci,
- rozvíjet prostorové cítění, seznámit se s divadelním prostorem,
- rozvíjet schopnost improvizace (hlasové, pohybové), pantomimy,
- rozvíjet cit pro tvorbu postavy a vstupování do role,
- rozvíjet práci s tématem, prostředím, stylizací,
- rozvíjet schopnost práce s technikou během představení (světlo, zvuk, rekvizity).

5 Zrealizovaný inscenační proces

V následující kapitole popisují zrealizovaný inscenační proces. Ten započal seznámením souboru s obdobím starověku. Poté již do procesu vstoupila práce s předlohou *Diogenés v sudu* od Hany Doskočilové. Hledali jsme témata, která báje a pověsti z předlohy nabízí a následně pro inscenační práci některé vybrali.

5.1 Seznámení s obdobím starověku

Abych se skupinou mohla začít zkoumat téma starověku, začali jsme asociačním kruhem, kdy se měl každý člen vyjádřit, co se mu vybaví, když se řekne „starověk“. Znalosti byly různorodé, někoho nenapadlo vůbec nic, někdo naopak jmenoval konkrétní postavy, prostředí či výrazy (např. Zeus, Athény, Homér, Olymp, antika, Kalypsó). Pro následující snadnější brainstorming jsem donesla na výuku různé dětské encyklopedie s tematikou dějin lidstva. Nejvíce soubor zaujala kniha Johna Farndona, přeložena Drahomírou Škvařilovou a Václavem Pelíškem, s názvem *Dějiny lidstva: 2000 zajímavostí⁸ a Historie světa v otázkách a odpovědích (nejen pro děti): dobrodružná výprava do historie⁹* od Giorgia Bergamina, Silvie Canevaro a Gaia Giuffreddiho v překladu Kateřiny Radilové. Jako zásadní informace si soubor sepsal následující:

- Po období pravěku, cca 3500 př. n. l. – 6. /7. stol. n. l.,
- rozvoj prvních civilizací,
- Mezopotámie, Řecko, Řím, Egypt, Indie, Čína, Persie,
- bohové a mýty, hrdinové,
- chrámy, paláce, zahrady, školy,
- písmo, divadlo, sochařství, architektura, malířství, matematika, chemie, astronomie, lékařství,

⁸FARNDON, John. *Dějiny lidstva: 2000 zajímavostí*. Havlíčkův Brod: Fragment, 2001. Studio sovička. ISBN 80-7200-594-4.

⁹BERGAMINO, Giorgio, Silvia CANEVARO a Gaia GIUFFREDI. *Historie světa v otázkách a odpovědích (nejen pro děti): dobrodružná výprava do historie*. Přeložila Kateřina RADILOVÁ. Říčany: Sun, 2016. ISBN 978-80-7371-948-7.

- filozofové – Sókratés, Platón, Aristotelés, Epikúr, Diogenés,
- Chammurapiho zákoník, Epos o Gilgamešovi, Epos Ilias a Odyssea,
- společnost – zemědělci, řemeslníci, obchodníci, úředníci, panovníci.

Po základní orientaci v daném období jsme začali konkrétněji zkoumat starověká města - jak města vypadala, kde tamní občané žili a čím se během dne zabývali a další. V této části jsem se inspirovala cvičením, které Radek Marušák využívá v jedné ze svých lekcí strukturovaného dramatu a zmiňuje jej ve své publikaci *Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. Cvičení se zde nazývá „Théby – společná kresba“. V našem podání šlo o jakékoliv město z období starověku. Soubor byl rozdělen do menších pracovních skupinek, přičemž každá měla kreslit jinou část města – první náměstí, které je středem města a plní obchodní a řemeslnou funkci, druhá kulturní část, kam chodí panovník a občané za zábavou a třetí náboženskou část, kde se nachází pro panovníka a občany důležité budovy či přírodní útvary. Jednotlivé části jsme se závěrem pokusili propojit v jednu velkou mapu města (výsledný náčrt viz Příloha 1). Náčrt starověkého města jsme společně prodiskutovali a stanovili si, jaké atributy pro nás splňuje starověké město (= náměstí je středobod měst, co se týče každodenního setkávání; důležitá až posvátná jsou náboženská místa; velkou roli v této době už hraje i umění, a proto jsou nezbytné i kulturní části města) a starověcí občané měst (= občané jsou nejčastěji řemeslníci, obchodníci, zemědělci, umělci). Vyzkoušeli jsme si kresbu zvukově rozžít, což znamenalo, že každý mohl přispět jakýmkoliv zvukem či slovem, abychom si mohli lépe představit, jak to ve starověkém městě vypadalo. Jelikož jsme došli k tomu, že velkou část v životech obyvatel tvořilo náboženství a víra v nejrůznější božstva, rozhodli jsme se dále prozkoumat tuto danou oblast.

Dílo Eduarda Petišky *Staré řecké báje a pověsti* obsahuje kapitolu Slovníček, v němž jsou vypsáni a popsáni nejrůznější bohové a mytické bytosti, které se starověkým Řeckem souvisejí. Nechali jsme se tímto slovníčkem inspirovat. Abychom se více „nacítili“ na různá božstva, měli členové souboru za úkol vymyslet jakéhokoliv boha/bohyni, ke kterému/které by lidé ze starověku mohli vzhlížet a jeho/její odkaz by přetrval dodnes. Vždy měli uvést jméno boha či bohyně, čeho případně koho je to bůh/bohyně (tzn. jeho/její smysl existence), vymyslet krátký životopis a popřípadě naznačit příbuzenskou linii. K tomu všemu dostali členové souboru za úkol načrtnout náčrt boha či bohyně a náčrt později zrealizovat do podoby papírové masky. Výsledné práce přikládám v Příloze 2.

S maskami bohů jsme dále pracovali v živých obrazech (typický postoj boha/bohyně, slavnostní oběd boha/bohyně se svými příbuznými, bůh/bohyně se setkává s lidmi).

Tím jsme počáteční průzkum starověku jako takového prozatím ukončili a dále se zaměřili už přímo na práci s předlohou.

5.2 Hledání témat v předloze, výběr příběhů

Jak jsem již zmiňovala v kapitole 4.2 Autor, analýza předlohy, zvolená předloha pro inscenační práci sestává z 21 bájí a pověstí z doby dávné a nejdávnější. Příběh A přece se točí, Kolumbovo vejce, Waterloo, Norimberský trychtýř, Newtonovo jablko a Utopie bych označila za příběhy z dob dávných. To však znamená, že nespádají do období starověku (dob nejdávnějších), tedy do období, s kterým jsme pracovali. Z tohoto důvodu nakonec vychází inscenační práce z 15 bájí a pověstí dané předlohy, které toto kritérium splňují.

Mým cílem bylo, aby byl soubor před vybráním třech finálních příběhů, se všemi příběhy blíže seznámen (tzn. z celkových 21s 15). Jelikož je příběhů poměrně dost, tak jsem volila různé přístupy, jak se s příběhy obeznámit, přičemž je možné, že některé z příběhů již soubor zná.

Báje a pověsti jsem si rozdělila do následujících kategorií:

- a) Ustálená rčení a úsloví – Achillova pata, Gordický uzel, Kostky jsou vrženy, Buridanův osel,
- b) Triky, lsti a tresty – Ariadnina nit, Íkarův pád, Trojský kůň, Babylónská věž, Midasovy uši,
- c) Spojeno s osobou – Narcis a víla Echó, Diogenés v sudu,
- d) Mytická stvoření – Sfinga, Prokrustovo lože, Břímě Atlantovo, Oheň Prométheův.

Stručný děj bájí a pověstí z kategorie a):

Achillova pata

Kvůli věštbě malého Achilla ho vílí maminka královna vykoupala v zázračné řece Stygu, aby byl nezranitelný. Aby ho uchránila hrdinského činu, vychovávala ho jako holčičku. Po letech přišla válka a na základě Odysseovy malé zkoušky nakonec Achilles skončil na bitevním poli. Achilles byl nezranitelný a Trójané před ním utíkali. Bohužel pata,

za kterou ho Thesis držela, když ho koupala v zázračné řece, zranitelná byla. Do paty Achilla trefil šíp a on padl mrtev.

Gordický uzel

Gordiás byl král nově postaveného města Gordionu. Jednou přivázal vůz ke chrámu silným uzlem a řekl, že jen ten, kdo ho rozváže, se stane pánem světa. Po Gordiášově smrti se do města Gordion vydal Alexandr Veliký, který se pánem světa chtěl stát. Uzel roztal mečem a vydal se dál do světa dobývat. Pánem světa se však nikdy nestal.

Kostky jsou vrženy

V triumvirátu Říma vládli společně Crassus, Pompeius a Caesar. Crassus náhle zemřel a v samotném Římě zůstal jen Pompeius, Caesar byl s vojsky bůhvídkde. Pompeius se chtěl stát jediným vládcem. Caesara to rozhněvalo a vrátil se s vojsky zpět, aby Pompeia porazil. Přes řeku Rubikon však nesmí jít žádný panovník se svým vojskem. Caesar se rozmýšlel, zda tedy zůstane, nebo půjde dál. Rozhodl se pro překročení řeky. Pompeius mezitím uprchl, a tak se stal Caesar vládcem Říma.

Buridanův osel

Sedlák Filip měl osla. Jednou se rozhodl svézt dostavníkem do města na dva dny, a tak dal oslíkovi dvě otýpky sena namísto jedné, aby nestrádal. Oslík nevěděl, kterou má sníst dřív, a protože dlouze přemýšlel a nevěděl, tak nejedl. Když sedlák přijel zpět, velmi se lekl, že se oslík ani jednou nenažral. Zavolal lékaře i sousedy, ale nikdo mu nedokázal poradit. Váhavý oslík nakonec zemřel hlady. Tento příběh vyprávěl pan profesor Buridan z Paříže dětem ve škole nejméně sedmkrát týdně, a proto se oslíkovi přezdívá Buridanův.

Práce s kategorií a):

Každému členovi souboru jsem rozdala lístečky, kde byla napsána následující ustálená rčení a úsloví – Achillova pata, Gordický uzel, Kostky jsou vrženy a Buridanův osel. Na druhou stranu lístečku pak měli napsat, co daný výraz znamená, nebo k čemu odkazuje. Všichni znali Achillovu patu a Kostky jsou vrženy, ostatní pro ně nebyli nijak povědomé. Rozdělila jsem soubor do dvojic a každé jsem dala jednu z bájí a pověstí v celém znění. Jejich úkolem pak bylo příběh si přečíst a jeho pointu (ono rčení či úsloví) přenést do etudy, která se odehrává v dnešní době a výraz zde bude použit. Příběh Achillovy paty byl přenesen do prostředí školy, Gordický uzel do firmy, Kostky jsou vrženy do dostihů a Buridanův osel

na dětskou oslavu. Po etudách diváci rekapitulovali, co se odehrálo, případně probíhala diskuse nad nejasnostmi. Následně pak herci reagovali a objasnili své záměry.

Stručný děj bájí a pověstí z kategorie b):

Ariadnina nit

Athény musely platit krutou daň, jelikož král Aigeus zavraždil syna krále Mínoa z ostrova Kréta. Každých 9 let vyjížděla z Athén loď se 7 dívkami a 7 chlapci, aby sloužili jako potrava Mínótaurovi. Princ Théseus se jednou mezi odsouzence dobrovolně přihlásil a rozhodl se, že zrůdu přemůže. Princezna Ariadna se do Thésea zamilovala a dala mu meč a klubko nití. Meč, aby jím příšeru zabil a klubko nití, aby se z labyrintu, kde Mínótaur žil, vymotal ven. Théseus příšeru opravdu zabil a všechny zachránil. Všichni se pak vrátili i s princeznou zpět do Athén.

Trojský kůň

Tróju obléhá řecké vojsko, které však není schopné zdolat hradby, a tak lstivý Odysseus vymyslí, jak Trojaný oklamat. Nechá postavit obrovskou dřevěnou, uvnitř dutou, sochu koně, do které se s několika druhy ukryje. Ostatní Řekové předstírají, že se s nepořízenou vracejí domů. Na břehu po nich zůstane jen dřevěný kůň jako dar na usmířenou. Trojané se radují, že je po válce a rozeberou část hradeb a koně vtáhnou dovnitř. Po setmění z koně vyskáčou vojáci a přemohou stráž. Poté dají znamení zbytku své družiny, aby se vrátili zpět. Společně pak Tróju dobijí a vyplní. Jenže ani Řekové nejsou ušetřeni a utonou za bouře v mořských hlubinách při cestě domů s válečnou kořistí.

Íkarův pád, Babylónská věž, Midasovy uši

Stručný děj těchto bájí a pověstí je již uveden v kapitole 4.3 Výběr a analýza konkrétních příběhů z předlohy.

Práce s kategorií b):

Soubor jsem opět rozdělila do dvojic a každá z nich si vylosovala jednu báji či pověst. Jejich úkolem bylo příběh sepsat do bodového scénáře a na jeho základě vytvořit živé obrazy, které by děj ilustrovaly. Po prezentaci obrazů a diskusi si měly dvojice příběhy vyměnit, aby mohly dále pracovat s jiným. Nové zadání znělo, vytvořit živé obrazy, jak by se děj bájí a pověstí odvíjel, kdyby v něm nebyla použita lest, trest, nebo trik. Po prezentaci opět proběhla reflexe a diskuse. Ariadnina nit dopadla uvíznutím všech v bludišti,

avšak se šťastným koncem v podobě spřátelení se s Mínoútaurem. Trojský kůň končí odplutím Řeků zpět domů. Íkarův pád je zakončen Íkarovou a Daidalovou smrtí z hladu. Babylónská věž zůstala nedokončena pod mraky a Babylónané se do ní nastěhovali. Midasovy uši pak končí hned v úvodu, kdy Midas starce nepohostí a dál už se nic nestane.

Stručný děj bájí a pověstí z kategorie c):

Narcis a víla Echó

Víla Echó se zamiluje do stydlivého mladíka Narcise. Výsadou této víly je, že umí vyprávět nekonečně dlouhé pohádky a doufá, že jimi Narcise upoutá. Těmito pohádkami baví i bohyni Héro. Jednou při vyprávění však Zeus tajně odejde zatančit si mezi víly a Héro se na něj velmi rozčílí. Zlost si vylije na Echó, která od té doby nesmí promluvit jediné slovo. Jediné, co může, je opakovat poslední slabiky vět, které někdo řekne. Ze smutku se z víly stane pouhá ozvěna. Ostatní víly svedou vinu na Narcise, kterého zaklejí tak, že se nesmí zamilovat do nikoho jiného než do sebe.

Diogénes v sudu

V městě Korintu žil muž jménem Diogénes. Bydlel v prázdném sudu a jeho jediným majetkem byly plášť, hůl, mošna a hrnek. Hrnek později oželel. Lidé se mu smáli, ale rovněž mu záviděli. Jednou za ním přišel Alexandr Veliký, který se ptal, zda od něj něco nepotřebuje. Diogénes po něm chtěl jen to, aby mu ustoupil ze sluníčka. Alexandr poté pravil, že kdyby nebyl tím, kým je, chtěl by být Diogénesem, protože jen oni dva mají to, po čem touží. I další příhody dokazují, že Diogéna nic nevyvedlo z míry. Jednou ho například zajali mořští lupiči a prodávali ho jako otroka. Diogénes však řekl, že kdo ho koupí, musí ho také poslouchat. Koupil ho zámožný kupec a Diogénes se stal vychovatelem jeho dětí.

Práce s kategorií c):

S těmito příběhy pracoval soubor rozdělen do dvou pracovních skupin, kdy byl každé skupině přidělen jeden z příběhů. Skupiny měly za úkol příběh zpracovat formou zvukového/rozhlasového vyprávění. Větší důraz byl kladen na zvuky než na slova. K dispozici byly drobné hudební nástroje (dřívka, triangl, rolnička, chrastítka, flétna, bubínek). Při prezentaci měli diváci zavřené oči, následně proběhla diskuse a objasnění postav a děje příběhů.

Stručný děj bájí a pověstí z kategorie d):

Sfinga

Na skále u města Théb se usadila obludná Sfinga. Nikdo neprošel do města, aniž by mu Sfinga nepoložila hádanku. Kdo neuhodl, toho zardousila. Až se objevil Oidipus, který byl Thébám prorokován. Hádanku snadno uhodl, což Sfingu rozzlobilo a skočila ze skály. Oidipus se pak v Thébách ujal kralování.

Prokrustovo lože

Théseus byl princ, který vyrůstal daleko od svého otce a měl ho poprvé spatřit, až bude dospělý mládenec a dokáže vlastní silou odvalit těžký balvan. To se stalo, a tak mu bylo dovoleno vydat se do Athén, kde žil jeho otec. Schválně si vybral složitější cestu, aby mohl v jejím průběhu vykonat nějaký hrdinský čin, jak se na prince sluší. Cestou potkal čtyři obry, kteří zabíjeli pocestné. Théseus všechny porazil a v Athénách ho přijali s velkou slávou. Netrvalo dlouho a stal se z něj král.

Břímě Atlantovo

Titán Atlas musel nést na svých ramenou nebeskou klenbu až do skonání světa, jako trest, že se obři vzbouřili proti bohům. Jednou šel kolem statečný hrdina Hérakles, který měl za úkol sehnat tři zlatá jablka ze zahrady Atlantových dcer Hesperoven. Obr Atlas mu pomohl a Hérakles mu na tu chvíli podržel nebeskou klenbu. Atlas však nechtěl tu nebeskou tíhu vzít zpět na sebe a vymluvil se, že jablka donese králi sám. Hérakles ho prokoukl a lstí mu utekl. Obr tak drží nebeskou klenbu doposud.

Oheň Prométheův

Prométheus byl z části bůh a z části Titán. Velmi ho to však táhlo k lidem. Učil je hospodařit tak, aby se neudřeli. Prométheus se hněval na bohy, proč lidem neusnadní život alespoň tím, že se s nimi podělí o božský oheň. Oheň z Olympu tak bohům jednoho dne ukradl, aby lidem pomohl. Těm opravdu pomohl, ale sám za to bohužel tvrdě zaplatil. Zeus ho nechal přikovat ke skále a každý den k němu posílal orla, aby ho trápil a kloval. Vysvobodil ho až Hérakles. Prométheus musel pak až do smrti nosit prsten s kamenem, aby byl alespoň takto navěky v okovech.

Práce s kategorií d):

S těmito bájemi a pověstmi jsem pracovala se souborem přes pohybovou složku. U každého příběhu jsem pouštěla jiný zvukový podkres. Všichni se pohybovali samostatně po prostoru a přitom postupně poslouchali mnou vyprávěné příběhy. Kdykoliv se v příběhu objevila nějaká postava, měli se snažit ji pohybově ztvárnit. Nešlo přímo o ilustrování děje, ale spíš o vykreslení charakteru postavy přes jeho/její jednání. Některou postavu (sfingu, obra, orla) pak měli pohybově ztvárnit společně jako skupina, což pro ně nebylo vůbec jednoduché. Z počátku se neslučovaly představy jednotlivců se skupinou, protože někteří přemýšleli více abstraktně, a někteří naopak velmi konkrétně. Nakonec se ale jako skupina vyladili.

U všech bájí a pověstí měl nakonec vždy soubor v menších skupinkách provést drobnou zpětnou analýzu, tzn. vypsát hlavní a vedlejší postavy, sepsat bodový scénář příběhu (pokud již nebylo náplní lekce, tzn. děj, pointa), pojmenovat prostředí, vypsát hlavní témata.

Jako společné téma bájí a pověstí vyhodnotili následující: božský zásah, lest a trest, touhu po změně nebo naopak strach ze změny, smrt, hrdina – jde na to silou nebo hlavou. Jako nejdůležitější považovali božský zásah, a naopak jako nejméně důležité téma pro ně bylo v příbězích téma smrt.

Za nejzajímavější a nejpestřejší báje a pověsti, na kterých chtěl soubor dále pracovat, zvolili následující: Babylónská věž, Ariadnina nit, Sfinga, Midasovy uši, Achillova pata, Íkarův pád. Jelikož jsem chtěla pro inscenaci využít pouze tři z tohoto výběru, přistoupila jsem k tomu, pracovat se všemi z nich, ale se záměrem, že nakonec tři z nich vyřadíme. Důležité bylo najít společně klíč, který by dával inscenačně smysl. Poněvadž soubor mezi vybranými zvolil i původně mnou zvolené příběhy, byla zde ještě stále možnost, že dojde na můj návrh.

6 Teoretické pokračování inscenačního procesu

Z důvodu pandemie covid-19 nemohl dále reálně inscenační proces se souborem v rámci zájmového dramatického kroužku při ZŠ Vítězslava Háalka OV pokračovat, jelikož činnost kroužků byla z nařízení vlády pozastavena. V důsledku této situace nebyla již činnost tohoto souboru v rámci dramatického kroužku obnovena. Následuje proto teoretická část, která představuje můj plán, jak bych se souborem v inscenačním procesu pokračovala.

6.1 Práce na příbězích odlišnými metodami

Hlavními pilíři inscenace jsou starověké báje a pověsti, a proto bych dále pokračovala prací na přenesení příběhů do divadelní podoby. Jak jsem již zmiňovala v kapitole 3 Charakteristika skupiny, znal soubor již několik divadelních/hereckých metod, mezi něž patřily živé obrazy, improvizace, krátké etudy, loutkoherectví a pantomima. Soubor by si tak vyzkoušel dané metody i na všech námi vybraných příbězích v navazujících lekcích. Tím bychom zjistili, kterému příběhu nejvíce „sedí“ např. využití loutek, pantomima apod. V průběhu této části procesu by se ještě neurčovalo, kdo bude v inscenaci herecky ztvárňovat jaký příběh. Cílem by aktuálně bylo, aby skrze lekce zabývající se příběhy, každý ze souboru dobře příběhy poznal (děj, prostředí, postavy atd.). Vzniklé etudy, improvizace a další by však mohly sloužit jako počáteční divadelní materiál, který by bylo možné později v inscenaci využít. Přesto by se jednalo o prvotní tvorbu, která by byla později doladěna s rámcem inscenace. Po hlubším zkoumání šesti vybraných příběhů z předlohy (tj. Babylónská věž, Ariadnina nit, Sfinga, Midasovy uši, Achillova pata, Íkarův pád.) by měl soubor finálně zvolit tři příběhy, které budou tvořit základ společné inscenace.

Níže uvádím příklad jedné z šesti lekcí, kdy bychom pracovali na konkrétní báji nebo pověsti odlišnými metodami (časová dotace by byla 1 – 2 lekce, tj. 60 – 120 minut). Se zbývajícím příběhy bych pracovala obdobně s drobnými obměnami zadání korespondujícími s příběhem. Lekce bych však vždy stavěla na práci s úryvkem z předlohy, náměty příběhu, živými obrazy a etudami. Závěr lekcí by tvořila pokaždé reflexe a diskuse.

Lekce – Babylónská věž

Asociační kruh – země světa

Tuto aktivitu řadím na začátek lekce, aby bylo souboru zprvu co možná nejméně jasné, na jakém příběhu budeme dnes pracovat (tvorba očekávání, napětí). Časový limit této aktivity je 3 - 5 minut.

Soubor sedí v kruhu. Cílem aktivity je rozvinout počáteční slovo v řetězec asociací. Prvotní slovo bude vždy určovat pedagog a budou jím názvy států. Asociace budou ze zadání pedagoga nasměrovány tak, aby nenásledoval výčet dalších států, ale aby se vztahovaly k dané zemi (např. Norsko – fjordy, svetr, ryby atd.). Asociačních kruhů proběhne několik a jejich délku koriguje pedagog (tzn., že k dané zemi může asociací člen souboru přispět např. třikrát, protože bude asociace rozvíjena na tři kola).

Brainstorming – pozdravy

Aktivita slouží k zaměření se na jazyk států. Časový limit je 3 – 5 minut.

Členové souboru nyní mohou přispět svými znalostmi, které se vztahují ke světovým jazykům. Na velký papír může kdokoli napsat jakýkoliv světový pozdrav a připsat k němu, v jaké zemi se takto zdraví či loučí. Následuje diskuse nad materiálem a případné korekce pozdravů.

Rozřazení do pracovních skupin

Cílem této aktivity je rozřazení členů do menších pracovních skupin. Abychom využili nabyté informace, využijí jako rozřazovací klíč světové pozdravy. Časový limit je 4 – 5 minut.

Soubor se postaví do řady vedle sebe a zavře oči. Na záda přilepí jednotlivcům pedagog lísteček, kde je nakreslena drobná vlajka státu a pozdrav v příslušném jazyce (např. Francie – Salut /salu/). Když jsou všichni členové označeni lístečkem, mohou otevřít oči a bez mluvení zjistit, s kým mají stejný lísteček, a tím pádem ke komu do týmu patří. Vzniknou tak tříčlenné nebo čtyřčlenné skupiny.

Město Babylón – živé obrazy

Tato aktivita využívá první divadelní metodu, kterou jsou živé obrazy. Časový limit je 8 – 10 minut na přípravu a 5 – 10 minut na prezentaci s diskusí.

Soubor pracuje ve skupinách, které vznikly v předchozí aktivitě. Pedagog přečte úryvek z příběhu o Babylónské věži, konkrétně část, kde je popisováno město. Skupiny pak mají za úkol vytvořit jeden až tři živé obrazy, které znázorňují rozvinuté město Babylón. Po přípravě všechny skupiny postupně předvedou své obrazy. Diváci popisují, co v obrazech vidí. Skupina, která prezentuje, se ke svým obrazům může vyjádřit až na závěr diskuse.

Úryvek: „... *Zatímco mnohde jinde se ještě bydlelo v jeskyních a lovci utloukali medvěda kamennou sekyrkou, Mezopotámští už dokázali zavlažit poušť a proměnit ji v pole a kvetoucí zahrady, uměli počítat, vyznali se ve hvězdách a zavedli první kalendář. A taky vybudovali veliké město a nazvali je Babylón. Domy, paláce a chrámy města Babylón byly krásné, radost pohledět....*“

Nespokojenost krále Naboplassara – pantomima

Následující aktivita podněcuje soubor k vyjádření emoce nespokojenosti krále Naboplassara jinou formou, než mluvou. Souboru nebude připomenut důvod, proč je král nespokojený. Cílem této aktivity je proto rovněž rozpomenout se, jakou dějovou linku tento příběh má. Časový limit aktivity je 5 - 10 minut na přípravu a 10 – 15 minut na prezentaci s diskusí.

Úkolem souboru je ve skupinkách vytvořit krátkou pantomimickou etudu, která znázorňuje nespokojenost krále Naboplassara ve městě Babylón. Společně si soubor s pedagogem shrnou výstavbu etudy. V etudě musí vystupovat následující postavy – král Naboplassar, bůh Marduk, Babylónčan či Babylónčanka (dle počtu členů ve skupině). Následně všichni pantomimu přehrají publiku. Navazuje diskuse, vyjádření tvůrců a závěrečná debata nad předlohou (tzn. případné ujasnění důvodu nespokojenosti krále).

Nábor dělníků – etudy

V této aktivitě mají skupiny ztvárnit nábor dělníků, kteří budou stavět Babylónskou věž. Nyní již mohou používat svůj hlas. Časový limit je 5 - 10 minut na přípravu a 10 – 15 minut na prezentaci s diskusí.

Soubor vytvoří na základě krátkého úryvku z předlohy etudu, která znázorňuje nábor dělníků, kteří budou stavět Babylónskou věž pro krále Naboplassara. Následně si skupiny etudy vzájemně přehrají. Pokračuje se diskusí nad etudami, přičemž tvůrci mohou objasnit svůj záměr.

Úryvek: „...Svolal na tu práci lidi z široka daleka, kdo nešel po dobrém, musel jít po zlém,“

Stavba věže – libovolná metoda

Tato aktivita nabízí jednotlivým skupinám neomezenou volbu metody, kterou ztvární stavbu Babylónské věže. Pokud by se skupina nedokázala sama rozhodnout, budou jí navrženy možnosti (etuda, pantomima, práce s loutkami, rozhlasová hra, živé obrazy). Časový limit bude stanoven na 25 - 30 minut, z toho 15 minut na přípravu a 10 - 15 minut na prezentaci a diskusi. Pokud by si skupiny zvolily práci s loutkami, bude časový limit dle náročnosti výroby přizpůsoben.

Nyní mají skupiny za úkol ztvárnit libovolnou metodou stavbu Babylónské věže. Kromě samotné stavby by mělo být v divadelním útvaru naznačeno i chování, případně nastolené vztahy dělníků. Po prezentaci všech skupin následuje diskuse zaměřená nejen na obsah prezentací, ale i na zvolené metody.

Popletení jazyků – rozhlasová hra

V této aktivitě se dostáváme k části, kdy bůh Marduk poplete všem stavitelům věže jazyky. Tím se lekce propojuje s úvodní částí. Jazyk souvisí s hlasem, a proto je zadáním vytvoření rozhlasové hry. Časový limit je 20 minut (10 minut příprava a 10 minut prezentace s diskusí).

Souboru je přečten úryvek z předlohy. Jejich úkolem je pak ve svých skupinkách vytvořit rozhlasovou hru, která zmapuje děj příběhu od stavby věže, až po popletení jejich jazyků bohem Mardukem. Lze používat vlastní hlas, hru na tělo či libovolné předměty v místnosti. Při prezentaci mají diváci (posluchači) zavřené oči. Po prezentaci proběhne diskuse.

Úryvek: „...„Žádná lidská pýcha nesmí sahat až do nebe!“ řekl přísně. A všem na stavbě popletl jazyky tak dokonale, že si najednou přestali rozumět: Kdo chtěl cihlu, dostal maltu, kdo chtěl maltu, dostal bůhvíco. S takovou se ovšem nedá postavit ani kozí chlívek, natožpak největší věž na světě! Lidé se brzy rozutekli a věž zůstala už navždycky nedostavěná....“

Tečka příběhu – diskuse

Poslední aktivitou před závěrečnou reflexí a diskusí je diskuse nad tečkou příběhu Babylónská věž. Poté, co se lidé rozejdou, je v předloze ještě dovětek, který otevírá další téma. Cílem tedy je ho prodiskutovat. Časová dotace je 10 – 15 minut.

Nyní soubor s pedagogem prodiskutují závěrečný odstavec předlohy příběhu Babylónská věž. Zaměří se přitom na následující otázky: Jaké téma závěrečný odstavec otevírá? Čím by měl být příběh ukončen, jakou částí? Čím by měl být příběh uzavřen, aby fungoval jako samostatný divadelní útvar? Proč by to divadelně fungovalo a proč by to divadelně nefungovalo?

Závěrečný odstavec: „ ... *Kdopak ví, možná kdyby tu věž tehdy nestavěli jen z královského přinucení, ale sobě pro radost, dokončili by ji třeba i s jazykem na uzlík a stála by dodnes. A každý by si z nejvyššího okénka pod cínovou bání mohl nabrat modré z nebe rovnou do kapes.* “

Reflexe lekce a diskuse

Celou lekci věnovanou příběhu Babylónské věže uzavírá reflexe lekce a diskuse. Časový limit je 15 minut.

Závěrem lekce si soubor s pedagogem udělají reflexi celé lekce Babylónská věž. Při reflexi a následné diskusi se zaměří na tyto otázky: Čím lekce začínala? Jak se rozkrýval příběh dál? Co všechno si v rámci této lekce vyzkoušeli? Kterou metodou se jim nejlépe pracovalo? Šla by tato metoda využít v rámci celého příběhu? Je možná kombinace metod? Zajímá vás příběh Babylónské věže stále natolik, že byste na něm chtěli pracovat i v rámci inscenace?

6.2 Hledání rámce představení

Nyní přichází na řadu ta část, kdy by soubor mohl vnést do inscenace velkou část své autorské práce. Záměrem bylo, aby inscenaci netvořily pouze tři báje a pověsti, ale aby je zastřešoval rámec, který dá všechny tři příběhy do souvislostí, díky příběhu, který jim bude nadřazen. Rámec inscenace, na kterém jsem chtěla, aby se soubor z velké části podílel tak dá celému útvaru význam a pointu.

Začala bych proto opět brainstormingem, jako když jsem se nad rámcem zamýšlela při přípravě inscenačního procesu já sama. Hlavní otázkou proto je – Kdo by námi vybrané příběhy mohl vyprávět a proč by je vyprávěl? Někdo, kdo ve starověku žil, a zároveň by daná postava působila pro diváka zajímavě, poutavě a nově, ve smyslu, kdy tato postava není divadelně okoukaná (minimálně z mého pohledu), jako např. novináři, reportéři, detektivové apod. Návrhy, na kterých bychom se společně shodli, protože nám mají co nabídnout, bychom jednotlivě napsali na velký papír. V následujících lekcích bychom se pak jimi

hlouběji zabývali, a na papíry (později jakési koláže či myšlenkové mapy onoho návrhu) dopisovali rozvinuté nápady a informace, které bychom postupně dohledali (v knihách, časopisech a dalších publikacích či dokumentech, na internetu a skrze další jiné zdroje).

Určitě bych souboru navrhla i můj návrh, a to volbu postav písařů. Těm bychom pak věnovali rovněž několik lekcí, pro prozkoumání dané profese, zrodu písma, psacích technik apod. Níže uvádím ukázkou lekce, ve které znázorňuji, jak bychom tento návrh blíže studovali. Podobnými principy bychom pracovali i na ostatních návrzích souboru. Dále však budu v inscenačním procesu pokračovat s variantou, kdy soubor přijal můj návrh, tedy že rámec inscenace budou tvořit písaři (tři skupiny, které se mezi sebou předhánějí se svými příběhy). Důvodem je fakt, že nevím, jaké návrhy by soubor nabídl, a nevidím nijak přínosné odpovědi dedukovat, neboť dětská fantazie je mnohem pestřejší, než fantazie dospělého člověka.

Lekce – Písaři

Hra – sběr různého písma

Hru řadím na začátek lekce pro rozehrání. Během této aktivity sbírá soubor materiál pro další činnosti. Časový limit je 3 - 5 minut podle počtu účastníků.

Aktivita probíhá formou hry „Rybičky, rybičky, rybáři jedou“. Je vybrán jedinec, který má babu. Ten stojí na jedné straně třídy. Na druhé straně třídy stojí zbytek souboru. Baba má za úkol pochytnat co nejvíce lidí, kteří se k ní připojí a postupně nahánějí další. Baba a ostatní běží vždy na druhou stranu místnosti, než stáli při startu. Všichni, kromě baby, přitom mají za úkol po zemi sbírat lístečky. Hra je časově omezena. Po vypršení limitu získá zbylé lístečky ze země baba.

Diskuse v kruhu

Následuje prozkoumání sesbíraných lístečků z předchozí aktivity a s tím spojená diskuse. Časový limit je 5 – 10 minut.

Cílem tohoto diskusního kruhu je zjistit, k čemu sesbírané lístečky z předchozí aktivity odkazují. Při diskusi se bude soubor snažit nalézt odpovědi na následující otázky: Co je konkrétně na papírcích a co vám to asociuje? Dokážete znaky/písmo přiřadit k časovému období v dějinách lidstva? Které styly by mohly odkazovat ke starověku a proč?

Ukázka znaků písma¹⁰:



Obrázek 1: Egyptské hieroglyfy - obrázkové písmo

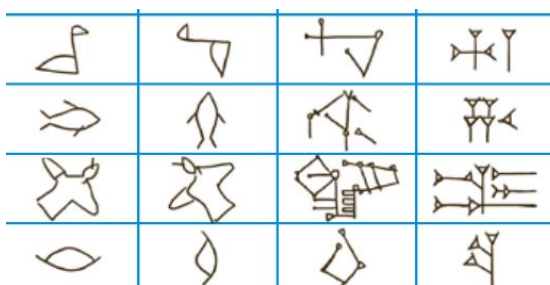


Obrázek 2: Japonské písmo hiragana - slabičné písmo



Obrázek 3: Řecká abeceda - hláskové písmo

¹⁰Zdroj: <https://www.etaktik.cz/UserFiles/Image/1586951520hravy-dejepis-6-ucebnice.pdf>



Obrázek 4: Mezopotámské písmo - vývoj od obrázkového po klínové

Puzzle ve skupinkách

Následující aktivita probíhá ve třech skupinách, jelikož jsou k dispozici tři obrázky. Časový limit je 5 – 10 minut.

Soubor se libovolně rozdělí do tří skupin. Každá skupina dostane k dispozici obrázek, který je rozstříhaný na kousky (puzzle). Jejich úkolem je obrázek složit dohromady a zkusit poznat, co se na obrázku nachází. Následuje diskuse nad obrázky. Poté pedagog souboru poskytne k obrázkům informace (viz kapitola 4.4 Rámec inscenace a návrh scénosledu – techniky psaní).

Na prvním obrázku je husí brko s pergamenem, na druhém kamenná deska a dlátko, na třetím stilus a dřevěná destička naplněna voskem.

Teleshopping - improvizace

Tato aktivita navazuje na seznámení se souboru s třemi vybranými technikami psaní. Skrze tuto aktivitu by měla vzniknout jasnější představa o předmětech, které jsou k psacím technikám zapotřebí. Časový limit je 10 – 20 minut.

Jednotlivci ze souboru si mohou postupně vyzkoušet roli moderátora teleshoppingu. Nabízenými předměty (imaginárními) je buď pergamen a husí brk, dlátko s kamennou deskou, nebo stilus s dřevěnou destičkou. Aktivita bude probíhat formou improvizace. Moderátor si k sobě může přizvat asistenta či asistentku. Zbytek souboru je v roli televizních diváků, kteří volají do studia a pokládají dotazy vztahující se k předmětům. V roli moderátora se nemusí vystřídat všichni členové souboru.

Kanceláře písařů – živé obrazy

Závěrečná aktivita probíhá formou improvizovaných živých obrazů. Časový limit je 5 – 10 minut.

Písaře si pracovně nazveme dle technik, kterými píší – Pergamenovci (husí brk a pergamen), Voskováci (stilus a dřevěné destičky vyplněné voskem) a Kamenovci (dlátko a kamenné desky). Členové souboru chodí po prostoru třídy svou běžnou chůzí. Pedagog posléze určí prostředí, ve kterém se soubor ocitne („kancelář“ Pergamenovců, Voskováků či Kamenovců). Jejich úkolem je utvořit živý obraz. Ten se vždy na krátkou chvíli (přibližně 1 až 3 minuty) rozzije. Cílem živých obrazů je zmapovat prostředí, ve kterém dané skupiny písařů píší.

Reflexe lekce a diskuse

Závěrem proběhne reflexe celé lekce a diskuse. Časový limit 15 minut.

Během reflexe a závěrečné diskuse by měl soubor rekapitulovat, co se všechno dozvěděl. Poté zda pro něj bylo písařské prostředí a písařské techniky zajímavé, nebo ne a proč.

6.3 Charakteristika skupin písařů

V návaznosti na předchozí kapitolu bych souboru určila následující:

Písaři	Technika	Příběh
Pergamenovci	Husím perem na pergamen	Babylónská věž
Voskováci	Stilusem do vosku v dřevěných destičkách	Midasovy uši
Kamenovci	Dlátkem do kamenných destiček	Íkarův pád

Tabulka 1: Písaři - techniky psaní - přidělené příběhy

Na základě této tabulky bychom společně diskutovali o tom, co daná technika psaní zřejmě obnáší, a tím pádem jaké vlastnosti či schopnosti by měli mít oni písaři. Potom bychom se zaměřili na spojení skupiny písařů a příběhů. Jednotlivci by samostatně zkusili sepsat, proč zrovna Pergamenovci vypráví příběh o Babylónské věži, a proč by ho nemohli vyprávět ostatní skupiny. Co je pro písaře na jejich příběhu nejzásadnější, a co naopak neradi ve spojitosti s příběhem přiznávají. Obdobně by tomu pak bylo u ostatních skupin a příběhů.

Tím bychom už nastolili charakter jednotlivých skupin, a zároveň určité vztahy vůči skupinám písařů.

Pro pokračování této práce zůstanu u svého návrhu charakteru písařů, viz kapitola 4.4 Rámec inscenace a návrh scénosledu, pouze ho doplním o informace níže, které si sama určuji, jelikož opět nemám podněty od souboru, které bych mohla použít, přesto je pro pokračování procesu potřebuji stanovit.

Pergamenovci

- Jejich příběh je pro ně hlavně o pílí a vzdělanosti místních obyvatel, kterou ostatní skupiny písařů nedokážou docenit,
- sympatizují s rozvojem jazyků (je pro ně symbolem vzdělanosti),
- neradi přiznávají, že vznik nových jazyků byl vlastně trestem boha Marduka,
- Pergamenovci naopak nevidí v ostatních příbězích logiku a připadají jim plytké.

Voskováci

- U svého příběhu vidí velký přínos v tom, že mohou nechat nahlédnout do soukromého života krále ostatním národům,
- nejvíce se jim líbí část, kdy se vše čeho se Midas dotkl, měnilo ve zlato, protože každý z Voskováků slyšel trochu jiné peprnější informace a rád je šíří dál, to samé platí o tom, co všechno vyzradilo lidem rákosí,
- neradi přiznávají, že je Midas vlastně smolař,
- u příběhů Pergamenovců a Kamenovců postrádají osobní, pro ně nejzajímavější, informace o hlavních hrdinech.

Kamenovci

- Ve svém příběhu vyzdvihují odvahu a akci, což by ostatní skupiny písařů nedokázaly docenit,
- nejvíce vyzdvihují tyto pasáže příběhu pro svou akci – Tálův pád ze skály, úprk Daidala a Íkara na ostrov Kréta, Íkarův pád do moře,
- neradi přiznávají, že Íkar mohl přežít, kdyby poslechl svého otce,
- u zbylých příběhů odsuzují hlavní hrdiny, protože se nechovají dostatečně mužně.

Protože stylizovaný pohyb by inscenaci posunul o laťku výše k tomu, aby byla pestřejší a kvalitnější, a soubor, ačkoliv začátečníků, byl pohybově dobře tvárný, pokračovala bych

ještě upevňováním charakterů skupin písařů přes pohyb. Dle knihy *Taneční příprava* je nutností pedagoga při taneční práci, což zahrnuje i obecně práci s pohybem, přihlídnout nejen k věku žáků, ale i k jejich tělesné vyspělosti, k stupni vnímavosti, hudebnosti a tanečnosti. Pohybové lekce musí být podloženy citlivým pozorováním jednotlivců i celé skupiny. Cílem pak určitě není preferování nápadů vyvolených talentovanějších žáků, ale každé poctivé úsilí (Jeřábková, 2004). To vše bych samozřejmě brala v potaz, a každý člen by mohl inscenaci dle mého názoru obohatit, aniž by zrovna v pohybu nějak extrémně vynikal. I to je proces, u kterého se jednotlivci vyvíjí svou vlastní cestou.

Níže uvádím návrh pohybové lekce, která by charakter písařů dotvořila a ozvláštnila.

Pohybová lekce

Hra – Písařská baba

Hru řadím na začátek lekce pro rozehrání, zaktivování se. Rovněž si při této hře soubor zrekapituluje již vytvořené skupiny písařů. Časový limit této aktivity je 5-10 minut.

Pedagog si s členy souboru domluví tři způsoby běhu (běh, kdy je babou písař Pergamenovec, kdy Kamenovec, kdy Voskovák). Společně určí nejvýraznější vlastnost daného písaře (např. Pergamenovec – precizní = rychlá chůze, co nejmenší kroky; Kamenovec – nemotora = dlouhé kroky až skoky; Voskovák – zbrklý = po pěti rychlých krocích musí vždy změnit směr chůze apod.). První zvolená baba si může sama vybrat druh písaře, jehož typickým pohybem bude chytat ostatní hráče. Když se baba někoho dotkne, předá mu tím babu a zvolá libovolně jednu z možností „Pergamenovec, Kamenovec, Voskovák“. Tím určí nové babě, jakým pohybem bude dotyčný ostatní chytat.

Technické cvičení –Psací zrcadla

Toto technické cvičení slouží k rozvoji pohybu prstů, dlaní, celých rukou, a zároveň k rozvoji vnímání pohybu a jeho zrcadlení, soustředění se na detail. Časový limit této aktivity je 10-15 minut.

Jednotlivci jsou rozestaveni stojmo libovolně po prostoru. Poté si očním kontaktem vyberou svou dvojici a určí si, kdo z dvojice bude „A“ a kdo „1“. Technické cvičení provádí všichni najednou. „A“ ve dvojici se stává písařem. „1“ ve dvojici se stává jeho zrcadlem. Písař píše příběh (nemusí jít o konkrétní příběh písmeno za písmenem či slovo po slovu, jde spíše o imaginaci děje – akční část, pomalá část, písaři mohou i ilustrovat atd.).

Písař může psát jedním prstem, všemi prsty, celou dlaní nebo celou rukou, případně i oběma rukama zároveň. Úkolem zrcadla je kopírovat pohyb písaře do nejmenších detailů. Jakmile písař dopíše svůj příběh, vymění si role a úlohy. Po této aktivitě si dvojice vzájemně sdílí své příběhy a pocity, jak z funkce písaře, tak z funkce zrcadla.

Pohybová improvizace – Psaní příběhu

Tato pohybová improvizace je určitým způsobem relaxačním cvičením, kdy se členové souboru nechají vést tělem s počátečním impulzem (imaginace písaře – charakter, technika psaní). Časový limit této aktivity je 30 minut. Podle naladění skupiny v dané hodině je možné provádět i déle.

Jednotlivci jsou rozestaveni libovolně po prostoru. Pohybovou improvizaci provádí všichni najednou, každý samostatně. Zadáním je vybrat si jednoho z písařů (Pergamenovec, Kamenovec, Voskovák) a prozkoumávat jeho styl psaní. Každý by měl mít stále na paměti charakter a techniku psaní jednotlivých písařů, což by je mělo inspirovat k různorodému pohybu. Každý písař píše imaginárním prostředkem příběh. Píše sice prostředkem, který drží v ruce, ale ovlivňují tím pohyb celého těla. Písař nemusí mít v hlavě konkrétní příběh, který píše (tj. slovo od slova). Jde spíše o to, vybavovat si např. o jakém prostředí či postavě zrovna píše, o jaké náladě, a to ovlivní způsob pohybu. Píše po celém prostoru. Improvizace probíhá za podpory reprodukováné instrumentální hudby. V průběhu improvizace mohou změnit výběr písaře a začít s novým prozkoumáváním. Po této aktivitě následuje společná reflexe a diskuse.

Kritický rozbor rizik

Hra

U zmíněné hry je možné riziko, že se členové nebudou v zápalu hry soustředit na preciznost pohybu, nebo ho mohou poplést a pohybovat se nesprávným pohybem (pohybem jiného písaře, než mu byl přidělen). Z počátku je možné být benevolentní, ale později by bylo vhodné zařadit do hry pravidlo v podobě „trestu“ – kdo poplete přiřazení pohybu k danému písaři, nebo nebude pohyb dělat v plném rozsahu svých možností, tak vypadává ze hry či zkamení. U varianty se zkameněním je pak možné vymyslet možnost opětovného oživení. Např. dotyčná baba, která popletla pohyb, zkamení a určí se nová baba. Při akci nové baby pak mohou dva členové zkamenělého zachránit tím, že se mu v jednu chvíli pohybem prstu imaginárně podepíší svým křestním jménem na záda/ruku/nohu.

Technické cvičení

U zmíněného technického cvičení hrozí riziko, že si budou členové dělat „naschvály“, např. v rychlé změně tempa psaní. Je tak vhodné, aby pedagog soubor během aktivity lehce vedl, korigoval a připomínal, k čemu cvičení slouží apod.

Pohybová improvizace

Vzhledem k věku členů souboru je možné, že improvizaci nevydrží vykonávat příliš dlouho (nesoustředění se apod.). Je proto vhodné soubor podporovat a čas aktivity přizpůsobit aktuálnímu naladění skupiny. Dalším rizikem jsou libovolné změny písáře. Ty by mohly vést k tomu, že dotyčný zkoumání odbude. Proto by pedagog případně mohl upravit zadání a korigovat, kdy změna proběhne, a to buď pro jednotlivce, nebo celou skupinu. Dále je možné, že budou jedinci kopírovat pohyby ostatních. Pak je tu možnost improvizovat se zavřenýma očima, nebo v prostoru, který je omezen pouze pro jejich pohyb (tzn. každý má svůj koutek).

V návaznosti na reflexi a diskusi po pohybové improvizaci, bychom společně hledali pohybové podobnosti, které u jednotlivců při předchozích aktivitách vplynuly u jednotlivých skupin písářů. Pokud bychom žádné shody ve skupině nenašli, společně bychom určili minimálně dva typické pohyby pro danou skupinu písářů, a to pohyb rukou (při psaní, při artikulaci) a chůzi. Cílem by bylo, aby byly pohyby co nejvíce přirozené, a co nejméně robotické.

Po odlišení Pergamenovců, Voskováků a Kamenovců charakterem a pohybem, bychom se následně zaměřili na odlišení kostýmy. Protože bude soubor v rámci inscenace z rolí písářů vystupovat a zase do nich zpět vstupovat, bylo by důležité, aby bylo odlišení co nejjednodušší, a přitom funkční. Jako nejfunkčnější řešení, které by nenabourávalo představu starověkého období, mě napadlo využití jednobarevné látky, ideálně úzkého pruhu (jakési šerpy), tedy viditelný znak přes hrud'. Tento doplněk by se lišil buď barvou, anebo symbolem (např. písmeno – P = Pergamenovec, V = Voskovák, K = Kamenovec, nebo obrázek, který odkazuje ke stylu psaní – Pergamenovci – husí brk, Voskováci – stilus, Kamenovci – dlátko). Vyzkoušet je možné všechny možnosti, přičemž konečná volba by závisela na funkčnosti v rámci celé scénografie s důrazem na působení kostýmu na jevišti.

6.4 Charakteristika jednotlivých písarů

Písari by byli rozděleni do tří odlišných skupin, na základě příběhu, který by vyprávěli a techniky, kterou by psali. Aby byly jednotlivé postavy plastičtější, inspirovali bychom se aktivitou, kdy soubor vymýšlel svého vlastního boha či bohyni (viz kapitola 5.1 Seznámení s obdobím starověku). Tím, že si každý svého písáře vytvoří, získá postava osobitý vtip a členové souboru tak opět podpoří svůj vlastní přínos pro inscenaci. Jediná omezení, která by členové při své tvorbě měli, jsou následující:

- 1) Písář/písarka patří do jedné z těchto skupin – Pergamenovci, Voskováci, Kamenovci (zařazení by mělo částečně ovlivnit charakter postavy),
- 2) jméno písáře/písarky končí na – es, us, ar, os, ea, oa (odkaz ke starověkým jménům).

Výsledné návrhy postav bych pak ladila, aby odpovídaly našemu inscenačnímu konceptu, ale v nejvyšší možné míře bych se snažila zachovat myšlenku tvůrce.

Jak zmiňuji v kapitole 4.4 Rámec inscenace a návrh scénosledu, soubor by byl rozdělen do menších pracovních skupinek, tzn. do skupiny Pergamenovci, Voskováci, nebo Kamenovci. V této části procesu by bylo potřeba už členům souboru skupinu určit. Skladba pracovních skupin by měla být, co se osobnostních typů týče, různorodá, tj. kontrast dominance a submisivity, aktivity a pasivity, extrovertnost a introvertnost. Pokud by byla skupinka složena jen z dominantních jedinců, mohlo by často docházet ke konfliktu, a naopak skupinka submisivních, pasivních a introvertních členů by byla pravděpodobně málo produktivní. Proto chci skupinky sestavit tak, aby v každé z nich byl tzv. „tahoun“, který bude plnit funkci vedoucího týmu (Machková, 2015). V případě tohoto souboru bych jako tahouny zvolila Moniku, Kristýnu a Noru. Moniku a Kristýnu z toho důvodu, že jsou velmi kreativní, dokážou naslouchat týmu a tým naopak dá na jejich názor či radu. Noru bych pak zvolila proto, aby získala významnou funkci, která by jí mohla pomoci v jejím rozvoji skrze získání nových zkušeností a vypořádání se s mírou zodpovědnosti, kterou vedoucí pozice přináší. Tito tahouni by si pak svůj tým náhodně losovali. Členů souboru je deset, tím pádem vzniknou dvě skupinky po třech a jedna o čtyřech lidech. Vzhledem k tomu, že byla Denisa na výuce často nepřítomna, by bylo dost možné, že by nakonec zůstaly tři trojčlenné skupiny. V případě, že by tomu tak nebylo, by nebyl stejně tento drobný nepoměr tak důležitý.

6.5 Scénografická koncepce inscenace

Jedná se o první inscenaci tohoto souboru, a tak bych chtěla, aby byla scénografie co možná nejjednodušší, ale přitom funkční. Předpokládaná představení by byla situována především do škol, protože cílovou skupinou diváků, by byly vrstevníci našeho souboru. Ne každá škola má svůj divadelní sál, a tak bychom počítali s tím, že by se představení povětšinou konala ve třídách nebo menších tělocvičnách a gymnastických sálech. Naše výuka probíhala v klasické školní třídě, a tak by byl soubor primárně připraven na tuto variantu.

Kromě možnosti zapůjčení přenosného rádia s CD přehrávačem a třemi reflektory na stojanu s barevnými filtry, jsme neměli ve škole k dispozici takřka nic. Ale i s málem bychom byli bezpochyby schopni vytvořit kvalitní inscenaci.

Jevištní uspořádání bych zanechala v klasické podobě jeviště - hlediště. Pro volbu arény a jiných variant nebyl soubor ještě natolik herecky zkušený. Navíc myšlenka inscenace by tato volba vyhovovala.

Scénu bychom zachovali co „nejčistší“, tedy maximálně židle či jednobarevné polštáře na sezení. Ty by se využívaly svou běžnou funkcí v částech, kdy by byli herci písaři. V částech, kdy se vypráví starověké příběhy, by bylo možné židle nebo polštáře využít jinými způsoby jako zástupné rekvizity, nebo by se ze scény úplně odstranily.

Rekvizit by bylo menší množství a využívaly by se v průběhu celé inscenaci. Zvolila bych materiál karton – kartonové destičky (pergamen pro Pergamenovce, různé cedule, loutky), menší kartonové krabice (dřevěné destičky pro Voskováky) a větší kartonové krabice (kamenné desky pro Kamenovce). Využití těchto rekvizit by bylo díky své jednoduchosti velmi flexibilní, a zároveň by se tak dalo pracovat s imaginací diváka i herce, a určitou symbolikou.

Podobu kostýmů jsem už naznačovala v kapitole 6.3 Charakteristika skupin písařů. Kostýmy obecně by byly jednobarevné (bílá, béžová, nebo světle žlutá) a střihem by odkazovaly ke starověkému oděvu ve formě tuniky či togy¹¹. Dále by se pracovalo s drobnými odlišujícími znaky. U skupin písařů by znakem byly úzké látky připomínající šerpy. Každá skupina by na nich měla svůj symbol či písmeno, aby bylo jasné,

¹¹Přibližná ilustrace: <http://www.skolatextilu.cz/abc/heslo.php?nr=1119>

do které skupiny jednotliví písaři patří. V rámci příběhů, které písaři vypráví, by se stále pracovalo s drobnými znaky (např. bohové – zlatá čelenka, králové – koruna, holič – rukavice atd.).

Se světly bych pracovala v určité základní formě, ale určitě bych je využila, aby soubor získal zkušenosti i v této oblasti. Na úvod by se rozsvítla typicky celá scéna a na závěr zase zhasla. Pro jednotlivé příběhy by však bylo možné využít jemný barevný podkres světel (např. oranžový). V situacích, kdy se na scéně objeví bůh, je možné využít bodových světel. Využití světel by inscenaci doplňovalo, ale nebylo by pro ni tak zásadní.

Inscenace je postavena i na pohybové stylizaci. V úvodu i závěru by byla autorská píseň společně s choreografií, a proto by se využívala reprodukováná hudba. Ta by byla pouze instrumentálním podkresem a soubor by s její podporou živě zpíval. Věřím, že právě hudba, by podtrhla hravost inscenace.

6.6 Vznik scénáře

Neboť byl tento soubor složen ze začátečníků, pracovala bych s nimi na tvorbě scénáře tak, aby jejich podílení se na scénáři bylo spíše nevědomé. To znamená, že bych zaznamenávala jejich práci (monology či dialogy etud, improvizované etudy apod.) a tvořila z ní postupně pracovní scénář (lépe totiž u dětského divadla většinou fungují inscenace, které jsou sledem krátkých zafixovaných improvizací). Ten bych vytvářela paralelně s inscenačním procesem, a to od chvíle, kdybychom se souborem začali pracovat na vybraných bájích a pověstech odlišnými metodami. Inscenace by se opírala o předlohu při třech příbězích, ale jinak by se jednalo o autorskou tvorbu. Vybírala bych proto pečlivě, co se v dané situaci pro sdělení musí záměrně říct a stát (motivy a dějová fakta). Po sběru materiálu bych pak vytvořila konečný scénář. Jednalo by se ale spíše o „konečný scénář“, který bychom v návaznosti na zkušenosti s odehranými představeními mohli stále vylepšovat a zpřesňovat (škrtat či přepisovat, přeorganizovat apod.). Divadelní praxe bývá totiž nejúčinnější formou poznání a pochopení zákonitostí divadla (Palarčíková, 2011).

Protože scénář reálně nezačal vznikat, příkládám v příloze alespoň návrh, který umožňuje nahlédnout k teoretickému finálnímu vyplynutí z inscenačního procesu (Příloha 3).

6.7 Tvarování inscenace

Účelem tvarování inscenace je nashromážděný materiál z improvizací přetvořit s vědomím, že vše, co bude na jevišti později použito, nese význam, který by měl odpovídat zamýšlenému sdělení. Tvarují se jednotlivé situace, ale i inscenace jako celek. Tvarování můžeme rozdělit do dvou fází. První fáze „modeluje“ jednotlivé situace, díky nimž získáme představu o celku inscenace. Druhá fáze je „pilování“, tzn. zpřesňování jednotlivých akcí, vnímání práce s prostorem a temporytmem inscenace. Za ohromně důležité přitom považuji, aby byl soubor stále partnerem pedagoga, nikoliv aby soubor pouze vykonával režijní pokyny pedagoga, přičemž nezáleží na předchozích zkušenostech souboru – vše je o kreativitě a procesu (Palarčíková, 2011).

Během tvarování inscenace mohou nastat nejrůznější komplikace. Tou poměrně zásadní mohou být změny v souboru (např. odchod člena ze souboru, sporadická docházka na divadelní zkoušky, nemoc atd.). Pedagog by měl být na tyto možné zásahy připraven, a mít nachystaná „záchranná“ řešení. Vhodné je těmto situacím předcházet (komunikací se souborem, sdělování o důležitosti každého člena v inscenaci apod.), ovšem nemůžeme vše ovlivnit předem.

Z vlastních zkušeností mohu říci, že není na škodu jít s inscenací před diváka, ačkoliv víte, že je na inscenaci ještě nějaká práce, jelikož ladit a zpřesňovat se dá do nekonečna. Reakce diváků a jejich zpětná vazba je pro inscenaci a její tvůrce velkým přínosem. Ještě větším přínosem je možnost ověřit si (například přehráním inscenace více různým divákům), zda byly dané pasáže opravdu např. nesrozumitelné, nebo byly nesrozumitelné jen pro ono konkrétní publikum. Dalším přínosem je bezpochyby zpětná vazba od odborníků na dětských a studentských divadelních přehlídkách. Děti se díky ní učí přijímat kritiku a pozitivně ji využívat v další práci. Tvarování je dlouhodobý proměnlivý proces. V dětském divadle ani není možné zafixovat tvar jednou provždy, a to hned z několika důvodů. Tím nejstěžejnějším je, že se děti neustále vyvíjejí, a proto je nutné jednotlivé situace a dílčí momenty aktualizovat a rozvíjet (Palarčíková, 2011).

I s tvarováním inscenace je nutné získávat zkušenosti, jak pro pedagoga, tak pro soubor. Přijímat reakce na akci. Prvotní tvarování lze považovat za ukončené v době premiéry, ale následné tvarování může pokračovat až do derniéry.

7 Reflexe inscenačního procesu

Při běžném průběhu inscenačního procesu bych v rámci jeho celého shrnutí požádala členy souboru o reflexi formou zodpovězení těchto otázek:

- 1) Jak hodnotíte vývoj inscenace, od počáteční tvorby až po dnešní premiéru inscenace?
- 2) Co vám práce na inscenaci dala, a co naopak vzala?
- 3) Jak hodnotíte inscenační práci s předlohou Hany Doskočilové *Diogenés v sudu*?
- 4) Změnil se díky této inscenaci váš pohled na starověké báje a pověsti?
- 5) Jak hodnotíte svou proměnu při vašich počátečních zkušenostech s divadlem oproti aktuálnímu stavu po premiéře?

Bohužel jsem však tyto otázky položit nemohla. Tento inscenační proces, především tedy jeho druhá nerealizovaná část, byla spíše teoretickým návrhem, který nebylo možné ověřit praxí. Ve spolupráci se souborem by byl inscenační proces jistě mnohem plastičtější, barvitější a hlubší, a to díky neomezené dětské fantazii, energii a pohledu na svět. Základem pro inscenační práci s dětským souborem je, jak již bylo několikrát zmíněno, spolupráce v partnerském vztahu pedagog a soubor. Přesto tato práce směřovala dle záměru k dramatizaci starověkých bájí a pověstí skrze aktivity, které by měly napomáhat ke splnění inscenačních cílů.

Závěr

Cílem této práce byla dramatinace starověkých bájí a pověstí se začínající skupinou dětí mladšího školního věku. Kvůli pandemii covid-19 ovšem nebylo možné inscenační proces, podle původního plánu, dokončit. Práce tak popisuje přípravný a z části zrealizovaný tvůrčí proces, ale její větší část je tvořena teoretickým pokračováním inscenačního procesu. Inscenace tak reálně nevznikla a rovněž neměla možnost být kdekoli prezentována. Nelze proto fakticky zhodnotit její přínos, ani splnění stanovených cílů, jak osobnostních a sociálních, tak divadelních.

Přesto práce mapuje inscenační proces od prvotní myšlenky tématu přes analýzu předlohy, tvorbu scénosledu či rámce inscenace, až k návrhu scénáře. Skrze tuto zkušenost, kdy mi nemohl být soubor po celou dobu inscenačního procesu partnerem, jsem si o to více uvědomila, jak jedno bez druhého nefunguje v plném rozsahu možností.

Téma této bakalářské práce zpětně stále hodnotím jako bohaté, nevyčerpané a s velkým potenciálem. Starověké báje a pověsti nesou mnoho témat – od všedních témat lidských vlastností, jakými je chamtivost, zvědavost nebo nespokojenost, přes neobvyklá hrdinství, až k fatálním tématům jako je například smrt. Není tak příliš překvapivé, že bych ráda tento potenciál dále zužitkovala, a proto vím, že ze zkušeností a informací, které jsem díky této práci se starověkými bájemi a pověstmi nabyla, budu ve své pedagogické činnosti v oboru dramatické výchovy nadále čerpat.

Použité zdroje

Primární literatura

DOSKOČILOVÁ, Hana. *Diogenés v sudu: a dalších dvacet známých příběhů z doby dávné a nejdávnější*. Druhé vydání. Praha: Albatros, 1987. ISBN 13-819-87.

Sekundární literatura

1. JEŘÁBKOVÁ, Jarmila, 2004. *Taneční příprava*. Praha: NIPOS-Artama. ISBN 80-7068-181-0.
2. MACHKOVÁ, Eva, 2015. *Metodika dramatické výchovy: zásobník dramatických her a improvizací*. 13. vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu. ISBN 978-80-7068-298-2.
3. MARUŠÁK, Radek, Olga KRÁLOVÁ a Veronika RODRIGUEZOVÁ, 2008. *Dramatická výchova v kurikulu současné školy: využití metod a technik*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-472-4.
4. MARUŠÁK, Radek, 2010. *Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. V Praze: Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-172-8.
5. PALARČÍKOVÁ, Alena, 2011. *Tygr v oku, aneb, O tvorbě inscenace s dětmi a mládeží*. Vyd. 2., upr. Praha: NIPOS. ISBN 978-80-7068-005-6.
6. PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER, 2014. *Psychologie dítěte*. Přeložila Eva VYSKOČILOVÁ. Praha: Portál. Klasici. ISBN 978-80-2620-691-0.
7. VÁGNEROVÁ, Marie, 2012. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. přeprac. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-2462-153-1.
8. WAY, Brian, 2014. *Rozvoj osobnosti dramatickou hrou*. 2., rev. a aktualiz. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramatiku. ISBN 978-80-9039-014-0.

Internetové zdroje

1. Odolena Voda: základní informace [online]. [cit. 2021-10-25]. Dostupné z: <https://www.odolnavoda.cz/zakladni-informace/d-4627>

2. MŠ Odolena Voda: základní informace [online]. [cit. 2021-10-25]. Dostupné z:
<https://www.msov.cz/index.php?page=56>
3. ZŠ Odolena Voda: základní informace [online]. [cit. 2021-10-25]. Dostupné z:
<https://www.zsodolenavoda.cz/index.php?type=Post&id=834&ids=828>

Používané zkratky

- ZŠ základní škola
ZUŠ základní umělecká škola
OV Odolena Voda

Seznam tabulek

Tabulka 1: Písaři - techniky psaní - přidělené příběhy	41
--	----

Seznam obrázků

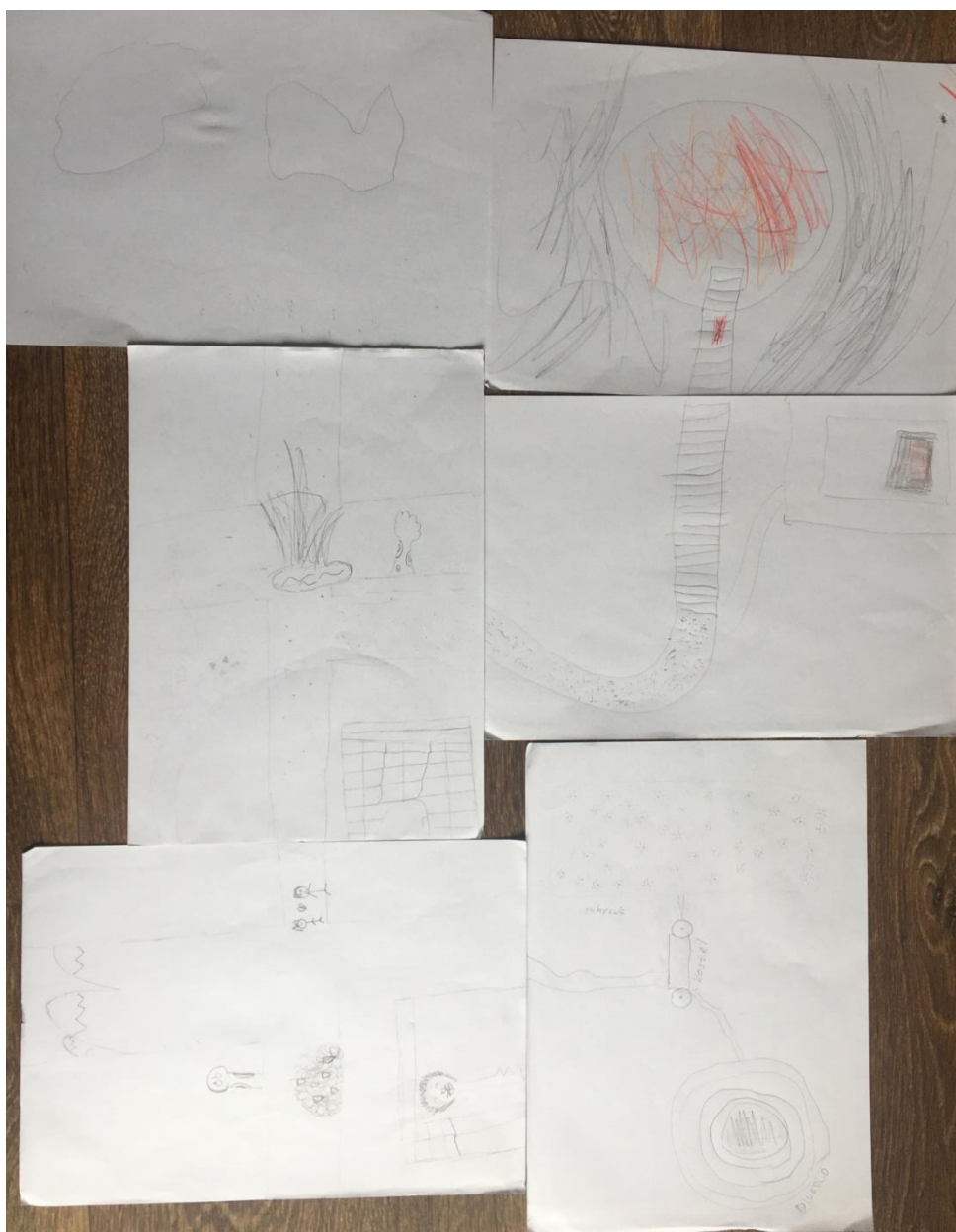
Obrázek 1: Egypťské hieroglyfy - obrázkové písmo	39
Obrázek 2: Japonské písmo hiragana - slabičné písmo	39
Obrázek 3: Řecká abeceda - hláskové písmo	39
Obrázek 4: Mezopotámské písmo - vývoj od obrázkového po klínové	40

Seznam příloh

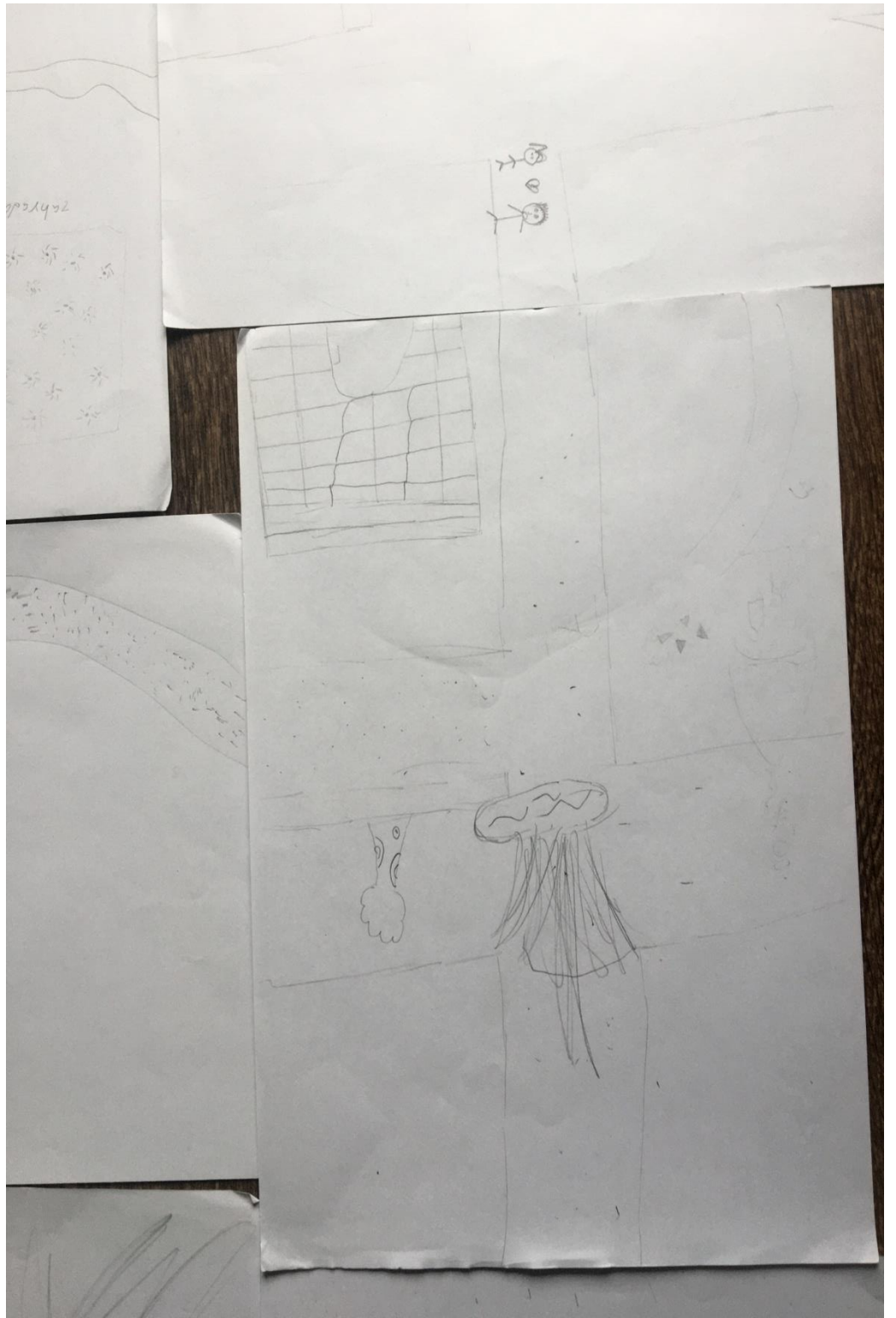
Příloha 1: Starověké město	II
Příloha 2: Bohové	VI
Příloha 3: Babylónská věž – předloha	XVI
Příloha 4: Midasovy uši – předloha.....	XVIII
Příloha 5: Íkarův pád – předloha	XXI
Příloha 6: Scénář	XXIV

Přílohy

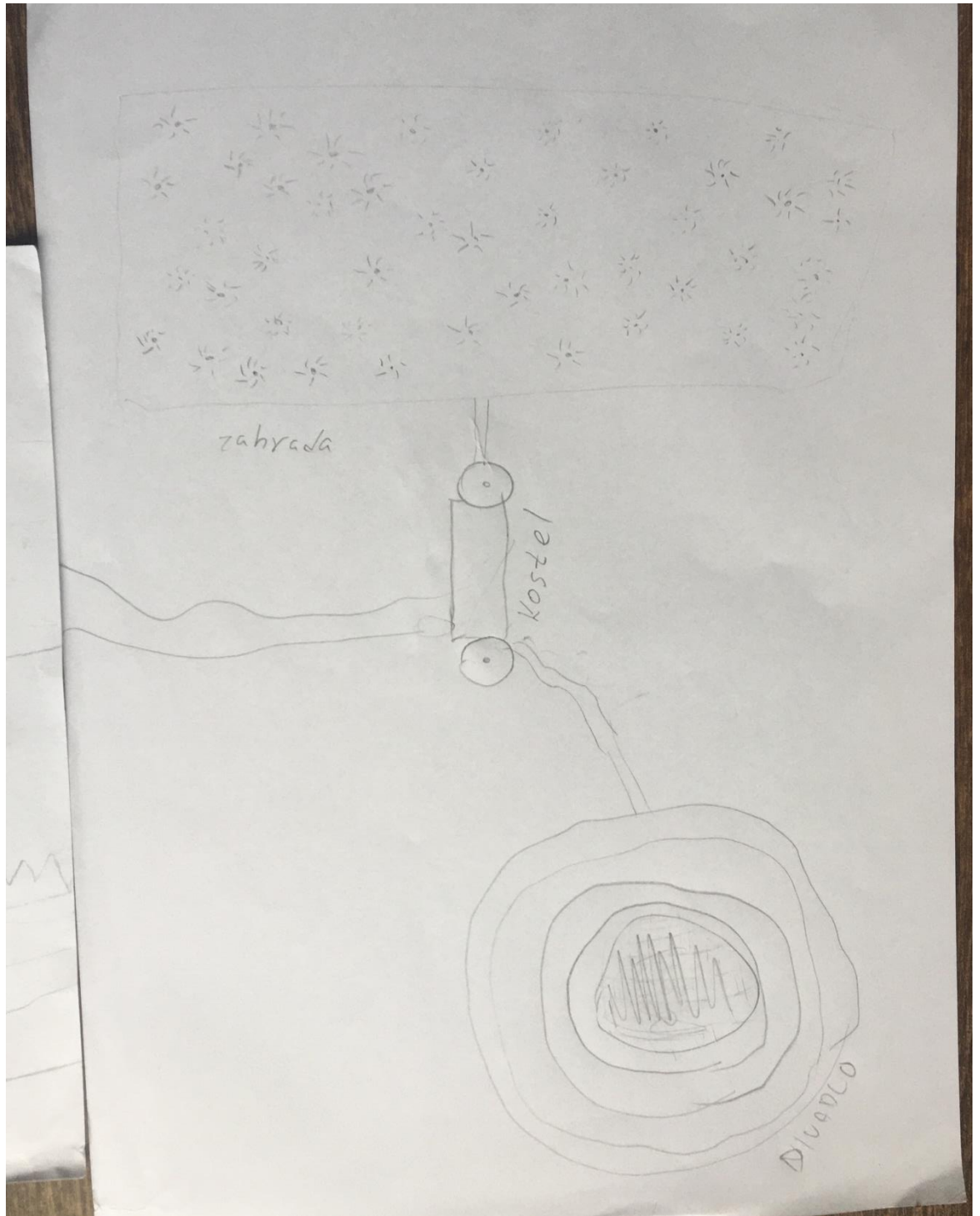
Příloha 1: Starověké město



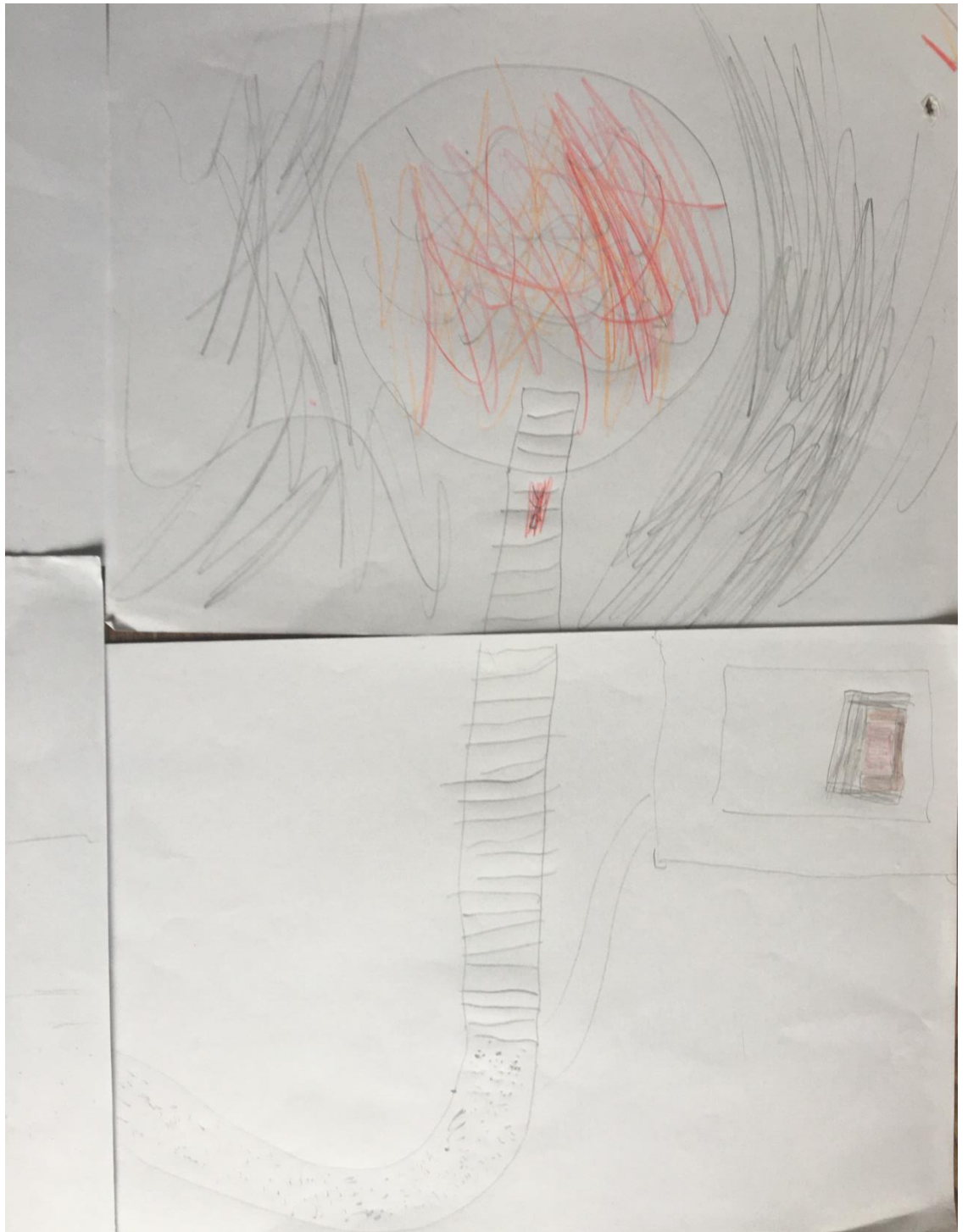
(starověké město celek)



(náměstí)

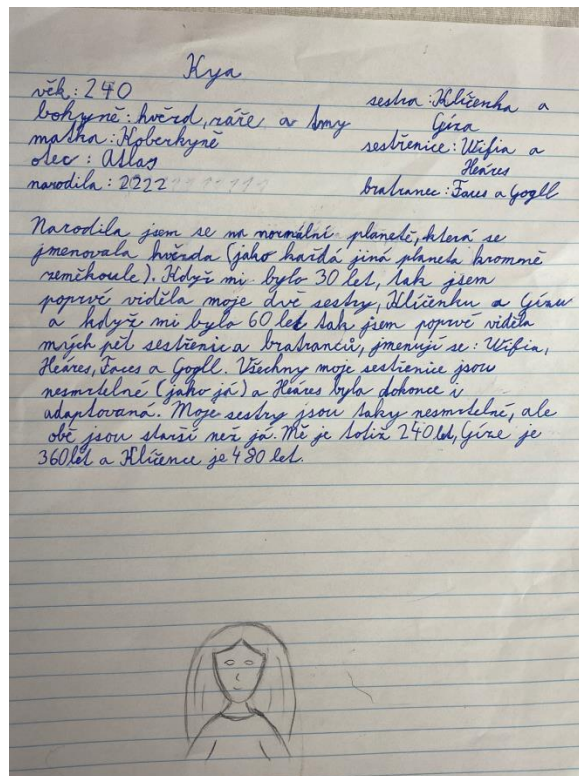


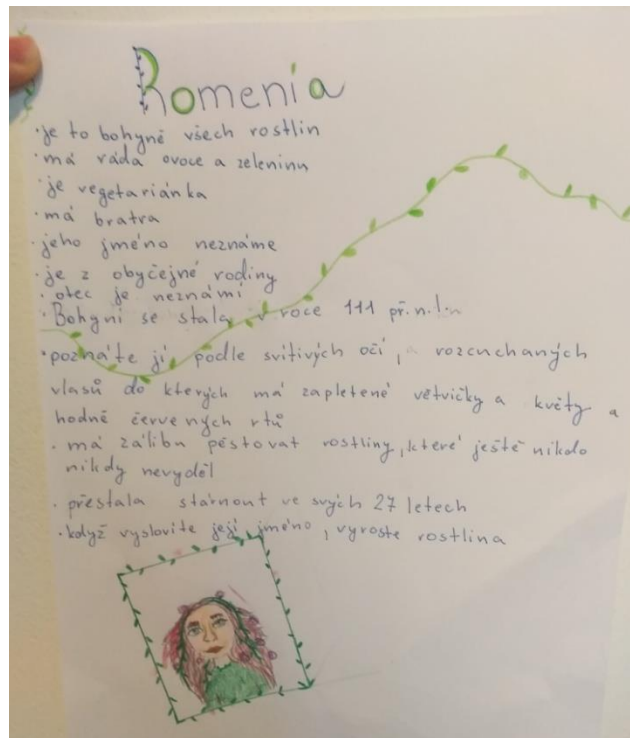
(kulturní část)

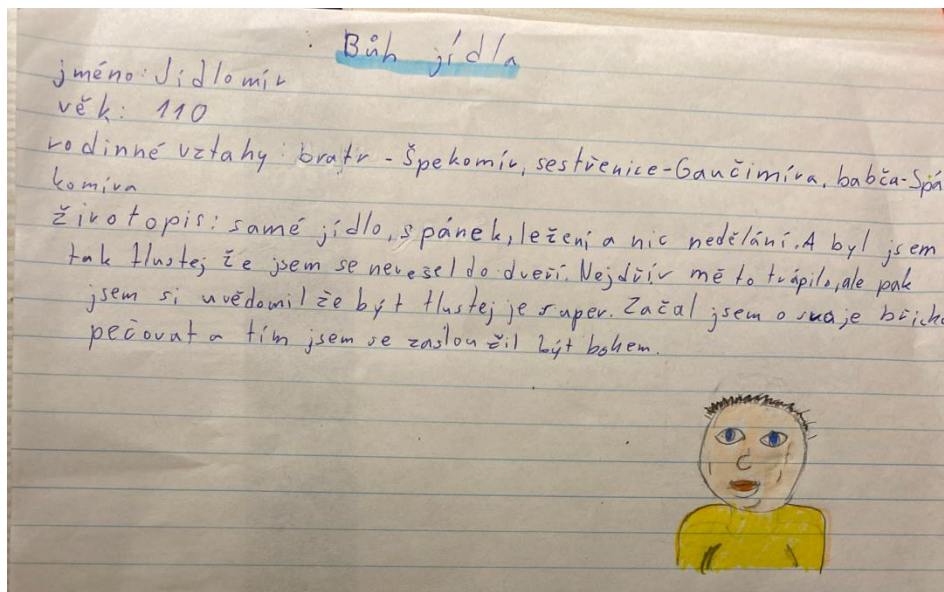


(náboženská část)

Příloha 2: Bohové








Jméno: Sandy
Bohyně pláží, písku, moří a slunce
Rodna: sestra Sindy, rodiče zemřeli
Věk: 666 let

Vypadá jako elf který má na čele slunce,
a pod pravým okem tři malé kroužky. Má dlouhé hnědé
vlasy a modré konce vlasů. Na vrše má modrou
hvězdu. Je to dvojče bohyně Sindy. Vládne písku, pláži, mořím a slunci,
takže kdyby neexistoval jiný bůh slunce, tak by náš slunce
všechny spálilo, protože by ho nikdo neovládal. Nebo by vyschla
všechna moře, protože by se vysušila. Má ráda léto. Nezná mí
rodiče asi zemřeli.



Bůh špeků

Jméno: Špekomír

Věk: 195

Rodinné vztahy: Bratr: Dídlo, sestra: Goučimíra, babča: Spánková

Životopis: Pořád jsem jen jedl, spal, ležel, a seděl. Mezitím mi narostl, tak velký špek.

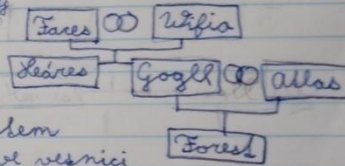
Chvilí jsem s tím bojoval a snažil špek shodit, ale po chvíli jsem si začal špeka užívat a nechal jsem se stát bohem. Můj špek mi never, a pomáhám lidem s velkým špekem.



Gogll

věk: 310 (nasmítknost)
 bůh: je to bůh vševědouci neboli bůh
 Google (kto schopnost sdílel po otcí)

Narodil se v severní Floridě 10 let
 před jeho sestrou Kláves. Po svém otcí
 Faces, sdílel schopnost vševědouci. Také
 je bůh Google a na všechno zná
 odpověď. Narodil od jeho sestry
 lidem na jejich odpovědi odpo-
 vida. Svou rodinu navštěvuje
 jen jednou za rok. Je svou
 manželkou Atlas a synem Forestem
 žije v malé chatce na kopci ve vesnici
 Radiátor, a nedávno nazývá se je bůh.



Faces - manžel Utifie, bůh Facebooku, otec Goglla a
 Klaves = 660 let

Utifie - manželka Facese, bohyně Utifi, matka Goglla a
 Klaves = 617 let

Gogll - syn Facese a Utifie, bůh Google, manžel
 Atlas, bratr Klaves = 310 let

Klaves - dcera Facese a Utifie, bohyně měsíců, temnoty
 vků a Wikipedie, sestra Goglla = 300 let

Atlas - manželka Goglla, bohyně slávy, matka
 Foresta = 285 let

Forest - syn Goglla a Atlas, bůh přírody = 15 let




Poké nas

- rok = 1884

- rodné jméno

Poké nas
|
Vajíčko
|
Arceus
↑
všichni pokémoni

- životopis: pod Poké nas byl začátkem rodu pokémonů, stvořil Arceuse, legendárního pokémona, který vytvořil celý vesmír a všechny pokémony v něm, všechnu přírodu a všechny pokémony





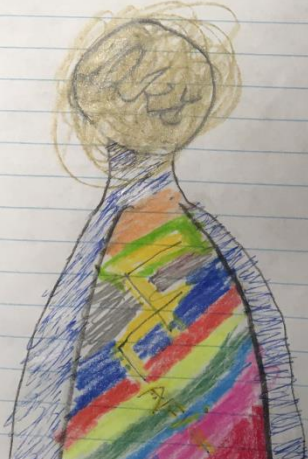
Wa fiikope p

- podnikání a přez, chudí ~~PAPI~~
- narodil se zlé, hojně všeho druhů. Hovoril lidi jako
- ostrky, tydelava ^{na seřnu} ~~komodistroes~~
- 48000
- Pálkov

Covakod JA + ITITITKOLICKA
napudálhosé

PEPOKITa.W ROBOBOT
PAPUCHOS

- Po složení před začal podnikat. Líky velkemu
 salentu hned ovlad svet. Ale protože Bohu jsou
 dva rody tak se mezi námi začala válka.
 Zpova jsme pokračovali, ale po tom co měl brat
 konecne vyorganizoval vid COVID 19, tak jsme vykráli
 a získali jsme sáhosé bohabedince jsme to
 protokolali za sekundu. Bohabstvi bylo sloz jen 130.




Heiðes

Je bohyně: vlků, měsíce, semeny a wikipedia
vík: 300

rodina:

táta - Faces

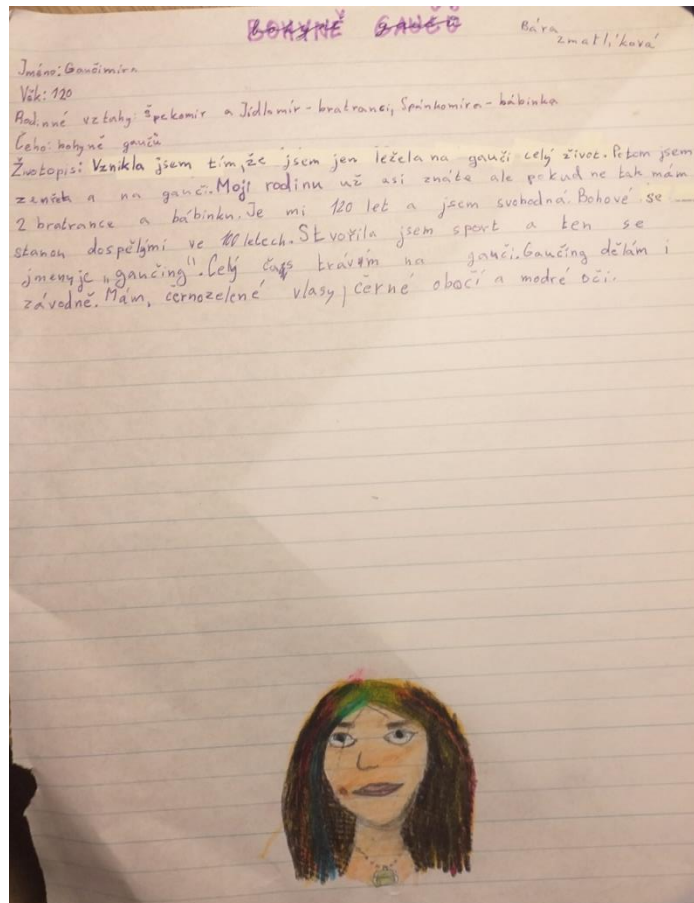
máma - Wifin

bratr - Google

životosp: dříví

Narodila se v Severní Karolíně. Když jí bylo 150, porazila s Facesovou armádou ledové obry a vzala jim měščí smrti. Má očocímého velkého černého vlka. Jednou se pokusila svchnout svíto oko Faces ve vězení a byla za to 30 let ve vyhnanství. Je nesmrtelná. V loži jí zamrzá ústa obličej. V poslední době se často snaží ovládnout různé země nebo planety. Pokaždé neúspěšně.





Příloha 3: Babylónská věž – předloha

17/ BABYLÓNSKÁ VĚŽ

Jsou příběhy staré a ještě starší. Ten o babylónské věži se udál mnohem a mnohem dřív, než si kdo z nás umí vůbec představit.

Země se prý tenkrát podobala bochníku chleba, který pluje na nekonečných vodách oceánu, a vysoko nad ní se klenula cínová báň se Sluncem, Měsícem a spoustou hvězd . . . Aspoň to tvrdili lidé v Mezopotámii a v Mezopotámii byli tou dobou lidé ze všech nejmoudřejší. Zatímco mnohde jinde se ještě bydlelo v jeskyních a lovci utloukali medvěda kamennou sekyrkou, Mezopotamští už dokázali zavlažit poušť a proměnit ji v pole a kvetoucí zahrady, uměli počítat, vyznali se ve hvězdách a zavedli první kalendář.

A taky vybudovali veliké město a nazvali je Babylón. Domy, paláce a chrámy města Babylónu byly krásné, radost pohledět, ale králi Naboplassarovi to pořád nestačilo. Přál si žít vysoko, výš než kdokoli z lidí, až někde pod cínovou bání nebeskou jako sám babylónský bůh Marduk. Aby s ním často mohl rozmlouvat, aby měl jako on hvězdy na dosah a rozhled po celém světě. Jak to však udělat, když krajina, kam oko dohlédlo, byla ta nejrovnější rovina? Král Naboplassar dostal nápad, že si dá postavit věž. Vysokou věž až do nebe.



Svolal na tu práci lidi z široka daleka, kdo nešel po dobrém, musel jít po zlém, a babylónská věž rostla jako z vody. Den ze dne byla vyšší a vyšší a král Naboplasar byl den ze dne pyšnější a pyšnější.

Až se to znelíbilo i samotnému babylónskému bohu Mardukovi.

„Žádná lidská pýcha nesmí sahat až do nebe!“ řekl přísně.

A všem na stavbě popletl jazyky tak dokonale, že si na jednu přestali rozumět: Kdo chtěl cihlu, dostal maltu, kdo chtěl maltu, dostal bůhvíco. S takovou se ovšem nedá postavit ani kozí chlívěk, natožpak nejvyšší věž na světě! Lidé se brzy rozutekli a věž zůstala už navždycky nedostavěná . . .

Kdopak ví, možná kdyby tu věž tehdy nestavěli jen z královského přinucení, ale sobě pro radost, dokončili by ji třeba i s jazykem na uzlík a stála by dodnes. A každý by si z nejvyššího okénka pod cínovou bání mohl nabrat modré z nebe rovnou do kapes.



Příloha 4: Midasovy uši – předloha

36/ MIDASOVY UŠI

Byl jednou jeden král a jmenoval se Midas. Dávno je tomu, co panoval, tak dávno, že už se ani pořádně neví, jestli panoval dobře nebo špatně. Zato podivuhodné příběhy z jeho života šly od úst k ústům, z otce na syna, a lidé si je vyprávějí do dneška.

Jednou prý mu sluhové přivedli do paláce otrhaného stařečka, kterého král Midas — snad z dobrého srdce, snad jenom z rozmaru — po deset dní bohatě hostil u svého stolu. A ejhle! Ze stařečka se vyklubal milovaný pěstoun boha Dionýsa, a vděčný Dionýsos slíbil králi Midasovi za odměnu vyplnit jakékoliv přání . . . Tím to celé začalo.

Král Midas měl přání vpravdě královské: Ať se vše, čeho se kdy dotkne, na místě promění v ryzí zlato.

Stalo se. Král Midas byl rázem nejbohatším člověkem pod sluncem, a taky nejšťastnějším . . . Ale jen do chvíle, než dostal žízeň a hlad. Co si měl počít s pečením, když se mu každé sousto měnilo v ústech na hroudu zlata? A co s plným džbánem, když mu každý hlt vína ztuhl na jazyku ve zlatý oblázek? Záhy poznal, jak nerozumné přání vyslovil, a byl ze srdce vděčen bohu Dio-



nýsovi, že se dal konečně přemluvit a kouzlo královského přání vzal nazpátek. Jinak by nejbohatší král mezi králi dozajista umřel hlady.

Od těch dob už král Midas nic nedal na bohatství a nádhery, začal si o moc víc vážit věci prostých a obyčejných. Když měl jednou rozhodnout, co je krásnější, zda pískání na pastýřskou píšťalu či hudba zlaté harfy boha Apollóna, dal svůj hlas bez rozmýšlení pastýřské píšťalce.

To ovšem Apollóna velice popudilo a za trest Midase vytahal za uši, až byly dlouhé jako oslí . . . Měl s nimi pak Midas král veliké trápení, aby je skryl pod královskou korunou. Pouze dvorní holič o nich věděl. Nikomu



nic neprozradil, jelikož ale povídavé puse nějak ulevit musel, vykopal za městem u rybníka hlubokou jámu a do ní královské tajemství pošeptal:

„Král Midas má oslí uši.“

Z hlíny však co nevidět vyrostlo husté rákosí a to hned ševelilo do celého světa:

„Král Midass má osslí ušši, král Midass má osslí ušši . . .“

A záhy šla ta zvěst od úst k ústům. Jestli kvůli tomu ušatý král zuřil či nezuřil, nikdy už nezjistíme. Právě v tom se totiž dávné klepy rozcházejí . . . Rozhodně však Midas král na téhle pomluvě vydělal. Vždyť nebýt jí, co bychom si o něm po letech ještě vyprávěli?



Příloha 5: Íkarův pád – předloha

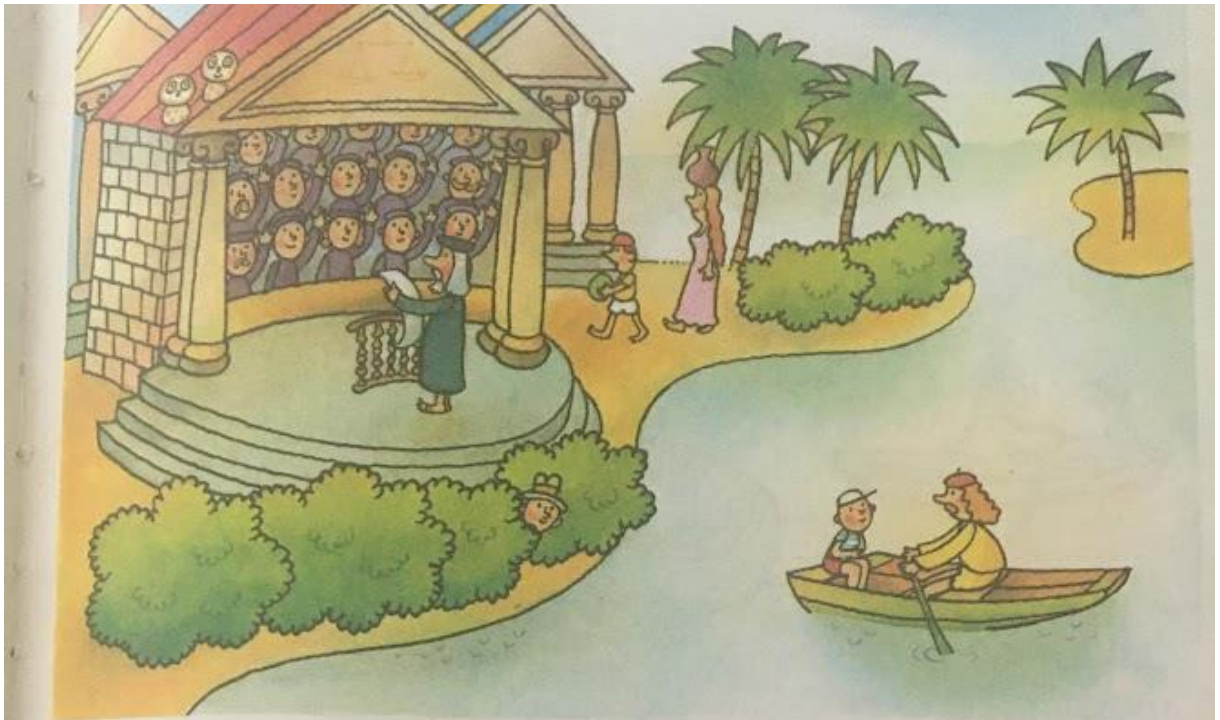
24/ ÍKARŮV PÁD

Co svět světem stojí, nesešlo se nikdy nikde tolik šikovných lidí, kolik jich kdysi bývalo v městě jménem Athény. Stavitelé, sochaři a vynálezci tam rostli jako houby po dešti, ale jen jeden jediný mohl být první mezi všemi.

„Kdo jiný než Daidalos?“ říkali Athénští. Neboť Daidalos vynalezl kladivo i nebozez, a krom toho dokázal vytesat z kamene sochy tak živé, že je museli na místě přivazovat, aby neutekly.

Když po čase však začal Daidalovo prvenství ohrožovat jeho vlastní synovec Talós, vynálezce pily, rozhněvaný strýc ho vlastnoručně shodil ze skály . . . Takové ukru-

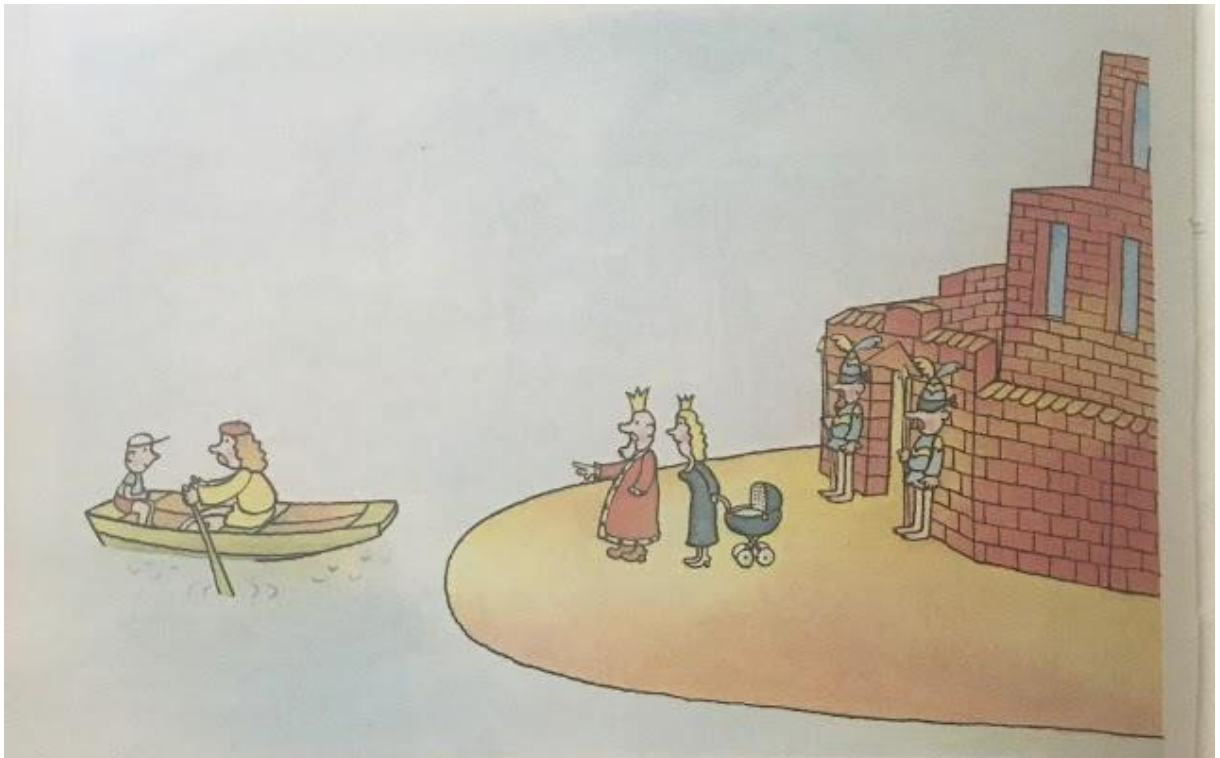




tenství se ovšem nedá odpustit ani tomu nejšikovnějšímu ze všech šikovných a Daidalos byl v Athénách odsouzen k smrti. Jen taktak že se mu se synem Íkarem podařilo uprchnout na ostrov Krétu.

Na Krétě vládl tenkrát mocný král Mínos a Daidalos mu přišel jako na zavalanou. Královně se totiž právě místo následníka trůnu narodila obluda Mínótauros, napůl člověk, napůl býk, a o takového prince v královské rodině dvakrát nestáli. Proto měl Daidalos za úkol vystavět palác v podobě bludiště. Labyrint, odkud by Mínótauros už nikdy netrefil ven.

Daidalos labyrint postavil, nejzamotanější ze všech labyrintů, ale místo odměny je dal král oba dva, Daidala i jeho syna, na ostrově uvěznit, aby ostudu královské



rodiny nikde nevyzradili . . . Nezbylo jim než ve vězení schraňovat spadlá pírka ptáků a včelím voskem z nich slepit dva páry křídel. Neboť jinudy než vzduchem od-tud cesta nevedla.

Když potom Daidalos a Íkaros vzlétli nad moře, napo-mínal starostlivý otec svého syna:

„Leť hezky při hladině, Íkare! Výška je zrádná.“

Ovšemže Íkaros otce neposlechl. Konečně byl na svo-bodě, konečně lítal! A jeho radost z letu byla tak veliká, že letěl nejvýš, jak to šlo . . . Včelí vosk se však sluneč-ním žářem roztavil, ptačí pírka opadala a chlapec v mo-ři utonul.

Dodneška má jedno z moří na jeho památku klukovské jméno: moře Íkarovo.

26/ *Íkarův pád*

Příloha 6: Scénář

Brk, dlátko a stilus připravit ... píšeme!

Na scéně se zatím pohybově nic neděje, pomalu se rozsvěcí světla a začíná znít reprodukováná hudba.

1. Představení skupin pisařů, pracovního prostředí

Na scénu postupně přichází pisaři, zabydlují své pracovní prostředí v kombinaci s choreografií, přitom zpívají píseň.

Píseň:

1. Každý pisař má od pátku do pátku zadány stovky příběhů a poznatků, naši partě nezbejvá, než brkem vše zapsat. (Pergamenovci, dál pokračují brumendem)
2. Každý pisař má od pátku do pátku zadány stovky příběhů a poznatků, naši partě nezbejvá, než dlátkem vytesat. (Kamenovci, dál pokračují brumendem)
3. Každý pisař má od pátku do pátku zadány stovky příběhů a poznatků, naši partě nezbejvá, než do vosku vyškrábat. (Voskováci)
4. Každý pisař má od pátku do pátku zadány stovky příběhů a poznatků, proto nám všem nezbejvá, než zaznamenávat. *(všichni)*

2. Pracovní rutina pisařů – nastolení vztahů mezi skupinami

Všichni pisaři pantomimicky pracují. Postupně se každý ze třech pracovních koutků rozžije nahlas.

P = Pergamenovci, V = Voskováci, K = Kamenovci

P1: To je teda vážně výborné! Na konci pergamentu mi ukápla barva, teď abych to psal celé od začátku.

P2: *(píše)* Velký vůz proto nese rovněž název Velká medvědice. Hotovo.

P3: Korektura! Tohle je nutné přepracovat. Některé detaily nesedí...

P4: Provedu.

K1: Už mě bolí ruka...

K2: Nemůžu si vzpomenout, jakže se ten týpek menoval ..

K3: Éseus.

K2: Tse! Éseus? Ha! ..Éseus? ..lepší by byl Théseus, co?

K1 a K3: Hmmm !

K2: *(tesá)* Théseus zabil příšeru.

V1: To je můj stilus!

V2: Cože?

V1: Aha, pardon není, svůj mám za uchem.

V3: Slyšeli jste ten nový příběh? Nechci nic říkat, ale ta Héra... trochu fúrie ne?

V2: Prej tam Zeus ale vážně chodí. Prej ...

V3: Stejně ji vykreslim tak, jak sem to slyšela.

V1: Nezbylo vám trochu vosku? .. Né počkat, dobrý, ještě mám.

P1: Copak vy nemáte podložené materiály? To si tam jako píšete, co uznáte za vhodné?

V3: Hele helehele, hleďte si svýho. A vůbec nám sem nelez nebo nám to tady pokapeš barvou!

K1: Boj, boj, boj!

P1: Co? U boha Marduka, proč? Jsme snad civilizovaní.

V2: Neřeš je. Vždyť víš, ťuk ťuk ťuk (*klepe si na čelo*).

K2: Hele! Koukej...to..odvolat! Nebo ti fláknu (*hrozí dlátkem v ruce*).

P3: Písaři! Uklidněte se, vraťte se na svá místa a pokračujte ve své práci. Copak máte všechno hotové?

K2: Nejsi šéf! Jako náš! Takže...takže tak! Si myslíš, že když máš brk z kachny, tak si něco víc?

P3: Z husy ... (*protočí oči a odchází*).

V1: No ale pozor, v něčem maj Kamenovci pravdu. Zaslechla sem totiž, říkal to posel, ne počkat posel ne, vlastně asi správce písemností a jiných dokumentů, nebo to byl posel?...

V2: U Apollóna dokončí myšlenku!

V1: No to je fuk, prostě, že se nám smějete kvůli naší technice a říkáte nám voskový palice, nebo hlavy..nebo tak něco! Že jako naše technika není moderní?!

P4: To bychom si nikdy nedovolili, uznáváme všechny techniky, jde přeci o vývoj, nějak se muselo začít ...

K3:(*skočí do řeči*) Jo todlé! To sem říkala já. Hahááá

V3: Tak v tom případě, vy ste zas tupý, jak ty vaše kameny.

P2: No tak, kolegové. Takto tady není moc příjemné pracovní prostředí. Shodněme se, že každá technika má své kouzlo...

P1: Technika je ve výsledku docela jedno. Horší je, co píšete. Jak si můžete dovolit měnit a fabulovat historii?

K1: Kdybychom to nedělali, tak by byly ty příběhy stejně nudný jako ty vaše.

V1: S tím teda souhlasim!

P4: My si nemusíme nic vymýšlet, ani domýšlet, aby byly příběhy naší krajiny hodnotné.

V2:Joo? Tak jakej příběh, co ste v poslední době zaznamenali pro budoucí generace je tak dobrej, že by předčil ten náš?

K2: Nebo náš?

P3: Tak poslouchejte!

3. Pergamenovci – Babylónská věž

Změna osvětlení (barevný filtr), Voskováci se postaví na jednu stranu jeviště a Kamenovci na druhou.

Živé obrazy, rozžité obrazy:

P1 (Vypravěč): Naše zlatá Mezopotámie – město Babylón (*živý obraz*) – král Naboplassar (*živý obraz*)! (*vítězně*)

(ostatní písarské skupiny nechápavě koukají na P1 a na sebe navzájem)

P1 (Vypravěč): Nevzdělanci... (*s nadhledem*)

P2 (Vypravěč): U nás v Mezopotámii není dítě, které by tento příběh neznalo (*uštěpačně*). Země se v té době podobala bochníku chleba, který plaval na nekonečných vodách oceánu, a vysoko nad ní se klenula cínová bář se Sluncem, Měsícem a spoustou hvězd.

P3 (Vypravěč): V té době vybudovali moudří lidé překrásné město, které nazvali Babylón.

(všichni písari sundávají šerpu a zapojí se do příběhu)

(živý obraz města Babylón, tlesk - obraz rozžije, tlesk - obraz se zastaví)

P2 (Vypravěč): Jenže zdejšímu králi Naboplassarovi nebylo už tak rozvinuté město dost.

(živý obraz lid-král-bůh, tlesk – obraz rozžije a král si v něm stěžuje – chce žít výš než kdokoliv z obyvatel Babylónu, tlesk – obraz se zastaví)

P3 (Vypravěč): Co chtěl, to věděl, ale jak to udělat, to nevěděl. Krajina byla rovná kam až oko dohlédlo.

(živé obrazy přemýšlejícího krále a pozorovatelů – střídají se loutky Slunce a Měsíce – král přemýšlí v sedě, ve stoje, v leže, ve stojce)

P1 (Vypravěč): Po dnech přemýšlení dostal král nápad. Dá si postavit věž. Věž vysokou až do nebe.

P2 (Vypravěč): Svolal lid z široka daleka. (*písknutí, herci vytvoří dav*) Kdo nešel po dobrém, musel jít po zlém, co naplat. (*jeden z Pergamenovců „dokope“ posledního herce k davu*)

P3 (Vypravěč): A Babylónská věž rostla jako z vody. (*tlesk – živý obraz nízká věž, tlesk - vyšší, tlesk – ještě vyšší – herci si sedí na ramenou apod., přitom cedulky komentující jak je věž vysoká – herec, který ukazuje cedulky je nakonec přivolán k věži, aby ji doplnil a byla ještě vyšší*)

P1 (Vypravěč): Král Naboplassar se na ni nemohl vynadávat. (*živý obraz, král stojí ke věži zády, vypravěč ho otočí čelem k věži, král komentuje věž, štronzo*)

P4 (bůh Marduk): (*bodové světlo na boha Marduka*) Žádná lidská bytost a její pýcha, žádná, nesmí sahat až do nebes! (*přísně, bůh 2x tleskne, světlo zhasne, bůh zmizí*)

P3 (Vypravěč): A pak ...

(živý obraz věže s králem rozžívá)

Naboplassar: Neflákejte se! Výš! Výš!

Stavitelé: Ziegel! (Cihlu) / Quio? „Kuo“ (Cože) / Gidet til meg (Podej mi to) ... *(pokračují ve svojštině, nerozumí si, Naboplassar na ně občas něco zakřičí ale marně, postupně všichni zmateně odchází, čímž věž zmizí, zůstává zde stát král)*

P1(Vypravěč): S takovou se nedá postavit ani kozí chlívěk, natožpak nejvyšší věž světa.

(král smutně odejde)

P3(Vypravěč): Kdo ví, možná kdyby tu věž tehdy stavěli sobě pro radost a né z královského přinucení, třeba by ji dokončili i s jazykem na uzlík.

P2 (Vypravěč): Ale to by byl jiný příběh ...

(světla – barevný filtr pryč, přichází Voskováci a Kamenovci opět s šerpou)

V1: No teda, příběh nic moc. Já už slyšel stovky mnohem lepších. Možná dvě stovky.

K1: Navíc...vždyť von...ten král...to byl král na prd, žádnéj chlapák, nespokojená dámička...chudáci lidi, se asi nadřeli...a k čemu...a ještě to vodnesli voni žejo...

V1: Jak říkám, příběh nic moc. Člověk se toho moc nedozví, jako nějaký peprnosti.

(Pergamenovci nasazují šerpu)

P4: Ale takhle se to doopravdy stalo.

V2: No právě... nuda...

V3: To my bychom vám mohli vyprávět! *(Voskováci se na sebe s nadšením podívají)*

4. Voskováci – Midasovy uši

Změna osvětlení (barevný filtr), Voskováci si sundávají šerpu, Pergamenovci se postaví na jednu stranu jeviště a Kamenovci na druhou.

Pantomima doplněna o zvukové efekty, které tvoří herci:

1) Midas v paláci

(i ostatní písaři sundávají šerpu a zapojí se do příběhu – rozšíří služebnictvo v paláci)

- 2) Příchod starce, hostina
- 3) Midasovo přání
- 4) Vše se mění ve zlato
- 5) Zrušení kouzla

(světla – barevný filtr pryč)

Voskováci: Počkejte! Vždyť to skandální teprve přijde!

(světla – barevný filtr)

Pantomima pokračuje:

- 6) Hra pastýře, hra Apollóna
- 7) Rozhodnutí Midase, trest
- 8) Midas a holič
- 9) Holič a jáma
- 10) Rákosí

(rákosí se postupně z pantomimy a zvuků rozmluví)

Voskováci (Rákosí): Král Midas má oslí ušiiii ...král Midasss má oslííííušiiii ... metr dlouhé ušiiii ...spíšššš jedno dlouhé metrrr a druhé dvaaaa ... a jedno je chlupatéééé a druhé holééééé .. a z toho delšííííhooo mu prý někdy šlehají plamenyyyy ... *(Pergamenovci a Kamenovci odchází z formace rákosí a nasazují si šerpu)* .. a z nosuuu mu jde kouuuuuuů .. který bude čouuuudit na věkyyyy ...

P4: Drazí Voskováci, to už ale poněkud přeháníte.

P2: Oslí uši možná, ale ten zbytek? Máte k tomu podklady?

(světla – barevný filtr pryč, Voskováci si nasazují šerpu)

V1: No vážně to tak bylo!

V3: A to ste neslyšeli všechno! Nebo jo?!

V2: Všechno ne, protože nám do toho skočili!

K1: Stejný jako s těma kachnobračkama*(ukazuje na Pergamenovce)*.

Pergamenovci: Prosím?!

K2: Souhlas... akce žádná...král byl taky hamoun a ještě pitomej...

K3: Ale fipnej! Ty ušiska hahaha.

V1: Hlavně, že váš král je bez chyby.

V2: Voni už nám říkali svůj nejlepší příběh?

V1: No říkali.

V3: Ne ne, neříkali.

(Pergamenovci kroutí hlavou)

K1: Teď vám ho řeknem!

5. Kamenovci – Íkarův pád

(Kamenovci si z krabic, které používají jako kamenné desky, postaví „hradbu“, za kterou se schovají a sundají si šerpu, jeden z nich viditelně luskně – začne hrát akční hudba, změní se světla)

Loutky:

1) Athény

K1 (Vypravěč): Athény! *(začnou vyskakovat loutky)* Stavitelé! Sochaři! Vynálezci!

(i ostatní písaři sundávají šerpu a zapojí se do příběhu)

K2 (Daidalos): Jen jeden může být první mezi všemi! Já! Já vynálezce *(vyskočí loutka vynálezu)*! Já sochař *(vyskočí loutka socha)*!

K3 (Tálos): Jenže já taky! *(vyskáčou loutky vynálezů a soch najednou)*

K2 (Daidalos): Ty? Nikdy! *(objeví se kulisa skály, Daidalos zpomaleně shazuje Tálose dolů)*

K3 (Tálos): Jak si mohlllllllll !!!! Strýčkuuuuuu

(následuje mnoho zvukových efektů pádu a dopadu Tálose na zem)

K2 (Daidalos): A je klid!

K1 (Vypravěč): Trest smrti!

K2 (Daidalos): Co?!

K1 (Vypravěč): Vražda, tak trest smrti!

K2 (Daidalos): To se ještě uvidí! Synu? Jdeme!

(následuje útěk Daidala s Íkarem, objevují se loutky překážek – kameny, les, vojáci atd., nakonec odplují na loutce lodě ke kulise ostrova Kréta)

K1 a K2 (Daidalos, Íkar): Uf!

(objeví se velká loutka Mínótaura)

K3 (Mínos): Synu? Kde si?

K2 (Daidalos): Synu?

K3 (Mínos): Ale ne ... Tak teď ti musím dát úkol! Vystavíš palác v podobě bludiště. Zvládneš?

K2 (Daidalos): To sou otázky *(luskne, objeví se kulisa bludiště, ta překryje loutku Mínótaura)*.

K3 (Mínos): Pěkný! ... Šup tam i s váma! *(strčí loutku Daidala a Íkara k Mínótaurovi)*

(začnou se ozývat zvuky ptáků a včel)

K1(Íkar): Tati! Mám nápad!

K2 (Daidalos): Já věděl Íkare, že budeš vynálezce! Po mně! *(loutky mají křídla, pomalu vzlétají, bludiště mizí)*
Leť hezky při hladině, Íkare!

K1(Íkar): Proč?

K2 (Daidalos): Výška je zrádná!

K1(Íkar): Ale kdež! *(doletí až k loutce Slunce, křídla pomalu mizí) Ááááá(zpomalený pád).*

(následuje mnoho zvukových efektů pádu Íkara do moře)

K2 (Daidalos): Néééééééé!!! *(hudba se zhlasiťuje)*

(světla – barevný filtr pryč, Pergamenovci a Voskováci si nasazují šerpu)

V1: Dobrýý, dobrýý, vypněte to *(hudba se okamžitě vypne, Kamenovci si berou šerpu).*

K3: Dobrý co?

V2:No, výborný *(ironicky).*

6. Závěrečná debata pisářů

P1: Ale Kamenovci, vždyť i ten váš Daidalos měl v sobě jistou dávku chamtivosti, nespokojenosti. Jak se liší od našeho příběhu?

K1:Byl machr! Bum skok flák a tak ne, akčňák, chlapák!

V1: Tak já nevím, věž, uši, křídla ... jako jooo i neee, má to něco do sebe, ale všechno mělo mouchy, teda náš příběh ne! Nebo jo?

K2: Čí hrdina příběhu byl nejhorší? *(všichni najednou ukážou prsty na jiné pisáře, ruce tvoří zmatený chumel)*

V3:Čí zvrat příběhu byl nejnudnější? *(situace se opakuje)*

K3:Kterej příběh by potřeboval vylepšit? *(znova, všichni si společně povzdychnou)*

P4:*(po chvíli ticha)* Víte, lidé jsou a budou lidmi, nejsou neomylní a všemohoucí jako bozi. Stejně jako my. Ale možná právě to je to kouzlo našich příběhů? Našich životů?

V2: Možná ... *(na chvíli se všichni zastaví a v duchu přemýšlí, rekapituluji)*

K3: No tak joo ...

P1: Tak pojďme zpět do práce! Lidstvo na nás čeká! Tedy na naši práci, pro přesnost. Brko, dlátko a stilus do akce!

K1:Akce? *(Pergamenovec ho poplácá po rameni, pisáři pak začnou uklízet scénu do původního stavu, při této akci probíhají krátké rozhovory)*

K1:Husí brk?

P2: Ano! Sláva!

V2: Nebolí tě z toho dlátka někdy ruce?

K3: Někdy jo! A tebe nepálí ten váš vosk?

V3: Takže vy nikdy nedomýšlíte děj příběhů?

P4: Nikdy. Píšeme jen to, co máme podloženo. Ukážu ti jaký na to mám systém!

7. Závěrečné zpečetění smíru skupin písarů

V kombinaci s choreografií písari opět pracují, nyní už nejsou striktně odděleni dle skupin, ale různě si vypomáhají/zkouší ostatní techniky psaní apod., začíná znít reprodukováná hudba, písari zpívají závěrečnou píseň.

Píseň:

Každý písar má od pátku do pátku zadány stovky příběhů a poznatků,
naše parta uvítá klidně i další hromadu.

(pokračují brumendem, světla pomalu zhasínají do úplné tmy)

KONEC