

Zbirka dodatnih ustvarjalnih dejavnosti za obravnavo dramskih besedil in raziskovanje stripov

Zbirko so pripravili: Sandra Jenko (kustosinja pedagoginja, Slovenski gledališki inštitut), Mojca Osvald (prof. slovenščine, Gimnazija Bežigrad) ter Aleksej Milenkovič, Aurora Maria Anžlovar, Bela Kumelj Rupnik, Eva Pristov, Gal Šoukal Avsec, Jan Gosenca in Tevž Repovž (dijakinje in dijaki Gimnazije Bežigrad)

Nabor aktivnosti s področja gledališke in dramske pedagogike je nastal v okviru obravnave drame *Kralj Ubu ali Poljaki*, kar se delno odraža v vsebini ali slogu posameznih vaj. Vendar vse dejavnosti je možno prenesti tudi v drug kontekst in uporabiti za obravnavo drugih besedil oziroma stripov.

PODAJANJE ASOCIACIJ

Dijaki stojijo v krogu in učitelj začne z izbrano besedo (na primer KRALJ), na katero se naslednji v krogu odzove z asociacijo. Predhodno lahko določimo pravilo, da morajo biti vse asociacije nekako povezane s prvo besedo (KRALJ), torej da se z besedami ne oddaljimo preveč od konteksta. Lahko pa dovolimo tudi svobodno zbiranje asociacij, torej da se asociativno odzovemo na besedo, ki smo jo pravkar slišali od osebe pred nami. Asociacije si lahko podajamo v krogu (od soseda do soseda), lahko pa jih tudi pošiljamo poljubni osebi v krogu (z vzpostavitevjo očesnega stika in/ali geste). Za nadaljnjo uporabo asociacij je smiselno, da si jih eden od udeležencev med igro zapisuje. V kolikor igro izvedemo v večji skupini, lahko imamo tudi več manjših krogov, v katerih ločeno zbiramo asociacije, ki si jih lahko nato podelimo in primerjamo.

Učitelj z vajo odpira teme, ki so predstavljene v besedilu. Ob posebnih asociacijah se učitelj lahko ustavi in pove nekaj o drami, brez da bi razkril preveč. S tem bo dvignil motivacijo dijakov za branje besedila, posebej če bodo teme, ki so pri podaji asociacij izpostavljene, zanimive oziroma bodo predstavljene na zanimiv in zabaven način. Del pogovora z dijaki so tudi vprašanja kako in zakaj je nekdo naredil neko asociacijo in kako mislijo da bodo asociacije predstavljene v besedilu. S pomočjo te vaje lahko učitelj ponazori tudi asociativno tehniko, ki se uporablja v sodobni literaturi namesto vzročno-posledične.

POPAČENO OGLEDALO

Dijaki stojijo v polkrogu in en dijak se kot akter postavi na sredino prednje. Akter izvaja na svojem mestu različne gibe, dijaki pa kot zrcala kopirajo vsako njegovo gesto in mimiko. Pomembno je, da so gibi akterja jasni in počasni, da jih lahko zrcala čimbolj sočasno ponovijo. Čez nekaj časa učitelj ustavi aktivnost in da dijakom navodilo, da naj od sedaj vse gibe akterja ponovijo pretirano, popačeno, karikirano. Akter bo imel občutek, da stoji pred galerijo popačenih ogledal. Tovrstno pretiravanje in popačenje gibov bo ustvarilo telesno komiko in delovalo groteskno. Dejavnost ponovimo z novim akterjem. V kolikor imamo zelo velik razred, razdelimo dijake v dve skupini.

VODI ME ...

V telesu imamo tri središča: v glavi, v srcu in v spodnjem delu trebuha. Z dijaki uvodoma razmišljamo, kakšen je človek, ki ga po svetu vodi glava, ter kako se razlikuje od človeka, ki ga vodi srce ali ki sprejema odločitve po občutku v trebuhu. Prepustimo se domišljiji in dopuščamo različne predloge, ki jih ne ovrednotimo kot pravilne ali napačne, temveč se v skupini o njih pogovorimo.

Naslednji korak je aktivno preizkušanje telesnih središč. Dijaki naj hodijo po prostoru, učitelj pa usmerja ogrevalno hojo: pomembno je, da se enakomerno porazdelijo, izkoristijo celoten prostor, ne hodijo v parih/gručah, si ne sledijo, ne hodijo v krogu, se ne zaletavajo, poskušajo najti enakomeren ritem hoje. Na znak učitelja naj dijaki med hojo po prostoru spreminjajo svoja telesna središča. Opazujemo, kako se spremenijo drža, hoja, mimika ter celoten izraz, ko dijake vodi glava, srce ali trebuh. Vsaj enkrat preizkusimo vsa tri središča in se nato ustavimo.

Učitelj razloži dijakom, da naj pri nadaljevanju dejavnosti pretiravajo s telesnim izrazom in da jih bo pri hoji po prostoru vodil katerikoli del telesa, ki ga bo učitelj imenoval (npr. nos, medenica, desna noga ...). Med hojo naj imajo v mislih, kakšen karakter bi lahko bil ta, ki ga vodi izbrani del telesa. Ko bo učitelj zaklical STOP, se naj dijaki ustavijo in zamrznejo v pozi, v kateri pravkar stojijo. Dijaki začnejo s hojo po prostoru in učitelj določi del telesa, ki jih vodi (npr. uho). Ob znaku STOP, se dijaki ustavijo, učitelj si izbere enega izmed nastalih »kipov« in vpraša dijaka, koga ali kaj predstavlja, kje se nahaja, kaj se dogaja, kaj razmišlja ali čuti ... Po kratkem intervjuju nadaljujejo dijaki s hojo in učitelj določi novi del telesa, ki jih vodi, ter čez nekaj časa ima zopet pogovor z enim od zamrznjenih »kipov«.

V zaključnem pogovoru naj dijaki delijo svojo izkušnjo: kako so se počutili, ko jih je vodil določen del telesa, kakšne karakterje so si zamislili med vajo, kako so videli druge karakterje po prostoru ... Skozi izkustveno dejavnost dijaki spoznajo gibalne možnosti in sporočilnost telesa kot izhodišče za gradnjo in analizo dramskih likov (od fizičnih prihajamo do karakternih lastnosti, npr. nekdo, ki ga vodi nos, je lahko radoveden, vsiljiv, previden ...).

Na konkretnem primeru obravnavanega besedila, se lahko vprašamo, kje so telesna središča glavnih likov in kaj jih vodi pri njihovih dejanjih. Prav tako si lahko pogledamo vizualne značilnosti likov v stripu in razmislimo, kaj povedo podobe o karakterjih.

VODITI IN BITI VODEN

Dijake razdelimo v pare. En dijak prevzame vlogo vodje in drži svojo dlan pred obrazom drugega dijaka, ki mora slediti dlani. Pomembno je, da si dijaka stojita ves čas nasproti in ohranjata razmik med dlanjo in obrazom. V parih se dijaki pomikajo po prostoru, pri čemer morajo biti vodje pozorni, da jim lahko vodeni zmeraj varno sledijo in da ne pride do zapletov z drugimi pari. Čez nekaj časa zamenjajo vlogi v paru. Dejavnosti sledi pogovor o vodenju in moči. Kako so se dijaki počutili v vlogah vodje in vodenega? Je mogoče kdo od vodenih imel občutek, da je vodja kdaj »zlorabljal« svojo moč? Dejavnost lahko nadgradimo in otežimo tako, da en dijak poskuša voditi dva dijaka (enega z levo, drugega z desno dlanjo). Naslednja stopnja je, da tudi vodena dijaka vsak vodita po eno osebo (A vodi B in C; B vodi D; C vodi E). Kakšne nove izzive prinaša hierarhično vodenje?



VAŠE VELIČANSTVO

Učitelj izbere enega dijaka, ki v razredu zasede prestol. Drugi dijaki se postavijo v vrsto, da njihovem veličanstvu prinašajo darila. Predhodno določimo, za kakšno vrsto daril gre. Na primer se dogovorimo, da je naše veličanstvo lačno in mu podložniki prinašajo hrano. Vendar si mora naše veličanstvo prvo po tihem zamisliti, kakšna vrsta hrane bi mu teknila (npr. nekaj sladkega ali nekaj okroglega ali nekaj mrzlega ali nekaj sadnega ...), definira torej samo eno osnovno lastnost. Naloga dijakov je, da to lastnost ugotovijo in njihovem veličanstvu prinašajo ustrezna darila.

Prvi dijak stopi naprej in reče »Vaše veličanstvo, prinašam vam hruške.« Če z darom zadane določeno lastnost, se naše veličanstvo zahvali in dijak sme stopiti naprej (se postavi za/ob prestol). Če dar ne izpolnjuje izbranega kriterija, ga naše veličanstvo glasno usmeri »V luknjo!« Naslednji dijaki poskušajo glede na prejšnje darove ugotoviti, kaj bi lahko bil kriterij za uspeh. Seveda se darovi ne smejo ponoviti (tudi v tem primeru letijo dijaki »v luknjo«). Kdor je padel »v luknjo«, se ponovno postavi v vrsto in svojo srečo pred njegovim veličanstvom poskuša tako dolgo, dokler ne odkrije dar, ki izpolnjuje kriterij (lahko pa tudi določimo, da ima vsak največ tri poskuse).

Če želimo še dodatno povečati vpliv vašega veličanstva, mu lahko v izhodišču dovolimo, da podložnike izloča tudi, če ne pristopijo pravilno (npr. način govora, izbor besed, barva glasu, čustva, hitrost, gestikulacija, mimika ...) Ob neustreznosti, neprimernosti, nevšečnosti letijo dijaki po ukazu »v luknjo«.

Dejavnost je namenjena izkušanju moči in nemoči. Podložnikom se zdi, da so kljub radodarnosti prepuščeni samovolji njihovega veličanstva, ki ima nadzor nad njihovo usodo. Kako (iz)korišča veličanstvo svoj položaj in kako prilagodljivi so podložniki? Kako so se počutili v eni ali drugi vlogi? Kaj pričakujemo od nekoga, ki zasede prestol?

IGRA STATUSOV

Z dijaki se pogovarjamo o pomenu besede »status«, ki ga lahko definiramo po ekonomskih, družbenih, poklicnih, političnih, izobrazbenih in drugih vidikih. V kontekstu dramatike nas statusi najbolj zanimajo z vidika odnosov med liki.

Učitelj v prostoru določi »oder« in dijaki sedijo nasproti odra. Pet dijakov izžreba listke s številkami od 1 (najnižji status) do 5 (najvišji status), vsak si svojega ogleda ter ga vrne učitelju. Pomembno je, da si listkov med seboj ne pokažejo in tudi gledalci ne smejo vedeti, kdo od igralcev je izžrebal katero številko. Učitelj skupaj z gledalci določi prizorišče ali izhodiščno situacijo (na primer »v čakalnici«). Nato odigrajo improvizirani prizor in vsak od igralcev se poskuša s svojim karakterjem čim bolje umestiti v prizor. Ko ima skupina občutek, da so prepoznali statute drugih, lahko svoj prizor zaključijo in zamrznejo. V primeru, da je prizor že predolg in igralci ne najdejo ustreznega zaključka, lahko prizor konča tudi učitelj. Nato gledalci analizirajo statute igralcev, njihovo verbalno in neverbalno komunikacijo, kako je kdo izražal svoj položaj v skupini in odnos do drugih likov. Šele na koncu debate preverimo pravilnost ugotovitev pri igralcih. Vajo lahko ponovimo še z drugo skupino dijakov.

Dejavnost je izhodišče za kasnejšo analizo odnosov med dramskimi liki. Konkretno primere poiščemo v besedilu in stripu. Analiziramo statusne stopnje od najnižjega do najvišjega, menjave statusov v prizorih ter vedenjske in telesne značilnosti likov.

ASOCIACIJE S PREDMETI

Pred domačim branjem dramskega besedila prejmejo dijaki nalogo, da naj naslednjič prinesejo vsak po en predmet, ki ga povezujejo z besedilom. Pri naslednji uri pouka se usedemo v krog in na sredini zberemo vse predmete. Dijaki eden za drugim predstavijo svoj predmet in ga umestijo v kontekst drame. Lahko pa določimo tudi pravilo, da vsak predstavi drug predmet in njegovo povezavo z besedilom. Priporočljivo je, da tudi učitelj pripravi nekaj nenavadnih predmetov, ki jih na prvi pogled morda ne bi povezali z besedilom, ter z njimi dopolni nabor dijakov. S to dejavnostjo obnovimo vsebino drame ter hkrati preverimo pozornost na detajle.

GLEDALIŠČE PREDMETOV

Drama *Kralj Ubu* je bila izvirno napisana kot lutkovna igra, v kateri se je dijak Alfred Jarry skupaj s sošolci delal norca iz profesorja fizike. Izhajajoč iz tega podatka lahko prizori zaživijo tudi kot namizno gledališče predmetov: iz svojih šolskih torb izberejo dijaki predmete, ki predstavljajo dramske like in ki jih uporabijo kot namizne lutke. Z njimi odigrajo izbrani prizor iz drame. Že sam izbor predmeta, ki simbolizira določen lik, ima veliko sporočilnost.

Lahko pa namesto dramskih likov oživijo tudi izbrani rekviziti iz dramskega besedila, ki imajo veliko izrazno moč in ključno vlogo v prizoru. Eden od dijakov si izbere rekvizit (npr. straniščno metlico) in iz perspektive rekvizita pripoveduje, kaj se je v izbranem prizoru dogajalo (npr. »Kar naenkrat me je zagrabil in z mano udaril po mizi, da mi je kar zadonelo v glavi...«). Perspektivo rekvizitov lahko predstavimo tudi v obliki skupinskih prizorov.

KARAKTERISTIČEN PROSTOR

Definicija dogajalnih prostorov v drami je lahko zelo podrobna, vendar v vsakem primeru dopušča še zmeraj veliko ustvarjalne svobode. V primeru uprizoritve se scenograf vpraša, kako bi oblikoval ustrezen in značilen odrski prostor. V naši kreativni dejavnosti pa se vprašamo, kaj lahko o izbranem dramskem liku sporočamo z oblikovanjem prostora. Namesto, da bi z dijaki upodobili like iz dramskega besedila, jih spodbudimo k razmišljanju, kako bi lahko izgledal dom izbranega lika. Ni nujno, da narišejo celotno hišo, zadošča že podoba posamezne sobe, ki odraža njegovo osebnost. Dijaki v skupinah (od 4 do 5 oseb) na A3 list narišejo frontalni pogled na sobo izbranega lika ter prostor napolnijo z vsebinami in barvami, ki ustrezajo njegovemu karakterju ter podatkom iz drame. Like predhodno določi učitelj, da jih skupine izžrebajo. Na koncu dejavnosti si dijaki ogledajo nastale domove in poskušajo ugotoviti, kateremu dramskemu liku pripada kateri prostor.

VIZIJE NOVEGA VLADARJA

Dijaki podrobneje analizirajo, kako bi izgledalo vladanje posameznih likov iz drame. Individualno ali po skupinah napišejo odredbe izbranega novega vladarja v desetih točkah (lahko tudi ideološki konstrukt) ter narišejo grb, ki naj odraža stil vladanja in vrednote izbranega lika. Pred predstavitvijo

izdelkov si dijaki med seboj ne izdajo, katerega od likov predstavljajo v vlogi novega vladarja. Izkazalo se bo, če so besedna in vizualna sporočila dovolj izrazita za prepoznavanje lika.

VROČI STOL

Eden od dijakov stopi v vlogo izbranega lika iz drame ter sede na »vroči stol«. Ostali dijaki postavljajo temu liku vprašanja. Naloga dijaka v vlogi je, da odgovarja iz perspektive tega lika, da poskuša razmišljati kot ta lik in da se odziva tako kot meni, da bi se odzival ta lik. Vprašanja lahko črpamo iz vsebine drame, lahko pa tudi iz širšega, aktualnega konteksta. Namen je, da podrobneje spoznamo izbrani lik in odkrijemo plati, ki jih med branjem morda nismo zaznali (zlasti ker se naša dojemanja razlikujejo). Možna je tudi izvedba igre s tremi dijaki v isti vlogi; v tem primeru ni samo eden izpostavljen in pritisk je manjši, ker odgovarjajo izmenično in odgovori se dopolnjujejo.

Dejavnost lahko izvedemo tudi v obliki intervjuja, na katerega se dijaki po skupinah pripravijo. Vsaki skupini dodeli lik, dijaki pa si pripravijo vprašanja in odgovore zanj (vsaj toliko vprašanj kot je članov v skupini). Sledi predstavitev: eden iz skupine nastopa kot lik, drugi pa kot novinarji postavljajo vprašanja. Na koncu intervjuja pa odprejo pogovor še za občinstvo, torej celoten razred ima zdaj možnost, da nastopajoči lik še kaj vpraša.

POGOVOR Z USTVARJALCEM

Podobno kot pri *Vročem stolu* lahko v razred povabimo poljubnega ustvarjalca, s katerim se dijaki lahko pogovarjajo o drami in/ali stripu. Eden od dijakov se postavi na primer v vlogo avtorja stripa, ki drugim dijakom odgovarja na vprašanja, kako je nastal strip, zakaj je nek lik upodobil tako kot je, kaj je želel sporočiti z določenimi detajli ... Oseba v vlogi zmeraj poskuša razmišljati kot izbran ustvarjalec, pa četudi dejanskih odgovorov ne pozna. Poleg avtorja stripa lahko povabimo tudi dramatika, režiserja uprizoritve, igralca naslovne vloge ...

PRAVOSODNA OBRAVNAVA NEMORALNIH DEJANJ

Nemalokrat lahko dramskim likom očitamo nemoralna, neetična, nezakonita, protipravna in druga sporna dejanja. V besedilu naj dijaki poiščejo tovrstne primere in proti izbranim likom skozi igro vlog uvedejo pravni postopek. V vsaki skupini (4 do 6 oseb) definiramo tožilca, obtoženca, branilca in priče. Vsak se na svojo vlogo pripravi individualno (torej brez skupinskih dogovorov), izhodišče pa je dramsko besedilo, četudi se lahko s svojo argumentacijo tudi nekoliko oddaljijo.

Učitelj (lahko tudi eden od dijakov) je v vlogi sodnika, ki vodi vsako obravnavo, ostali dijaki v razredu pa so porotniki, ki na koncu vsakega pravnega postopka glasujejo in določijo ustrezno kazen za posamezna sporna dejanja.

RAZVOJ LIKA PO KONCU BESEDILA

Včasih obravnavamo samo odlomek besedila, včasih pa ima tudi drama odprti konec, ki pušča vprašanja in spodbuja razmišljanje, kako bi se zgodba morda lahko nadaljevala. Dijake spodbudimo po prebranem odlomku oz. drame z odprtim koncem k razmišljanju in kreativnem pisanju o nadaljnjem razvoju zgodbe. V nekaj povedih naj individualno na list papirja napišejo, kako si



predstavljajo prihodnost izbranega lika. Po skupinah (4 do 6 oseb) si preberejo svoje vizije za razvoj istega lika in vsaka skupina za svoj lik izbere najbolj domiselno in zanimivo vizijo, ki jo predstavijo celotnemu razredu.

Dejavnost lahko uporabimo tudi v namen aktualizacije, če pred pisanjem predpostavimo, da so liki na primer s časovnim strojem pripotovali v naš čas oziroma pristali v Sloveniji. Kako bi se zgodba lika razvila v tem primeru in kako bi se lik vključil v našo družbo ter se odzval na aktualne teme in probleme?

DŽIBRIŠ (GIBBERISH) – GOVOR MIMO

Džibriš je izmišljen jezik, ki ga govorec sproti kreira in razvija. Pogovor v izmišljenem jeziku zahteva veliko ustvarjalnosti in koncentracije, hkrati pa govorec razvija tudi svojo neverbalno komunikacijo, ki z gestikami, gibi in mimiko pripomore k boljšemu razumevanju izmišljenega jezika. Ključnega pomena je tudi način govora (poudarki, ponavljanje besed). Prizori v džibriš lahko izgledajo tako, da vsi igralci govorijo v izmišljenem jeziku, lahko pa določimo tudi samo enega govorca džibriša, ki ga vsi ostali igralci razumejo – ali pa tudi ne.

Za obravnavo avantgardnih in absurdnih dram lahko s pomočjo džibriša poustvarimo razkroj jezika in govor mimo. Pri drami *Kralj Ubu* bi lahko zaigrali dialog med možem in ženo (npr. prizor v jami). Predhodno določimo/izžrebamo, če govorita oba džibriš ali samo eden od njiju. Poleg tega učitelj enemu v paru izroči na listku skrivno nalogo (npr. da mora v džibrišu prepričati svojega partnerja, da zapleše z mrtvim medvedom). Prišlo bo do izmišljenih besed, nesporazumov, zmede in razvije se lahko tudi govor mimo.

POSTOPNO RAZKRIVANJE

Za začetno motivacijo za branje lahko učitelj izreže zaporedne sličice iz stripa ter jih postopno razkriva. Pokaže prvo sličico in prosi dijake, naj povedo, kaj vidijo na sličici, kaj se dogaja in kaj se bo zgodilo na naslednji sličici. Učitelj lahko uvodoma seznanja dijake z okvirnim potekom zgodbe, lahko pa jih pusti popolnoma brez podatkov. Dejavnost je izvedljiva tudi kot preverjanje znanja po branju, pri čemer dijaki razkrito sličico postavijo v kontekst zgodbe in opišejo, kaj približno se je dogajalo pred in po tem trenutku, ki je ujet v sličici.

STRIP RAZREZANKA

Učitelj predhodno razreže del stripa. Dijaki, ki še niso brali niti drame niti stripa, imajo nalogo sestaviti smiselno zaporedje sličic ter napisati kratko obnovo dogajanja in možno nadaljevanje prizora. Kako se bi zgodba za/razpletla v nadaljevanju, lahko tudi narišejo/skicirajo v dodatnih sličicah. Z dejavnostjo spodbujamo ustvarjalnost in domišljijo ter vzbudimo zanimanje in pričakovanje pred branjem. Po branju preverimo, če se naš prvi vtis ujema z dramo in koliko so se naša pričakovanja izpolnila.

Če želimo s to dejavnostjo samo preveriti znanje po branju drame, razdelimo dijakom razrezane sličice različnih prizorov, ki jih morajo v parih postaviti v pravilno zaporedje in napisati obnovo. Z nastalimi stripovskimi sestavljanjkami lahko rekonstruiramo celotno zgodbo.



BRALNA INTERPRETACIJA

Dijake razdelimo v parno število skupin. Po dve skupini pripravita bralno interpretacijo istega prizora, vendar ena skupina na osnovi drame, druga pa na osnovi stripa. Po kratki pripravi prva skupina dijakov na glas prebere sceno iz drame, druga prebere isti prizor iz stripa. Poslušalci iščejo podobnosti in razlike. Analiziramo, kako in s čim vpliva strip na način bralne interpretacije. Pod enakimi izhodišči lahko dijaki tudi uprizorijo iste scene iz drame in iz stripa.

Dejavnost je še toliko bolj učinkovita, če se razred doslej še ni srečal z interpretacijo besedila v stripu in nima vizualne predstave. Tako bralne interpretacije kot uprizoritve dramskega besedila bodo toliko bolj pristno nastale izključno iz dožemanja dijakov.

UBESEDIMO NEBESEDNO

Dijaki (individualno ali v parih) iz stripa izberejo eno stran z vsaj petimi sličicami, ki jih nadomestijo z besedami: opišejo prostor, dogajalni čas, izgled oseb, rekvizite, vzdušje ... Kar osebe izrečejo, zapišejo kot dialog oz. monolog. Na enak način lahko analizirajo tudi telesne govornice likov, njihov način govora (barva, poudarki, glasnost), izražena čustva in druge nebesedne spremljevalce. Nastale zapise primerjamo z dramo, da ugotovimo, kako do teh podatkov pridemo v besedilu.

PA SAJ JE REKEL ŠE TOLE

Dijaki primerjajo isti prizor kot odlomek iz drame in stripa ter v drami jasno označijo: kaj je stripar v svoje besedilo prenesel dobesedno (npr. z zeleno barvo), kaj je stripar skrajšal ali dodal (npr. z oranžno barvo), kaj je stripar povedal drugače, morda celo spremenil pomen (npr. z rdečo barvo). Dejavnost lahko izvedemo individualno, v parih ali v skupinah. Tako vrednotijo učinkovitost prenosa dramskega besedila v strip ter njegovo interpretacijo s strani striparja.

TAKO NASTANE PRIZOR V STRIPU

Učitelj predhodno pripravi izrezanke iz stripa: nekaj sličic oseb, nekaj sličic detajlov, npr. rekvizitov, ter nekaj oblačkov z besedilom. Dijaki imajo nalogo, da v smiselno celoto povežejo vsaj eno osebo, en detajl in en oblaček (seveda lahko tudi več). Dejavnost lahko izvedemo individualno, v parih ali v skupinah ter jo lahko uporabimo kot uvodno motivacijo pred branjem drame. Lahko pa na ta način tudi preverimo znanje dijakov po branju, če zahtevamo, da sestavijo prizor, kakršen je dejansko v dramu oz. stripu. Aktivnost lahko predstavlja vmesno stopnjo med poznavanjem dramskega besedila in spoznavanjem s stripom.

VELIKOST JE POMEMBNA

Učitelj predhodno izbere ustrezne strani iz stripa, ki imajo razgibane mreže sličic različnih velikosti, različne vrste sličic ter različno velike motive v sličicah. Dijaki individualno/v parih/v skupinah analizirajo, kaj stripar sporoča z velikostjo sličice ali z velikostjo nekega motiva/detajla. V naslednjem koraku primerjamo izbrane prizore z dramskim besedilom. Kakšne rešitve ima na razpolago dramatik, ki želi v središče postaviti neko osebo, detajl?



RAZLIČNI OBLAČKI IN REPKI

Dijaki individualno ali v parih naredijo nabor različnih oblačkov iz stripa ter razmišljajo, kaj bi posamezne oblike lahko pomenile. Ali je zapisano besedilo misel, kričanje, glasni govor, šepetanje ... Na podlagi česa bi se tako odločili? Nato pred celotnim razredom preizkusimo branje replik z različnimi barvami glasu, ki bi ustrezale izbranim oblačkom, npr. jezno, veselo, grozeče, zaskrbljeno ... Bi vsi v skupini repliko prebrali na ta način ali so možne različne interpretacije?

Dejavnost lahko tudi obrnemo in izhajamo iz dramskega besedila. Dijaki si ogledajo izbran odlomek ter analizirajo, katere replike bi kako prebrali. Katere namige za bralno interpretacijo najdemo v besedilu? Izbrane replike napišejo v oblaček z repkom, ki ga oblikujejo tako, da izraža način govora (vesel, jezen, prestrašen ...). Dijaki si nastale oblačke med seboj izmenjajo in preberejo repliko z barvo glasu, ki jim jo sugerira oblika oblačka in repka. Se namen ustvarjalca oblačka in bralna interpretacija ujemata? Nastale oblačke lahko nato primerjamo še z rešitvami v stripu.

MIMIKA

Dijaki si izberejo dramski lik in naredijo nabor upodobitev lika iz raznih delov stripa. Kaj lahko razberemo iz obraza? Kaj sporoča mimika? Kakšno čustveno stanje prepoznamo? V naslednjem koraku poiščemo iste primere v drami. Kako so različna čustvena stanja upovedena v besedilu?

POBARVANKA

Strip *Kralj Ubu ali Poljaki* je namenoma v enobarvni tehniki, deluje črno-bel, a je dejansko v temno zelenem odtenku. Barve imajo veliko moč in sporočilnost. Pogovarjajte se z dijaki, zakaj so se ustvarjalci stripa odločili za temno zeleno barvo. Bi se oni mogoče odločili drugače in izbrali drug odtenek ali strip celo naredili večbarvni? Učitelj predhodno pripravi kopije izbranih strani iz stripa. Dijaki naj po lastnem občutku pobarvajo ta del stripa, vendar ne celotnih sličic, temveč samo posamezne detajle. Po individualnem delu primerjamo, koliko detajlov in katere so pobarvali, katere barve so uporabljali in zakaj so jih izbrali. So za izbiro barv morda našli kaj podpore v besedilu ali so bolj razmišljali o simboliki barv? Nastale pobarvanke primerjamo tudi z vidika sporočilnosti stripa in kako se je le-ta morda spremenila.

