



ANTIGONA V KOMIKSE



VEKOVÁ SKUPINA

8.-9. ročník ZŠ, SŠ

LITERÁRNA PREDLOHA

Sofokles: Antigona (grafický román)

www.theatre.sk/knihy/publikacie/sofokles-antigona

MOŽNOSTI VYUŽITIA

Škola (Slovenský jazyk a literatúra)

Dramatický krúžok

Knižnica

CIELE a TÉMY

- sprostredkovať zákonitosti dramatického textu,
- priblížiť obsah textu tak, aby zaujal teenagerov
- motivovať k prečítaniu pôvodnej drámy
- argumentácia a obhajoba vlastného názoru
- očakávania a motivácie mojich rozhodnutí

POMÔCKY

baliace papiere, lepiace poznámkové stickery, písadlá, pracovné listy, kancelárske papiere, plošné antické masky

ČAS

3 x 45 minút

USPORIADANIE PRIESTORU

priestor s možnosťou voľného pohybu

AUTORKA METODIKY

Veronika Kořínková / Dramacentrum EDUdrama

Projekt vznikol v spolupráci s Divadelným ústavom v Bratislave

PRIEBEH LEKCIE

KÝM ZAČNEME

Metodický list ku grafickému románu *Antigona* podľa Sofoklovej divadelnej hry je vystavaný priamo pre potreby vyučovacieho procesu. Pri výstavbe metodického scenára sme vychádzali zo základných prvkov výstavby akejkoľvek drámy, kde postava v priebehu deja (príbehu) rieši nejaký problém (konflikt).

Aktivity programu boli volené predovšetkým tak, aby zaujali študentov. Pri ich koncipovaní sme teda hľadali styčné body dramatického textu a života súčasnej mládeže. Takýto osobný zážitok z textu, zhmotnenie postáv cez vlastné jednanie a vytvorenie ich plastického obrazu, prirodzene vzbudí záujem, príbeh sa stane viac osobným a motivuje študentov k prečítaniu pôvodného textu. Forma grafického románu je zároveň pre mladú generáciu nielen vizuálne zaujímavá, ale napomáha tiež jednoduchšej orientácii v spleti udalostí dramatického deja a ľahšie sprostredkúva štruktúru dramatického textu od expozície po katastrofu.

Východiskom pre dej sa stalo prostredie – výstavba antického mesta pomáha nielen vytvoriť priestor pre vlastný pohľad na udalosti v deji cez postavy obyvateľov Théb, ale tiež prináša praktické informácie o fungovaní gréckych mestských štátov, ich architektúre a štruktúre.

Hlavné postavy Kreóna a Antigony reprezentujú nielen hlavný konflikt Sofoklovho textu. Sú tiež styčným bodom pre dnešnú dobu. Vytvorenie vlastného názoru, vymedzenie sa voči autoritám, ale tiež hľadanie vhodnej argumentácie pre obhájenie vlastných postojov, vytvárajú základ nielen pre pochopenie obsahu dramatického textu, ale tiež na rozvoj komunikačných zručností, asertívneho jednania, či empatického chápania druhej strany.

Takáto praktická forma vyučovania pri sprostredkovaní dramatického textu prináša ešte ďalší rozmer. Nenecháva text len dvojrozmerným, ale prenáša ho do priestoru, rovnako ako divadlo formou inscenovania na javisku. Grafický román svojimi princípmi veľmi prirodzene napomáha pochopeniu princípov inscenovania. Rovnako ako v jednotlivých obrazoch komiksu, aj v divadelných mizanscénach má význam každý prvok, postoj či gesto.

Program je vystavaný blokovo, na prvý pohľad nemusia všetky aktivity priamo nadväzovať na pôvodný text. V spoločnom kontexte však vytvárajú plastický obraz a napomáhajú hlbšiemu pochopeniu deja. Program môžete absolvovať vcelku (3x 45min.), rozdeliť ho na menšie časti (každá časť je koncipovaná na 45 min.) alebo podľa potreby použiť jednotlivito iba vybrané aktivity.

VSTUP DO DEJA / ROZHOVOR V KRUGU

Aktivita: spolu so žiakmi sedíme v kruhu, lektor predstaví priebeh programu a úvodné východiská, nadviaže so žiakmi rozhovor a motivuje ich k otvorenosti všetkým aktivitám.

ŠÍP A ŠTÍT / POHYBOVÁ HRA V PRIESTORE

Aktivita: So žiakmi sa postavíme do kruhu, kde im vysvetlíme pravidlá hry. Bez slov si každý vyberie jedného z ostatných účastníkov, kto bude jeho „šípom“ a druhého, ktorý bude jeho „štítom“. V momente, keď odštartujeme hru zvolaním BITKA, úlohou hráčov je snažiť sa zaujať také miesto v priestore, aby ho v línii so „šípom“ kryl jeho „štít“. O rovnakú pozíciu sa ale budú snažiť aj všetci ostatní hráči. Tí hráči, ktorí v momente zastavenia bitky nie sú krytí „štítom“, sú „šípom“ zasiahnutí a vypadávajú z hry. Hru opakujeme so zvyšnými hráčmi, ktorí si vyberajú nový šíp a štít.

Lektor/-ka:

Náš príbeh začína pred približne 1500 rokmi v antickom meste Théby, ktorého sedem brán napadlo sedem nepriateľských vojsk. Prenesieme sa na bojisko a vyskúšame si, ako to v takej pravej starovekej bitke mohlo vyzerať. (podľa popisu aktivity vysvetlí pravidlá hry).

STAVBA THÉB / SKUPINOVÁ PRÁCA

Pomôcky: popis vybranej časti Théb pre každú skupinu (príloha 1), mapa Théb pre každú skupinu (príloha 2)

Aktivita: Každá zo 6 skupín, do ktorých sú žiaci rozdelení, si náhodne vylosuje jednu z oblastí Théb (príloha 1). V skupine si spoločne popis prečítajú a porozprávajú sa, kde v meste sa daná oblasť asi nachádza a čo sa tam dialo. Na mape mesta potom danú oblasť/časti identifikujú a zapisujú si, o ktoré budovy sa jedná. Z vlastných tiel potom vybranú časť (budovu reprezentujúcu túto časť) postaví. V priestore tak vytvoríme spoločnú mapu Théb.

Lektor/-ka: postupne zadáva úlohy pre skupinovú prácu. Pri stavbe mesta z vlastných tiel dopĺňa informácie o jednotlivých častiach podľa študijného materiálu (na konci metodiky). Keď stoja celé Théby, pomaly prečíta úryvok Sofoklovho textu:

Na pochmúrnom mori preráža valy vín.
Zem každý rok rozjatrí pluhom.
Krdle plachých vtákov chytá do nástrah.
Vrhá pevne upletené siete, do ktorých morské tvory lezú mu.
Stíha zver najstrmšími chotármi, hrivnatú šiju koňa ujarmí.
Kladie základy mestám, nad hlavou vie strechu zodvihnúť.
Vie ako sa má zbaviť tiaže a choroby.
Žije správne podľa zákona.

OBYVATELIA THÉB / SOCHY, SIMULTÁNNÁ IMPROVIZÁCIA V PRIESTORE

Aktivita: žiaci si podľa vypočítaného textu každý za seba predstaví a premyslí vlastného konkrétneho obyvateľa Théb. Predstaví si, kde na mape by mesta by jeho obyvateľ býval, kde pracoval, kade by sa pohyboval.

Lektor/-ka: *Vypočuli ste si teraz, kto v Thébach žil a čomu všetkému sa thébania venovali. Podľa oblasti, ktorú v meste reprezentujete si skúste predstaviť konkrétneho človeka, ktorý ju mohol obývať, využívať. Bol by to muž, či žena? Čo všetko tam asi robil? Kade po meste by sa ešte pohyboval? Aké mal postavenie? Ako by sa volal (môžete si pomôcť koncovkou -us za menom). Keď napočítam do päť, vytvorte sochu svojho obyvateľa. /odpočítavanie/.*

Predstavte si teraz, čo váš obyvateľ robil ráno. Podľa potreby sa presuňte na mape a vytvorte sochu svojho obyvateľa ráno /odpočítavanie/ - na obed – večer. Zostaňte stáť na mieste, sochu môžete uvoľniť.

SIEDMI PROTI THÉBAM / POČÚVANIE TEXTU, SIMULTÁNNÁ IMPROVIZÁCIA V PRIESTORE

Aktivita: žiaci počúvajú text, na vybraných miestach v texte zopakujú výkriky veliteľa a zmenia svoj postoj podľa akcie v texte.

Lektor/-ka: *V noci však na mesto nečakane zaútočilo sedem nepriateľských vojsk. Pre lepšiu predstavu si môžete zavrieť oči a počúvať text. V niektorých momentoch ako brániaci sa thébania zopakujete pokriky veliteľa, svoju sochu môžete zmeniť podľa akcie.*

To Polyneikes rozhnevaný sporom,
ktorý mal s bratom, priviedol ich sem.
Škrekotom orla bol ten huriavk, v ktorom
prepadol argejský voj thébsku zem.
Stál vôkol našich siedmich brán a hrotmi
oštepov pokúšal sa škrtiť
východy z nich.
/: Škrtiť východy! :/
- Pred tým krdľom
sa zrazu zdvihol mrak
a zaznel rev – to tébsky drak
sa vzchopil na odpor
/: Vzchopte sa na odpor! :/

a zatriasol ním.

/: Zapáliť veniec hradieb! :/

/: Štít vedľa štítu! :/

/:Valia sa na nás... :/

/: Bleskom šľahni do muža! :/

Tak siedmich veliteľov nepriateľa
premohlo sedem veliteľov brán
a dvaja bratia svoje mŕtve telá
namiesto zbraní dali ako daň
na oltár Diou. Obaja padli pod kopijou,
keď zdvihli naraz jeden na druhého zbraň.

Aktivita: žiaci zostanú v soche svojho obyvateľa po bitke. Na neutrálny dotyk lektora/-ky na rameno postava prehovorí v priamej reči, ako bitka zasiahla do jeho/jej aktuálnej situácie či ako ovplyvnila jeho/jej život, napr. To nemôže byť pravda! Celá moja úroda je zničená. Prežil môj muž? Čo sa nami bude? Odkiaľ prichádza ten dym? a pod.

Lektor/-ka: Zostaňte v soche vášho thébana. Všetci ste preživšími obyvateľmi mesta. Akým spôsobom zasiahla vojna tvojho thébana? Na neutrálny dotyk vyslovte jeho/jej myšlienky.

KREÓNOVA REČ / MONOLÓG

Aktivita: žiaci zostanú v soche thébanov po bitke (svoj postoj môžu upraviť, aby v ňom vydržali dlhšie). Vypočujú si príhovor nového vládcu. Podľa pokynov lektora/-ky počas príhovoru reagujú súhlasným pokrikom.

Lektor/-ka: *Keďže bitka Siedmich proti Thébam bola bitkou rodných bratov: Eteokla, ktorý mal byť novým vládcom Théb po smrti otca Oidipa, a Polyneika, ktorý si rovnako nárokoval trón a preto Théby napadol; pretože obaja padli v boji, novým vládcom sa stáva ich strýko, Kreón. Vypočujte si teraz, s akým príhovorom predstúpil nový vládca Kreón pred thébsky ľud. Keď vládca dvihne ruku, vy ako thébania, budete reagovať súhlasným (či nesúhlasným) pokrikom.*

(pre úplnosť kontextu uvádzame celý text, pri čítaní žiakom a jeho jasnejšiu zrozumiteľnosť prečítajte žiakom jeho skrátenú verziu):

Tí, ako vieme, zahynuli súčasne,
keď jeden zabil druhého a bratská krv
im obom pošpinila ruky. Teraz som
ja – ako brat ich matky – zdedil tébsky trón
aj všetku moc. No dovidieť až do duše
vládára, spoznať jeho srdce, jeho um
vieme, až keď ho uvidíme panovať
a slúžiť zákonom. Aj na mňa platí môj
názor, že pre spoločnosť býva nešťastím
občan, čo by chcel riadiť mesto, keď je však
v úzkych, si nevie rady ani so sebou
a od strachu aj reč má plachú. Podobne
si necítim toho, kto si cení priateľa
viac než vlasť. Vševidúci Zeus nech mi je
svedkom, že nie som z tých, čo prizerali by
sa mlčky, keby na mesto šla pohroma,
a mojím priateľom sa nikdy nestane
nepriateľ obce. Lebo loďou spásy je
pre nás len vlasť. A na priateľské city je
čas, len keď ona pláva s hrdo vztýčeným
stežiarom. V duchu týchto zásad bezpečne
povediem štát. Aj rozkaz o Oidipových
synoch som vydal v tomto zmysle. Povedal
som jasne: Eteokla, ktorý hrdinsky
položil život za vlasť, treba pochovať
a prikryť prst'ou. So všetkými poctami –
tak ako do podsvetia vypravádzame
tých najslávnejších mŕtvych. Jeho brata však,
Polyneika, čo navrátil sa z vyhnanstva
s úmyslom vlasť aj rodných bohov premeniť
na popol, čo chcel vylogať krv príbuzným
a zotročiť vás všetkých, toho nech sa nik –
počuli ste ma? – neodváži pochovať!
Nech neoplakaný a nepochovaný
napospas bez posledných pôct je vydaný
len psom a dravým vtákom! Nech ho zohavia
a zjedia! Tak znie moja vôľa. Nemôže
loter mať u mňa úcty viac než statočný.

~~No každému z vás, kto tu čestne prebýva,
prejavím úctu po smrti aj zaživa.~~

NOVÝ VLÁDCA / ROZHOVOR V SKUPINÁCH

Pomôcky: baliaci papier na stene

Aktivita: Žiaci sa v skupinách podľa jednotlivých mestských častí porozprávajú, ako ich obyvatelia vnímajú a hodnotia nového vládcu.

Lektor/-ka: vytvorte teraz skupiny obyvateľov, tak ako ste boli v jednotlivých mestských častiach. Porozprávajte sa v skupine, ako vnímajú vaši obyvatelia nového vládcu, aký majú k nemu postoj, vzťah. Skúste si predstaviť realnosť situácie. Ak vám nový vládca ako poľnohospodárom sľubuje obnovu pôdy? Zvýšenie daní na opravu mesta? Atd'.

Reflexia: v kruhu postupne každý povie jednu vetu/charakteristiku, ako za svoju postavu vníma Kreóna. Tieto spíšeme na veľký papier na stene.

STRÁŽCOVIA / ŠTUDIJNÁ ČASŤ

Aktivita: žiakom v kruhu pripomenieme, aký zákon/zákaz teda vydal Kreón a pochovaní bratov. Na druhý deň ráno ale strážcovia prišli so správou, že Polyneika niekto predsa pochoval. V tejto chvíli lektor/-ka vysvetlí základné princípy antickej drámy, kedy na scéne vystupovala najprv len jedna postava, ktorú dopĺňal zbor, neskôr dve, u Sofokla ako prvého vystupujú do proscénia tri postavy. Správu o „akčných“ udalostiach ale vždy prináša iba svedok (strážca, sluha, starejšina), niekto tretí, kto sa udalosti priamo nezúčastnil, iba ju videl. Napriek tomu je k nemu pristupované, akoby bol sám vinníkom (v tomto prípade je tým umocnená Kreónova vládarska pozícia v rámci dramatickej hry).

Prečítajte úryvok textu, ako Strážcovia popisujú videné udalosti (alias Krimi – čo videli strážcovia o 6:00 ráno).

AGORA / IMPROVIZÁCIA V SKUPINÁCH

Aktivita: žiaci po správe o pochovaní Polyneika opäť pracujú v skupinách. Vedú improvizovaný rozhovor, ako sa o udalostiach rozprávali obyvatelia Théb na agore, ako oni videli, či vnímali túto udalosť.

Reflexia: v kruhu na improvizovanej agore si prezentujte možné prehovory a postoje obyvateľov. Na záver lektor/-ka prezradí, že prichytili a predviedli Antigonu, sestru mŕtvych bratov.

II.

ANTIGONA / CHARAKTERISTIKA POSTAVY; PRÁCA V SKUPINÁCH

Pomôcky: pracovné listy s charakteristikami Antigony, lepiace poznámkové papieriky, písadlá, druhý baliaci papier na stene

Aktivita: žiaci sa rozdelia do 8 skupín, každá dostane pracovný list s ukážkou z komiksu a príslušným úryvkom z dramatickej hry, ktoré popisujú charakter Antigony. V skupinkách si prečítajú úryvky, potom sformulujú vnútornú vlastnosť, ktorá z textu o postave vyplýva (môžu aj vetou) a napíšu ju na lepiaci poznámkový papierik. V kruhu si potom v poradí podľa scén postupne prečítajte úryvky a vyslovené charakteristiky zapíšete na baliaci papier na stene (na opačnej strane ako popis Kreóna).

ROZHOVOR ANTIGONY S KREÓNOM / PRÁCA VO DVOJICIACH

Aktivita: žiaci sa rozdelia do dvojíc. Bez väčšej prípravy sa dohodnú, kto v dvojici bude Kreón, kto Antígona. Počas jednej minúty vedú rozhovor, ktorý mohol prebehnúť medzi týmito dvoma postavami po tom, čo bola Antígona obvinená z pochovania brata. Po jednej minúte si postavy vymenia!

Reflexia: v kruhu si spoločne prezentujte, ako dialógy prebiehali. Na akých argumentoch staval Kreón a na akých Antígona? Spoločne fabulujte, čo by ako Antígona mohli povedať, aby Kreóna presvedčili. Ale Kreón ako učiteľ v role odpovedá vždy neoblomne a rovnako, koniec v antickej dráme je teda dopredu daný (v tomto prípade podporujúci princíp vládarovej autokracie: nech robíš čo robíš, vždy to dopadne rovnako hrozne).

FORMA GRÉCKEHO DIVADLA / ŠTUDIJNÁ ČASŤ

Aktivita: porozprávajte žiakom o tom, ako vyzeralo antickej divadlo. Postavy hrali výlučne muži v maskách, obutí v koturnách (topánkach na vysokej platforme). Vystupovali z budovy, ktorá tvorila zadnú časť scény, na proscénium. Keďže masky im neumožňovali využívať mimiku, tú nahrádzali veľké a výrazné gestá a farbistý prednes. Kontext dialógov dopĺňal zbor v orchestre (spevácka, herecká aj tanečná skupina zároveň), ktorý viedol Vedúci zboru, častokrát vystupujúci ako tretia postava, dopĺňajúca dialóg na proscénium.

DIALÓG PODĽA SOFOKLA / INSCENOVANIE

Pomôcky: plošné masky Antigony a Kreóna na paličke, 2x text dialógu (príloha 3)

Aktivita: spomedzi žiakov vyberte dvoch, ktorí budú čítať text a piatich, ktorí budú text hrať (2 Antigony a 3 Kreónovia). Títo bez predošlej prípravy vystúpia do priestoru (ideálne ak sa vám podarí dodržať strany s papiermi, na ktorých je popis A. a K.) a hrajú predčítaný text. Upozornite žiakov, že masky musia byť otočené smerom k divákovi a gestá či postoj postáv majú umocňovať obsah. Predvedte si dialóg zo Sofoklovej drámy.

ROZHODNUTIE THÉBANOV / OS ROZHODNUTIA

Aktivita: Žiaci sa v predstave vrátia do postáv obyvateľov Théb. Tí boli svedkami rozhovorov medzi A. a K. Na pomyselnéj osi medzi týmito dvoma sa za svoju postavu rozhodnite a postavte na také miesto, ku ktorému strane sa prikláňate, pre koho postojte by sa za postavu rozhodli.

Reflexia: Aj obyvatelia Théb mali možnosť demokratickej voľby. Zvyčajne však táto voľba až tak demokratická nebola a ako vieme, aj Kreón využil svoje postavenie a autoritu panovníka.

III.

5 ČASŤ DRÁMY / ŽIVÉ OBRAZY

Pomôcky: vybrané pasáže komiksu, papier a písadlá

Aktivita: Na začiatok si zopakujte, čo sa zatiaľ udialo v príbehu, čo o situácii viete. Nechajte rozprávať žiakov, pre komplexnejšie pochopenie doplňajte a osvetlite iba momenty z deja, ktoré sme v predchádzajúcich aktivitách priamo nespomínali. Na ľahšiu orientáciu použite obrazové ukážky deja z komiksu. Žiakov potom rozdeľte do 3 skupín. Každá skupina bude pracovať s vybranou časťou deja v komikse. Z tej si vyberú a zapíšu 3 najdôležitejšie momenty, ktoré ovplyvnili vývoj situácie, bez ktorých by sa dej nevyvíjal tak, ako sa vyvíjal. Tieto potom pripravia ako 3 živé obrazy – zastavené nehybné scény vytvorené z vlastných tiel, ktoré vystihujú danú situáciu, moment. Na prácu im nechajte 15 – 20 minút. Potom si navzájom predvedzte jednotlivé scény v chronologickej postupnosti nasledovne: kým sa skupina nainštaluje do živého obrazu, ostatní majú zatiaľ zatvorené oči, na dohodnutý signál oči otvoria a popisujú videné. Prezentujúci sa zatiaľ nehýbu, ani nekomentujú svoj obraz. Ak diváci prídu aj s inými nápadi, tieto najprv nekorigujte, situáciu popíšte a dovysvetlite na koniec. Postup opakujte pri každom ďalšom živom obraze.

Lektor/-ka:

Udalosti, ktoré sme doteraz rozoberali, sa v dramatickom texte nazývajú „expozícia“, teda úvod do deja, oboznámenie s prostredím a „kolízia“, teda zápleтка, udalosti, ktoré zamotajú situáciu. Čo zatiaľ o príbehu v Thébach viete, čo podľa vás teda spadá do expozície a čím sa udalosti zamotali?

Pozrieme sa teraz, ako sa príbeh vyvíjal ďalej. Rozdelím vás do troch skupín. Každá skupina dostane vybranú časť deja, u Sofokla reprezentovanú jedným dejstvom, ktorú si spoločne prečítate v komikse. (Podľa pokynov vyššie vysvetlite žiakom, ako budú pracovať s textom a pripravia živé obrazy troch najdôležitejších momentov v ich časti. Počas práce skupiny priebežne navštevujte a podľa potreby ich usmernite či motivujte. Po uplynutí času si prezentujte prácu skupín. Dopĺňajte a vysvetlite žiakom vývoj deja a rozdelenie dramatického textu do jednotlivých častí.)

Tip: Tretí blok aktivít a práce s textom by mal ideálne prebiehať s menším odstupom od predošlých dvoch blokov a po prečítaní celého textu. Forma komiksu je pre žiakov prijateľnejšia a pútavejšia, prečítanie celej hry by pre nich preto nemusel byť problém.

ZÁVER/REFLEXIA A ROZHOVOR V KRUGU

So žiakmi sa spoločne porozprávajte o priebehu zažitých aktivít. Pomôžte si otázkami:

- Ktorá z aktivít vás najviac zaujala a prečo?
- Zdali sa vám niektoré aktivity náročné? V čom?
- Čo ste sa dozvedeli o príbehu Antigony?
- V čom vnímate podobnosť so súčasnosťou a svojím životom? V čom naopak rozdiely?
- Čo ste sa dozvedeli o dramatickej hre?
- Ako sa vám pozdáva divadelná hra v komikse? Čítal sa vám text ľahšie? Zaujal vás tento formát?
- Baval vás tento spôsob učenia sa? Prečo?

VIAC O PROJEKTE

Viac o projekte Klasika v grafickom románe sa dočítate tu
<https://www.theatre.sk/projekty/klasika-v-grafickom-romane>

AGORA

znamená zhromaždisko/námestie uprostred [starovekého mesta](#), kde sa odohrával verejný život.

Pôvodne bola agora len voľné miesto, kde sa konali trhy (predovšetkým dopoludnia), ale hlavne zhromaždisko slobodných občanov, povinná súčasť všetkých starovekých mestských štátov. Slobodný občan bol ten, kto mohol väčšinu času tráviť na (politickej) agore a venovať sa tak záležitostiam obce. Konali sa tu verejné bohoslužby a oslavy bohov, vojenské cvičenia, vyhlasovali sa rozhodnutia panovníka alebo rady. Neskôr sa okolo agory stavali dôležité verejné budovy ako mestská rada, chrámy a v bohatých mestách verejné kúpele či toalety. Trhovisko na agore malo byť oddelené. Stánky sa zvyčajne tiahli až k akropole (hornému mestu). Okraj agory tvorili honosné stĺporadia, ktoré poskytovali tieň a vytvárali bezpečný úkryt v prípade dažďa. Obchodníci tak mohli ďalej predávať. Stretávali sa pod ním tiež filozofi alebo slobodní občania na verejné dišputy. Na týchto miestach sa odohrával spoločenský život: dohadovali obchody, riešili súdne spory aj viedli filozofické debaty.

AKROPOLA

z gréckeho akros vysoký a polis obec, teda horné mesto, [vyšehrad](#). Vo svojom pôvodnom význame označuje opevnené návršie stredovekých gréckych miest s posvätným hájom a palácom vladára. Hlavnou ulicou bývala prepojená s agorou, ktorej stĺporadia a budovy sa zvyčajne tiahli až k hranici horného mesta. Na ceste medzi akropolou a agorou bývali situované aj chrámy a náboženské stavby.

Starali sa o ne kňazky, prostitútky, ktoré ako jediné ženy v Grécku smeli nosiť odhalené vlasy. Tými sa stávali dievčatá z vyššie postavených rodín a do zasvätej služby vstupovali už ako sedemročné. Boli strážkyňami posvätného ohňa. Súčasťou náboženských zón bol aj posvätný háj či divadlo. Na počesť bohov sa konali rôzne oslavy, sviatky a veselice. Týchto slávností bolo veľmi veľa, mali kultovú podstatu a ľudia sa počas nich zabávali a tancovali. Sústredili sa v a okolí divadla, na akropole a agore. Podobný charakter mali aj športoviská, či stĺporadia, kde sa stretávali filozofi a rétori na verejné rozpravy.

GYMNASION/STADION

Bola pôvodne starogrécka inštitúcia, v ktorej sa chlapci a muži zdokonaľovali ako po telesnej tak po duchovnej stránke. Súčasťou bolo športovisko, prispôbené na najrôznejšie telesné cvičenia ľahkej atletiky. Neskôr gymnasion/gymnázium fungovalo ako škola, kde filozofi prednášali a viedli debaty na rozvoj mysle a ducha podľa myšlienky kalokagathie.

PRÍSTAV A OKOLIE MESTA

Ekonomika starovekého Grécka bola rozvinutá a bola založená na importe a exporte rozličných tovarov. Bola postavená na obchode medzi rozličnými gréckymi štátmi, ale aj na obchode s cudzincami. Žiadaný bol luxusný tovar (keramika, sochy, šperky, kovové výrobky, víno a olivový olej), ale tiež otroci a najmä obilie. Svoje ďaleké obchodné kontakty udržiavali Gréci pomocou veľmi vyspelého lodiarstva. Obchod sa sústredil hlavne v prístave a z neho ľahko dostupnej agore.

Staroveké Théby boli predovšetkým poľnohospodárskym a hospodárskym mestom. Pestovanie plodín sa sústredilo predovšetkým na pestovanie obilnín, olív a hrozna, chovom hospodárskych zvierat a rybolovom, s čím súviselo aj typické stredomorské stravovanie. Dôležitú časť hospodárstva a ekonomiky tvoril obchod.

OBYTNÉ ČASTI A DOMY

boli v starovekých Gréckych mestských štátoch striktne oddelené od verejných a spoločenských priestorov. Tvorili ich väčšie či menšie átriové domy. Centrom domu boli otvorené priestory na oddych a stravovanie. Od ulice boli tieto oddelené stenou s malými dverami, ktoré sa otvárali smerom von do ulice. To preto, aby sa dvere nedali vyvaliť a dom vykradnúť. Zaujímavosťou je, že na dvere sa klovalo zvnútra von, aby ste po otvorení nenarazili do ľudí na ulici.

Obytné domy spravovali ženy manželky a sluhovia otroci. Ženy chodili vždy zahalené v šatách po zem a šatkou na hlave. Nezúčastňovali sa verejného života. Spoločenský život bol určený výlučne mužom. Stretávali sa na agore či v rôznych spoločenských budovách, akými boli napr. aj verejné kúpele a toalety (miesta na hygienu neboli súčasťou obytných priestorov).