[](https://www.zamek-kynzvart.eu/pamatky/kynzvart/fotografie/exterier/Radek%20Mica/diana.JPG)

**ÚKOL Z DRAMATICKÉ VÝCHOVY:**

* Najít v libovolném objektu kulturního dědictví sochu s dramatickým potenciálem. Bylo by dobré nevědět její původ – příběh.
* Proniknout ve své obrazotvornost do postavy a osvojit si její roli. Vymyslet příběh postavy- rozpohybovat sochu.
* Konec příběhu zaznamenat vyfocením sebe jako sochy v její závěrečné pozici. Nebo nakreslením sochy v té pozici.
* Domluvit se s někým ve dvojici, poslat mu oba obrázky – fotky sochy. (On pošle vám) Neříkat mu svoji verzi příběhu. Nyní budete mít k dispozici úvodní a konečnou sekvenci příběhu v podobě obrázků jiné sochy na začátku a na konci. A nyní vymyslíte svoji verzi – interpretaci příběhu.
* Příběh sochy, kterou jste dostali od kolegy, ztvárníte:

Možnosti: a) Sekvence vyfotografovaných živých obrazů sochy ( ztvárněných vámi),

tak, jak půjdou v příběhu za sebou.

b) Natočené video příběhu sochy formou pantomimy ( vy v roli sochy).

c) Napsaný scénář příběhu divadelní formou. Bez literárního popisování

jednání.

* Potom si vyměníte sochy zpět a pokusíte se ve vzájemné reflexi interpretovat příběh své sochy, který kolega ztvárnil.
* Zkusíte zjistit název, původ sochy, zda se váže k nějakému příběhu ( nejspíš mytologickému), porovnejte se svojí interpretací a s interpretací svého kolegy. Jak byste nyní postupovali?