



Metodická inspirace k inscenaci

Barbora Kamenická Pokorná a Šimon Spišák podle Louise Pergauda

Knoflíková válka

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

držíte v rukou metodický list, který pro Vás vytvořily lektorky Divadla Drak, aby Vám co nejvíce usnadnily přípravu Vašich žáků a studentů na představení a nabídly možnosti plnohodnotné reflexe po jeho zhlédnutí. Jednoduché aktivity rozvíjejí téma i formu inscenace a napomáhají umocnit zážitek z návštěvy divadla. Jednotlivé kroky na sebe navazují a vytvářejí ucelenou lekci, mohou však být využity i samostatně či jinak přizpůsobeny věku (9+), možnostem a potřebám skupiny.

Doufáme, že Vám tento list bude příjemným a užitečným pomocníkem a přinese mnoho inspirace pro další kreativní práci ve Vaší třídě.

Jana Nechvátalová a Klára Fidlerová
lektorky Divadla Drak

Barbora Kamenická Pokorná
dramaturgyně Divadla Drak

SLOVO DRAMATURGA

Ačkoliv se příběh Knoflíkové války odehrává před více než sto lety, jeho poselství je stále nanejvýš aktuální. Skrze převedení dospělých konfliktů do dětského světa autor románu Louis Pergaud vnímavě upozorňuje na absurditu války i absurditu důvodů, které k ní vedou. Dává tak vzniknout miniatuře světa, v jehož malém měřítku zřetelně vynikají společenské problémy jako strach z jinakosti a potřeba vytvářet si nepřítel, sociální i genderová (ne)rovnost, napodobování a nekritické přebírání zažitých vzorců, výchova dětí ve starých křivdách, domácí násilí a mnoho dalšího. To vše jsou velmi citlivé, leč také velmi aktuální otázky, které se dotýkají každého z nás, a proto považujeme za důležité je přiměřeným způsobem otevírat i s dětmi.

Silný divadelní zážitek může pro to sloužit jako skvělý výchozí materiál. Skrze fiktivní příběh, metaforu a živé herce a herečky, kteří vystupují v rolích, můžeme děti přizvat k reflektování složitého světa, jehož pojmenování činí potíže i dospělým.

A právě s tímto vědomím jsme společně s divadelními lektorkami tvořily tuto metodickou inspiraci, abychom Vám pomohly komunikovat s dětmi nelehká a někdy i kontroverzní témata i umělecké prostředky inscenace Knoflíková válka.

Dovolujeme si vás upozornit, že v inscenaci několikrát zazní z úst dětských hrdinů vulgární výrazy. Jejich použití v inscenaci není prvoplánové či bezúčelné, ale slouží tvůrcům k autentickému a věrohodnému ztvárnění zápalu malých hrdinů v rámci světa dětské hry. Dále se inscenace dotýká otázek fyzické síly a příčin vzniku konfliktu, ať už mezi jednotlivci či jakkoli velkými skupinami, který může vyústit ve válečné běsnění. Režisér Šimon Spišák ve své inscenaci vychází ze základní metafory knižní předlohy, v níž je síla reprezentována obyčejným knoflíkem. Absence knoflíku, symbolizujícího válečný kapitál, vede přirozeně k nahotě, a jak obrazně, tak i doslovně odhaluje nepřítel a znemožňuje boj. Síla je ve světě našich dětských hrdinů, po vzoru otců, poměřována tím nejpřízemnějším možným způsobem, a to na základě fyzických dispozic. Inscenace si s notnou dávkou nadsázky a humoru klade otázku, zdali je z tohoto koloběhu vůbec úniku.

1. ČÁST – PŘED PŘEDSTAVENÍM

V první části metodické inspirace Vám nabízíme aktivity, které by měly děti naladit na blížící se návštěvu divadelního představení.



DOPLŇ VĚTU

Cílem aktivity je nenásilně otevřít téma zrcadlení chování dospělých v chování dětí.

Sedíce v kruhu požádáme děti, aby každé podle svého názoru řeklo a doplnilo větu:

Největší rozdíl mezi dětmi a dospělými je v tom, že

nebo Až budu dospělý(á), budu a nikdy nebudu

MOLEKULY + ROZEHRANÉ ŽIVÉ OBRAZY

Cílem aktivity je nasbírat ze zkušenosti dětí materiál pro hlubší reflexi tématu a zároveň si osvojovat elementární divadelní jazyk (vyjadřování významu pozicí v prostoru, pohybem, gestem atd.)

Pustíme svižnou hudbu. Když hraje hudba, pohybují se děti volně po prostoru, mohou se proskotačit. Když hudba přestane hrát, musí zůstat jako přimrazené na místě - štronzo. Ve štronzu pak ohlásíme „Molekuly po čtyřech!“ Děti se rychle seskupí po čtyřech (Zbývajícím dáváme vybrat, ke kterým skupinám se přidají.) Poté zadáme téma živého obrazu (situace), který by měly ve skupině vytvořit dřív, než pomalu napočítáme do deseti. Až zazní „deset, štronzo“, bude stát v prostoru několik nehybných obrazů na dané téma. Ty pak smluveným signálem (dotek, cinknutí trianglu nad hlavou apod.) necháme na 3-5 vteřin rozžít (pohybovat se, vydat zvuk, vyslovit větu), než je uvedeme opět do nehybného štronza.

Celý postup hry opakujeme s různě početnými a různě obsazenými skupinami a s novými zadáními.

Zadání pro rozehrané živé obrazy (vyberte nejlépe 3 – 5 zadání)

Co je ve světě dospělých super

Co je ve světě dospělých otravné

Co je ve světě dospělých nebezpečné

Co je ve světě dospělých nepochopitelné

Co je ve světě dospělých zbytečné

Co je ve světě dospělých záhadné

Co dospělí dělají a podle nás by neměli

Co říkají, abychom nedělali, a sami to dělají

Co říkají, abychom dělali, a sami to nedělají

Co nebudeme dělat, až budeme dospělí

Co rozhodně budeme dělat, až budeme dospělí

DISKUSE



Cílem aktivity je reflektovat téma hlouběji, kritičtěji.

Sejdeme se v kruhu, abychom ve společné krátké diskusi uzavřeli předchozí aktivitu i téma inscenačního ladění.

*Který obraz si myslíte, že se vám nejlíp povedl a proč?
Se kterými ze situací, jež se tu objevily, se setkáváte nejčastěji?
Které ze situací byste si přáli, aby se vůbec neděly?
Ve kterých situacích dospělé obdivujete?
V kterých z těch situací byste uměli jednat líp?
Zazněly tu nějaké věty, které z úst dospělých slýcháte často?
Jaké věty naopak často používáte vy, nebo vaši kamarádi, sourozenci?*



CO BY MOHLA BÝT KNOFLÍKOVÁ VÁLKA?

Cílem aktivity je povzbudit představivost směrem k metaforickému myšlení.

Sejdeme se v kruhu, abychom ve společné krátké diskusi uzavřeli předchozí aktivitu i téma inscenačního ladění.

A) VÁLKA A KNOFLÍK

Na jeden arch papíru napíšeme slovo VÁLKA, na druhý KNOFLÍK a požádáme děti, aby na papíry dopsaly, co všechno se jim v souvislosti s těmito slovy vybaví. Všechny asociace pak můžeme bez jakéhokoli komentáře přečíst nahlas.

Jsou pro vás některé asociace překvapivé?

Pod tyto archy přidáme ještě třetí a požádáme děti, aby spárováním slov z jednoho a druhého archu vytvořily a zapsaly co nejpřekvapivější kombinace (např. Jedna z asociací na slovo válka bude „zabít“, jedna z asociací na slovo knoflík bude „košilka“. Překvapivé spojení tak může být třeba „zabít košilku“, „zabijácká košilka“, „košilka zabíjí“ apod.) Nakonec každý přidá puntík k tomu slovnímu spojení, které mu přijde nejzajímavější, které by se mohlo stát názvem zajímavého filmu.

Kdyby podle těchto názvů byly natočené filmy, na který byste šli nejradši?

U nejoblíbenějších názvů si položíme otázku:

Co by to asi bylo za žánr (sci-fi, komedie, animák o dětech, válečný film, historický příběh, dobrodružný seriál, pohádka)?

B) KNOFLÍKOVÁ VÁLKA

Překvapivé možná může být i spojení „knoflíková válka“, přesto se právě takto jmenuje jedna slavná kniha, jeden ještě slavnější film a nová divadelní inscenace, na kterou se půjdeme brzy podívat.

Když je nějaká válka knoflíková, bude vypadat a probíhat podobně jako války, které známe ze zpravodajství nebo z dějepisu? V čem by si mohly být podobné a v čem spíš ne?

Ve skupinách po třech necháme děti chvíli prodiskutovat, o čem by mohl být příběh nazvaný Knoflíková válka a následně dáme prostor krátkému sdílení.

Jak by tedy mohla vypadat knoflíková válka? Kdo s kým by v ní asi bojoval? A jakou roli by tam hrály knoflíky?

2. ČÁST – PO PŘEDSTAVENÍ

V druhé části metodické inspirace Vám nabízíme řadu aktivit, které navazují na zhlédnuté představení a kromě reflexe samotné inscenace a témat s ní spojených pomáhají dětem prohloubit vnímání divadla jako svébytného druhu umění.

GALERIE<<

Cílem aktivity je reflektovat použité umělecké prostředky způsobem úměrným věku 9+.

Pomůcky: zařízení k přehrání zvuku na mp3, interaktivní tabule nebo promítací plátno, případně tisk obrazů v příloze)

Prohlédneme si krátké série ukázek, které přímo nebo nepřímo inspirovaly tvůrce při tvorbě inscenace (viz přílohu č. 4). V obou skupinách se vyskytují takové, které buď přímo inspirovaly inscenaci Knoflíková válka, nebo se jí svou estetikou blíží. Můžeme hlasovat a zjistit, která ukázka v dané sérii připomíná zhlédnuté představení nejvíce lidem. Následně se pokusíme své dojmy pojmenovat.

Které obrázky/ melodie/ ukázky nám připomínají představení a proč?

Dá se o některých říct, že vůbec nejsou jako představení? Proč?

Jak na nás působí?

DŽIBUSÍK, GENERÁL A CELÁ PARTA Z LONVERN

Cílem aktivity je reflektovat individuální prožitky z představení a prohloubit porozumění viděného.

Vytiskneme fotky pěti hlavních dětských postav a vyzveme děti, aby je instalovaly do vymezeného prostoru tak, jak si myslí, že by se v daném prostoru tyto postavy samy skutečně postavily nebo posadily.

Klademe otázky, na které děti odpovídají tím, že se postaví k obrázku určité postavy. Po zaujmutí pozice je vhodné vyzvat děti jednoduchou doplňující otázkou k okomentování jejich volby.

Otázky:

Která postava mi byla sympatická? (Čím?)

Kdo měl být generál? (Proč?)

Se kterou postavou mám nejvíc společného? (Co?)

Která postava zažila něco podobného jako já?

Která postava podle mě napodobovala nějakého dospěláka?

Která postava nejvíc chtěla bojovat s Velraňáky a proč?

Která postava zastavila konflikt s Velraňáky? (Kdy a jak?)

Která postava mohla zastavit ten konflikt dřív, než byl zničený longverňácký bunkr? (Jak?)

Která z postav se dostala do jiného konfliktu než jen s Velraňáky? (Do jakého konfliktu? S kým? - U třídy, která nepotřebuje postupovat po maličkých krůčcích už doplňující otázku nepokládáme, zodpoví se v následující aktivitě.)

NENÍ KONFLIKT JAKO KONFLIKT

Cílem aktivity je soustředit pozornost ke klíčovému tématu inscenace – vznik a vývoj konfliktů.

Pokud rozestavení dětí po poslední otázce předchozí aktivity je víceméně rovnoměrné, využijeme ho k rozdělení do skupin v aktivitě následující. Pokud ne, trochu tomu pomůžeme. Početně rovnocenným skupinám dětí přidělíme vždy jednu postavu, jejíž konflikt mají děti plnou hrou zahrát. (V představení se objeví minimálně konflikty: dítě z vesnice L x dítě z vesnice V, starší x mladší sourozenec, kluk x holka, dítě x učitel, mluví se i o konfliktu dítě x rodič.) Ostatní hádají, o který moment z představení jde. Poté položíme vždy stejnou otázku pro herce i diváky.

Proč tenhle konflikt vznikl? Co chtěly obě strany?

JAK TO ASI ZAČALO a JAK TO MOHLO SKONČIT

Cílem aktivity je prohloubit přemýšlení o klíčovém tématu vzniku konfliktu a nabídnout více úhlů pohledu na ně.

Krátce s dětmi probereme, jestli se z představení dozvěděly, jak nebo čím vlastně začala knoflíková válka a kdy a jak začal vůbec konflikt/nenávist mezi Longverny a Velrans, který vedl ke knoflíkové válce.

Znají ze své zkušenosti nevráživost mezi vesnicemi, městy, nebo jinými skupinami lidí? Jsou do ní zapojené děti, dospělí, nebo všichni? Víme, kdo tu nevráživost začal?

Ve stejných skupinách necháme děti vymyslet a opět zahrát 2 fiktivní situace, které by odpověděly na otázky:

A) Jak to asi začalo? neboli Proč vznikl velký konflikt mezi Velraňáky a Longverňáky, který přerostl v knoflíkovou válku?

B) Jak jinak mohla knoflíková válka skončit, kdyby ji nezastavil Džibusík?

REFLEXE

Cílem aktivity je propojit zážitek z divadelního představení, hru a jejich přesah do žité skutečnosti.

Na závěr v kruhu reflektujeme:

*Které z vymyšlených situací vám přišly pravděpodobné?
Připomněly vám něco ze skutečnosti/z vašeho života?*

Stálo v některém případě za vypuknutím knoflíkové války to, že děti napodobovaly dospělé/chovaly se jako dospělí?

Kdy a jak by bylo možné ty situace řešit, aby nedošlo k válce?

Poslední otázku je na závěr možné opět zodpovědět hranou situací.



Použili jste něco z našich aktivit?
Dejte nám o tom prosím vědět v interaktivním dotazníku.
Nezabere vám to víc než dvě minuty a nám to moc pomůže.
Děkujeme!

<https://www.menti.com/al42jyg63im2>

Příloha č.1 k aktivitě GALERIE

Všechny níže uvedené ukázky z uměleckých děl mají něco, byť třeba vzdáleně, s inscenací Knoflíková válka společného. Jakými cestami se ubíraly skutečné myšlenky inscenačního týmu Knoflíkové války, se dozvíte pod každou z nich. S těmito informacemi můžeme děti pro zajímavost seznámit v samém závěru aktivity Galerie, ke splnění vytčeného cíle to ale vůbec nutné není.

I. HUDEBNÍ SÉRIE

Inscenace sděluje příběh Knoflíkové války prostřednictvím vypravování party dětí. Ty ve své hře oscilují mezi dvěma žánry – groteskou a epickým hrdinským vypravováním. Vážné momenty líčí s tragicky vyhraněným patosem, a naopak komické situace jsou ještě více zesměšněny. Tato hra je podpořena hudbou. Vedle žánrového zasazení byly pro hudebního skladatele Jindřicha Čížka značnou inspirací i vojenské pochody.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=iGx5a1ifSDs>

Hudební ukázka z filmu Christophera Nolana Temný rytíř (The Dark Knight, 2008), pro nějž složil hudbu slavný německý skladatel filmové hudby Hans Zimmer.

2. https://youtu.be/B0Cy0A08y0?si=jQ4Q3UWo_F00pJ9c

Vojenský pochod Vjezd gladiátorů op. 68 (1899) českého hudebního skladatele Julia Fučíka.

3. <https://www.youtube.com/watch?v=B0Cy0A08y0>

Adaptace starého skotského pochodu Scotland The Brave, která byla použita do soundtracku k britskému filmu režiséra Ronalda Neama Melodie slávy (Tunes of Glory) z roku 1960.

II. VÝTVARNÁ SÉRIE

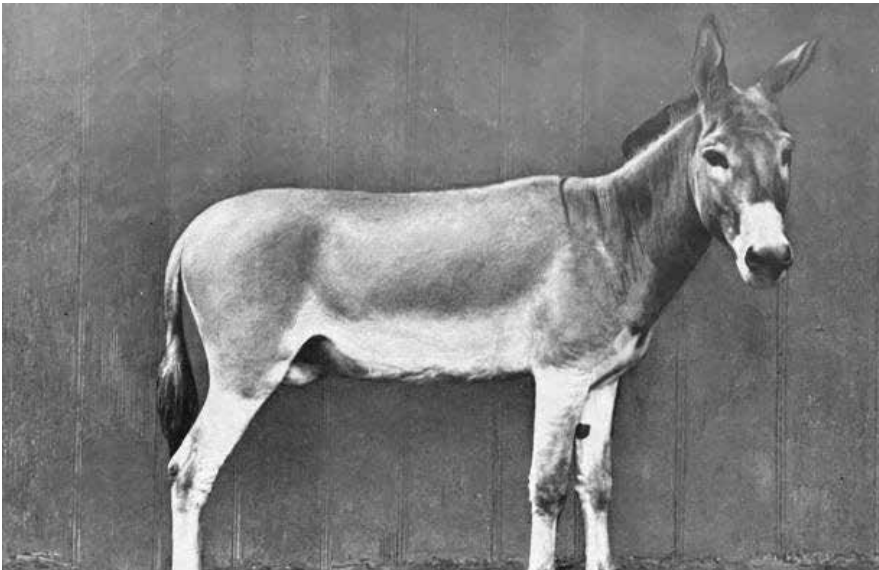
1. **Joseph Beuys: I like America and America likes me. 1974. Fotografie z performance známé také pod názvem Coyote.**

Humanisticky orientovaný německý výtvarný umělec a performer Joseph Beuys svými konceptuálními díly, performance a happeningy v provokativním duchu komentoval palčivé společenské otázky. Svou tvorbou se často zaměřoval na témata lidské identity, transformace, politiky a ekologie. Jeho práce často obsahovaly materiály jako je plst, tuk a kůže, které nesly symbolický význam. Právě plst v Beuysově filozofickém uchopení byla inspirací scénografovi Karlu Czechovi k návrhu kostýmů - nadměrných plstěných kabátů.



2. Osel

Jednou z nejsilnějších scén z legendárního francouzského filmu byla pro scénografa Karla Czecha ta s oslem, se kterým kluci nemohou celé hodiny hnout, dokud se osel sám nerozhodne se pohnout. Jejím scénickým přetavením jsou zkorodované podnože, tzv. kozy.



3. Rez

Při návrhu scény využil scénograf Karel Czech kontrast dvou materiálů a jejich kvalit. Na jedné straně stojí až naivisticky vyhlížející zvětšenina traktoru, která však poněkud nepatřičně ke své velikosti budí dojem dětské hračky. Proti ní scénograf postavil zrezivělé podnože, jež mohou evokovat těžkost a surovost vojenského vybavení a techniky. Zároveň lze však materiál chápat i metaforicky jako odkaz k „rezivějícím“ dogmatům, které se dědí a bezduše přejímají z generace na generaci.



4. Opera

Režisér Šimon Spišák při své práci rád pracuje se zjetými divadelními kliše a vzorci. Jednou z inspirací pro nadsazené heroické válečné obrazy se mu staly tzv. živé obrazy a stylizované herectví, jež můžeme znát z opery.



Příloha č. 2







