

**Akademie múzických umění v Praze**

**Divadelní fakulta**

Dramatická výchova

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Alan Turing**

**Jakub Kubíček**

Vedoucí práce: prof. Jaroslav Provazník

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, květen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague**  
**Theatre faculty**

Drama in education

**BACHELOR'S THESIS**

**Alan Turing**

**Jakub Kubíček**

Thesis supervisor: prof. Jaroslav Provazník

Academic title: BA

Prague, May 2023

## **P r o h l á š e n í**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem

Alan Turing

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne .....

.....

[Jméno Příjmení], podpis

## **Poděkování**

Děkuji moc svému vedoucímu práce prof. Jaroslavu Provazníkovi za odborné vedení a rychlé reagování na vzájemnou korespondenci. Chtěl bych také poděkovat Slávce Čechlovské za pomoc a možnost odvést projekt s jejími skupinami. A v neposlední řadě souborům Dramacentra Bezejména, že se účastnili mého projektu.

## **Abstrakt**

Cílem této práce je vytvořit dvoudenní dílnu formou strukturovaného dramatu. Dílna se zabývá aktuálním tématem sexuality a všeobecně problémem předsudků ve společnosti. Vychází z příběhu Alana Turinga, geniálního matematika, který na jednu stranu pomohl zkrátit válku a zachránil tím, jak uvádí někteří vědci, až dva miliony lidí, na druhou stranu byl odsouzen k hormonální léčbě za svou homosexualitu, což vyústilo v jeho sebevraždu. Práce se dále věnuje strukturovanému dramatu a jeho výhodám, charakteristice skupiny, realizaci dílny se skupinou ve věku 13 až 18 let, reflexi procesu a úpravy dílny v reakci na reflexi.

## **Klíčová slova**

Alan Turing, strukturované drama, dvoudenní dílna, homosexualita, dramatická výchova

## **Abstract**

The aim of this work is to create a two-day workshop in the form of a structured drama. The workshop deals with the current topic of sexuality and the problem of prejudice in society in general. It is based on the story of Alan Turing, a brilliant mathematician who, on the one hand, helped to shorten the war and thus saved, as some scientists say, up to two million people; on the other hand, he was sentenced to hormone treatment for his homosexuality, which resulted in his suicide. The thesis goes on to discuss structured drama and its benefits, the characteristics of the group, the implementation of the workshop with a group aged 13 to 18, reflection on the process and adjustments to the workshop in response to the reflection.

## **Keywords**

Alan Turing, structured drama, two-day workshop, homosexuality, drama education

# Obsah

Úvod.....	7
1 Alan Turing .....	8
1.1 Homosexualita v Británii v době Turingova života .....	8
1.2 Stroj Enigma a Turingův vynález .....	8
1.3 Život Turinga pro kontext dílny .....	9
1.4 Filmová situace.....	15
1.5 Aktualizace .....	15
2 Zdroje .....	17
2.1 Alan Turing: Enigma .....	17
2.2 Kód Enigmy (2014).....	17
3 Cíle a tvorba .....	19
3.1 Vznik programu.....	19
3.2 Strukturované drama .....	19
3.3 Cíle projektu.....	21
3.4 Organizace .....	22
4 Charakteristika skupiny .....	23
4.1 Specifika věkové skupiny .....	23
4.2 Zkušenosti skupiny .....	24
5 Popis a realizace projektu .....	25
5.1 Pomůcky a kostýmy.....	25
5.2 První den.....	26
5.3 Druhý den .....	34
6 Reflexe projektu .....	40
6.1 Skupina .....	40
6.2 Lektor .....	40
7 Návrh úprav.....	43
Závěr.....	47
Seznam použitých zdrojů .....	48

## Úvod

Jedno z aktuálních témat, které rezonují v naší společnosti je LGBTQ+ problematika a obecně svoboda a práva jedince bez ohledu na jeho sexualitu nebo gender. I když ČR zdaleka nepatří mezi státy, v nichž se homosexuálové musí skrývat, situace zde není ideální. Ve sněmovně leží návrh zákona o sňatcích homosexuálů už tři roky. Možná právě oblast vzdělávání nové generace nabízí možnost změny.

Vzhledem k tématu jsem si vybral příběh Alana Turinga, geniálního matematika, který na jednu stranu pomohl zkrátit válku a zachránil tím, jak uvádí někteří vědci, až dva miliony lidí, na druhou stranu byl odsouzen k hormonální léčbě za svou homosexualitu, což vyústilo v jeho sebevraždu.

Mým hlavním cílem bylo vytvořit dvoudenní dramaticko-výchovnou dílnu pro mládež od 15 do 18 let, zabývající se tématem homosexuality formou strukturovaného dramatu. Chtěl jsem seznámit účastníky s příběhem Alana Turinga, jakožto příběhem tematizujícím společenské problémy spojené s homosexualitou.

V práci se věnuji stručnému historickému kontextu Anglie ve 30. – 50. letech, historii vnímání homosexuality a seznámení s Alanem Turingem. Popisuji zdroje, ze kterých jsem vycházel a tvořil dílnu, charakteristiku skupiny, se kterou workshop proběhl, cíle a zvolené metody práce, scénář dílny a popis její realizace, reflexi účastníků a navrhované změny do budoucna.

# 1 Alan Turing

V této kapitole bych rád popsal důležité body Alanova života, které by měl pedagog znát předtím, než se pustí do realizace této lekce. I přes to, že lekce nemá ambice historické přesnosti, jsou některé informace důležité pro pochopení jednotlivých aktivit.

## 1.1 Homosexualita v Británii v době Turingova života

V Británii, jako v celém světě, byla homosexualita brána jako duševní nemoc a byla trestána nebo léčena. V Anglii platil zákon z roku 1885 tzv. „Criminal Law Amendment Act“. V něm bylo napsáno, že: „Každá osoba mužského pohlaví, která se na veřejnosti nebo v soukromí dopustí hrubé neslušnosti s jinou osobou mužského pohlaví nebo se podílí na jejím spáchání, nařídí nebo se pokusí nařídít spáchání hrubé neslušnosti s jinou osobou mužského pohlaví, se dopustí přestupku a bude za něj odsouzena podle uvážení soudu k trestu odnětí svobody na dobu nepřesahující dva roky s těžkými pracemi nebo bez nich.“<sup>1</sup> Homosexualita mezi ženami se zákonem v Anglii nijak neřešila. V roce 1944 provedl Samuel Glass pokus přeměny homosexuála v heterosexuála mužskými hormony, což se nesetkalo s kladným výsledkem. Pět z jedenácti subjektů potvrdilo, že cítí zesílení homosexuálního nutkání. Lékaři se tedy rozhodli mužský hormon nahradit ženským. V roce 1940 fungování ženského hormonu ověřil Charles William Dunn. K trestu odnětí svobody se přidala možnost v podobě hormonální léčby<sup>2</sup>. Což byl osud Turinga. Až v roce 1965 (9 let po Turingově smrti) byla homosexualita v Británii dekriminalizována.

## 1.2 Stroj Enigma a Turingův vynález

Historie Enigmy začíná kolem roku 1915, kdy byl vynalezen šifrovací stroj na bázi rotoru. Rotorový stroj v té době byl vynalezen víceméně současně v různých částech světa. Od těch jednodušších z USA, Švédska nebo Nizozemska po ty nejsložitější z Německa. Stejně jako běžný psací stroj tiskne Enigma svůj výstup přímo na list papíru. Přes rotory se písmena několikrát změní. Poprvé jej popsal Scherbius v technickém článku v roce 1923<sup>3</sup>. Scherbius šifrovací stroj stále více zdokonaloval, až vznikla verze Enigma M4, která obsahovala 4 rotory. Tento druh, který je považován za nejdokonalejší, v té době používalo německé námořnictvo.

---

<sup>1</sup> The Criminal Law Amendment Act. Dostupné z: <https://www.parliament.uk/about/living-heritage/transformingsociety/private-lives/relationships/collections1/sexual-offences-act-1967/1885-labouchere-amendment/>.

Originální znění: „Any male person who, in public or private, commits, or is a party to the commission of, or procures, or attempts to procure the commission by any male person of, any act of gross indecency with another male person, shall be guilty of a misdemeanour, and being convicted thereof, shall be liable at the discretion of the Court to be imprisoned for any term not exceeding two years, with or without hard labour.“

<sup>2</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 625.

<sup>3</sup> SCHERBIUS, Arthur. Enigma Chiffriermaschine: Elektrotechnische Zeitschrift s. 1035-1036.



Uvádí se, že tato nejdokonalejší verze Enigmy měla 159 000 000 000 000 000 kombinací. Němci kombinace měnili každý den. Podle filmu první zprávu s novým nastavením posílali Němci v 6:00 a poslední v 22:00.

V dílně je stroj popisován v aktivitě „přijímání do Bletchley Parku“, každodenní úmornou práci zažijí účastníci v aktivitě „luštění“.

Alanu Turingovi se podařilo v roce 1942 vytvořit dešifrovací stroj nazvaný „bomba“, který dokázal najít nastavení rotorů a vyluštit posílané zprávy mezi německým námořnictvem. Turingův vynález pomohl vyhrát druhou světovou válku.

### 1.3 Život Turinga pro kontext dílny

V lekci vstupujeme do příběhu o Alanu Turingovi v roce 1928, přesto považuji za nutné zde uvést relevantní informace o jeho životě před tímto rokem. Celým jménem Alan Mathison Turing se narodil 23. června 1912 v Londýně jako druhé dítě. Turingovi rodiče Julius Mathison Turing a Ethel Sara Stoney si byli vědomi Alanova nadání již od raného věku. Jeho chůva popisuje příhodu, která ukazovala na Alanův předčasný vývoj: „To, co mě na Alanovi nejvíce fascinovalo, byla jeho zásadovost a inteligence, která se u tak malého dítěte zřídka kdy viděla. Nic jste před ním nezakryla. Pamatuji si na den, kdy jsme si spolu hráli a já si automaticky počítala tak, aby mohl vyhrát. Jenže on si toho všiml a rázem byl oheň na střeše.“<sup>4</sup> Alan neměl rád kolektivní sporty. V dětství vznikla jeho láska pro běhání. Hodges popisuje: „Jestliže se vcelku rád zapojoval do debat a nenáročný her, pak tělocvik a odpolední kolektivní sport nesnášel a obával se jich. V zimě chlapci hrávali pozemní hokej, jemuž ale Alan později připisoval zrod svému zájmu o běh, vyvolaného podle jeho slov nutností rychle uhýbat před svištícím míčem. Před aktivní účastí v poli dával přednost roli čarového rozhodčího, přesně určujícího, zda míč přešel čáru, či nikoli.“<sup>5</sup> Jeho zaměření na detail a přehnaný cit pro spravedlnost vede některé dnešní odborníky k závěru, že Turing měl Aspergerův syndrom.<sup>6</sup> Henry O'Connel a Michael Fitzgerald ve své práci z roku 2003 použili tzv. Gildbergova kritéria pro diagnostiku Aspergerova syndromu. Jde o soubor šesti příznaků, jejichž kompletní přítomnost potvrzuje diagnózu. Autoři došli k závěru, že Turing kritéria splňuje:

1. závažné narušení vzájemné sociální interakce;
2. všepohlcující úzký zájem;
3. vnucování rutinních postupů a zájmů (sobě nebo druhým);
4. problémy s neverbální komunikací;

---

<sup>4</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 50.

<sup>5</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 52.

<sup>6</sup> <https://www.autismparentingmagazine.com/autism-enigma-amazingly-saved-lives/>

5. problémy s řečí a jazykem;
6. motorická neobratnost.

Protože byl autismus poprvé popsán až v roce 1943 americkým psychiatrem Leo Kannerem<sup>7</sup>, chování typické pro autismus budilo ve společnosti různé reakce. Existují domněnky, že Alan byl na škole staršími spolužáky šikanován, o tyto domněnky se například opírá film *The Imitation Game* z roku 2014. Problému Alana si byl nejspíš vědom jeho bratr, který, když měl být Turing přijat na státní školu do Marlboroughu, namítl: „Proboha, neposílejte ho sem, zničilo by mu to život.“<sup>8</sup> I jeho matka popisuje své obavy. „V domácí atmosféře malé přípravky ho všichni měli rádi a chápali ho. Ale kolej byla něco docela jiného, tušila jsem, že pedagogům, vychovatelům i jemu samotnému by mohly nastat krušné chvíle, a úzkostlivě jsem se proto snažila najít pro něj tu nejvhodnější školu, abych co nejvíce snížila riziko, že se nepřizpůsobí a stane se z něj intelektuální podivín, který je ostatním pro smích.“<sup>9</sup>

V dílně s tématem autismu pracuji v aktivitě „Alanův sen“. Protože Aspergerův syndrom u Turinga nelze potvrdit, pracuji v dílně pouze s náznaky v mnou vytvořených situacích.

V roce 1926 udělal Alan zkoušky na internátní školu v Sherbourne, kde začíná i námi řešený příběh. Ředitel školy o Turingovi napsal v roce 1927: „Pokud se školy a jejího společenství týká, jeví se Alan být více přítěží než přínosem. Lze říci, že v některých ohledech se chová přímo antisociálně. Přesto si myslím, že stále má naději rozvinout své výjimečné nadání a současně si osvojit pár dobrých životních návyků.“<sup>10</sup> Ve stejném roce se Alan seznámil s Christopherem Morcomem. Což zřejmě zlomilo Turingovu naprostou osamělost. „Jeho bezbřehá samota byla konečně prolomena. Leč přátelství se starším chlapcem z jiného internátu se mu navazovalo obtížně, navíc když ještě naprosto postrádal talent k nenucené konverzaci. Naštěstí rychle našel spojovací bod, jimž byla pochopitelně matematika.“<sup>11</sup>

V naší dílně využívám Christophera jako aktivní postavu vztahu (v souladu s výše zmíněným filmem), i když si nejsem zcela jist, že je to ve shodě s realitou. Je možné, že ve skutečnosti to byl Alan, který se začal bavit s Christopherem. Pro potřeby dramatu je moje řešení vhodnější, umožňuje aktivitu učitele v roli.

---

<sup>7</sup> SOBOTKA, Petr a Leona MATUŠKOVÁ. Autismus – pořád velká neznámá.

<sup>8</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 63.

<sup>9</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 63.

<sup>10</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 77.

<sup>11</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 83.

Podle Hodgesa docházelo v chlapecké škole k různým vztahům a sexuálním aktivitám, na což škola reagovala omezením soukromí žáků. (Hodges, str. 83). Alanův a Christopherův vztah byl však postaven především na sdílení různých poznatků z oblasti matematiky a biologie. „Před hodinami a po nich se Alan s Christopherem pouštěl do debat o relativitě či mu ukazoval výsledky svého bádání. V té době např. spočítal hodnotu  $\pi$  s přesností na 36 desetinných míst, pravděpodobně použitím vlastní řady pro arkus tangens.“<sup>12</sup> Na obsahu dopisu z roku 1929 Hodges dokazuje zájem Alana a Christophera o hvězdy a astronomii.<sup>13</sup>

V dílně tyto zájmy obou představitelů předávám účastníkům pomocí zápisníku, ve kterém jsou nákresy hvězd a matematických příkladů. V zápisníku přidávám informaci o kryptografii, podle Hodgesa se Alan o šifry začal zajímat až po Christopherově smrti, kdy se seznámil s Victorem Beutteletem. V dílně jsem využil zkratky a tuto zálibu jsem pro zjednodušení spojil s osobou Christophera.

„Nikdo Allanovi neřekl, že u Christophera Morcoma se již v dětství rozvinula boviní tuberkulóza v důsledku konzumace nakaženého kravského mléka. Způsobila v něm destruktivní změny, permanentně ohrožující jeho život. V roce 1927 Morcomovi vypravili do Yorkshiru na pozorování úplného zatmění slunce, které mělo nastat 29. června, naneštěstí však Christopher cestou domů těžce onemocněl. Musel jít na operaci, jež se podepsala na jeho vzezření. Když se v druhé půlce podzimu vrátil do školy Alan byl zděšený z jeho výrazně pohublé postavy.“<sup>14</sup> Z praktických důvodů (abych umožnil prožitek šoku účastníků) v této fázi lekce vynechávám fakt, že Alan tušil zdravotní problémy Christophera. V dílně je situace vložena do prázdnin, kdy každý z chlapců odjíždí domů. Což se nejspíš nestalo. V tomto případě jsem vycházel z filmové předlohy. Účastníci se dozvídají o nemoci Christophera až po jeho smrti z úst ředitele, technikou učitele v roli.

Pro Turinga smrt přítele znamenala velký zásah do jeho života, což dokazuje fakt, že Turing pojmenoval stroj (předchůdce počítače) Christopher a zabýval se otázkou, zda je možné myšlenky člověka vložit do stroje. V budoucnosti tento zájem vedl Turinga k napsání své slavné práce „Computing Machinery and Intelligence“ a teorie o možnosti vytvořit počítač, který by dokázal myslet a simulovat lidskou inteligenci. Vztah Alana a Christophera byl založen na společných zájmech, přesto existují důvodné indicie, že vztah byl zároveň odrazem Turingovi sexuální orientace. Zdá se, že tento vztah byl však platonický. Objektivní informace týkající se

---

<sup>12</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 84.

<sup>13</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 85.

<sup>14</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 98.

tohoto vztahu a případné homosexuality Christophera nelze dohledat. I já tuto část příběhu nechávám ve své lekci na účastnících, kterým tyto informace podávám formou náznaků.

V roce 1931 začal Turing studovat v Cambridgi. Na univerzitě King's College studoval matematiku. V roce 1935 dokončil doktorské studium. Ve své práci popsal teorii universálního stroje a položil základy moderní teorie počítačů. Těsně před válkou, ke které se v dílně dostávám, pracoval na univerzitě Princeton. Část Turingova života od roku 1928 do 1938 je pro dílnu nepodstatná. V dílně toto období překlenuji aktivitou „studium“.

V dalším vývoji je pro Turinga zlomovým momentem začátek války. Dílna předpokládá základní znalost dějin 2. světové války. Nebudu zde popisovat veřejně známá fakta, pouze hlavní body, které ovlivnily samotného Turinga. Příběh Alana v tajném centru Bletchley Parku je velmi složitý a Hodges ho popisuje na 300 stranách knihy. Film pracuje s velkým zjednodušením a výběrem událostí. Pro vyznění samotné dílny se uchyluji také k simplifikaci příběhu, z velké části ve shodě s filmem.

„4. září 1939 se Alan hlásil v GC&CS (Vládní škole kódů a šifer), která se v srpnu přemístila na bezpečnější venkov, do nového ústředí zřízeného ve viktoriánské usedlosti zvané Bletchley Park.“<sup>15</sup> Turing se stal součástí skupiny „Hut 8“<sup>16</sup>, jinak nazývané také jako „barák číslo 8“<sup>17</sup>. Ředitelem Bletchley Parku byl Komandér Alastair Denniston, který přijímal Turinga. Z jeho seznamu devíti „osob profesorského stupně“ vyplývá, že Alan nepatřil mezi úplně první povolane posily. (Hodges, str. 243) Alanovi v té době nikdo nevěřil. Hodges píše: „Sama „oddaná služba“ a samo impérium rozluštit nepřátelské šifry nesvedly. A na někoho jako Alan Turing britský premiér zatím příliš nesázel.“<sup>18</sup> Turingova osobnost a jeho názor na autority obecně komplikovaly vztah ve skupině. Hodges píše: „Jeho způsob práce a „nedisciplinované“ chování, které se vymykaly „úřední uniformitě“ a nebraly ohled na nějakou služební hierarchii, byly pro kariérní vojáky vpravdě noční můrou.“<sup>19</sup> Stejný názor shrnul jeho spolupracovník a později nadřízený Hugh Alexander: „K neoprávněné povýšenosti a byrokracii všeho druhu choval Alan vždy odpor hlavně proto, že jí upřímně nechápal. Byl ochoten uznávat něčí nadřazenost jen tehdy, pokud k tomu měl rozumný důvod. A ten podle něj mohl vycházet jen ze skutečnosti, že dotyčný prokazatelně rozumí dané věci lépe než druzí. S nedostatkem racionálnosti u lidí se obtížně vyrovnával, protože mu bylo zatěžko uvěřit, že druzí nejsou schopni naslouchat logickým argumentům. Právě v tom spočívala jeho slabina: kdybys chtěl

---

<sup>15</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 242.

<sup>16</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma.

<sup>17</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma.

<sup>18</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 282.

<sup>19</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 295.

sebevíc, nedokázal se povznést nad hlupáky a pokrytce mlátící jen prázdnou slámu.“<sup>20</sup> Turing byl samotář a často, když popisoval něco vědeckého, ostatní ho přestali poslouchat.

Vše, co se týkalo operace, bylo v přísném utajení. „Nikdo nesměl vidět celé zařízení pohromadě, natož znát jeho účel. Pro většinu součástí stroje neexistovaly technické výkresy, pouze původní konstruktérské náčrty, netiskly se manuály, nevedla se vývojová dokumentace a nekladly se otázky ohledně spotřebovaného materiálu a počtu odvedených pracovních hodin.“<sup>21</sup>

Všechny výše napsané informace využívám v dílně v aktivitách „přijímání do Bletchley Parku“ a „luštění Enigmy“. Pocit utajení vnáší do příběhu komandér Deniston technikou učitele v roli, vítajícího nově přijaté matematiky a kryptografy. Zároveň je jeho postava využita jako ukázka negativního a nedůvěřivého vztahu vůči Alanovi, který Alana provázel v Bletchley Parku. V dílně i filmu komandér jmenuje jako vedoucího oddílu Hugh Alexandera, k tomu však reálně nedošlo. Ve skutečnosti byl vedoucím na začátku jmenován Alan Turing. Nicméně Hodges píše: „Brzy se ukázalo, že na zdolávání byrokratických a jiných překážek se nejlépe hodí Hugh Alexander, jehož organizační schopnosti a diplomacie Alanovi chyběly.“<sup>22</sup> To však pro hlavní cíl dílny a vyznění příběhu není důležité, a proto je tento fakt přeskočen a rovnou je jmenován Hugh Alexander. Postava Johna Cairncrosse, kterou ve své dílně zmiňuji, je sice reálná, ale působila v úplně jiné skupině než Alan Turing. „John Cairncross byl britský literární vědec, státní úředník a sovětský atomový špión. V 90. letech 20. století byl Cairncross označen za „pátého muže“ cambridgeské špiónážní skupiny, kterou tvořili čtyři další sovětské dvojité agenty.“<sup>23</sup> V tomto bodě scénáristi upravili skutečnost a vytvořili situaci, která se v realitě nestala. Dílna a její hlavní myšlenka z tohoto smyšleného příběhu vychází.

Britské impérium luštilo šifry pomocí perforovaných listů, které neumožňovaly řešit zprávy poslané Německem v reálném čase, ale s několikadenním zpožděním. Turing společně s kolegy navrhl jiné řešení. Začali pracovat na stroji bomba, který by měl být schopný luštit zašifrované zprávy mnohem rychleji. Hodges o nápadu píše: „Objev tohoto řešení, jež se mohlo stejně uplatnit na skutečnou vojenskou Enigmu s rozvodnou deskou (složitější typ Enigmy se čtyřmi rotory), provádějící substituce na začátku a na konci šifrovacího procesu, byl pro další boj s německým šifrovacím strojem klíčový. Nedostavil se však ihned, ani nebyl dílem jednoho člověka. Trvalo několik měsíců, než (objev) vyplul na povrch, a sice primárně zásluhou

---

<sup>20</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 295.

<sup>21</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 375.

<sup>22</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 296.

<sup>23</sup> John Cairncross. Dostupné z: <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/profile/john-cairncross/>.

dvou mužů: Alana Turinga a Gordona Welchmana.<sup>24</sup> V Bletchley Parku se na toto řešení koukali skepticky a pokračovali v luštění pomocí perforovaných listů.

V momentě, kdy Turing pracuje na stroji bomba, se dílna začne odchylovat od historických faktů. Dílna dále pracuje s částečně fiktivním příběhem inspirovaným filmem. Hlavní dramatickou část dílny tvoří částečně fiktivní příběh obvinění Turinga ze špionáže, viz kapitola níže. Nyní v krátkosti popíšu události, které dotváří celistvý obraz Turinga.

Turingovi a skupině se podařilo sestavit stroj, který dokázal luštit zprávy poslané mezi Němci. Stroj musel projít několika úpravami, protože např. 1. února 1942 německé ponorky přešly na novou Enigmu a kouzlo britských bomb, produkujících spolehlivé věštby, rázem pominulo.<sup>25</sup> Bomby se ale podařilo přizpůsobit a čtení zpráv pokračovalo. Hodges píše: „Vítězné západní vlády měly ze zřejmých důvodů společný zájem na tom, aby skutečnost, že většinu času viděli Němcům do karet, zůstala lidem utajena.“<sup>26</sup> Němcům nesmělo být jasné, že spojenci dokáží číst jejich zprávy, proto museli některé německé útoky ignorovat a obětovat i své vlastní vojáky. To by bylo ve společnosti velmi kontroverzní, proto tyto informace dlouho byly přísně tajné. Alan později měl pocit, že už nemá v Bletchley Parku co předat a odešel do zřízení Hanslope Park, kde pracoval na šifrování hovorů.

Všechny události Turinga vedly k myšlence, že: „Nepotřebujeme stavět nekonečné množství různých strojů pro různé úlohy. Postačí mít pouhý jeden univerzální stroj, jímž zcela eliminuje konstrukční problém vyrábění té spousty rozličných strojů. Místo nich nastoupí „programování“ univerzálního stroje pro tu kterou úlohu.“<sup>27</sup> Toto napsal v roce 1948. Proto je i v dnešní době považován za objevitele počítače a zakladatele novodobé informatiky.

Alan po válce pracoval na různých projektech. V osobním životě hledal homosexuální vztahy. Hodges o tom píše: „Alan vyrazil do ulic najít si pro sebe vánoční dárek v podobě svolného homosexuála. Měl štěstí, neboť když kráčet po Oxford Street a předstíral, že si prohlíží plakáty vedle vchodu do kina Regal, zachytil pohled mladíka stojícího opodál.“<sup>28</sup> Byl jím devatenáctiletý Arnold Murray.

V roce 1952 Alan píše svému spolupracovníkovi: „Právě mi vykradli dům. Ještě pořád zjišťuji, co všechno chybí...“ Arnold Murray prozradil Alanovi, že lupičem byl jeho známý. Protože si

---

<sup>24</sup> HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma* s. 264.

<sup>25</sup> HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma* s. 318.

<sup>26</sup> HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma* s. 401.

<sup>27</sup> HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma* s. 407.

<sup>28</sup> HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma* s. 601.

Alan byl vědom nelegálnosti vztahu s mužem, šel na policii s vymyšleným příběhem. Nakonec byl ale Alan nucen se ke vztahu s Arnoldem přiznat a tím se stal stíhaným pro homosexuální styk. Následně byl odsouzen k povinnosti projít léčbou pomocí ženských hormonů. Tyto události ho sociálně i psychicky zničily. Narostla mu prsa a ztloustl. Dne 7. června 1954 Turing umírá na otravu kyanidem draselným. Tento čin je později policií označen za sebevraždu.

## 1.4 Filmová situace

Scénáristi ve filmu *The Imitation Game* pracují s fiktivní situací. Tato situace však podle mého nabízí dramatický zvrat mé dílny.

Hlavními postavami jsou Hugh Alexander, John Cairncross a samozřejmě Alan Turing. Historicky John Cairncross pracoval v jiném útvaru a s Alanem se nesetkal. Ve filmu se dokonce z Alana a Johna stanou přátelé. Ve skupině se objeví sovětský špión, který šifruje zprávy pomocí bible a posílá je Sovětům. Nejdříve je z toho obviněn sám Turing komandérem Denistonem. Turing se však brání. Později Alan nalezne bibli u Johna. Konfrontuje ho s tím. John se mu přiznává ale hrozí Turingovi vyzrazením jeho tajemství. V dílně nechávám účastníky v tento moment bez dalších informací. Účastníci se ve vytvořené situaci rozhodují.

## 1.5 Aktualizace

Rozehraný příběh v dílně končí rozhodnutím účastníků. Důležitou součástí dílny je aktualizace, která má za cíl dokončit a rozšířit kontext příběhu. V dílně je prezentována formou „galerie“ s fakty. Účastníci si prohlíží informace a fotografie rozložené na zemi, které se tohoto tématu týkají. Informace se týkají konce příběhu, paradoxů Turingova života a jsou rozšířením kontextu příběhu. Následuje reflexe, ve které mají účastníci prostor pro dotazy, poznatky a vyjádření svých pocitů. Součástí aktualizace se dozvědí konec příběhu. Zde uvádím seznam toho, co má lektor vytištěné na papírech:

- Fotografie Alana Turinga (viz obrázek č. 11)
- Fotografie padesáti librové bankovky s podobiznou Alana Turinga (viz obrázek č. 12)
- Díky Turingovu stroji byla opravdu Enigma pokořena.
- V roce 1952 byl Turing odsouzen k hormonální léčbě.
- Alanovi po hormonální léčbě narostla prsa a ztloustl.
- V roce 1954 snědl otrávené jablko kyanidem, označeno za sebevraždu.
- Bylo mu 41 let (1912-1954)
- Mezi lety 1885-1967 bylo odsouzeno 49 000 homosexuálů

- V roce 2013 udělila královna Alžběta II. Turingovi posmrtnou milost, 59 let po tom, co Alan zemřel.
- Historici uvádějí, že prolomení Enigmy zkrátilo válku o více než dva roky a zachránilo 14 miliónů životů.
- V Anglii byl homosexuální styk mezi dvěma muži staršími 21 let trestným činem až do roku 1967
- Vztahy mezi osobami stejného pohlaví jsou kriminalizovány v 69 ze 193 zemí. A smrtí je homosexualita trestána v jedenácti z nich.



## 2 Zdroje

Dílňu jsem tvořil na základě dvou hlavních zdrojů knihy Andrewa Hodgese Alan Turing: Enigma a filmu The Imitation Game z roku 2014.

### 2.1 Alan Turing: Enigma

Alan Turing: Enigma je biografická kniha o britském matematikovi a kryptologovi Alanu Turingovi, napsaná britským spisovatelem Andrewem Hodgesem. Knihu vydalo nakladatelství Burnett Books v roce 1983 a stala se z ní jedna z nejvýznamnějších a nejdůležitějších publikací o životě a práci Alana Turinga. Kniha je rozdělena na dvě části.

Hodges v knize popisuje Turingův život od jeho raného dětství až po jeho tragickou smrt v roce 1954. Knihu lze číst jako biografii nebo i jako odbornou publikaci. Hodges se věnuje Turingově přínosu v oboru kryptografie a počítačové vědy. Kniha je tvořena z výpovědí Turingova blízkého okolí, odborných názorů a článků. Autor cituje výpovědi Alanovi blízkých lidí a využívá odborných zdrojů. Věnuje se hlavně osobnosti Alana Turinga, popisuje ale i jeho blízké a spolupracovníky. Snaží se o faktickou správnost, popisuje a dokládá fakta, ale netvoří příběh. To je i důvod, proč více vycházím z filmového zpracování, které samotný příběh nabízí. Kniha je pro dílnu dobrou oporou, protože obsahuje autentické fotografie a zápisy Alana Turinga.

### 2.2 Kód Enigmy (2014)

Film Kód Enigmy (The Imitation Game) je britský historický film z roku 2014 režiséra Mortena Tylduma. Film se zaměřuje na příběh Alana Turinga a jeho týmu kryptoanalytiků v Bletchley Parku během druhé světové války, kteří se snažili prolomit německou šifru Enigma.

Hlavní roli Alana Turinga hraje Benedict Cumberbatch, který získal za svůj výkon nominaci na Oscara. Další významné role ztvárňují Keira Knightley, Matthew Goode, Rory Kinnear, Charles Dance a Mark Strong. Film velmi proslavil příběh Alana Turinga.

Film se odehrává ve dvou časových rovinách. Hlavní zápleтка se odehrává v průběhu druhé světové války, kdy se Turing a jeho tým snaží prolomit šifru Enigma, kterou používají nacisté k šifrování svých zpráv. Druhá časová rovina se zaměřuje na Turingův život v poválečném období a na jeho soukromý život. Hlavní téma filmu je Turingova homosexualita a jeho následná perzekuce ze strany britské vlády. Filmaři uvádějí jako hlavní zdroj právě knihu Andrewa Hodgese. Avšak oproti knize film nabízí ucelenější příběh. Tvůrci filmu některá fakta pozměňují a upravují. Pro větší emotivnost příběhu jsou vybrány situace, které samotné

emoce vyvolávají, například šikanování Alana ve škole, zaměřenost na jeho homosexualitu, nepřátelství v kolektivu dešifrovací skupiny a mnoho dalšího. Některé zobrazené situace jsou ve filmu smyšlené. Například skupina pracující na dešifrování Enigmy se skládá z jiných odborníků, než se reálně skládala. John Cairncross podle reálných záznamů pracoval v jiné skupině a s Turingem se nejspíš pracovně vůbec nesetkal. Ve filmu jsou přitom zobrazeni ve skupině stejné. Jak jsem psal výše, vycházím z narativu filmu, proto jsou v projektu použita například jména postav, které film zobrazuje.

## 3 Cíle a tvorba

### 3.1 Vznik programu

Celý projekt vznikl pro potřeby bakalářské práce. Vychází z formy strukturovaného dramatu, jehož výchozím bodem je problémová situace<sup>29</sup>. Zatímco zdrojem informací využitých v programu byla kniha Alan Turing: Enigma, samotný narativ a problémová situace jsou inspirovány filmovým zpracováním Kód Enigmy (2014). Film nabízí ucelenější linku příběhu, avšak bez aspirací na historickou přesnost. Forma programu prošla vývojem. První verze trvala 1,5 hodiny a byla vyzkoušena v kolektivu studentů KVD DAMU Praha. Reflexe účastníků byly výchozím bodem pro tvorbu víkendového workshopu. Výsledná 9hodinová lekce se stala podkladem této práci.

### 3.2 Strukturované drama

V dramatické výchově je několik způsobů práce a typů lekcí. Jeden z typů lekcí je strukturované drama, také někdy nazývané příběhové drama. Ulrychová uvádí i další názvy pro tento typ práce, drama tematické, konvencionální, procesuální, rolové nebo školní. Podle ní záleží na převažující složce nebo také cíli učitele.<sup>30</sup> Tyto možnosti lekce jsou podle Marušáka „samy o sobě typem dramatického díla, díla, v němž se prolínají roviny reality a fikce, hráče-herce a diváka,“<sup>31</sup> do kterých můžeme zařadit i divadlo fórum nebo divadlo ve vyučování. „Techniky strukturování dramatické práce však nabízejí nejen možnosti členit děj na krátké sekvence, ale i např. charakteristiku postavy rozdělit mezi více lidí a vytvářet ji tedy jako postupně skládanou mozaiku.“<sup>32</sup>

Podle Pavlovské je strukturované drama „o učení, kdy si skupina i jednotlivci osvojují způsob tvořivého myšlení, jednáním v navozených modelových situacích a hrou v rolích zde dochází k sociálnímu učení. Žáci propojují emoce i intelekt, své poznatky se učí zobecňovat, odhalovat širší souvislosti a tím porozumět nejen sobě samému, ale i světu, který nás obklopuje.“<sup>33</sup>

Pro strukturované drama je typické využití metod učitele v roli, živých obrazů, rolové hry... Hráči pomocí metod vstupují do rolí a prožívají příběh s postavami. Možností, jak stavět

---

<sup>29</sup> ULRYCHOVÁ, Irina. Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově s. 18.

<sup>30</sup> ULRYCHOVÁ, Irina. Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově s. 11.

<sup>31</sup> MARUŠÁK, Radek. Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou s. 7.

<sup>32</sup> ULRYCHOVÁ, Irina. Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově s. 11.

<sup>33</sup> PAVLOVSKÁ, Marie. Cesta současné školy ke škole tvořivé: výchozí teorie k závěrečným pracím frekventantů kursu a záznam realizovaných lekcí dramatické výchovy, projektů a divadelních představení s. 13.

strukturované drama je více. Jiný způsob popisuje např. Irina Ulrychová a jiný Radek Marušák. Josef Valenta popisuje ve své knize 4 typy, na kterých jsou dramata založena.

**Drama založené na příběhu**, který předem účastníci neznají: „je založeno na určitém příběhu, modelu úseku života v určitém čase, ději vedoucím „odněkud někam“, ději, který se zabývá různými aspekty vázanými k obsahu či tématu, ději, který nese dramatický náboj, vede k překonávání obtíží či konfliktů a řešení dílčích úkolů a problémů.“<sup>34</sup> „V rámci jednotlivých kroků mají hráči prostor pro vlastní tvůrčí iniciativu, nápady, improvizaci, rozhodování, řešení problémů, volbu komunikačních taktik, budování etud atd.“<sup>35</sup>

**Drama založené na literárním textu**, který rozděluje na situaci, kdy účastníci znají text a když ho neznají. Situace kdy účastníci text neznají, je stejná jako v dramatu založeném na příběhu popsaném výše. Když je příběh žákům známý, uvádí dvě možnosti. Učitel se ve struktuře drží předlohy a tématu nebo předlohu vezme jako metaforu, a žáci tak hrají o něčem jiném. Radek Marušák popisuje tento proces jako hledání v různých rovinách hledání v textu. „Důležité je být si vědom toho, že struktura narativu jde za hranice rovin vyprávění-text, otevírá nové možnosti přístupu k textu a v nalézání námětů, témat, obsahů.“<sup>36</sup>

Třetím typem, který popisuje je **drama založené na tématu nebo problému**. To dále rozděluje do tří podkategorií podle toho, kolik žáci dopředu vědí. Problémové situaci se věnuje ve své knize *Drama a příběh* (2016) Irina Ulrychová, která popisuje problémovou situaci takto: „problémová situace pak obsahuje nejen určitý problém, ale také konkrétní postavy v konkrétním čase a prostoru, kterých se tento problém týká a musí ho řešit.“<sup>37</sup> Problém obsahuje konflikt. Jaro Křivohlavý definuje konflikt jako střet dvou a více zcela odlišných, navzájem vylučujících se snah, sil a tendencí a dělí ho na 4 základní třídy, podle toho, zda se jedná o vnitřní konflikt (jedné osoby) jako intrapersonální, dvěma osobami jako interpersonální, více osobami jako skupinový a meziskupinový.<sup>38</sup>

**Poslední typ kombinuje výše uvedené.**<sup>39</sup>

Příběh Alana Turinga nabízí mnoho možností práce a spoustu témat. O Turingovi však neexistuje literární předloha, která by v dějové linii popisovala jeho příběh. Kniha vydaná

---

<sup>34</sup> VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy* s. 90.

<sup>35</sup> VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy* s. 90.

<sup>36</sup> MARUŠÁK, Radek. *Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou* s. 54

<sup>37</sup> ULRYCHOVÁ, Irina. *Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově* s. 18.

<sup>38</sup> KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Psychologie nemoci* s. 25.

<sup>39</sup> VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy* s. 89-94.

o Alanovi Turingovi se skládá z výpovědí o Turingovi, ale netvoří děj. Drama je založené na historickém příběhu, tedy neliterárním zdroji. Dílna, tak jak ji představuji, však nemá za cíl popsat celý Turingův život, ani nemá ambice naprosté historické přesnosti. Pracoval jsem s problémovou situací, které jsem přizpůsobil vybrané situace z jeho života.

Problémovou situaci reprezentuje aktivita „Špion“ uvedená ve scénáři programu, na které jsem začal budovat celou dílnu. Alan se v ní rozhoduje, zda zapřít sovětského špiona, který ví o jeho homosexualitě, a tím neriskovat, že přijde o životní práci a své postavení kvůli tomu, že je homosexuál, nebo říct pravdu a čelit důsledkům, které ho mohou stát i pobyt ve vězení. K této situaci a k rozhodnutí musí účastník dílny vědět tyto informace a prožít následující situace:

1. **Kontext doby a vnímání homosexuality** – to je nastaveno hned v úvodu, kdy účastníci dostávají informace o době a zákon demonstrující vztah Británie k homosexualitě.
2. **Homosexualita Alana** – která je vystavěna na vztahu Alana a jeho přítele Christophera.
3. **Válka** – žáci (Alan) si musí být vědomi, co pro lidi znamenala válka, a jak důležité je válku ukončit.
4. **Tajná operace v Bletchley parku** – účastník by měl vědět, jak je operace tajná a jak je úkol, na kterém pracuje Turing a skupina, důležitý.
5. **Odhalení špiona** – hráči se musí dozvědět, kdo špion byl.

Tyto situace a spojitosti by měl účastník zvážit při jeho rozhodování na konci dílny. Každý účastník může vnímat okolnosti jinak, a využije také svou vlastní zkušenost. Žáci tedy propojují emoce, svůj intelekt, prožitek a zkušenost.

### 3.3 Cíle projektu

Turingův příběh je zajímavý tím, že na jednu stranu inteligentní až geniální člověk, který společnosti pomohl (někteří historikové uvádějí, že svým vynálezem pomohl zkrátit válku až od dva roky) je na druhou stranu psancem a odsouzencem za svou sexualitu. Nerovné šance lidí na spokojený život (šance Afroameričana v Americe, homosexuála v Ghaně nebo ženy v Arábii) jsou hlavní myšlenkou lekce. Příběh homosexuality geniálního Turinga zastupuje toto téma.

Hlavní cíl dílny:

- účastník prožije nespravedlnost nerovných šancí člověka z menšiny, kterou společnost neakceptuje;
- účastník prožije náročnost rozhodování mezi svým morálním přesvědčením a potřebou zachování lidské důstojností.

Vedlejší cíle dílny:

- účastník pozná útržky ze života Alana Turinga a kontext jeho doby;
- účastník si uvědomí historický kontext vývoje vztahu k homosexualitě;
- účastník dojde k vnitřnímu rozhodnutí za postavu Alana;
- účastník pojmenuje spojitost historického příběhu s aktuálním světem;
- účastník vstupuje do rolí, tvoří živé obrazy, improvizuje a komunikuje ve skupině;
- účastník reaguje na učitele v roli.

### 3.4 Organizace

K realizaci programu jsem vybral existující skupinu dramatických souborů Domu dětí a mládeže Větrník, vedených Miloslavou Čechlovskou. Oba soubory jsem oslovil s nabídkou víkendového semináře a ze zájemců vytvořil skupinu 15 dětí od 13 do 18 let. Workshop byl naplánován na 9. 12. od 15 do 18 hodin a 10. 12. od 9 do 12 hodin a od 13 do 16 hodin. V den workshopu se 5 dětí z různých důvodů odhlásilo. Prostory poskytl DDM Větrník. Celý workshop se konal v „tanečním sále“, který jsem dobře znal, a zároveň ho zná i skupina. Děti tedy v prostoru fungují přirozeně. Je to velký volný prostor s laminátovou podlahou a židlemi po okrajích. Velikost sálu nabízí možnost samostatné práce tří skupin, čehož jsem využil například v aktivitě „Šikana“. Sál považuji pro daný účel za velmi vhodný.

## 4 Charakteristika skupiny

Jak jsem již psal, skupina byla sestavena ze zájemců ze dvou dramatických souborů vedených Miloslavou Čechlovskou. Jak s vedoucí, tak s účastníky se vzájemně dobře známe. Účastníci znají můj způsob práce. Jsou zvyklí na práci v rámci strukturovaného dramatu. Jde o skupinu nadstandardně soustředěnou a vstřícnou, což má svá pozitiva i negativa. I pozitivní průběh programu nemusí znamenat, že by program takto dopadl i u nezkušené skupiny.

Programu se nakonec účastnilo 6 členů ze staršího souboru a 4 z mladšího. Ne zcela homogenní a málo početná skupina pro mě byla výzvou. Zvláště, když jsem se s reálným počtem seznámil až v den realizace. Některé části jsem proto v průběhu programu přizpůsoboval situaci. Moje obava, že někteří účastníci budou znát příběh Alana Turinga, se naplnila. Pro tyto účastníky závěr nebyl natolik překvapující, jak jsem plánoval. I v reflexi tito účastníci navrhovali realizaci pro děti kolem 14 let. Naopak mladší členové skupiny, neznalí příběhu, program hodnotili velmi pozitivně.

### 4.1 Specifika věkové skupiny

Jak bylo řečeno, skupina byla vytvořena z účastníků ve věku 13–18 let. Podle vývojové psychologie je skupina na rozmezí období pubescence a adolescence, kdy pubescence se uvádí zhruba od 11 do 15 let a adolescence od 15 do 22 let. Toto období je typické vymezením se vůči světu a dospělým. K tomuto období patří větší emoční nestabilita, změny nálad a nejistota dospívajících. Jedinci se často hodnotí a srovnávají s okolím. Nastává také zájem o informace, které jim dávají smysl. Proti ostatním informacím a činnostem se adolescenti a pubescenti vymezují. I já jsem si uvědomoval, že veškeré mnou podané informace musí dávat smysl v kontextu programu a nesmí vyznít jako přednáška z dějepisu či moralizování. Velmi důležitou charakteristikou daného věkového období je zjišťování vlastní identity, odpovědi na základní otázky, kdo jsem, jaký jsem, čím chci být, kam patřím nebo kam směřuji. V tomto období postavit před mladé lidi morální vzor mladého člověka, jehož genialita a pracovitost zachránila mnoho životů, se mi zdá smysluplné. Zároveň je osobnost Turinga uvěřitelná, díky jeho nejistotám a problémům, takže příběh mohou účastníci přijmout. Přijetí postavy Alana Turinga výrazně pomáhají metody dramatu.

Období adolescence je i obdobím hledání sexuální identity. Téma homosexuality včetně přijetí společností je aktuální. Na druhou stranu zasazení do historického kontextu umožňuje odstup a určité bezpečí účastníků. Období dospívání také provází vytváření hodnot jedince, vymezování se chybám rodičů a obecně dospělých. Cíle programu v oblasti morálky, tak

nabývají na důležitosti. A opět mám potřebu podtrhnout pozitiva metod strukturované dramatu, ve kterém se účastník rozhoduje sám za sebe.<sup>40</sup>

## 4.2 Zkušenosti skupiny

Účastníci programu jsou poměrně zkušení, v rámci souboru se schází jednou týdně na dvě hodiny. Starší část skupiny má zkušenosti s dramatickou výchovou mnohaleté, naopak mladší část skupiny je, co se týče zkušeností, značně nesourodá. Někteří účastníci chodí do dramatického souboru 2 roky, jiní začali navštěvovat soubor v říjnu. Soubory nejsou zvyklé společně pracovat. Mezi sebou se však znají z různých společných akcí. Pracují formou znakového divadla s velkým využitím pohybu. Oba soubory znají práci formou strukturovaného nebo příběhového dramatu.

Starší část skupiny má zkušenosti i s divadelní a inscenační prací. Soubor má za sebou nespočet přehlídek od okresních až po ty celostátní. Soubor je velmi ambiciózní a členové jsou zvyklí pracovat samostatně. Sami pracují s literaturou a tvoří dramaturgii inscenace. V programech často řeší inscenační kvality jednotlivých aktivit. I jejich hlavní motivace v jednotlivých aktivitách bývá často z oblasti inscenační práce. Někteří členové mají pedagogické ambice. Skupina se podle mě pohybuje mezi fázemi normování a výkonu. Skupina je uzavřenější, vstup každého nového člena je pro ni náročný, funguje však soudržně a členové nemají při práci problém tvořit různá uskupení.

Mladší skupina společně tvoří druhým rokem a hodně se v novém školním roce proměnila. Soubor je zvyklý pracovat pod více vedeným procesem tvorby. Oproti starší skupině se ještě učí základní principy a metody, které dramatická výchova využívá. Mladší účastníci v některých chvílích více prožívali, a možná pro mě byli objektivnější zpětnou vazbou, jak by tento program probíhal u nezkušené skupiny. Můj závěr, že program je oproti očekávání vhodnější pro mladší skupinu (6.–8. třída), je ovlivněn více skutečnostmi. Mladší část skupiny byla neovlivněná znalostí příběhu a zároveň díky menším zkušenostem s dramatem byla ochotná program prožívat, nikoli inscenovat. Těžko říct, zda je tedy věkové hledisko nejzásadnější.

---

<sup>40</sup> LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. Vývojová psychologie s. 143-160.



## 5 Popis a realizace projektu

### 5.1 Pomůcky a kostýmy

V aktivitě „Alanovy předměty“ jsou předměty, které startují příběh a jsou takovým „háčkem“ příběhu. Čím větší autenticita předmětů, tím větší potenciál pro vtažení účastníků a působení „wow“ efektu. V aktivitě jsou 4 předměty (zápisník s tužkou, papírová libra z roku 1930, Christopherova fotografie a anglická křížovka). Zápisník jsem vytvořil přelepením desek klasického notýsku pravou kůží. V notýsku jsou napsané šifry, matematické příklady, plány souhvězdí. Notýsek je zásadní pro aktivitu „hry s Christopherem“, kde se notýsek stává inspiračním zdrojem. Stejný důvod má i Anglická křížovka. Papírovou libru, která zastupuje informace o čase a místě, jsem oboustranně vytisknul, namáčel v čaji a poté nechal vysušit. Dodal jsem tím bankovce zašlý vzhled, který podporuje uvěřitelnost předmětu. U fotografie Christophera, jsem postupoval podobně, na ni jsem ještě napsal Christopherovo jméno a nakreslil srdíčko.

V dílně využívám metodu učitele v roli. Učitel v dílně vstupuje do tří rolí Christophera, komandéra Dennistona a Johna Cairncrosse. Proto je potřeba tyto role od sebe odlišit použitím kostýmních znaků. Vzhledem k důvěryhodnosti příběhu je dobré zvolit takový kostýmní znak, který bude odpovídat době příběhu. Móda v Anglii 30. let byla stále formální a podléhala společenským normám. „Nosí se úzké trubkovité kalhoty a vypasovaná saka. Tento trend rychle vystřídá odrbaný vzhled slavného komika Charlieho Chaplina. Cylindr nahradí buřinka nebo měkký klobouk. Ve vzorech vládne jemný proužek.“<sup>41</sup> Přemýšlel jsem i nad jednoduchostí, aby oblékání znaku netrvalo dlouho a nebylo technicky náročné.

Pro Christophera jsem v dílně zvolil bílou košili jako symbol mladého věku a školního prostředí. Pro komandéra by byla nejvhodnější vojenská uniforma. Sehnat uniformu není lehké, proto mi posloužila uniforma hasičská v podobě saka, které na sobě nemělo žádné hasičské prvky, ale nejlépe se podobalo představě vojáka. Pro Johna jsem vybral obyčejné hnědé vlněné sako.

Zde uvádím seznam všech pomůcek k dílně:

- Reproduktor
- Alanův zápisník (viz obrázek č. 20)
- Anglická křížovka (viz obrázky č. 2 a 20)
- Libra z roku 1930 (viz obrázek č. 20)
- Fotografie Christophera (viz obrázek č. 1)

---

<sup>41</sup> HÖFEROVÁ, Kateřina. Móda mezi světovými válkami: Jak ovlivnila politika módní trendy?.

- Bílá košile (Christopher)
- Sako z uniformy (komandér Denniston)
- Hnědé vlněné sako (John Cairncross)
- Fotografie trestu smrti (viz obrázek č. 9)
- Zákon o homosexuálním styku (viz obrázek č. 11)
- Volební právo žen (viz obrázek č. 12)
- Dobové fotografie (viz obrázky č. 3–8)
- Vytištěné nevyplněné rovnice pro každého účastníka (jednu vyplněnou pro Alana)
- Karty s povoláním podle počtu účastníků
- Audio „začátek války“
- Vytištěná fotografie Enigmy (viz obrázek č. 12)
- Vytištěné dokumenty (viz aktivita „aktualizace“)
- Papíry A4
- Fixy, propisky

## 5.2 První den

### Rozechřívací a seznamovací hry:

#### Pozdrav:

Hráči se pohybují po prostoru, a když někoho potkají, pozdraví se různými variacemi pozdravů, které zadá lektor.

#### Realizace:

Po krátkém představení jsem začal aktivitu bez jakéhokoli vysvětlování. Rovnou jsem si podal ruku s prvním. Ostatní pochopili, co mají dělat a zapojili se do aktivity. Skupina je zkušená ve vyplňování prostoru a nemá problém se zapojit do neznámých činností, přesto byl cítit stud hráčů napříč věkovými skupinami. Zvolil jsem tři variace pozdravů „dobrý den“ s podáním ruky, „čau“ s plácnutím a „zdar“ s ťuknutím pěstiček.

#### Výměna identit:

Každý hráč si vymyslí větu podobného znění: „Jmenuji se Kuba a mám rád svíčkovou“. Poté se hráči rozejdou po prostoru a pokaždé, když někoho potkají, postupně se představí. Když se rozejdou, mají vyměněné identity. Příklad: Kuba potká Pepu, Kuba se představí, Pepa se představí, rozejdou se a Pepa se stává Kubou a Kuba Pepou. A takto pokračují. Hra končí na

pokyn lektora. Následně v kruhu účastníci popisují, která jména se podařila udržet a jaká zmizela či se zkomolila.

Realizace:

Výměna identit účastníky bavila, prvotní stud se odboural a hráči tuto aktivitu dělali s nadšením. Zároveň jsme si zopakovali jména.

## Alanovy předměty

Lektor na zemi rozloží zápisník s tužkou, papírovou libru z roku 1930, Christopherovu fotografii a anglickou křížovku... (viz obrázky č. 1, 2, 20)

Lektor: „Sedněte si do kroužku. Mám tu předměty, které postava nosila u sebe nebo pro ni byly důležité. Prosím, prohlédněte si předměty pořádně a zamyslete se nad tím, co nám o postavě nebo o době mohou říct. Co jsme se mohli o postavě, době a místu z předmětů dozvědět? Každý prosím přidejte jednu informaci, kterou podložíte argumentem. Čím myslíte, že naše postava trávila čas?“

Realizace:

Účastníci seděli v kruhu a postupně zkoumali předměty. Nad předměty diskutovali a ukazovali si detaily. Bylo vidět, že si všímají opravdu maličkostí. Následně říkali informace, které sami vyčetli nebo pochopili. Velmi dobře pojmenovávali předměty a podkládali svá tvrzení argumenty. Dobře určili dobu a místo, s většími obtížemi pak rozklíčovali jméno postavy. Na fotku pojmenovanou Christopher se názory různily. Na konci jsme shrnuli, co jsme se dozvěděli. Pokud nějaká informace byla zavádějící, uvedl jsem ji na pravou míru. Účastníci tedy věděli, že se postava nacházela v Anglii, kolem roku 1930, měla ráda luštění, hvězdy, křížovky a šifry, nosila u sebe fotografii kluka jménem Christopher a že se postava jmenovala Alan Turing.

## Anglie 30. let

Na hudbu se hráči rozejdou po prostoru. Při zastavení hudby jdou do živých soch na téma Anglie 30. let.

Lektor: „Pustím hudbu z Anglie typickou pro dobu 30. let 20. století. Naladte se na ni a zkuste si vzpomenout, co se vyjeví ve vaší paměti o této době. Když hudbu zastavím, jděte do soch, které budou vyjadřovat něco typického pro tuto dobu.“

Realizace:

Účastníci se na hudbu rozešli. Měl jsem pocit, že mají problém si představit vše, co zaznělo v zadání. Zprvu jsem nechal hudbu znít docela dlouho a když jsem ji zastavil všichni se instalovali do soch. Objevili se ženy v domácnosti, oblek, klobouky. Při druhém opakování se věci a sochy hodně opakovaly.

## Zákony ve Velké Británii

Hráči sedí v kruhu a diskutují nad připravenými dobovými fotkami a texty (viz obrázky č. 3–8). Poté se rozdělí do tří skupin. Skupiny dostanou další sadu fotografií nebo úryvků (viz obrázky č. 9, 10, 11) a tvoří živý obraz s titulkem nebo replikou. Prezентují.

Lektor: „Tak jsme se dozvěděli, že jsme v Londýně v roce 1935, vy jste si vybavili nějaké vaše představy o té době, někdo třeba žádné. Pomohou vám tyto fotografie? Prohlédněte si je, jsou všechny z tohoto období. Jak to bylo ve společnosti? Jaké postavení měly ženy? A jaké postavení měly podle vás menšiny?“

Lektor: „Rozdělte se do tří skupin. Dám vám fotografii nebo text (viz obrázky č. 9, 10, 11). Prohlédněte/přečtěte si je a vytvořte živý obraz s titulkem nebo replikou, kde ukážete situaci z Anglie této doby.“

Realizace:

Při diskusi na hráčích bylo vidět, že si nejsou jistí a že tato doba je pro ně opravdu neuchopitelná. To, co nezvládli sami popsat, jsem popsal já. Např. nevěděli, kdo je muž s hodnotami na obrázku, popisovali ho spíše jako někoho bohatého. Na obrázku je však král Jiří IV.

Poté se účastníci bez problémů rozdělili do tří skupin a začali pracovat na zadání živých obrazů. Skupiny věděly, co mají dělat a všechny pochopily, i přes texty v angličtině, co mají zpracovávat za téma. Při prezentaci bylo vidět, že pracují se zkušenou skupinou, protože sami hráči pracovali s mizanscénou, gradací i rozvrstvením obrazu.

## Učitel

Skupina je připravená v lavicích. Učitel matematiky (učitel v roli) přijde do třídy a rozdá všem papíry s napsanou rovnicí. Hráč, který zosobňuje Alana, dostane jako jediný vyplněnou rovnici.

Lektor: „Jeden z vás bude Alan, ostatní budete spolužáci. Já přijdu jako váš učitel matematiky. Reagujte jako normální třída, jen pozor na pana učitele, je přísný.“ S hráčem v roli Alana: „Alane, ty dostaneš vyplněný příklad, tvým úkolem je dělat, že počítáš. Po nějaké chvíli se přihlas, že už máš hotovo.“

Učitel v roli: „Dobrý den třído, minulou hodinu jsme psali test, no dopadlo to katastrofálně, až na Alana, ten má za A, ostatní F. Normálně bych tento test nepočítal, ale máme tu jeden úspěšný test, takže si na konci vyberu vaše žákovské sešity. A teď si dáme příklad.“

$$\frac{2x}{x+3} - \frac{2x}{x-3} = \frac{72}{4x^2 - 36}$$

$$\frac{x+7}{2x+2} - \frac{x+4}{4x+4} = 1$$

$$\frac{x+7}{2(x+1)} - \frac{x+4}{4(x+1)} = 1$$

$$2x+14 - x-4 = 4x+4$$

$$x+10 = 4x+4$$

$$6 = 3x$$

$$x = 2 \quad K = \{2\} \text{ ak } x \neq -1$$

Učitel v roli: „Výborně Alane. No podívejte se, třído. Ostatní si to tedy vypočítají za domácí úkol a my budeme pokračovat v látce. Skvěle Alane. Vezměte si z toho hocha příklad.“

Reflexe: „Co si myslíte o Alanovi? Proč si to myslíte? Může za to Alan? Jaké jsou Alanovi pocity?“

Realizace:

Účastník v roli Alana pochopil instrukce bez problému. Skupina učitele v roli přivítala rozpačitě, myslím, že už to vycházelo z role, jakou jsem na sebe bral. Ve chvíli, kdy jsem rozdál rovnice, se všichni zahloubali do jejich řešení a situace začala fungovat. Hru jsem ukončil v roli a reflexi provedl v kroužku. Někteří účastníci počítali rovnici i o přestávkách.

## Spolužáci

V prostoru jsou rozházené židle.

Lektor: „Potřebuji jednoho, který by si zahrál Alana, ostatní budou jeho spolužáci. Alan měl vždy rád pořádek, proto tvým cílem bude všechny židle srovnat tak, aby byly směrem k tabuli. Ostatní se snaží dělat přesný opak, domluvte si nějakou strategii.“

Následuje improvizovaná hra, při které spolužáci rozhazují židle, které Alan rovná. Vstupuje učitel v roli Christophera. Hru ukončuje vyhozením spolužáků ze třídy.

Reflexe: „Bavilo vás to? Co vás na tom bavilo? Jaké to bylo pro Alana?“

Realizace:

Účastníky hra ze začátku bavila a fungovala. Zvláštní prvek přinesl vstup učitele v roli Christophera. Hráči nevěděli, jak na situaci reagovat a byli po vstupu postavy rozpačití.

## Hry s Christopherem

Lektor: „Rozdělte se do dvojic, jeden z vás bude Alanem a druhý Christopherem. Když se Alan s Christopherem potkali, bylo jim 14 let. Ti dva byli opravdoví kamarádi. Bavila je matematika a šifry, čas spolu trávili hlavně ve škole nebo na internátu. Domluvte se, kdo bude kým a jakou hru nebo činnost budete dělat. Já teď pustím hudbu. Vy začněte hrát plnou hrou.“

Lektor pustí hudbu. Skupiny po dvou hráčích v rolích Alana a Christophera simultánně plnou hrou hrají různé hry a vzájemně interagují.

Lektor: „Chce nám někdo předvést, co Alan s Christopherem dělali?“

Reflexe: „Jak spolu tedy trávili čas? Bylo pro vás těžké se shodnout? Oba chlapci jedou do svých domovů, protože začínají prázdniny.“

Realizace:

Hráči se bez problému rozdělili a začali plnit zadání. Mezi staršími, hlavně těmi, kteří příběh znali, docházelo při zadávání k smíchu, protože už za tím vnímali otázku sexuality Alana. Zde došlo k prvotním problémům souvisejícím s tím, že starší hráči příběh znali a rozpoznali.

## Alanův sen

Lektor: „Každý se teď stanete Alanem. Dělejte tedy prosím, to, co říkám. Každý to udělá svým způsobem, to nevadí. Zkuste si vybavit pocity, které mohl Alan prožívat.“

Narativní pantomima. Všichni hráči v roli Alana prožijí jeden jeho den. Lektor čte text a vede bočním vedením.

Lektor bočním vedením: „Právě sedíte u večeře, kterou jíte ve svém pokoji, dnes máte vařenou mrkev s hráškem a bramborem, kterou před tím, než budete jíst, musíte oddělit, protože zelený hrášek a oranžová mrkev se nesmějí dotýkat. Přemýšlíte o tom, že se se svým kamarádem Christopherem neuvidíte 2 týdny kvůli letním prázdninám. Když jste dojedli, odnesete talíř do kuchyně a znovu usedáte ke stolu. V duchu vám běhají čísla, tvoříte z nich vzorce, které ještě ani neexistují, ale rozumíte jim. Převléknete se do toho modrého proužkovaného pyžama s šesti knoflíky, které musí být vždy zapnuté od shora dolů. Lehnete si do postele na záda, ruce dáte podél těla a snažíte se usnout. Než usnete, jedou vám vzpomínky na Christophera,

jak spolu hrajete ... podle aktivity „Hry s Christopherem“... Vidíte ho, jak sedí pod stromem. Ve vaší hlavě máte jeho modré oči, jeho rozčepýřené vlasy, když si je prohrábne, jeho úsměv, když něco vypráví. Nedaří se vám usnout, a tak si sedáte ke stolu a napíšete krátkou větu, která vypovídá o vašich (Alanových) pocitech“

Reflexe: „Co jsme se o Alanovi dozvěděli? Co si Alan zapsal? Jak se Alan teď cítil? Měl by to Alan říct Christopherovi? Proč si myslíte, že už mu to neřekl dřív?“

Realizace:

Bylo velmi těžké odhadnout, jak rychle text říkat, aby byly všichni zapojeni. Na konci všichni napsali větu, která se často opakovala. Zpětně mám za to, že boční vedení by bylo vhodnější ve třetí osobě, která umožňuje odstup.

## Vzkaz – ředitel

Lektor: „Alan se opravdu rozhodl říct něco důležitého Christopherovi. Je plný očekávání dalšího setkání. Vy budete znovu Alanem, který jde do školy a vyhlíží Christophera. Já se objevím v roli ředitele školy pana Higginse. Co se odehraje, se dozvíte až ve hře.“

Ředitel Higgins: „Turingu, ke mně do kanceláře, prosím. Posadte se Turingu. Slyšel jsem od vašeho třídního, že jste s Christopherem Morcomem dobří přátelé. Váš třídní říkal, že vás vidí stále něco dělat na dvorku. No to je jedno Turingu, asi vám určitě pan Morcome řekl, že byl těžce nemocný. Je mi to líto, i když by vás to asi nemělo zaskočit. Christopher včera podlehl své nemoci. Tuberkulózu ještě léčit neumíme, ale hlavu vzhůru, život jde dál, vy se teď soustředte na studium. Jste skvělý v matematice, tak pokračujte. Myslím, že to někam dotáhnete.“

Reflexe: „Řekněte jedno slovo, které vyjadřuje vaše pocity, tedy pocity Alana.“

„Stala se vám někdy taková věc, že jste chtěli někomu něco říct, ale něco vám to překazilo? Jak na vás působil ředitel? Udělali byste v jeho roli něco jinak?“

Realizace:

Na začátku pro mě bylo těžké vysvětlit kolektivní postavu Alana. Chybou byla moje instrukce v kostýmu, byť jsem ještě nebyl v roli ředitele. Už od začátku bylo cítit, že jde o nějakou nepříjemnou situaci. Účastníci byli zmateni, proč jsou v ředitelně. Vstoupit do tohoto nastavení nebylo z pozice učitele v roli lehké. Pro mě bylo těžké skupinu rozmluvit. Po vyřčení věty o smrti Christophera nepřišla reakce, kterou jsem očekával. Myslím, že důvodem byla opět znalost příběhu a přílišná ochota zkušených účastníků lektorovi pomoci a jednat tak jako by příběh neznali. Účastníci se sami zahnali do kouta a nebyli schopni reagovat přirozeně.

## Dopis

Lektor: „Pro Alana to byl opravdu velký zásah. Napsal paní Morcomové, matce Christophera, dopis. Každý si vezměte papír a tužku a zkuste napsat dopis za Alana. Kdo bude chtít, může dopis přečíst.“

Lektor: „Přečtu teď dopis, který opravdu Alan napsal paní Morcomové, matce Christophera.“

*Dopis: Vážená paní Morcomová, chtěl bych Vám vyjádřit, jak nesmírně a hluboce se mě dotkl Chrisův skon. Během uplynulého roku jsem s ním soustavně spolupracoval a docela jistě vím, že jsem tu nemohl najít lepšího druhá, tak výjimečně nadaného, zároveň však velmi sympatického a skromného. Dělit se s ním o výsledky mého snažení, o obory, jako je astronomie (ke které mě přivedl právě on), jsem vždy pokládal za vzácný zážitek a snad se mohu domnívat, že on to cítil alespoň trochu stejně. Ačkoli nic podobného již asi nezažiji, vím, že nyní musím napsat všechny síly a pokračovat v tom, co jsem dosud dělal, jako by Chris byl stále s námi, jelikož právě to by si určitě přál. Jsem si jistý, že ztráta, která Vás potkala, nemůže být větší.*

*S úctou Alan Turing<sup>42</sup>*

Lektor: „Co jsme se dozvěděli? Co je pro Alana nejdůležitější? Jak se lišily dopisy vaše oproti dopisu Alana? Jaký vám Alan zatím připadá?“

Realizace:

Při psaní dopisů bylo vidět, že účastníci si nejsou jisti, co mají psát. Zcela nefungoval ani kontrast mezi jejich výtvary a reálným dopisem. Mým záměrem bylo účastníkům ukázat, že Alan neprojevoval takové emoce, jaké by očekávali. V této fázi, zkušenost skupiny a její motivace „mi pomoci“, byla kontraproduktivní a brání mi objektivně hodnotit dopad jednotlivých aktivit.

## Šikana

Lektor: „Ve skupinách vytvořte 4 živé obrazy jedné situace – šikany, kterou mohl zažívat Alan ve škole.“

Realizace:

Tuto aktivitu jsem zvolil improvizovaně kvůli přebytku času a jako reakci na potřeby velmi zkušené skupiny. Díky znalosti příběhu některým účastníkům nepřinesly aktivity kýžený „wow“

---

<sup>42</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 99.



efekt a já jsem měl potřebu zařadit techniky, které by byly pro tyto účastníky přínosné. Účastníci se zadání dobře zhostili a s nadšením ho splnili. Bylo vidět, že s touto technikou už měli zkušenost.

## Studium

Lektor: „Pro Alana je opravdu nejdůležitější matematika a studium. Nejdříve studoval střední školu v Sherbornu, poté matematiku na King's College v Cambridge a následně obhájil doktorát na Princetonu, kde v doktorské práci zavedl termín Turingův stroj. Přestože se v běžném životě nesetkával s pochopením, když šlo o obor matematiky, slýchal samou chválu. Nyní se stanete Alanovými obdivovateli nebo reportéry. Každý si připravte jednu větu, kterou byste mu vyjádřili obdiv nebo se ho zeptali na otázky, týkající se jeho práce.“

Realizace:

Účastníky jsem nechal zprávy a dotazy pro Alana napsat. Bohužel nevěděli, co mají psát. Musel jsem tedy jednotlivcům radit a pomáhat.

## Reflexe celého dne

Lektor: „Co jste se dozvěděli o Alanovi? Jaký si myslíte, že byl? Co si odnášíte z dnešního dne?“

Realizace:

Reflexe pro mě byla velmi náročná. Cítil jsem, že reflexi nemám vystavěnou pečlivě a nepočítal jsem, že budou účastníci příběh znát. Jednal jsem intuitivně a v reflexi jsem improvizoval. Mám za to, že zdánlivá výhoda skupiny, motivované lektorovi za každé okolnosti pomoci bránila přirozenému průběhu projektu a jeho objektivní reflexi. Navíc jsem si ověřil, že lekce je určená mladším dětem, které neznají příběh.

## 5.3 Druhý den

### Povolání

Lektor: „Každý si vylosuje kartičku s povoláním, nikomu ji neukazuje. Tato povolání lidé vykonávali ve 30. letech 20. století. Každý z vás dané povolání předvede pantomimou, ostatní budou hádat. Ten, který uhodne, předvádí.“

Realizace:

Na začátku dne byl cítit malý ostych, který rychle opadl. Já sám jsem aktivity druhého dne upravil tak, aby více vyhovovaly dané skupině. Zařadil jsem aktivity, které méně zrcadlily příběh a více umožňovaly hráčům využívat svých hereckých dovedností.

### Válka

Lektor: „Na hudbu chodíte po prostoru. Jsme ve 30. letech 20. století uprostřed Londýna. Vycházejte z předchozí aktivity a představte si nějakého občana Londýna. Řekněte si, kolik mu je, jestli má manželku/manžela, děti. Vyberte si ze zaměstnání, které jste předváděli. Najděte místo v prostoru a vstupte do té postavy. Je den, někdo bude v práci, někdo doma. Každý z rodiny je však jinde. Myslíte na svou rodinu, pokud ji máte. Říkejte nahlas své myšlenky, ty myšlenky klidně opakujte, ale nemělo by tu být ticho. Přirozeně v roli reagujte na to, co uslyšíte.“

*V ukázce se ozvou sirény, letecké nálety a výbuchy. Poté zazní autentický hlas Winstona Churchilla, který v té době mluvil k celé Anglii v rozhlase. Pro větší autenticitu jsem nechal nahrávku v angličtině. Zde uvádím překlad:*

*„Dnes ráno předal britský velvyslanec v Berlíně německé vládě poslední nótu s tím, že pokud do 11 hodin neodpoví, vstoupíme spolu do válečného stavu...“*

*„Nyní vám musím sdělit, že jsme nic takového neobdrželi a že následkem toho je tato země ve válce s Německem“*

Lektor: „Co cítí vaše postava? Co to může znamenat pro vaši postavu? V jakém roce nyní jsme? Co byste si přáli? Co je na válce nejhorší?“

Realizace:

Hráči následovali boční vedení. Bez problému si vytvořili postavy. Na zvuky náletů a střelby reagovali přirozeně, poslouchali prohlášení premiéra Winstona Churchilla. V reflexi se

ukázalo, že všichni pochopili i přes anglický text, o jakou událost se jedná. Pro všechny bylo zajímavé si vyslechnout autentický záznam v angličtině.

## Hrůzy války

Lektor: „Ano, začala válka. Vyberte si jednu situaci z války a zkuste ji rozehrát a vytvořit připravenou etudu.“

Realizace:

Dovolil jsem si u takto zkušené skupiny zvolit metodu plné hry. U nezkušené skupiny bych volil spíše živý obraz nebo pantomimu. Hráči se aktivity zhostili velmi dobře. Bylo vidět, že mají s inscenační prací zkušenosti, a že je taková práce baví. Pracovali se stylizací, mizanscénou, hledali divadelní sdělení...

## Přijímání do Bletchley Parku

Lektor: „Sedněte si na židle, nyní jste odborníky na kryptografii v Bletchley parku, kde sídlila britská tajná služba MI6. Já se stanu komandérem, vy jste nejchytřejšími mozky Británie. Zde sedí Alan, zde Hugh Alexander a John Cairncross.“

Učitel v roli: „Zdravím vás, pánové, jmenuji se komandér Deniston, námořnictvo. Byli jste vybráni jako nejchytřejší muži Anglie. Jste tu z různých oborů, lingvistiky, kryptografie, matematiky. Doufáme, že uděláte všechno pro to, abyste splnili svůj úkol a ukončili tak válku. To, co vám nyní řeknu, je pod nejvyšší ochranou utajení. Musíte tedy lhát svým rodičům, svým ženám a celému svému okolí. Za vyzrazení tohoto tajemství by vás čekal trest smrti pověšením za vlastizradu.

Německá armáda spolu komunikuje přes stroj zvaný Enigma (viz obrázek č. 12). Ten zprávy šifruje. Ano, správně, pane Turingu, říkáte, že kombinací je 159 000 000 000 000 000, a to každý den, protože Němci každý den nastavení mění. První zprávu si Němci posílají vždy v 6 hodin ráno, poslední zprávu ve 22:00, na nalezení nastavení máte tedy 16 hodin. Nyní jste tým. Povede vás tady Hugh Alexander, skvělý šachista, a John Cairncross, nejlepší kryptograf. Ne, nemůžete, pane Turingu, pracovat sám. Nyní jste tedy tým, který se pokusí tento ďábelský stroj pokořit.“

Lektor: „Co jste zažili? Jaký úkol je před celým týmem?“

Realizace:

V této aktivitě je hodně informací, které musí hráči pochopit. Reflexe tedy trvala delší dobu. Podařilo se ukotvit informace. Hráči měli možnost se na cokoli zeptat, čehož využili.

## Šifrovací stroj

Lektor: „Nejdříve si vyzkoušíme, jaké je něco šifrovat, abychom to mohli dešifrovat. Udělejte půlkruh. Rozpočítám mezi vás písmena abecedy, každý bude mít 2—3. Tady tu zprávu musíte zašifrovat. (JSME KRYPTOGRAFOVÉ Z LONDÝNA.) Každý hráč tleskne ve chvíli, kdy přijde na řadu jeho písmeno. Musíte být přesní v rytmu. Pokud se spletete, vrátíme se na začátek. Já budu udávat rytmus.“

Realizace:

Účastníkům chvíli trvalo, než hru pochopili. Bylo vidět, že je to pro ně těžký úkol, ale že je to neskutečně bavilo. Byla vidět jejich touha to zvládnout. Tato aktivita byla jednou z těch, které jsem do dílny přidal na základě zkušeností z prvního dne.

## Luštění Enigmy

Lektor: „Alan byl vždycky spíše samotář. Zatímco všichni pracovali na dešifrování zpráv starým způsobem, Alan pracoval po svém. Nyní si každý v roli Alanova kolegy vytvoří smyčku čtyř živých soch, které dohromady vytvoří obraz celého dešifrovacího týmu. Každý pohyb by měl být úplně jiný. První socha z 6 hodin ráno, druhá z 12 hodin, třetí z 18. hodiny a čtvrtá z konce dne ve 22 hodin. Jeden z vás bude Alan, který pracuje na svém projektu“ (Alan je předem instruován, má za úkol nakreslit dešifrovací stroj podle svých představ. Ostatní o jeho úkolu nevědí.)

Lektor: „Nyní pustím hudbu a na hudbu budete měnit obrazy ve smyčce (1, 2, 3, 4, 1, 2,...). Já budu vstupovat jako komandér Deniston. Váš pohyb se může v průběhu měnit, ale pouze pokud budete mít potřebu.“

Učitel v roli:

- „Už vám to trvá rok a zatím, žádné výsledky. Pane Turingu přestaňte komplikovat všem práci a připojte se ke skupině. Podali na vás stížnost!“
- „Turingu, vy jste se zbláznil! 100 000 tisíc liber vám nikdo nedá! Máte jediné štěstí, že jste nejlepší matematik, ale ještě jednou nějaký problém a vyhodím vás!“
- „Pan Turing napsal panu premiérovi, který mu předal velení. Omlouvám se pane Alexandře, já s tím také nesouhlasím.“
- „Ten stroj nefunguje, vypněte ho! A vraťte se ke staré metodě, okamžitě! Už tady běží rok a půl a nic nedokázal. Máte štěstí, že se za vás postavili kolegové, hlavně tady John! Dávám vám ještě měsíc! A pak letíte i s tím strojem, a je mi jedno, že jste krytý panem premiérem.“

- „Mezi vámi je sovětský špion, našli jsme jeho zprávy. Tušíte, kdo by to mohl být? Ukažte na toho, kdo si myslíte že špion je.“

Reflexe: Jak se cítil Alan? Proč jste ukazovali na Alana?

Realizace:

V aktivitě bylo vidět stále větší naštvaní na hráče v roli Alana. Všichni museli vykonávat docela náročnou práci v podobě přesunů mezi pozicemi a Alan si přitom stále něco maloval. Po příkazu, aby účastníci ukázali, kdo si myslí, že je špion, většina ukázala na Alana. V reflexi se ukázalo, že účastníky aktivita bavila a vyvolala v nich pocity, které jsem zamýšlel. Ukázala, že když se chová někdo jinak než většina, máme tendenci na něj „ukazovat“ a může se stát obětí nespravedlivého nařčení.

## Špion

Lektor: „Teď se všichni stanete skupinovou postavou Alana, Alan totiž zjistil, že špion Sovětského svazu je John Cairncross. Našel u něj bibli, díky které zprávy šifroval. Připravte si v rychlosti, co byste chtěli Johnu Cairncrossovi říct. Protože se s ním za chvíli setkáte.“

Hráči se ve skupinové roli potkají s učitelem v roli Johna. Lektor v roli Johna se brání nařčení Alana (Alanů). Nakonec John Alanovi (Alanům) hrozí vyzrazením tajemství: „Já vím, že jsi homosexuál, jestli něco řekneš, vyzradím tvoje tajemství a víš, co tě čeká.“

Lektor: „Alan se musí rozhodnout, zda věc nahlásí nebo ne, nyní chodte po prostoru a říkejte myšlenky Alana. Jaké věci hrají pro to, aby prozradil Johna, a jaké na druhou stranu proti.“

Hráči chodí po prostoru a vyjadřují myšlenky Alana. Na konci aktivity se účastníci rozhodnou, každý sám za sebe.

Lektor: „A nyní je potřeba se rozhodnout. Zavřete všichni oči. Kdo je pro to, nahlásit Johna a riskovat tím prozrazení svého tajemství, otevře oči. Opět oči zavřete. Kdo je proti tomu, nahlásit Johna a pokračovat v projektu jako by se nic nestalo, otevře oči.“

Reflexe: Jaké bylo se rozhodnout? Přišlo vám rozhodnutí těžké? Jaká věc vás přesvědčila hlasovat tak, jak jste hlasovali?

Realizace:

Účastníci při setkání s Johnem dlouho mlčeli. V roli se chovali velmi zvláště. Nechtěli Johnovi říct o tom, že to vědí. V reflexi popisovali, že se báli. Nakonec však došlo k momentu, kdy to hráči Johnovi sdělili. Ve chvíli, kdy padla věta „Já vím, že jsi homosexuál, jestli něco řekneš, vyrazím tvoje tajemství a víš, co tě čeká“ bylo cítit, že je situace dramatická. Skupina se rozešla po prostoru a začala říkat myšlenky, které vedou Alana k vyslovení pravdy nebo mlčení. Byl to velmi silný moment, ve kterém účastníci vyplnili prostor zvukem a vznikala pěkná souhra a kontrast výpovědí. Zde byli všichni účastníci ponořeni do příběhu.

## Konec příběhu a reflexe

Lektor na zem vyskládá obrázky a věty vztahující se k příběhu a jeho konci. Účastníci si je prohlíží.

Lektor: „Na zemi jsou rozmístěné věty a fotografie, kde se dozvíte, jak to dopadlo. Projděte si to a až budete mít prohlédnuto, sedněte si do kroužku.“

- Fotografie Alana Turinga (viz obrázek č. 11)
- Fotografie padesáti librové bankovky s podobiznou Alana Turinga (viz obrázek č. 12)
- Díky Turingovu stroji byla opravdu Enigma pokořena.
- V roce 1952 byl Turing odsouzen k hormonální léčbě.
- Alanovi po hormonální léčbě narostla prsa a ztloustl.
- V roce 1954 snědl otrávené jablko kyanidem, označeno za sebevraždu.
- Bylo mu 41 let (1912-1954)
- Mezi lety 1885-1967 bylo odsouzeno 49 000 homosexuálů
- V roce 2013 udělila královna Alžběta II. Turingovi posmrtnou milost, 59 let po tom, co Alan zemřel.
- Historici uvádějí, že prolomení Enigmy zkrátilo válku o více než dva roky a zachránilo 14 miliónů životů.
- V Anglii byl homosexuální styk mezi dvěma muži staršími 21 let trestným činem až do roku 1967
- Vztahy mezi osobami stejného pohlaví jsou kriminalizovány v 69 ze 193 zemí. A smrtí je homosexualita trestána v jedenácti z nich.

Lektor: Dokážete říct, co bylo hlavním tématem příběhu? Co vám přijde nejsilnější moment? Bylo pro vás těžké se rozhodnout? Jaká informace vás překvapila? ...

Realizace:

Účastníci pohlíželi připravené listy papírů a vyslechli konec příběhu. Rozběhla se velká debata a upřesňování příběhu. Hráči měli spoustu otázek k tématu. Pojmenovávali aktuální problémy.

## 6 Reflexe projektu

### 6.1 Skupina

Účastníci se rozdělili na dvě skupiny. Na skupinu, která příběh Alana Turinga znala a druhou skupinu neznalou příběhu. Složení skupin kopírovalo věkové rozložení. Vznikla skupina z mladšího souboru a druhá ze staršího souboru. Skupiny v reflexi rozliším na mladší a starší skupinu. Úkolem obou skupin bylo napsat zpětnou vazbu projektu.

Obě skupiny kladně hodnotili čas na aktivity a time management lekce, konkrétně rozložení přestávek a tematických bloků. Dobře hodnotili i samotný příběh Alana Turinga. Starší skupině přišlo na škodu, že příběh znala, a že pro ni nebyl příběh ani aktivity tolik zajímavé. Protože členové souboru strávili čas spolu, skutečnost jim nevadila. Dále by doporučili program pro mladší nebo méně zkušenou skupinu. Což potvrdila mladší skupina tím, že ji příběh zaujal a šla s ním. Mladší účastníci popisovali, jak jim aktivity dávaly smysl a bavily je využití techniky. Starší skupina, ačkoliv ji tolik nevtáhl příběh, hodnotila rozhodnutí jako velmi těžké. Stejně tak mladší skupina. Obě skupiny se shodly na tom, že téma dílny je dobré a aktuální. Starší skupinu štválo, že téma pochopila v začátku. Tento pocit mladší účastníci neměli. Oběma skupinám přišla zajímavá aktivita „válka“, kde kladně hodnotili autentický zvuk a použití anglického jazyka. Někteří popisovali, jak jim tato aktivita vyvolala emoce. Nejvíce je bavila aktivita „šifrovací stroj“, kde vyzdvihovali pocit překonávání společné překážky. Shodli se, že je nejvíce bavila aktivita „spolužáci“, která jim přišla odlehčená. Někoho nebavila aktivita „povolání“, ale zároveň rozuměli, že to byla rozechřívací aktivita. Ostatní si nevzpomněli na aktivitu, která by jim přišla nadbytečná nebo by je nebavila. Obě skupiny kladně hodnotily vedení lektora a učitele v roli.

### 6.2 Lektor

Celá dílna byla pro mě velkou výzvou. Je to poprvé, co jsem takto pracoval s delším konceptem dvoudenního workshopu formou dramatické výchovy.

Celou lekci jsem plánoval pro skupinu kolem 20 dětí. Nepodařilo se mi sehnat takový počet zájemců. Jak jsem psal výše, do dvoudenního workshopu se přihlásilo 8 ze starší skupiny a 7 z mladší. V den projektu se jich 5 odhlásilo. Z toho jsem byl nervózní, protože trvání aktivit jsem koncipoval jako práci s větší skupinou.

Dílnu jsem tedy přizpůsobil věkově různorodé a velmi zkušené skupině. Vzhledem k různorodosti skupiny jsem se obával, že se mi nepodaří vyvážit program, aby byl zajímavý pro každého. Tato obava se v rámci zpětné vazby naplnila.



Zpětná vazba, ale i samotný průběh dílny mi pomohl si uvědomit některá rizika nebo nepřesnosti, a zároveň možnosti ke zlepšení. Uvědomil jsem si, že při delším projektu je dobré zařazovat odlehčenější aktivity, například formou hry. Zároveň by hra měla být motivovaná příběhem. Už seznamovací hry, které jsem v dílně využil, mohly být vybrané vzhledem k dílně a vtahovat tak hráče do příběhu. Zpětná vazba starší skupiny o tom, že příběh znala a zpětná vazba vedoucího práce mě přivedla na myšlenku, že by celé jméno postavy mohlo být prozrazeno až později. Začátek by tak mohl být objevováním i pro účastníky, kteří příběh znají.

Reflexi v projektu jsem skoro vždy vedl v kruhu s pokládáním otázek od lektora. Myslím si, že by bylo dobré použít i jiné formy reflexe, jako třeba alej myšlenek, psanou reflexi... Zároveň bych se měl vyhnout formulacím typu „Co jste se o Alanovi dozvěděli?“ které mohou působit spíše jako zkoušení než reflexe.

Velký potenciál zlepšení vidím v situaci s Johnem. Účastníci v roli Alana se velmi zdráhali odhalit před Johnem důkazy špionážní činnosti. To je způsobeno tím, že se s Johnem doopravdy setkají až při tomto rozhovoru a nemají vybudovaný vztah k postavě. Nemají motivaci ho s důkazy oslovovat. O postavě Johna moc nevědí. Zároveň starší skupina cítila vzniklý problém už před touto situací. Myslím si, že problém začíná už uvedením celé situace. Lektor pouze řekne, že Alan našel bibli u Johna, ale účastníci si to neprožijí. Zjišťují to jako holý fakt. To stejné se stalo i v aktivitě „spolužáci“, kde do aktivity a do příběhu vstupuje nová postava učitele v roli – Christopher. Pro účastníky je postava neznámá a nevědí, jak na ni reagovat.

Problematicky vnímám také některé použité výroky, na které mě upozornil vedoucí práce, například situace, kdy se snažím vysvětlit skupinovou postavu: „Udělejte nějaké hlouček.“ Zpětně si uvědomuji, jak taková formulace může žáky vyhodit z příběhu, protože potírá situační představivost. S tím souvisí i dodržování hry v roli a mimo ni.

Uvědomuji si v aktivitě „Anglie 30. let“, že pro účastníky je těžké vybavit si tuto vzdálenou dobu. Zároveň pro mě tato aktivita byla spíše jako takový start. Účastníci poslouchají autentickou hudbu a mohou se naladit na diskusi nad obrázky.

Zpětně hodnotím jako nadbytečnou aktivitu psaní dopisu matce Christophera po jeho smrti. Samotná aktivita není tvořivá a realizaci ztratila zamýšlenou výpovědní hodnotu.

U aktivity „Alanův sen“ mě vedoucí práce upozornil na problematičnost bočního vedení vyprávěním v první osobě. Doporučil mi zvolit 3. osobu jednotného čísla, aby účastníci měli

možnost odosobnění. Vzhledem k tomu, že se jedná o úryvek, kde Alan pociťuje první pocity lásky k mužům, musím jen souhlasit.

Jak už jsem zmiňoval například u aktivity „vzkaz – ředitel“, přílišná snaha účastníků mi pomoci, působila spíše na škodu. Účastníci reakce vytvářeli, než že by je nechali přirozeně vznikat. Tudíž se pro mě vytrácí objektivnost provedení celé dílny. I přes tento fakt byla realizace velmi přínosná a nabídla mi jiný pohled. Dodatečně jsem si uvědomil, že je v aktivitě prostor pro vytvoření dialogu mezi ředitelem a Alanem s potenciálem většího zapojení účastníků.

Aktivitu „studium“ bych po zvážení nerozehrával. Informace může lektor odvyprávět v rámci reflexe. Aktivita funguje jako překlenutí mezi dobou 1932 a 1939 a jinou funkci nemá. Účastníci tedy odcházejí z prvního dne s tím, že Alan to ve společenském životě nemá lehké, ale co se týče znalostí a výzkumu je úspěšný.

Nedokážu říci, zda došlo k naplnění všech cílů, ale ze závěrečné reflexe vyplynulo, že hlavní cíl se mi podařilo předat. Realizace se skupinou mi pomohla pochopit, které aktivity jsou pro vyznění příběhu důležité, které bych měl upravit nebo které úplně odstranit. Bonusem práce se známou skupinou však byla velká tolerance a pocit bezpečí.

Celá dílna se odehrávala v klidné a milé atmosféře. Vedení dílny jsem přizpůsobil situaci. Vzhledem k tomu že účastníky znám, nebylo to pro mě náročné. Přátelský přístup a rovný vztah mi k dobré atmosféře pomáhal.

Po realizaci mám pocit, že dílna jako celek funguje a je důležité se zaměřit na detaily, přesnosti a motivace v příběhu. Zároveň mi pomohla si uvědomit důležitost aktivit a situací pro vyznění příběhu a naplnění cílů.

## 7 Návrh úprav

Inspiraci k úpravám čerpám ze zkušenosti z realizace, ze zpětné vazby účastníků a ze zpětné vazby vedoucího práce, kterou mi poskytl z prvního dne projektu. Není jisté, zda navrhnuté změny řeší uvedené problémy a nevytváří nové. Jsem si vědom toho, že bez vyzkoušení nových prvků a nové realizace se nedá říct, zda úpravy budou funkční.

Velmi problematické se ukázalo, že účastníci znali reálný příběh Alana Turinga. Tomuto problému se dá z části předejít tím, že se na začátku neprozradí celé jméno postavy, ale pouze jeho křestní jméno. Celé jméno by se podle vedoucího práce mohlo prozradit až v aktivitě „studium“. S tím naprosto souhlasím a myslím, že tento fakt vnese do první poloviny dílny trochu tajemnosti. Pro znalé příběhu by to mohla být možnost většího zainteresování do objevování jim známého, ale v tuto chvíli utajeného, příběhu.

### Špion

Další aktivitou, kterou bych pozměnil, je aktivita „špion“. Chybějící motivaci a nevybudovaný vztah mezi postavami bych vyřešil zařazením techniky učitele v roli, a to už v aktivitě „luštění Enigmy“.

Na konci aktivity komandér Denniston (učitel v roli) vstupuje do obrazů a sděluje: „Mezi vámi je sovětský špion, našli jsme jeho zprávy.“ V nové variantě by učitel v roli navíc sdělil informaci, že špion šifruje pomocí bible. Dramatičnost situace komandér podpoří hledáním bible u účastníků. Bibli nenachází, ta se později stane usvědčujícím předmětem.

V navazující aktivitě „špion“ hráči vyslechnou vyprávění, které přečte lektor.

Lektor čte: „Bylo už pozdě v noci. Ten den, jako každý jiný, šel Alan po práci do svého příbytku v Bletchley Parku. Tentokrát ale nepřemýšlel jen nad strojem, ale i nad tím, že mezi nimi je špion. Bomba ještě pořád nefungovala a Alan nemohl přestat myslet na to, co musí upravit, aby se to konečně podařilo a bomba se spustila, tak jak má. Když vtom ho napadlo, že by mohl vyměnit vodiče A7 a A4 s vodiči B3 a B9. Ty by zrychlily celý stroj. Alan nemohl čekat do rána a hned se vydal do baráku číslo 8. V místnosti, kde byla ukrytá bomba, se ještě svítilo, ale v tu dobu tam neměl nikdo být. Když Alan otevřel dveře, viděl svého kolegu Johna, jak sedí u stolu nad plány stroje.“

Lektor: „Teď se všichni stanete skupinovou postavou Alana. Alan (vy) vchází do místnosti.“

Učitel v roli Johna sedí nad plány, ale úplně z jiného důvodu, než by seděl Alan. John totiž právě vykonává špionážní činnost. To ale Alan netuší. John ukazuje plány a nápady, které má: „Napadlo mě prohodit nějaké vodiče, aby se stroj zrychlil.“ Na začátku by John měl být pro hráče opravdu pozitivní postavou, v účastnících by neměl vzbudit pochyby. Situace končí překvapivě, tím že Johnovi vypadne bible z kapsy.

Reflexe: „Koho se dotknu, řekne, co si teď Alan myslí.“

Lektor: „V tu chvíli si už nic neřekli. Alan šel domů a nedokázal na to nemyslet. Celou noc nespál. Druhý den přišel do práce, připravený o Johnovi všem říct. Když přišel ke svému stolu, našel na něm dopis.“

Účastníci dostanou obálku s dopisem a fotografií Christophera, kterou měl Alan ve svém stole. V dopisu stojí: „Turingu, dávej si pozor, co si dáváš do šuplíku. Já to o tobě vím a kdyby se to někdo „náhodou“ dozvěděl, víš, co tě čeká!“

Reflexe: Co se pro Alana změnilo? Jak se cítí?

Lektor: „Alan se musí rozhodnout, zda věc nahlásí nebo ne. Chodte po prostoru a říkejte myšlenky Alana.“

Lektor: „Alan se musí rozhodnout. Zavřete všichni oči. Kdo je pro nahlásit Johna a riskovat tím prozrazení svého tajemství, otevře oči. Opět oči zavřete. Kdo je proti tomu, nahlásit Johna a pokračovat v projektu jako by se nic nestalo, otevře oči.“

Reflexe: Jaké bylo se rozhodnout? Přišlo vám rozhodnutí těžké? Jaká věc vás přesvědčila hlasovat tak, jak jste hlasovali?

Poté už by se pokračovalo v dílně podle původního scénáře. Za zajímavý prvek nového scénáře považuji dvojí rozhodnutí účastníků v roli Alana. Poprvé v situaci, ve které Alanovi nic nehrozí, a podruhé v situaci ohrožující Alanův život.

## Anglie 30. let

Aktivita by se dala podpořit úryvky nebo novinovými články. Vedoucího práce napadly Čapkovy Anglické listy, kde hezky popisuje takový ten obyčejný život očima Čecha.

## Spolužáci

Neukotvení postavy Christophera v aktivitě „spolužáci“ bych vyřešil prohozením aktivit. Před aktivitou spolužáci by byla aktivita „hry s Christopherem“, jejíž změny popíšu později. Díky tomu by byl už pro tuto aktivitu vytvořen vztah Alana a Christophera, a postava Christophera by pro účastníky byla známá. Ve hře s židlemi nese postava učitele v roli ukončení hry, proto z ní nelze Christophera vynechat.

## Hry s Christopherem

Na začátek této aktivity, která sama o sobě funguje, by se dal přidat zápis z deníku Alana: „Chtěli jsme s Chrisem najít vztah mezi časovou prodlevu a koncentrací roztoku, a tím ověřit Rupertovu teorii. Chris už stačil na toto téma provést několik pokusů. Moc jsme se těšili na náš společný experiment, ale jeho výsledek nás zklamal, protože teorii nepotvrdil.“<sup>43</sup> Díky tomu by se předešlo některým narážkám o jejich vztahu a homosexualitě od těch, kteří příběh znají.

## Alanův sen

Problém s malým odstupem od postavy řeším převedením textu z 1. osoby do 3. osoby jednotného čísla:

„Alan právě sedí u večeře, kterou jí ve svém pokoji, dnes jeho matka uvařila mrkev s hráškem a bramborem, kterou před tím, než začne jíst, oddělí, protože zelený hrášek a oranžová mrkev se nesmějí dotýkat. Při jídle přemýšlí o tom, že se se svým kamarádem Christopherem neuvidí 2 týdny. Jsou letní prázdniny, na které se Alan nikdy netěšil. Když Alan dojí, odloží talíř vedle sebe a vrátí se ke svým poznámkám. V duchu mu běhají čísla, tvoří z nich vzorce, které ještě ani neexistují. Počítá příklady, které by nikdo z jeho spolužáků nevypočítal, možná Christopher by to dokázal. Alan se převléká do modrého proužkovaného pyžama s šesti knoflíky, které si vždy zapíná od shora dolů a nikdy jinak. Potom si lehá do postele na záda, ruce dává podél těla a snaží se usnout. Leží v posteli a nemůže usnout. Vzpomíná na Christophera, jak spolu hráli ... podle aktivity „Hry s Christopherem“... představuje si ho, jak sedí pod stromem. Ve své hlavě vidí jeho modré oči, jeho rozčepýřené vlasy, když si je prohrábne, jeho úsměv, když něco vypráví. Nedaří se mu usnout, sedá si ke stolu a píše vzkaz, který by chtěl další den Christopherovi předat.“

## Vzkaz – ředitel

Abych umožnil větší emoční zapojení účastníků, vložil bych do této aktivity dialog ředitele (učitel v roli) s Alanem (hromadná postava účastníků).

---

<sup>43</sup> HODGES, Andrew. Alan Turing: Enigma s. 88.

Ředitel Higgins: „Turingu, ke mně do kanceláře, prosím. Posadte se Alane. Jak to vypadá s tím, jak si na vás dovolovali vaši spolužáci?“ „...“

## Dopis

Aktivitu bych po zvážení odstranil, realizací ztratila zamýšlený smysl a nebyla kreativní.

## **Závěr**

V rámci celé práce se mi podařilo připravit dvoudenní dílnu, realizovat ji se skupinou, reflektovat ji a navrhnout změny. Z reflexe účastníků vyplynulo, že se podařilo naplnit hlavní cíle dílny. Problematická se ukázala realizace se skupinou velmi zkušenou a motivovanou za každou cenu pomoci lektorovi. Tato vnější motivace účastníků částečně brání objektivní reflexi celé dílny. Emocionální zasažení účastníků omezovala jejich předchozí znalost příběhu, s čímž musí lektor počítat, pracuje-li s obecně známými příběhy. Dále se ukázalo, že mnou zpracovaný program je vhodnější pro cílovou skupinu dětí od 13 do 15 let.

Historický příběh dovolil odstup od aktuálního tématu. Díky tomu, že příběh Turinga není jen o sexualitě, ale také o střetu geniálního matematika s předsudky doby, se téma homosexuality stalo pouhou součástí daleko hlubšího a univerzálnějšího tématu, tedy předsudků a jejich dopadů na lidskou společnost a morálku. Osobně jsem rád, že se takto téma posunulo. Forma strukturovaného dramatu a metody dramatické výchovy se ukázaly jako vhodná metoda práce, vtáhly účastníky do děje a vytvořily půdu pro aktivní zapojení účastníků.

# Seznam použitých zdrojů

## Odborná literatura

CARVER, Jane. Autism: The Enigma That Amazingly Saved 14 Million Lives. In: *Autism Parenting Magazine* [online]. 2021, August 5, 2021 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.autismparentingmagazine.com/autism-enigma-amazingly-saved-lives/>

HÖFEROVÁ, Kateřina. Móda mezi světovými válkami: Jak ovlivnila politika módní trendy? *100+1 zahraniční zajímavost* [online]. 27.09.2019 [cit. 2023-06-24]. Dostupné z: <https://www.stoplusjednicka.cz/moda-mezi-svetovymi-valkami-jak-ovlivnila-politika-modni-trendy>

KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Psychologie nemoci*. Praha: Grada, 2002. Psyché (Grada). ISBN 80-247-0179-0.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2. aktualiz. vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. Psyché. ISBN 80-247-1284-9.

MARUŠÁK, Radek. *Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. ISBN 978-80-7331-172-8.

PAVLOVSKÁ, Marie, ed. *Cesta současné školy ke škole tvořivé: výchozí teorie k závěrečným pracím frekventantů kursu a záznam realizovaných lekcí dramatické výchovy, projektů a divadelních představení*. Brno: MSD, 2002. ISBN 80-86633-02-0.

SCHERBIUS, Arthur. *Enigma Chiffriermaschine: Elektrotechnische Zeitschrift*. In: . 1923, s. 1035-1036. Dostupné také z: <https://www.cryptomuseum.com/crypto/enigma/pe23/files/ETZ.pdf>

SOBOTKA, Petr a Leona MATUŠKOVÁ. Autismus – pořad velká neznámá. In: *Český rozhlas Dvojka* [online]. 14. květen 2016 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/autismus-porad-velka-neznama-7529606>

ULRYCHOVÁ, Irina. *Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově*. 2. vydání. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Katedra výchovné dramatiky DAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-408-8.



VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1865-1.

John Cairncross. In: *National Museum of Nuclear Science & History: Atomic Heritage Foundation* [online]. [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/profile/john-cairncross/>

GREAT BRITAIN. *The Criminal Law Amendment Act*. In: London, 1885, s. 6. Dostupné také z: <https://www.parliament.uk/about/living-heritage/transformingsociety/private-lives/relationships/collections1/sexual-offences-act-1967/1885-labouchere-amendment/>

## **Prameny**

HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma*. V Brně: Jota, 2018. ISBN 978-80-7462-832-0.

*Kód Enigmy* [The Imitation Game] [film]. Režie TYLDUM, Morten. Velká Británie / USA, 2014. Zpracováno podle knihy Alan Turing: Enigma Andrewa Hodgese.

Seznam obrázků:

Obrázek 1

HODGES, Andrew. *Alan Turing: Enigma*. V Brně: Jota, 2018. ISBN 978-80-7462-832-0 str. 9.

Obrázek 2

SAVAGE, Maurice. In: *Alamy Stock Photo* [online]. 27 October 2020 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.alamy.com/crossword-puzzle-in-the-daily-sketch-newspaper-replica-19th-june-1940-during-battle-of-britain-image415430013.html>

Obrázek 3

MATSON, Photo Service. *King George VI* [online]. In: . březen 1938 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Jiří\\_VI.#/media/Soubor:King\\_George\\_VI\\_LOC\\_matpc.14736\\_\(cleaned\).jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Jiří_VI.#/media/Soubor:King_George_VI_LOC_matpc.14736_(cleaned).jpg)

Obrázek 4

Jarrow marchers. In: *Historic UK* [online]. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.historic-uk.com/wp-content/uploads/2018/11/depression-jarrow-1.jpg>

Obrázek 5

Austin Seven. In: *Auta 5P* [online]. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: [https://auta5p.eu/katalog/austin/seven\\_04.jpg](https://auta5p.eu/katalog/austin/seven_04.jpg)

Obrázek 6

DAVIS, H. F. In: : Getty Images [online]. Topical Press Agency, 5th March 1938 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5c9509f47eb88c08e89d294e/1556053059464-QGFM2F36L7UGAUKQT6I6/anouncement.jpeg?format=1500w>

Obrázek 7

In: *Pinterest* [online]. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/69/7c/3a/697c3a36a2920ae0e2b1fe585c6e79b0.jpg>

Obrázek 8

HOOD, Sam. Men's and women's fashion. In: *Flickr* [online]. Randwick, March 1937 [cit. 2023-06-27].

#### Obrázek 9

Jöckel's execution. In: Paměť národa [online]. Litoměřice, 1946 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.pametnaroda.cz/sites/default/files/witness/648/photo/31456-photo.jpg>

Obrázek 10 Labouchere Amendment [online]. In: . 1885 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://book-it.org/app/uploads/2018/06/labouchere-amendment.jpg>

#### Obrázek 9

The Women Can't Vote. In: Ann Arbor District Library [online]. 1893 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: [https://aadl.org/sites/default/files/aa\\_argus/aa\\_argus\\_18930331-p10-19.jpg](https://aadl.org/sites/default/files/aa_argus/aa_argus_18930331-p10-19.jpg)

#### Obrázek 12

Enigma. In: Wikipedia [online]. 23 April 2012 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/Enigma\\_%28crittografia%29\\_-\\_Museo\\_scienza\\_e\\_tecnologia\\_Milano.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/Enigma_%28crittografia%29_-_Museo_scienza_e_tecnologia_Milano.jpg)

#### Obrázek 13

Alan Turing. In: Týden.cz [online]. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.tyden.cz/obrazek/201406/5395c838bee51/a1-5396b94829275.jpg>

#### Obrázek 14

BOE. In: Reuters [online]. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: [https://d15-a.sdn.cz/d\\_15/c\\_img\\_gX\\_a/pCHll1.jpeg?fl=cro,0,59,1280,720%7Cres,1280,,1%7Cjpg,80,,1](https://d15-a.sdn.cz/d_15/c_img_gX_a/pCHll1.jpeg?fl=cro,0,59,1280,720%7Cres,1280,,1%7Cjpg,80,,1)

#### Obrázek 15–20:

Z dílny 8. 12. – 9. 12. 2022 foto: Miloslava Čechlovská

Příloha 1



Obrázek 1 Christopher

CROSSWORD

1234567

8910

1112

1314

1516

1718192021

2223

24

2526

ACROSS

1. Joined

8. Urgent

11. Animal

12. Fury

13. Growl

14. Slippers

15. Becoming dry

17. Dates

20. Peaceful town

22. Sluggish

23. Produced

24. Gassy

25. Door

26. Attempt

DOWN

1. Restless

2. Changing

3. Daub

4. Dogs

5. Hour

6. Keen

7. Staff

9. Valley

10. Vote counters

16. Man machine

18. Rationed food

19. Hold up

21. Empty out

CROCODILE

LINIMENTS

ODESATTTIC

IROTSROLE

SINESIREN

TETRAMODE

EDENMEVER

REASONEDY

SOMESTREW

Monday's solution

Obrázek 2 Anglická křížovka



Obrázek 3: Král Jiří VI.



Obrázek 4: Pánská dobová móda



## Příloha 2



Obrázek 5 Muži na dostizích



Obrázek 6: Dobové auto

### Příloha 3



*Obrázek 7: Typický obraz ženy v domácnosti*



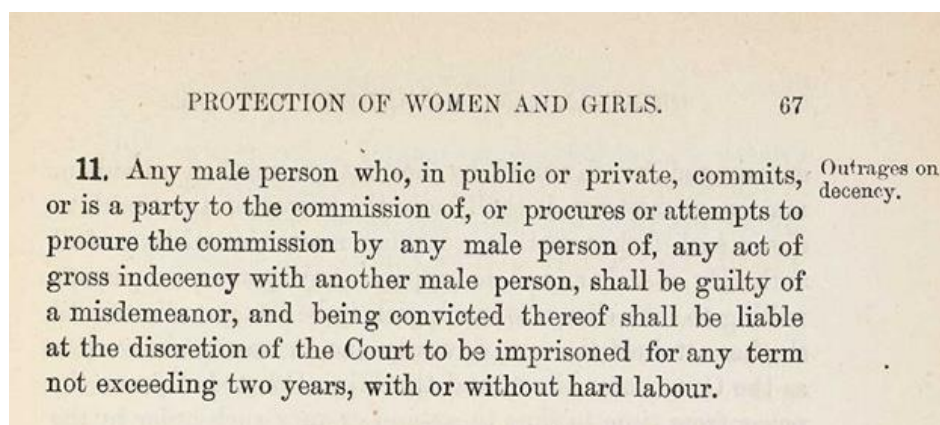
*Obrázek 8: Gentlemanská tradice*



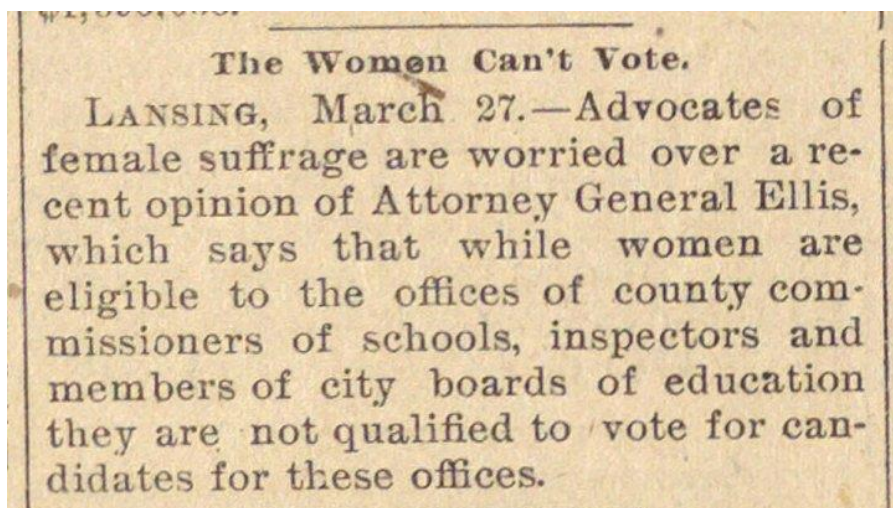
## Příloha 4



Obrázek 9: Trest smrti



Obrázek 10 Zákon o homosexuálním styku



Obrázek 11: Volební právo žen



## Příloha 5



Obrázek 12: Enigma

## Příloha 6



Obrázek 13 Alan Turing



Obrázek 14 Bankovka s Turingem

## Příloha 7



Obrázek 15 Zákony v Británii



Obrázek 16 Volební právo



## Příloha 8



Obrázek 17 Učitel v roli – ředitel Higgins



Obrázek 18 Studium

## Příloha 9



Obrázek 19 Šikana



Obrázek 20 Alanovy předměty