

KRÁĽ UBU V KOMIKSE



VEKOVÁ SKUPINA

8.-9. ročník ZŠ, SŠ

LITERÁRNA PREDLOHA

Sofokles: Antígona (grafický román)

www.theatre.sk/knihy/publikacie/kral-ubu

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
- sprostredkovať princípy moderny
- upriamiť pozornosť na formy vlády a tvorbu verejných politík

POMÔCKY

toaletná kefa, písadlá, pracovné listy, kancelárske papiere, prehrávač hudby (mobilný telefón a reproduktor)

ČAS

2 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 *Kráľ Ubu* podľa divadelnej hry Alfreda Jarryho je vystavaný priamo pre potreby vyučovacieho procesu. Pri výstavbe metodiky sme vychádzali zo základných prvkov výstavby akejkoľvek drámy, kde postava v priebehu deja (príbehu) rieši nejaký problém (konflikt).

Aktivity programu boli volené 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 stala postava kontroverzného panovníka Tatka Ubu a jeho motivácií k získaniu moci. Cez jeho konanie a vypočítavé „spolupráce“ je možné odhaliť a hlbšie preniknúť do spoločensko-politických tém, charakteru vlády a tvorbu verejných politík v nedávnej minulosti aj súčasnosti. Práve charakter Kráľa Ubu a jeho vzťah k ostatným postavám je styčným bodom pre dnešnú dobu. Žiakom pomáha zorientovať sa v spoločenských hodnotách a vytvoriť si názor na techniky verejnej komunikácie a politickej propagandy. Vymedzenie sa voči autoritám, ale tiež hľadanie vhodnej argumentácie pre obhájenie vlastných postojov, vytvárajú základ nielen pre pochopenie textu, ale tiež na rozvoj komunikačných zručností, asertívneho jednania, či vnímania spoločensko-politickej zodpovednosti.

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. Komiks svojimi princípmi veľmi prirodzene napomáha pochopeniu princíпов 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 (2x 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 moderny, teda subjektivita vnímania a prvok náhody. Nadviaže so žiakmi rozhovor a motivuje ich k otvorenosti všetkým aktivitám.

ANIMOVANÝ PREDMET / HRA NA ASOCIÁCIE

Pomôcky: čistá toaletná kefa (ideálne aj zo stojanom)

Aktivita: žiakov vyzveme, aby sa postavili. Po kruhu necháme kolovať toaletnú kefu s úvodnou otázkou „Čo by to bolo, keby to nebola toaletná kefa?“ Žiaci postupne po kruhu zahrajú, čím iným by predmet mohol byť, ostatní hádajú, na čo sa predmet v ich rukách premenil (napr. mikrofón, kvetina, metla, zmrzlina atď.).

Lektor/-ka: *Text, s ktorým dnes budeme pracovať vznikol koncom 19. storočia, prvýkrát bol zverejnený v roku 1896 a je postavený na princípoch moderny. Hlavným prvkom je subjektívne vnímanie vecí, asociácia, náhoda. Čiže každý z nás môže význam veci vnímať inak. Ako to funguje, si teraz prakticky vyskúšame. Predstavte si, že táto kefa nie je kefou. Postupne si ju budeme podávať po kruhu a každý z vás zahrá, na čo iné sa tento predmet podobá. Čo by to bolo, keby to nebola toaletná kefa? My ostatní budeme hádať, čo ste mali na mysli. V podobnom princípe pracuje umenie moderny. (Ak sa v priebehu kruhu neobjaví premena na žezlo a ríšske jablko, ukáže ho na záver lektor/-ka.)*

ATRIBÚTY DOBRÉHO VLÁDCU / TVORBA SPOLOČNEJ POSTAVY

Pomôcky: stolička

Aktivita: do stredu kruhu postavíme stoličku. Na ňu si sadá náš ideálny vládca. Žiaci postupne po kruhu prichádzajú k stoličke a každý povie, akú vlastnosť/schopnosť by mal mať ideálny panovník/predstaviť vlády.

Lektor/-ka: *Žezlo a ríšske jablko patria nášmu vládcovi. Ten sedí na stoličke v strede nášho kruhu. Aké vlastnosti, schopnosti by podľa vás mal mať ideálny vládca/panovník? Každý z vás príde k stoličke panovníka, na chvíľu sa na ňu posadí a povie jednu z jeho vlastností.*

(Na záver lektor/-ka predstaví sedem cností: pokora, štedrosť, dobroprajnosť, mierumilovnosť, cudnosť, striedmosť, čínorodosť, ktoré reprezentujú ideál osobnosti nielen panovníka.)

SÚSOŠIE 7 NERESTÍ / PRÁCA V SKUPINÁCH

Pomôcky: pracovné listy 7 nerestí

Aktivita: žiakov rozdelíme náhodným rozpočítaním do 7 skupín. Každá skupina dostane jednu zo siedmich nerestí s príslušnými políčkami z komiksu, podľa ktorých má v stanovenom časovom limite 3 minúty vytvoriť súsošie. Skupiny si potom súsošia navzájom predvedú.

Lektor/-ka: Ale kráľ Ubu rozhodne nebol prototypom cnostného panovníka. Vo jeho záhrade by stáli ako vzor celkom iné alegórie. Rozdelím vás teraz do siedmich skupín. Každá si vylosuje námet na súsošie, ktoré spoločne vytvoríte zo svojich tiel. Na prípravu budete mať 3 minúty.

Po uplynutí časového limitu: nasleduje slávnostné odhalenie sôch v záhrade kráľa Ubu. Kým sa jedna skupina pripraví, ostatní si zavrú oči, otvoria ich až na dohodnutý signál. Súsošie sa nehýbe ani nekomentuje svoj výjav, my ostatní budeme hádať o akú alegóriu ide.

KARIKATÚRA POKRIVENÉHO VLÁDCU / SIMULTÁNNÁ IMPROVIZÁCIA, POHYB V PRIESTORE

Pomôcky: reproduktor a prehrávač hudby (môže byť aj mobilný telefón)

Aktivita: žiaci sa na hudbu pohybujú priestorom, pričom ich pohyb je vedený vybranou časťou tela podľa zadanej neresti. Vznikne tak pohybová karikatúra panovníka s pokriveným charakterom. Na každú nerest vyhradte žiakom približne 1 minútu. Pre inšpiráciu – pohyb pre obžerstvo by bol vedený vytrčeným pupkom a sprevádzaný funením.

Lektor/-ka: *Takýto pokrivený charakter mal tatko Ubu. Ak by sme ho chceli vytvoriť ako divadelnú postavu, ako by sa asi pohyboval? Predstavte si, že by daná nerest mala nejaké centrum v tele, kde by bolo? Vedení touto časťou tela prechádzame priestorom na hudbu (napr. soundtrack k videohre Neverhood).*

Tip: žiaci možno budú mať zo začiatku problém s takto motivovaným pohybom, alebo ich pohyb budú sprevádzať výbuchy smiechu. Je to v poriadku. Nezabudnite im pripomenúť, že vytvárajú divadelnú postavu Kráľa Ubu, že to nie sú oni sami.

Reflexia: Po skončení pohybovej aktivity, sa v kruhu porozprávajte, aký to je to teda panovník? Ako sa prejavuje? Viete nájsť paralely takéhoto konanie s nejakými panovníkmi/predstaviteľmi vlády v dejinách lebo súčasnosti?

KRÁĽOVA REČ / PRÁCA V SKUPINÁCH

Aktivita: skupiny vytvárajú príhovor panovníka k davom, aby ich presvedčili na svoju stranu. Ak by si žiaci nevedeli rady, individuálne inšpirujte skupiny príkladmi so súčasnosti, alebo žiakom pripomeňte priame skúsenosti z predvolebných kampaní, napr. populista, vulgárny, erudovaný, využívajú strach z neznámeho, strach z nepriateľa, odmenu ako nástroj manipulácie, hrajú na city konkrétnych skupín (matky s deťmi, dôchodcovia a pod.) Na prípravu žiakom nechajte cca 5 min. Skupiny priebežne obchádzajte a podľa potreby usmernite.

Lektor/-ka: *Ako by znela predvolebná reč takéhoto panovníka? V skupinách si teraz pripravte kráľovskú reč, tak aby ste davy presvedčili na svoju stranu. Môžete sa inšpirovať skúsenosťami s predvolebných kampaní. Aké prostriedky a argumenty by takýto panovník mohol použiť?*

Po uplynutí časového limitu: *Vypočujeme si teraz jednotlivé príhovory. V rámci skupinky rozpráva vždy ten, kto má v rukách žezlo (toaletnú kefu). Davy môžu na rečníka reagovať podľa dohodnutého signálu: zdvihnuté žezlo = potlesk, žezlo ukazujúce nadol = poklona.*

Reflexia: Ako ste sa pri takomto prejave cítili, ktoré argumenty na vás fungovali, aký nástroj/emócia na vás zabrali?

REAKCIA NA PANOVNÍKA / ŽIVÉ OBRAZY, PRÁCA V SKUPINÁCH

Pomôcky: úryvky z hry a vybrané strany z komiksu

Aktivita: na základe úryvkov z hry skupiny vytvoria zo svojich tiel 3 statické obrazy s kľúčovými momentami v texte.

Skupiny si zamrznuté situácie navzájom prezentujú. Lektor/-ka prerozpráva udalosti podľa divadelnej hry.

Lektor/-ka: *Reakcia na takého panovníka, akým bol Kráľ Ubu, nenechala na seba dlho čakať. Ako sa dej vyvíjal v hre Alfreda Jarryho si teraz pozrieme. Opäť budete pracovať v skupinách. Prečítajte si najprv text hry a porozprávajte si, o čom vypovedá. Porovnajte ho so situáciami vyobrazenými v komikse. Z vášho úryvku vyberte š kľúčové udalosti, bez ktorých by sa dej nevyvíjal tak, ako sa vyvíjal. Tie zobrazte v statických obrazoch zo svojich tiel.*

Počas práce skupiny priebežne navštevujte a podľa potreby ich usmernite či motivujte. Po uplynutí času cca 10-15 min. si prezentujte prácu skupín. Po uplynutí časového limitu si navzájom predvedte 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 nápadmi, tieto najprv nekorigujte, situáciu popíšte a dovysvetlite na koniec. Postup opakujte pri každom ďalšom živom obraze.

Chronológia udalostí s príslušnými stranami k komikse:

- A/ odpratanie nepriateľa vraždou (strany 34 - 37)
- B/ „zradca“ Futrák (strany 61 - 63)
- C/ kráľ Ubu odchádza do vojny (strany 66 - 70)
- D/ dedič pravého panovníka ho porazí (strany 73 - 75)
- E/ iný pokrivený panovník ho vyháňa (strany 82 - 83 a 88 - 89)
- F/ 1. útek panovníka (strany 108 - 111)
- G/ odchod panovníka z krajiny (strany 116 - 118)

Tip: Tento 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 KRUHU

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 formách vlády, tvorbe verejných politík či o manipulačných propagandách?
- V čom vnímate podobnosť so súčasnosťou? V čom naopak rozdiely?
- Čo ste sa dozvedeli o dramatickej hre a princípoch modernej drámy?
- 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>