

Shakespeare v učilnici 21. stoletja

Priročnik za učitelje

Lisa Peter



Erasmus+

Co-funded by Erasmus+ of the European Union

Impressum

CultureShake – Je medkulturni večjezični učnj projekt
www.cultureshake.eu

Sofinancira Erasmus + Evropske unije

Številka projekta VG-IN-BW-16-36-023072

Razvili in izvajali izobraževalna Univerza Karlsruhe, Angleška Šola v
Göteborgu, gimnazija Friedrich-Wöhler-Gymnasium, The Shakespeare
Birthplace Trust, in Univerza na Primorskem

Uredil The Shakespeare Birthplace Trust, 2019

Prevedel Mojca Kompara



Kazalo

Predgovor	1
Uvod	1
Shakespeare, naš sodobnik: Pomen njegovih del	5
Spravite pesnika s podstavka	5
Razkrij čustveno jedro	6
Shakespearjeva angleščina	11
Zgodnja moderna angleščina ni srednjeveška angleščina	11
Slovnične spremembe: <i>you vs thou</i>	12
Slovnična sprememba: Varijacija pri končnicah glagola v 3. osebi	14
Semantika: Sprememba v pomenu, lažni prijatelji in zasrtarele besede	14
Shakespearova jezikovna zapuščina	15
Kako pristopiti k igri	17
Začetki	17
Prologi	18
Solikvij	21
Vprašanja	22
Crash, Boom, Bang	23
Raziskovanje zgodbe	24
Ključni prizori in govorne točke	27
Ključni prizori in pogovorne točke v del <i>Sen kresne noči</i>	27
Ključni prizori in govorne točke v <i>Viharju</i>	29
Onkraj besedila: Bodite ustvarjalni	31
Primeri aktivnosti	35
<i>Sen kresne noči</i>	35
Kako začeti	35
Stran od besedila	35
Čudovita bitja po vsem svetu	36
Jezikovna politika	37
Igranje v <i>Snu kresne noči</i>	38
Karakterizacija in ustvarjalni odzivi	39
<i>Vihar</i>	40
Zvoki in sladki zvoki	40
Prosperov otok in ideje o domu	41
“You taught me language”	42
Zaključek	45
Viri	49
Slikovni krediti	50

Predgovor

Sedanja Evropa, prostor raznolikosti, se sooča z izzivi v jezikovnih in kulturno raznolikih učilnicah. S projektom Erasmus+ *CultureShake* želi transnacionalna ekipa pristopiti k tem izzivom in najti rešitve. Skupino sestavljajo različne organizacije (dve šoli, dve univerzi in ena organizacija za dediščino ter izobraževalno dobrodelnost), ki prispevajo k projektu z dopolnilnim strokovnim znanjem: angleška šola Göteborg na Švedskem ima izkušnje na področju vključevanja in večjezičnega šolskega okolja; gimnazija Friedrich-Wöhler v Nemčiji je izvedla svetovni razred z učenci begunci; Univerza za izobraževanje Karlsruhe v Nemčiji zagotavlja strokovno znanje na področju večjezične didaktike, CLIL in transdisciplinarnosti; Univerza na Primorskem iz Slovenije se je pridružila z vključitvijo jezikoslovke, ki je bila zadolžena za leksikografijo; Shakespeare Birthplace Trust iz Združenega kraljestva ponuja strokovno znanje o Shakespearju in gledališki pedagogiki.

V okviru triletnega projekta od leta 2016 do leta 2019 je ta transnacionalna skupina skupaj razvila pet intelektualnih rezultatov, ki so bili sestavni del učnih dejavnosti, kateri so se pridružili študenti in strokovnjaki.

Intelektualni rezultati se osredotočajo na naslednje Erasmus+ teme:

- vključenost – pravičnost,
- integracija beguncev,
- IKT - nove tehnologije - digitalne kompetence.

Izpolnjujejo naslednje prednostne naloge programa:

- inkluzivno izobraževanje, usposabljanje in mladina,
- odprto in inovativno izobraževanje, usposabljanje in mladinsko delo, vključeno v digitalno dobo,
- obravnavanje slabih rezultatov v osnovnih veščinah matematike, naravoslovja in pismenosti z učinkovitejšimi in inovativnimi učnimi metodami.

Zakaj je projektna skupina izbrala te teme in prednostne naloge?

Po tako imenovanem begunskem valu leta 2015 so se pojavile potrebe po večjezičnem učnem gradivu in inovativnih pristopih za šole. Že obstoječi izzivi z večjezičnimi govorci v raznovrstni učilnici so postali bolj problematični zaradi količine na novo prispelih otrok. Hkrati je Evropa doživela tudi nov val terorističnih napadov, za katere se je bala, da bi povzročili tudi povečanje sovražnosti do beguncev in migrantov. Posledično so ministri EU za izobraževanje objavili *Deklaracijo o spodbujanju državljanstva in skupnih vrednot svobode, strpnosti in nediskriminacije z izobraževanjem*,¹ kjer se sodelovanje obravnava kot glavni cilj spodbujanja sodelovanja in strpnosti. Vključevanje in poročilo Julie Ward o medkulturnem dialogu² sta ključna za preprečevanje izključevanja in rasizma ter za krepitev vloge ljudi za sodelovanje. Skupina *CultureShake* s svojim strokovnim znanjem namerava spremljati ta dva evropska dokumenta s projektom v okviru katerega smo razvili inovativne izdelke za uporabo v večjezičnih učilnicah in izobraževanju.

Kako je projektna skupina pristopila k zgoraj navedenim temam in prednostnim nalogam?

Kulturna dediščina lahko igra osrednjo vlogo pri spodbujanju aktivnega državljanstva in temeljnih vrednot Evropske unije. V tem kontekstu smo se v projektu *CultureShake* odločili za delo z večjezičnimi študenti na tematiko Shakespearja in njegovih del kot skupni evropski kulturni dediščini, ki presega njen nacionalni kontekst. Kot kaže resnično globalni obseg Shakespearovega sprejema in predstave, so Shakespearove igre po vsem svetu privlačne zunaj svojega zgodovinskega in kulturnega pomena za državo izvora. Zato imajo najboljši položaj, da nudijo povezovalne točke za večjezične in plurikulturne študente, da raziščejo izkušnje, ki jih imamo skupaj z drugimi kot ljudje, ter razmikajo kulturne in geografske razdalje.

Ker omenjeni izzivi niso omejeni na en narodni ali nacionalni izobraževalni sistem, temveč segajo v vse evropske države in so globalno vprašanje, ima projektna skupina transnacionalno organizacijo. Poleg tega se interesne skupine zaradi globalnega

pomena raztezajo od regionalnega / nacionalnega do evropskega in mednarodnega konteksta. Projekt temelji na transdisciplinarnem pristopu, kjer je *Lebenswelt*ov izziv problem resničnega sveta večjezičnih okvirov in je obravnavan izven disciplinarnih meja ter združuje prakse in raziskovalce z različnih področij.

Kateri so glavni rezultati projekta?

CultureShake je bil triletni projekt, ki je prispeval k evropski ideji miru in raznolikosti. Projektna skupina je razvila naslednjih pet intelektualnih rezultatov, ki so bili preizkušeni med učnimi dejavnostmi. V izdelke so bile vključene tudi zainteresirane strani, ki so prispevale s povratnimi informacijami.

Intelektualni rezultat 1, "Vodnik po metodah za učitelje: Shakespeare v učilnici 21. stoletja", je bil ustvarjen za učitelje, ki bi radi vključili Shakespeara v svoje poučevanje jezikov ali v večjezično učilnico, vendar ne vedo, kje naj začnejo. Ta vodnik po metodah pojasnjuje, zakaj je "delati" Shakespearja z učenci jezikov koristno in kako je lahko za vse učence koristno, vključno s tistimi, ki imajo večjezično ozadje.

Intelektualni rezultat 2, "CUSHA Online slovar", razvija koncept za napredovanje spletnega slovarja v razredu. S tem konceptom se učitelji seznani s produkcijo, procesom in uporabo spletnega slovarja, osredotočenega na študenta.

Cilj intelektualnega rezultata 3, "Koncept za razvoj vzajemnega učnega materiala za učitelje", je bil zagotoviti učiteljem koncept in navodila po korakih ter nadaljnje ideje o tem, kako aktivirati učence, da pripravijo materialne in učne načrte za svoje skupine.

Intelektualni rezultat 4, "Izmenjava Culture Shakes: Priročnik za učitelje za večjezične in transkulturne šolske izmenjave", je namenjena učiteljem, ki pripravljajo šolsko izmenjavo s poudarkom na učnih ciljih kulture in jezikovnega učenja za učne skupine z različnimi maternimi jeziki. Priročnik je pripravljen za uporabo in je opremljen s teoretično vodenimi nalogami, ki se lahko takoj uporabijo za večjezično in transkulturno šolsko izmenjavo. Kako je lahko migrant s kulturo in maternim jezikom, ki se razlikuje od nacionalne kulture in uradnega jezika, sestavni del šolske izmenjave in ni izključen?

Intelektualni rezultat 5, "Modul za nadaljnje izobraževanje učiteljev", povzema značilnosti drugih rezultatov za razvoj modula za usposabljanje učiteljev.

Kako lahko te intelektualne rezultate uporabimo v izobraževalnih okoljih?

Intelektualne rezultate lahko uporabite enega za drugim ali na modularni osnovi. Primerni so za dele pouka, eno učno uro, učne enote ali celotne šolske izmenjave. Vsi intelektualni rezultati ustrezajo globalni vsebini, lahko pa se uporabljajo tudi ločeno.

Upamo, da boste uživali in preizkusili naš material. Povratne informacije so dobrodošle kadarkoli; naši kontaktni podatki so na voljo na naši spletni strani www.cultureshake.eu.

Skupina *CultureShake*

NOTES

¹ http://ec.europa.eu/assets/eac/education/news/2015/documents/citizenship-education-declaration_en.pdf (25/06/2019).

² Julie Ward (2015), http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2015-0373_EN.html?redirect (25/06/2019).

Uvod

Kulturna dediščina lahko igra osrednjo vlogo pri spodbujanju aktivnega državljanstva in temeljnih vrednot Evropske unije ter je sestavni del medkulturnega učenja.³ V tem kontekstu se je konzorcij *CultureShake* odločil sodelovati z večjezičnimi srednješolci na Shakespearjevih delih kot skupni evropski kulturni dediščini, ki presega nacionalni kontekst.⁴ Kot kaže resnično globalni obseg Shakespearjevih predstav, izražajo Shakespearove igre po vsem svetu privlačnost zunaj njihovega zgodovinskega in kulturnega pomena za njihovo državo izvora.

Da bi razvili in izmenjali učna gradiva, ki so bila inovativna in vključujoča v smislu večjezičnih in večkulturnih učilnic, se je projektni konzorcij *CultureShake* odločil za raziskovanje dramskih pedagoških pristopov kot tudi drugih bolj ustvarjalnih in interaktivnih metod poučevanja. Ta priročnik uvaja številne dejavnosti, ki študentom v večjezičnih in večkulturnih razredih omogočajo, da odkrijejo Shakespearove zgodbe in poezijo zase, ne glede na njihov materni jezik ali kulturo dediščine. Študentom ponujajo priložnosti, da svoje jezike in kulture vključijo v razpravo o temah, ki prevladujejo v dveh izbranih delih, *Sen kresne noči* in *Vihar*. Poleg razprave o elementih jezikovne politike znotraj svojih zgodb, ti dve deli nudita referenčne točke za ciljno občinstvo projekta *CultureShake*, za katero smo mislili, da bo prineslo zanimive odskočne deske v učnem okolju. *Sen kresne noči*, na primer, se ukvarja s temami prijateljstva, odraščanja in sprejemanja lastnih odločitev, kot tudi s splošno komedijsko temo stiske ljubezni in napačne identitete, medtem ko *Vihar* raziskuje vprašanja znanja in moči kot tudi izkušnje izgnanstva in pojma dom.

Delo z učenci v angleškem jeziku je predstavljalo eno od številnih vej izobraževalnega dela Shakespearovega Birthplace Trusta iz kraja Stratford-upon-Avonu in po vsem svetu že vrsto let.

Prvi del priročnika o metodah, ki podrobneje opisujejo, kako odpreti potencial Shakespearjevih del učencem 21. stoletja, temelji predvsem na strokovnem znanju in izkušnjah sklada, ki poučuje to ciljno občinstvo. Upamo, da bo to učitelje opremilo z orodji in samozavestjo, da bodo kar najbolje izkoristili delo s katerimkoli Shakespearjevim delom in tudi z njegovim jezikom, ki še danes oblikuje način, kako govorimo angleško.

V drugem delu priročnika so predstavljene številne dejavnosti, ki se lahko uporabijo v učilnici za vključitev večjezičnih učencev v učne ure o delih *Sen krensen noči* in *Vihar*. Mnoge od teh aktivnosti so bile izvedene s študenti *CultureShake* med učnimi dejavnostmi projekta v letih 2017 in 2018, oblikovane pa so bile s pomočjo povratnih informacij konferenčnega občinstva in zainteresiranih za projekt *CultureShake*, ki smo jim hvaležni za njihove pripombe in vpoglede. Vse gradivo je prosto dostopno za prenos na spletni strani *CultureShake* in na izobraževalnih straneh Shakespearovega Birthplace Trusta in so povezane v celotnem besedilu. Upamo, da bodo dejavnosti in vaje v tem vodniku navdih za vključitev Shakespeara v učilnico za učenje jezikov in da se bodo izkazale za koristne pri vašem poučevanju.

Jezikovne in kulturno raznolike učilnice postajajo vse pogostejše, vendar v številnih primerih usposabljanje učiteljev ne vključuje načinov, kako obravnavati ali dejansko izkoristiti jezikovno in kulturno heterogenost, ki prevladuje v študentskem telesu. Na žalost se večjezičnost še vedno prepogosto obravnava kot pomanjkljivost in ne kot prednost za študente. Vendar pa je med drugimi Gogolin et al. (2005) pokazal, da lahko vključevanje domačega jezika študentov v razredu znatno poveča samozavest in podpre vključevanje.⁵ Še posebej od vse večjega prihoda beguncev po letu 2015, se učitelji trudijo vključiti te na novo prispele študente v nova okolja, da bi spodbudili vključenost.

Zakaj je pomembno vključiti študentske jezike v razred? Na področju večjezičnih študij so bile pozitivne posledice za študente in družbo široko prikazane.⁶ Med njimi sta pomembnost jezikovne raznolikosti kot kulturne dediščine in spoštovanje jezika kot sredstva za vrednotenje posameznika in njegove kulture. Poleg tega

spodbujanje jezikovne ozaveščenosti prispeva k metajezikovnemu razvoju v smislu, da učenci razvijejo globlje razumevanje o tem, kako jezik in komunikacija v splošnem delujeta.⁷ Zato med drugim številni politični dokumenti EU o izobraževanju in družbi, kot sta *poročilo o vlogi medkulturnega dialoga, kulturna raznolikost in izobraževanje pri spodbujanju temeljnih vrednot EU*⁸, priporočajo spodbujanje in spoštovanje večjezičnosti. V teh dokumentih je vključevanje najpomembnejši cilj za uspešno izobraževanje in družbo, vključevanje domačih jezikov v učni načrt pa je eden od načinov za prispevanje k socialni vključenosti.

Zaradi tega razumevanja je postala potrebna ponovna zasnova skupnega evropskega referenčnega okvira (CEFR), da bi se prilagodili večjezičnim učilnicam v šolah, da ne bi več postavili rojenega govorca v središče, temveč bi uporabil večjezični govornik kot referenčno točko.⁹ Poleg potrebe po izobraževanju študentov za globaliziran svet in večjezično delovno okolje, integracija maternih jezikov podpira jezikovni in kognitivni razvoj študentov.¹⁰ Preklapljanje med jeziki, na primer, se ne obravnava več kot jezikovna pomanjkljivost, temveč se šteje za sredstvo, saj učenci prikazujejo zmožnost medsebojnega povezovanja različnih jezikov in s tem dodajajo globlji pomen svojim izjavam z zavestno uporabo različnih konotacij besed v svojih jezikih.¹¹

Ti novi dosežki in rezultati raziskav soočajo izobraževalne sisteme z nalogo izvajanja strategij EU v nacionalnih kurikulumih in iskanju novih pristopov za poučevanje angleščine kot tujega jezika (TEFL). Prepletanje TEFL in večjezične didaktike lahko ponudi nov zasuk, na primer za poučevanje Shakespearovih del v večjezični učilnici.

Shakespeare v učilnici

21. Stoletja:

Priročnik za učitelje



V nadaljevanju so predstavljeni številni pristopi k Shakespearu v razredu iz različnih perspektiv. Nekateri od teh pristopov se lahko uporabljajo v vseh učnih okoljih, medtem ko so drugi posebni za večjezično učilnico. Obširno se ukvarjajo z izkušnjami Shakespearovega Birthplace Trusta z jezikovnim poučevanjem učencev in z delom, ki so ga opravili z udeleženci *CultureShake* med leti 2016 in 2019.

Shakespeare, naš sodobnik: Pomen njegovih del

Eden največjih izzivov, s katerimi se srečujemo v razredu, so študentovi predsodki o Shakespeareju, da je dolgočasen, staromoden, dolgoleten, nepomemben in "ne za njih". Predvsem v Združenem kraljestvu, kjer se je od zadnje reforme kurikulumu leta 2013 povečal Shakespearejev učinek na učni načrt angleščine, mnogi študenti povezujejo Shakespearja predvsem z izpiti. Če je to povezano z romantičnimi ali viktorijanskimi idejami Shakespeareja kot genija, nacionalnim pesnikom, najbolj znanim dramatičarjem na svetu, skratka, pisateljem, ki ga je treba občudovati, celo častiti, potem se resnično in smiselno raziskovanje Shakespeareja spremeni v nezmožnost. Kako naj vaši učenci pristopijo k delom genija ali razumejo delo genija, če sami niso geniji?

Spravite pesnika s podstavka

Shakespeare je na žalost postavljen na podstavek vse od postavitve njegovega kipa v Poetskem kotu v Westminsterški opatiji leta 1741, pri "Bardolatry", zlasti za romantike, pa je utrdil svoj položaj "tam zgoraj". Čeprav to za književnega romarja ali turista ni težava, je za učilnico smrtonosno. Posledično je prvo dejanje poučevanja Shakespearja eden od ikonoklazem: spravite pesnika s podstavka! Shakespeare lahko lažje govori z nami in vašimi učenci, ko nam je blizu. Vaši študenti bodo ugotovili, da so njegove igre in poezija veliko bolj fascinantne, ko razumejo, da jih je napisal otrok iz šole, ki ni hodil na univerzo in je imel noseče dekle ter se je znašel v družini s štirimi člani, ki jih je preživljal preden je praznoval 21. rojstni dan. Predstave bodo navdihnile učence k ustvarjalnim

odzivom na veliko lažji način, ko bodo razumeli, da je uporaba Shakespearjevega dela kot rudnika za ustvarjanje prav tega, kar je storil z literarnimi materiali, ki so mu bili na voljo: namesto da bi občudovali Shakespearja kot genija, ga predstavimo kot srako. Da je Shakespeare najbolj ustvarjalna sraka vseh časov, ostaja nesporno, toda vaši študenti se bodo umaknili z globljim razumevanjem njegove obrti in prilagodili že obstoječi material za gledališče tistega časa.

Razkrij čustveno jedro

Drugi predsodek je, da Shakespeare piše o stvareh, ki nam niso več pomembne, ki nimajo nič skupnega z našim svetom, da sploh ne govorimo o svetu vaših študentov. Argument proti temu pojmovanju, ki se ponavadi ponudi, je Shakespearjeva brezčasnost in dejstvo, da ni pisal za "starost, ampak za vse čase", kot je Ben Jonson predlagal v svoji posvetilni pesmi *Collected Histories, Tragedies and Comedies* iz leta 1623. Vsako igro ali pesem, ki se poučuje o tej trditvi, je treba izpodbijati. Kako točno je to besedilo brezčasno? Kako lahko kot učitelj prepoznam to brezčasnost in jo poudarim? Kako lahko svoje učence usmerim k spoznanju, kako pomembna je igra ali pesem?

To je naloga, ki jo je treba opraviti pred začetkom poučevanja, saj je to ključni korak pri načrtovanju učnih načrtov in posameznih dejavnosti ter določanju tona vaših učnih ur. Da bi dosegli raven, na kateri vi in vaši učenci vidite, kako se igra nanaša na vaš svet, se osredotočite na čustveno jedro igre. Pozabite na jezik in obliko igre za trenutek ali na zgodovinski kontekst, v katerem je bila napisana, ali kako je bila interpretirana v kasnejših stoletjih. To so vprašanja, ki jih je mogoče obravnavati pozneje. Za zdaj se poskušajte osredotočiti na to, kaj liki doživljajo v smislu svojih čustev. Ali sprejemajo razumljive odločitve? Ali so njihova dejanja verodostojna? Ali preveč reagirajo? Potem lahko v drugem koraku naredite vzporednice z realnostjo vaših učencev? Ali lahko? Ali je mogoče uporabiti pop kulturne reference za razumevanje določenega značaja? Če ne, potem se pogovorite, zakaj je tako.

Da ponazorimo to točko, si oglejmo eno od osrednjih iger *CultureShake, Sen kresne noči*. Zakaj bi se vsak sodobni študent ukvarjal z vilami v čarobnem gozdu v bližini Aten, kjer se skupina ljubimcev s problemi trudi zapustiti svoje prejšnje življenje in se prepusti nadrealističnim transformacijskim izkušnjam? Ker se ta predstava ukvarja s štirimi različnimi vsebinskimi linijami, bi bilo dobro, če bi jih obravnavali ločeno, da bi se umaknili do čustvenega jedra. Naslednja tabela ponuja nekaj tem in sorodnih vprašanj, ki bi lahko pomagala pri iskanju skupne podlage med svetom igre in svetom 21. stoletja. Poskus prepoznavanja znane priljubljene pesmi, primerne za like, je včasih tudi dobra vaja, da pridete do bistva njihovega čustvenega potovanja.

Ljubimc

Prijateljstvo in kaj ljubezen lahko naredi z njim: Hermia in Helena sta najboljši prijateljici, njuno prijateljstvo na koncu razdreta fanta. Primerjaj Helenino pritožbo v III. aktu 2. dejanja, ko misli, da je Hermia v šali dveh fantov, ki sta zdaj "zaljubljena" v njo namesto v njeno prijateljico:

"So we grow together,
Like to a double cherry, seeming parted,
But yet an union in partition;
Two lovely berries moulded on one stem"

To je dejansko večna tema za najstnike, ki se še vedno učijo, kako se pogajati o prijateljstvih in razvijati romantična partnerstva.

Vprašanja o **odnosih med spoloma** in **generacijskem konfliktu**:

"We cannot fight for love, as men may do;
We should be wooed and were not made to woo."
(II. akt, 1. dejanje)

Oglejte si Helenino pritožbo: Kdo naj bi komu izpovedal svojo ljubezen? Je res, da naj bi samo moški sledili svojemu ljubezenskemu interesu, ali je to tudi v redu za ženske?

"[Demetrius] hath my love,
And what is mine my love shall render him.
And she is mine, and all my right of her
I do estate unto Demetrius."
(I. akt, 1. dejanje)

Egeus ima zelo jasno predstavo o tem, kdo naj se poroči s svojo hčerko, in ne more razumeti, da bi Hermia morda želela imeti besedo pri tem. Kaj pa poslušnost volji vaših staršev? Ima Egeus prav, ko vztraja, da je on tisti, ki odloča, s kom se bo Hermia poročila? Kaj pa atenski zakon, ki pravi, da mora Hermia bodisi ubogati svojega očeta ali umreti ali postati deviška duhovnica?

Pesem zaljubljenecv: *Quit Playing Games With My Heart*

Vile

Modra uporaba moči in vpliva:

Če imate nadnaravne moči, ki vplivajo na svetovno podnebje, ali ste malo bolj previdni, ko gre za čustvene skrajnosti in tvegate uničevanje oskrbe hrane drugih? Si lahko predstavljate, da ste tako jezni na nekoga, da ga želite javno ponižati, da se mu maščujete?

"Lord, what fools these mortals be!" (III. akt, 2. dejanje)

Puck še naprej igra trike z nedolžnimi ljudmi, tako da spremeni človeka v osla samo zato, ker lahko, ali z mešanjem ljubimcev - ali je bila to res napaka ali pa je naredil več nesreč? Ali razume, koliko težav in žalosti povzroča človeku?

Tezej in Hipolita

Odnosi med spoloma:

"I wooed thee with my sword" (I. akt, 1. dejanje)

Ali Hipolita, kraljica Amazonk, trpi zaradi Stockholmskega sindroma, ko je bil poražena v bitki s Tezejem? Ali se bo poročila proti svoji volji? Kako bi lahko to vplivalo na ton okvirne pripovedi igre?

Zakon in red:

"For you, fair Hermia, look you arm yourself
To fit your fancies to your father's will;
Or else the law of Athens yields you up—
Which by no means we may extenuate—
To death, or to a vow of single life."
(I. akt, 1. dejanje)

"Egeus, I will overbear your will"
(IV. akt, 1. dejanje)

Kako to, da se Tezej odloči, da bo na začetku igre sledil ostremu atenskemu zakonu, samo da bi ga v eni liniji umaknil brez vidnih posledic na koncu? Kakšen vladar se zdi?

Mehaniki

Težko življenje **amaterskih dramatikov**:

Si že kdaj igral igro? Kako greš pri litju? Kdo lahko igra kakšno vlogo in zakaj? Kaj misliš, da je dober igralec? Kaj misliš, da je to zelo slabo?

Kako želite, da vaše občinstvo prejme vašo amatersko produkcijo? Kaj bi lahko bilo strašno za igralce na odru?

Preoblikovanje Bottoma: Kako bi se počutili, če bi nekdo, ki je povsem "iz vaše lige", naredil romantične korake proti vam?

Bottomova pesem: *Uptown Girl*

Odstranjevanje vsega, razen čustvenega jedra igre, razkriva znake in njihovo vedenje v veliko jasnejši luči, in to je tisto, kjer se sodobna publika običajno poveže z igro. Če se želite vrniti na predstavo kot celoto, naj vaši učenci razmislijo o raznolikosti romantičnih odnosov, s katerimi se soočamo v *Sen kresne noči*. Večina se zdi precej problematična v našem sodobnem razumevanju. Glede na to, da je bila igra morda napisana za poroko, kaj nam *Sen kresne noči* govori o ljubezni in poroki? Da je neumno? Čarobno? Ali bo ljubezen zadnja v štirih odnosih, za katere smo seznanjeni? Na primer, ali se bo Demetrijev ljubezenski napoj v določenem trenutku izrabil? Ali je lahko Helena resnično zadovoljna z možem, ki je bil uročen, da bi jo ljubil? Kako prostovoljna je Hipolitina zakonska zveza s Tezejem in kako bi to lahko vplivalo na prihodnost Aten? In kaj se bo zgodilo, ko bo Titania ugotovila, da jo je njen mož prepojil, da bi želel osla, samo da bi se smejal na njen račun kot maščevanje za njeno neposlušnost? Ali nam Shakespeare predstavlja kritičen pogled na ljubezen in poroko tukaj, ali pa na lepo, rožnato in puhasto?

Spravljanje pesnika s podstavka in raziskovanje pomembnosti iger sta dva načina razbijanja ovir za uporabo Shakespearja v razredu. Kaj pa jezik? Kako lahko študenti razumejo in cenijo obliko angleščine, ki je stara več kot 400 let?

Shakespearjeva angleščina

Naša lastna pedagoška izkušnja na Shakespearjevem domovinskem zaupanju in pogovori s šolskimi učitelji nam povedo, da je to največja ovira za študente, ki uživajo Shakespeare v svojih študijah. Učenci angleščine se počutijo prestrašeni zaradi »staromodne« angleščine in neradi vlagajo čas in energijo v učenje besedišča, ki ga verjetno ne bodo uporabljali zunaj učilnice. Učitelji se na drugi strani pogosto bojijo, da morda ne bodo dovolj usposobljeni, da bi svojim učencem pojasnili besedilo. Vendar pa je lepota in energija Shakespearovega jezika sestavni del izkušenj iger in je eden od razlogov, da še vedno skrbimo za ta dela.

Z malo pomoči je mogoče bistveno zmanjšati tujost zgodnje moderne angleščine. Slednje daje učiteljem in učencem nekaj napotkov za razumevanje nekaterih bolj skupnih značilnosti Shakespearjeve angleščine.¹²

Zgodnja moderna angleščina ni srednjeveška angleščina

Tudi če je zgodnja moderna angleščina kot jezik, ki ga je zapisal Shakespeare drugačna od sodobne angleščine, ki jo uporabljamo danes, razlike niso nepremostljive. Večina sodobnih angleških govorcev je sposobna razumeti zgodnjo moderno angleščino z malo podpore in prakse. Čeprav je morda "stara", zgodnja moderna angleščina ni "srednjeveška" angleščina – ro so govorili od okoli 1100 do okoli 1500 in jo je veliko težje razumeti. V času, ko je pisal Shakespeare, je bil angleški jezik v stanju gibanja, odmika od

srednjeveške angleščine in proti vrsti angleščine, ki jo danes govorimo in pišemo.



Ni potrebno preveč podrobno opisovati značilnosti zgodnje moderne angleščine, da bi razumeli odlomke iz igre ali govora, vendar je treba izpostaviti številne razlike. To bo učencem prihranilo čas in frustracijo, ko bodo poskušali razumeti določene besede, ki jih podpira slovar učenca, ki verjetno ne bo vseboval zgodovinskih besednih oblik.

Slovnične spremembe: *you* vs *thou*

Zgodnja sodobna angleščina je še vedno imela drugo osebo v ednini, *thou*, tako kot večina drugih evropskih jezikov še vedno danes, na primer francoski *tu* ali nemški *du*. Glagol *to be* se torej v času Shakespearjevega življenja sprega na nekoliko drugačen način: *I am, thou art, he/she/it is, we are, you are, they are*

V sodobni angleščini je ta osebni zaimек s svojo svojilno obliko *thine* in predmetno obliko *thee* nadomeščen z drugo osebo množine, *you*, ne samo z odpravljanjem ustreznih glagolskih končnic, temveč tudi z odstranitvijo običajnih konotacij okoli razlik med naslavljanjem nekoga z *thou* namesto z *you*. *Thou* je bil običajno namenjen za tiste, ki jih govornik zelo dobro pozna in ki so družbeno na isti ravni, ali pa je bil uporabljen za socialno podrejene, na primer služabnike. *You* pa je bila bolj vljudna oblika, ki se je uporabljala predvsem pri obravnavanju ljudi, ki še niso znani govorniku, ali pa očitno na višji družbeni ravni.

Oglejte si naslednji odlomek iz prvega akta *Macbetha*, ko je Lady Macbeth pravkar prejela pismo svojega moža, ki ji je povedala o svojem čudnem srečanju s tremi čarovnicami in njihovimi prerokbami v zvezi z njim.

Lady Macbeth

Glamis thou art, and Cawdor; and shalt be
What thou art promised: yet do I fear thy nature;
It is too full o' the milk of human kindness
To catch the nearest way: thou wouldst be great;
Art not without ambition, but without
The illness should attend it [...]
(*Macbeth*, I akt, 5. dejanje)

Lady Macbeth ne prikaže samo celotnega razpona tujih glagolskih končnic – *art*, *shalt*, *wouldst* – ampak tudi vpogled v to, kako poznamo Macbethove, ki se med seboj naslavljaajo z bolj intimnim *thou*. Med igro ustvarjajo intimni in mogočni, čeprav brezobzirno, par.

Še en dober primer uporabe *you* ali *thou* in posledice tega je mogoče najti v otvoritveni sceni *Kralja Leara*. Ko Lear nagovori svojo najmlajšo hčerko Cordelijo, da govori v svoji zelo javni ljubezenski tekmi - je sestavil svoje celotno sodišče, da bi mu pričal, da mu tri hčerke priznajo svojo ljubezen do njega, da bi dobile največji delež v njegovem kraljestvu - naslovil jo je z *you*:

King Lear	Now, our joy,
Although the last, not least; to whose young love	
The vines of France and milk of Burgundy	
Strive to be interest; what can you say to draw	
A third more opulent than your sisters? Speak.	

Ko Cordelia zavrača igranje te igre in se zaveže, da ga bo ljubila kot navadno hčerka ljubi, "nič več ali manj", Lear najprej ostaja v svojem javnem glasu: "Kako, kako, Cordelia? Malo popravite svoj govor, da ne bi uničili vaših usod." Toda kmalu zatem se njegov bes razbije in zapusti vse naslove vljudnosti in javne razprave:

Let it be so! thy truth then be thy dower!
[...] Here I disclaim all my paternal care,
Propinquity and property of blood,
And as a stranger to my heart and me
Hold thee from this forever.

Kakšno razliko ima *thou* v tem primeru.

Slovnična sprememba: Varijacija pri konjčnicah glagola v 3. osebi

Druga slovnična razlika, ki včasih povzroča zmedo pri učencih jezikov in domačih govorcih, je dejstvo, da zgodnja moderna angleščina še vedno dovoljuje različice končnic glagolov v tretji osebi ednine. V času Shakespearja sta bili aktualni starejši različici, ki sta uporabljali *-t*, *-eth* kot v *doth* ali *maketh*, še vedno v uporabi, kakor tudi sodobnejše *-s* in *-es*, ki jih danes prepoznavamo *does* in *makes*. Njihova uporaba je skoraj v celoti zamenljiva in se pogosto zgodi znotraj iste linije. Kot je Shakespeare pogosto napisal v verzih z uporabo prepoznavnega merilnika, bi lahko dvodelni glagolski oblik včasih bolj ustrežal verzu kot enozložnemu.

Semantika: Sprememba v pomenu, lažni prijatelji in zasrtarele besede

Na splošno ni veliko besed v Shakespearjevih delih, ki so popolnoma spremenile pomen, toda številne besede so imele širše ali bolj skrajne pomene. Na primer, *naughty* je bila v tistem času veliko bolj negativna kot danes. V del *Sen kresne noči*, na primer, se lahko sprašujete, kaj bi Oberon lahko menil z besedo "welkin" ko je naročil Pucku, da pričara meglo, da bi Lysandru in Demetriju preprečila, da bi se borili s Heleno z naslednjo vrstico: "The starry welkin cover thou anon" (III akt, 2. dejanje). Podobno bi lahko na začetku »Viharja« (I akt, 1. dejanje) kapitanova ladja "fall to't, yarely, / or we run ourselves aground" potrebovali nekaj pojasnil. Obe besedi nista več v uporabi in zahtevata pogled v glosar. Mirandina uporaba "bootless" v I aktu, 2. dejanja, ("You have often / Begun to tell me what I am, but stopped / And left me to a bootless inquisition, / Concluding 'Stay: not yet.'") zmede sodobnega bralca, ki "bootless" razume »brez čevljev« namesto »nesmiselno, neuspešno«.

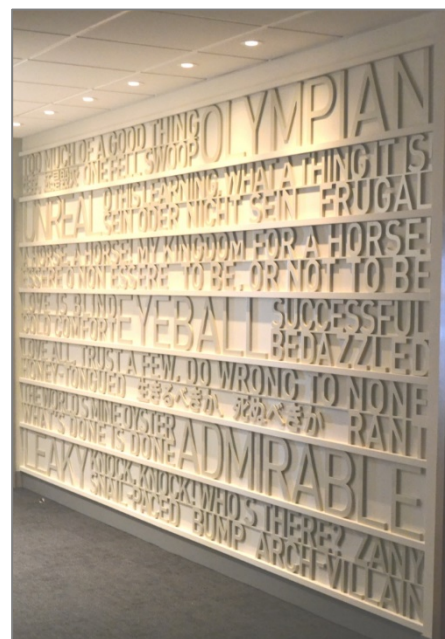
Če vi ali vaši učenci določite besedo, katere sodobni pomen se ne zdi v skladu s kontekstom stavka, bo vredno preveriti v Shakespearovem glosarju, ali je ta beseda pred 400 leti drugačna ali

ima dodatni pomen.¹³ Ti glosarji so prav tako v pomoč pri tistih nekaj besedah, ki so resnično izginile iz uporabe. Na srečo jezikoslovec David Crystal meni, da le pet odstotkov vseh besed, ki jih je Shakespeare uporabil v svojih delih, sodobnemu bralcu ni več razumljivih.¹⁴

Shakespearova jezikovna zapuščina

Pomembno je, da pojasnimo nekatere splošne razlike med zgodnjo sodobno angleščino in moderno angleščino, prav tako pa je pomembno poudariti, kako blizu nam je Shakespearov jezik, ali celo za to, koliko dolgujemo temu snovalcu besed za način, kako danes govorimo.

Shakespeare je bil priznan kot najbolj ustvarjalni pisatelj v angleškem jeziku v smislu popularizacije novih besed in besednih zvez. Ocenjuje se, da iz njegovega dela izhaja od 800 do 3000 besed. Morda pa bi bilo pametno, če bi to vzeli z zadržkom, saj je zelo težko vedeti, ali je Shakespeare dejansko skoval vse te besede, ali pa je njegov First Folio preprosto prvo tiskano delo, v katerem se pojavljajo. Z nenehno digitalizacijo zgodnjih natisnjenih knjig lahko odkrijemo zgodnejše besede, ki so bile prvotno pripisane Shakespearu. Kakorkoli že, še vedno je presenetljivo, koliko besed, ki jih uporabljamo vsak dan, se zdi, da so nastale okoli tistega časa in so bile vsaj popularizirane preko Shakespearovih del.



Na primer, beseda *apostrophe* (ki jo pogosto uporabljamo pri poučevanju jezikov) se prvič omenja v igri z največ opuščaji v naslovu, *Love's Labour's Lost*. Ali pa si vzemite nekaj besed, ki so bolj preproste - *downstairs* ali *to gossip*. Tudi če poskušaš priti čim dlje od Shakespearea in preživeti sobotno popoldne na nogometu, lahko slišiš debelega viteza Falstaff v množici, ki vzklika, *Send them packing!*

Študenti lahko preučijo Shakespearovo jezikovno zapuščino. Če so seznanjeni z nekaterimi njegovimi slavnimi citati, zakaj ne bi igrali igre »I spy Shakespeare« z uporabo angleškega časopisa? Ali pa, če iščete nekaj video materiala, ki bo spremljal vaše raziskovanje Shakespearovega jezika, je BBC Learning English izdelal [Shakespeare Speaks](#), serijo animiranih video posnetkov za obletnico leta 2016, ki uvaja dvajset stavkov, ki jih dolgujemo Shakespearu za učence jezikov na nižji-srednji ravni. Nekaj drugih krajših aktivnosti lahko najdete tudi na spletni strani Shakespeare Birthplace Trust.¹⁵

Kako pristopiti k igri

Sedaj ste lahko prepričani, da se želite osredotočiti na eno od Shakespearovih iger. V tem primeru se potrudite! Ne smemo pozabiti, poleg besedilne podlage vašega Shakespearjevega poučevanja (tj. vprašanje, ali naj se držimo prvotnega besedila predvajanja ¹⁶ ali pa namesto tega poskusiti ocenjevati bralca), kako razbiti študijo teh besedil. Presenetljivo je, kako se še vedno učijo predstave tako, da jih glasno preberemo v učilnici, vrstico za vrstico, sceno za sceno. Medtem ko to zagotavlja, da bodo vsi učenci opravili celotno igro, gre tudi za enotno in predvidljivo uro – ni pa ravno takšna postavitev v razredu, ki bo spodbujala spoštovanje Shakespeara in njegovih del. Oglejmo si torej alternative: kako je mogoče te igre oživiti?

Začetki

To lahko zveni očitno: začnite na začetku. Shakespearovi otvoritveni prizori morajo biti izjemno teatralni, da bi lahko delovali, in ta teatralnost se lahko uporabi za to, da učenci razumejo, da je to scenarij, namenjen uprizoritvi.

Predstavljajte si obliko in velikost elizabetinskega gledališča: dovolj velika za več tisoč članov občinstva (ocene se gibljejo od 2.300 do 3.000 gledalcev za Globe Theatre na Banksideu), večina od njih bi že spila nekaj kozarcev piva v času predstave zgodaj popoldne.¹⁷ Ker je bilo območje okoli odra, imenovano jama ali dvorišče, rezervirano za tiste, ki stojijo, si lahko predstavljate potiskanje in kričanje v poskusu, da bi dobili dober pogled na oder. V celoti gledano je to dokaj zahtevno okolje, če želite, da se publika osredotoči na to, kar se



bo zgodilo na odru. V sodobnem gledališču dejstvo, da ljudje sedijo na rezerviranih sedežih, da se v hišah prižgejo luči in se dvigne zavesa, olajšajo to. Shakespeare in njegovi igralci niso imeli take pomoči. Imeli so samo začetne prizore, da bi dobili pozornost množice.

Zanimivo je videti široko paleto možnosti, ki jih uporablja Shakespeare. Njegovi otvoritveni prizori segajo od formalnih prologov, kot so *Romeo in Julija* ali *Henryja V*, protagonista, ki se z monologom obračata do publiki, kot v *Richard III.* ali zastavlja vprašanje, kot sta *Hamlet* in *Macbeth*, ter pozornost vzbujajoče scene in posebni efekti, kot pri brodolomu v *Viharju*.

Prologi

Prologi so čudne, a še vedno dokaj običajna zvrst v gledališkem svetu v Shakespearovih časih. So del predstave, vendar ne povsem: običajno govori eden od akterjev, ne pa "v liku"; del zgodbe in še ne. Pogosto predstavijo igro v smislu postavitve, osebja in teme, v časih pa komentirajo akcijo, vendar sami po sebi niso del zgodbe na odru.

Znak za resnično dober prolog je, da uspe premostiti svet občinstva in svet predstave. Zaseda imaginarni prostor med odrom in občinstvom. Prolog v *Henryju V* je tak primer. Govori zbor, ki se bo skozi igro vrnil in nam povedal, kje smo zdaj in kaj se je v tem času zgodilo. Tukaj je:

O for a muse of fire, that would ascend
The brightest heaven of invention:
A kingdom for a stage, princes to act,
And monarchs to behold the swelling scene.
Then should the warlike Harry, like himself,
Assume the port of Mars, and at his heels,
Leashed in like hounds, should famine, sword and fire
Crouch for employment. But pardon, and gentles all,
The flat unraised spirits that have dared
On this unworthy scaffold to bring forth
So great an object: can this cock-pit hold
The vasty fields of France? Or may we cram
Within this wooden O the very casques

That did affright the air at Agincourt?
O, pardon: since a crooked figure may
Attest in little place a million,
And let us, ciphers to this great account,
On your imaginary forces work.
Suppose within the girdle of these walls
Are now confined two mighty monarchies,
Whose high upreared and abutting fronts
The perilous narrow ocean parts asunder.
Piece out our imperfections with your thoughts:
Into a thousand parts divide on man,
And make imaginary puissance.
Think, when we talk of horses, that you see them,
Printing their proud hoofs i' th' receiving earth;
For 'tis your thoughts that now must deck our kings,
Carry them here and there, jumping o'er times,
Turning th' accomplishment of many years
Into an hourglass - for the which supply,
Admit me Chorus to this history,
Who Prologue-like your humble patience pray
Gently to hear, kindly to judge, our play.

Kar zbor naredi, je, da predstavi samozadostno opombo o uprizoritvenem gledališču: prvih nekaj vrstic, vse do "but" v 8. vrstici, ustvari miselno podobo, polno pompa in okoliščin, vojaškega uspeha in zgodovinske veličine - samo takrat se soočiti z resničnostjo prevarantov v središču gledališča: "No, dear audience, you won't see the real king. No, no armies either, not even horses. Sorry. Oh, by the way, we're also not really going to France."

Vprašanje je, zakaj bi morali na začetku govoriti o vseh pomanjkljivostih gledališča in to na začetku predstave? Ne more biti samo obvladovanje pričakovanj občinstva, ki so navsezadnje navdušeni nad spektaklom. Namesto tega je to, kar Shakespeare tukaj, vzpostaviti odnos med občinstvom in akterji. Zbor je del njihovega sveta in gledališkega sveta, in on (v Shakespeareovem dnevu bi bil tudi on) poskuša dobiti podporo pri igranju. Podpisujejo pogodbo: gledališče se z veliko mero ali lastnostmi in z omejenim prostorom in proračunom zanaša na domišljijo občinstva, da zapolni vrzeli, da "Piece out our imperfections with your thoughts".

Prolog na začetku *Romea in Julije* deluje drugače. Znano je po obliki soneta:¹⁸

Two households, both alike in dignity
In fair Verona, where we lay our scene,
From ancient grudge break to new mutiny,
Where civil blood makes civil hands unclean.
From forth the fatal loins of these two foes
A pair of star-crossed lovers take their life,
Whose misadventured piteous overthrows
Doth with their death bury their parents' strife.
The fearful passage of their death-marked love
And the continuance of their parents' rage -
Which but their children's end, nought could remove -
Is now the two-hours' traffic of our stage;
The which if you with patient ears attend,
What here shall miss, our toil shall strive to mend.

V tem prologu je presenetljivo, da jasno razkroji konec predstave. Po 8. vrstici nihče v občinstvu ne more reči, da ni videl, da bi prišli po Romeu in Juliji. In Shakespeare je dvakrat prepričan, da ga boste dobili: »smrtno označena ljubezen« v 9. vrstici in »konec njihovih otrok« v 11. vrstici.¹⁹ Zakaj bi v končnem govoru podelili končnico? Zakaj bi občinstvo želelo ostati in gledati? Prvič, zgodba o Romeu in Juliji ni bila nova, tako da je veliko ljudi že poznalo zaplet.²⁰ In drugič, celoten naslov predstave je bil *The Most Excellent and Lamentable Tragedy of Romeo and Juliet*, za elizabetinsko publiko pa je to pomenilo predvsem: da bo ob koncu predstave kup mrtvih trupel, vključno z našimi junak in junakinja. Še pomembneje pa je, da to, kar počne ta premagovalec, preusmeri našo pozornost iz spraševanja o tem, kaj se bo zgodilo drugim stvarjem, na primer, kako se bo to zgodilo. Konec koncev, predstava se začne precej v tonu romantične komedije, kako se lahko na svetu tako hitro zgreši?²¹ Čeprav vemo, da se bo to zgodilo, še vedno ne želimo verjeti. Torej, ta prolog nam ni samo dal ključna dejstva igre, ampak je prilagodil naša pričakovanja glede tega, kaj bo prišlo.

Solikvij

Še enkrat v svoji pisalni karieri Shakespeare uporablja pravilen solikvij, ki ga glavni lik kot uvodno sceno, ampak do kakšnega učinka! Uvodni monolog Richarda III, ki je na začetku predstave še vedno le vojvoda Gloucestra, je tako redek kot učinkovit:

Now is the winter of our discontent
made glorious summer by this son of York. [...]
But I, that am not shaped for sportive tricks,
Nor made to court an amorous looking-glass;
I, that am rudely stamped, and want love's majesty
To strut before a wanton ambling nymph;
I, that am curtailed of this fair proportion,
Cheated of feature by dissembling nature,
Deformed, unfinished, sent before my time
Into this breathing world, scarce half made up,
And that so lamely and unfashionable
That dogs bark at me as I halt by them;
Why, I, in this weak piping time of peace,
Have no delight to pass away the time,
Unless to spy my shadow in the sun
And descant on mine own deformity:
And therefore, since I cannot prove a lover,
To entertain these fair well-spoken days,
I am determined to prove a villain
And hate the idle pleasures of these days.
Plots have I laid, inductions dangerous,
By drunken prophecies, libels and dreams,
To set my brother Clarence and the king
In deadly hate the one against the other:
And if King Edward be as true and just
As I am subtle, false and treacherous,
This day should Clarence closely be mewed up [...]

Soliloquy se začne dovolj prijetno, ko govori o tem, kako je Richardov brat, kralj Edward, končno prinesel mir v vojno raztrgano Anglijo. Do sedaj je bila tako dobra in uporabna kot del razstave v igri, ki je precej tesno povezana s tremi prejšnjimi v Shakespearovem ciklu zgodovinskih iger, ki se vse ukvarjajo z vojnami vrtnic. Toda tisto, kar se zgodi, je čisto zlato gledališče:

Richard uporablja svoj glavni trenutek na odru, sam z občinstvom, da bi delil globok vpogled v njegov značaj. Predstavlja se kot outsider, deformiran in neprimeren za razvedrila. In zato razkriva, da sovraži vse okoli sebe in se bo pripravil, da se jih bo znebil. Ali to zveni kot Batmanov zločinac? Tako tudi je.



Toda zakaj si deli svoje načrtovanje z občinstvom? Ta pajek v spletu predstave zaključi prvo dejanje manipulacije v prvih nekaj vrsticah: potegnil nas je na svojo stran. Zdaj si želimo, da bi ga preglasili v igri; trepetamo zanj, pa naj bo tako strašno. Že od samega začetka nas Shakespeare naredi zaupnika njegovega zločinca.

Vprašanja

Nekoliko bolj neposreden način skakanja v akcijo je odpreti igro z neposrednimi vprašanji, in to je tehnika, ki jo Shakespeare nekajkrat uporablja. Otvoritvena scena *Hamleta* uspe takoj ustvariti vzdušje nelagodja; v državi Danski je nekaj pokvarjenega:

Enter Francisco and Bernardo, two sentinels [from two sides]

Bernardo. Who's there?

Francisco. Nay, answer me. Stand and unfold yourself.

Bernardo. Long live the King!

Francisco. Bernardo?

Bernardo. He.

Francisco. You come most carefully upon your hour.

Bernardo. 'Tis now struck twelve. Get thee to bed, Francisco.

Francisco. For this relief much thanks. 'Tis bitter cold,
And I am sick at heart.

Prvi dve vrstici nam že dajejo vtis, da so stražarji na obzidju gradu nervozni, kar je čudno, saj je Danska trenutno v miru. Kaj se boji gradskih stražarjev sredi noči? In Francisco-jev »In bolan sem v srcu« bi moral pritegniti občinstvo, da prisluhne.

Začetek morda najbolj poučenih Shakespearovih tragedij, *Macbeth*, uporablja podobno napravo:

Thunder and lightning. Enter three Witches

First Witch. When shall we three meet again?

In thunder, lightning, or in rain?

Second Witch. When the hurly-burly's done,

When the battle's lost and won.

Third Witch. That will be ere the set of sun.

First Witch. Where the place?

Second Witch. Upon the heath.

Third Witch. There to meet with Macbeth.

First Witch. I come, Grimalkin.

Second Witch. Paddock calls.

Third Witch. Anon.

All. Fair is foul, and foul is fair,

Hover through the fog and filthy air.

Kaj za vruga so ta tri bitja? Zanimivo je, da čudne sestre niso nikoli neposredno naslovljene kot čarovnice v predstavi: Shakespeare nam ne olajša. In poleg tega, o čem govorijo? Poskusite, preberite prizor, ne da bi omenili, iz katere igre je, in nato vprašajte občinstvo, o čem govorijo liki. Če nimajo pojma, bi utegnili biti točno to, kar je Shakespeare želel. Skozi igro je paradoksalen način govora čarovnic, kjer se lažno in pošteno ne da razlikovati. Na uvodni sceni nas zanimajo, da bi izvedeli več o tem svetu. Kakšen je ta svet, kjer so vsaj nekateri liki tako čudni? Kaj ima vse to z Macbethom, fantom na plakatu? Zakaj ga želijo spoznati? Kam gremo od tu?

Crash, Boom, Bang

Najbolj pozorni na to, kako Shakespeare odpre predstavo, moramo zagotovo biti na brodolom na začetku *Viharja*. Mornarji na ladji, ki prevažajo vladarje Milana in Neaplja, se znajdejo sredi velikega neurja. Bojijo se za svojo ladjo in za svoja življenja, zato na začetku igre stave ne morejo biti višje.

A tempestuous noise of thunder and lightning heard.

Enter a Shipmaster and a Boatswain

Master. Boatswain!

Boatswain. Here, master. What cheer?

Master. Good, speak to th' mariners. Fall to't yarely, or we run ourselves aground. Bestir, bestir.

Exit

Enter Mariners

Boatswain. Heigh, my hearts! Cheerly, cheerly, my hearts!
Yare, yare! Take in the topsail. Tend to th' Master's histle! Blow,
till thou burst thy wind, if room enough!

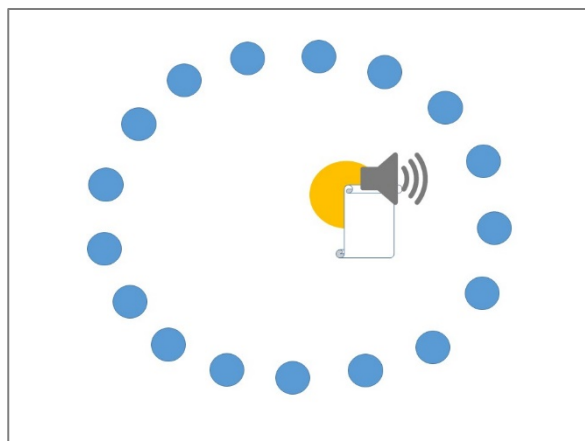
Ta začetek si je treba zamisliti vizualno, da v celoti razkrije svojo privlačnost. Odpravite se in poskusite oblikovati dejanja mornarjev, skupaj z zvočnim posnetkom ²² in posebnimi učinki (kolikor je to mogoče v učilnici). Potem naj vaši učenci preizkusijo in ugotovijo, kaj bi lahko bila ta igra: kaj mislijo, da se bo zgodilo ladji in njenim potnikom?

Raziskovanje zgodbe

Veliko odprtih prizorov daje občinstvu dovolj namigov, da bi nato želeli še bolj raziskati zgodbe in like. Torej je v tem trenutku lahko uporaben hiter pregled zapleta predstave. To bo tudi dragocena podlaga za podrobnejše delo v zvezi z igro v prihodnosti, kar bo vašim učencem omogočilo, da bodo imeli potrebno ozadje dramatičnih trenutkov ali ključnih prizorov v kontekstu.

Povzetki zgodbe iger so očitno eden od načinov za to in veliko jih je na voljo na spletu. Obstajajo pa tudi druge metode, ki jih lahko uporabite v svojem razredu. Ena od teh metod je interaktivni in zelo igriv način predstavitve zgodbe, pri čemer je učitelj kot pripovedovalec in vodja vaje ter vsi učenci kot akterji. Ker ni nujno, da učenci karkoli povejo (čeprav lahko, če menite, da so dovolj samozavestni), je ta vaja odlična zmožnost - nihče ne potrebuje posebnega predstavljanja ali igrskega talenta, da bi sodeloval v tej dejavnosti.

Tukaj je opisano, kako deluje: Sedite vse učence v krog v razredu. Kot učitelj ste pripovedovalec in celoten razred bi moral sedeti okrog vas za to dejavnost, z dovolj prostora v sredini za skupino učencev, da izvedejo dele zgodbe. Kot ukaz bo uporabljena določena akcijska beseda ali morda določen zvok, kot je piščalka ali boben, kar pomeni spremembo v dejanju in nadzor hitrosti pripovedovanja zgodb. Uporablja se za hitro vrnitev študentov, ki trenutno



izvajajo sceno iz predstave na sredini kroga, na svoja mesta. Vsakdo bo imel priložnost, da se pridruži pripovedovanju zgodbe, tako da postane lik ali predmet v zgodbi.

Začnite pripovedovati zgodbo in takoj, ko je omenjen znak ali predmet, označite prvega učenca, da stopi v krog. Spodbudite učenca, naj ustvari pozo ali oblikuje obliko. Če sta uvedena dva ali več znakov, lahko vstopijo sočasno, da delujejo kot del zgodbe. Ko pokličete akcijsko besedo ali piščalko/boben, naj se učenci ponovno usedejo. Nadaljujte z zgodbo z naslednjim učencem iz kroga.

Ker se uvaja več znakov ali predmetov, se premikajte po krogu, tako da imajo vsi učenci možnost sodelovati. Pojasnite jim, da ni pomembno, ali je lik, ki so ga izbrali, moški ali ženski. Uporaba te tehnike pomeni, da različni učenci v različnih časih igrajo isti značaj in vsakdo ima priložnost igrati več vlog, ne glede na spol. Nadaljujte s pripovedovanjem zgodbe, uvajanjem več znakov ali dejanj, poskrbite, da bodo imeli vsi učenci priložnost sodelovati. Lahko se uvedejo tudi rekviziti, čeprav to ni nujno.

Da bi to pojasnili, si pogledjmo primer z začetka del *Sen kresne noči*.²³ Vsakič, ko naletite na ime lika v krepkem tisku, morate v krog poklicati novega učenca, ki bo trenutno prevzel to vlogo. Spodbujajte jih, naj izrazijo čustva, o katerih govorite v svoji naraciji, v tem primeru, na primer, Egeusovo jezo. Kadarkoli vidite akcijsko besedo - v tem primeru smo izbrali »preskoči naprej« - čas je, da se

vsi učenci ponovno usedejo in naredijo prostor za naslednji krog likov:

*This story begins in Athens with a duke, **Theseus**, his **guards** (choose as many as you wish) and his **wise men**.*

*Duke Theseus is very rich and powerful and he's engaged to marry **Hippolyta**.*

Theseus says, 'Fair Hippolyta, we will soon be married.'

Hippolyta says, 'Four nights will quickly dream away the time.'

*Into the palace scene enters an old man called **Egeus**. Egeus is angry:*

*'Full of vexation I come with complaint,
Against my child, my daughter Hermia'*

*Egeus wants **Hermia** to marry **Demetrius** but she wants to marry **Lysander**!*

Egeus says, 'She is mine and all my right of her do I estate unto Demetrius.'

Theseus agrees and says, 'Demetrius is a worthy gentleman.'

But Hermia is in love with Lysander and so she says, 'So is Lysander!'

Egeus wants Theseus to settle the argument. So Theseus offers her three choices, 'By the next new moon either prepare to die, wed Demetrius, or live a nun.'

Skip hence

To ni le zabaven način za spoznavanje zgodbe in likov, temveč je lahko tudi način za razpravo o osrednjih konfliktih v igri ali motivih likov - skratka, "čustveno jedro" igre. Če želite zagotoviti, da se bodo vaši učenci spomnili zapletov za vaše prihodnje ure, se lahko vedno zatečete k nekaterim preprostim vajam, kot so zemljevidi s produkcijskimi fotografijami ali citati, ki jih je treba urediti, da se lahko potegnejo spomini. Poznavanje ploskve bo pomagalo vašim učencem, kadar se potopite v podrobnosti in zapletenosti besedila.

Ključni prizori in govorne točke

Obstaja nenavadna predstava, da je bistveno, da se skozi vsako sceno v Shakespearovi igri preorje v izvirnem jeziku in da se čim bolj natančno preuči značaj in jezik, tudi do najbolj funkcionalnih prizorov, da bi lahko cenili njegovo vrednost. Vendar pa res ni treba storiti vsega tega in vaši učenci bodo imeli več interesa in vzdržljivosti za "bistvo" predstave, če niso utrujeni od prizorov, ki služijo pretežno gledališkim potrebam, na primer, ko lik A mora priti do lokacije B ali pa prispe sporočilo, da sproži dejanje. Popolnoma sprejemljivo je, da pozornost usmerimo na pomembne trenutke in jih dopolnimo med seboj s sodobnimi jezikovnimi povzetki. Ohranite energijo in radovednost svojih in vaših učencev za pomembne govore in prizore, saj so zelo pogosto tisti, ki potiskajo zgodbo naprej.²⁴ Pogosto so to tudi prizori, ki dajejo najboljši govor za nadaljnjo razpravo.

V zvezi z dvema osrednjima igrama, ki smo jih izbrali za projekt *CultureShake*, *Sen kresne noči* in *Vihar*, so na naslednjih seznamih navedeni nekateri dobri pristopi. Nikakor niso izčrpani in nedvomno jih bo treba prilagoditi vašim učnim razmeram in pristopu do igre, ki ste jo izbrali.

Ključni prizori in pogovorne točke v del *Sen kresne noči*

Konflikt med Egeusom in Hermio v uvodnem prizoru: "She is mine, and all my right of her / I do estate unto Demetrius"

Ta prizor je idealna točka za pogovor, da bi začeli razpravo, ali je bolj pomembno, da poslušamo želje staršev ali sledimo svojemu srcu. Ton v tem odlomku se zdi precej temen za komedijo, ko Tezej postavi Hermijeve možnosti, da se strinja, da se bo poročila z Demetrijem, se predstavil možnost samostana ali dejstva, da bo ubita, kar dokazuje, da svet te igre ni izključno samo eden od ljubkih vil in romantične ljubezni.

Vaja Mehanikov za poroko v 1. delu, 2. Prizor: "Is all our company here?"

Ta prizor je odlična izhodiščna točka za govor o politiki jezika in razreda glede na igro, pa tudi v bolj splošnem pomenu. Kako nadležen je Bottom z njegovo preveliko samozavestjo v svojih

igralnih veščinah v tej sceni? In kako zabavno je gledati? To je odličen prizor, v katerem lahko analiziramo, kako Shakespeare opisuje svoje komične like skozi jezik: Peter Quince in Bottom pogosti malapropizmi, Bottomovo pretiravanje v njegovem delovanju, kot tudi primerjalna tišina drugih mehanikov nam pove veliko o skupinski dinamiki. to amatersko igralsko skupino. Način, kako uporabljajo jezik, nam daje tudi dobro predstavo o tem, kako bo potekalo v neposredni primerjavi z privilegiranim svetom atenskega sodišča. Je v redu smejeti se nižjim razredom, ker govorijo na zabaven način in ker poskušajo zvok izobraziti?

Spori vil na začetku 2. dela, 1. Scene: "Ill met by moonlight"

Ta uvod v svet vil nam kaže, da ni vse rožnato in puhasto, ko vstopimo v kraljestvo magije v tej igri. Te vile so muhave in sanjave, in dovolj močne, da svet okoli njih trpi zaradi njihovega razpoloženja.

Helena, ki je sledila Demetriju v gozdu v 2. dejanju, 2. prizor: "We cannot fight for love, as men may do."

Demetrius grdo ravna s Heleno, v katero je bil zaljubljen, preden je spoznal Hermijo. Do nje ravna z ničemer drugim kot preziranjem, vendar vztraja, da ga mora slediti kamorkoli gre, ali ga ljubi ali ne. Zelo se zaveda dejstva, da ženske ne bi smele biti tako odprte v svojih naklonjenostih in da bi jih bilo treba »ujeti, in jih ne privlačiti«. Ali je to še vedno tako, ali še vedno pričakujemo, da bodo moški v razmerju, da bi opravljali dvojrenje (ali spogledovanje)? Ali je drugače, če ženska prevzame pobudo?

Titania se zaljubi v Bottom na koncu 3. dejanja, 1. Prizora: "Thou art as wise as thou art beautiful."

Dovolj kratek čas, da uživate v kakšnem delu, da bi iztisnili elemente presenečenja na Titanin nenadni (in ljubezenski napoj inducirani) privlačnosti do tkalca z glavo osla, je ta prizor zlato v komediji. Spodnji odziv na to čudovito žensko, ki ga bo zapeljala, je tako zanimiva kot reakcija drugih vil - kako so pripravljeni resnično težiti k temu smrtniku

Boj ljubimcev v 3. dejanju, 2. Prizora: "Lord, what fools these mortals be!"

To je dolga scena, ki običajno deluje bolje, če jo gledamo v predstavi, kot tudi beremo (morda v odlomkih). Vendar pa

omogoča podrobno razpravo o prijateljstvu med Hermio in Heleno in kako je to nenadoma ogroženo zaradi moških, ki pridejo med njima. Kaj ljubezen počne ljudem, kako nerazumni ljudje včasih postanejo, ko so na novo zaljubljeni?

Predstava Pyramus in Thisbe v 5. dejanju, 1. Prizoru: "A tedious brief scene of young Pyramus / And his love Thisbe, very tragical mirth"

Vrhunec podzgodbe mehanikov je prizor, ki ga ne smete zamuditi. Vlogi Pyramusa in Thisbe se lahko zelo enostavno izvede v razredu. Obstaja celo prolog, ki lahko služi kot scenarij za predstave, če želite to storiti brez besed za igralce.

Ključni prizori in govorne točke v Viharju

Prosperojeva zgodba iz 1. dejanja, 2. Prizor: "Tis time I should inform thee further."

To je eden najdaljših ekspozicijskih prizorov v Shakespeareju, vendar je zelo uspešen pri postavljanju teme maščevanja kot gonilne sile igre. Poleg tega dva srečanja z drugimi prebivalci otoka, Arilom in Calibanom, vzpostavljata prežemajočo temo moči, manipulacije in dominacije; skratka so odnosi poveljnika / uslužbenca med Prospero in Calibanom ter Arielom. Ali je moralno prav, da je Prospero prevzel nadzor nad otokom s svojimi čarobnimi močmi?

"This isle is full of noises" v 3. dejanju, 2. prizoru

To je eden izmed najbolj poetičnih odlomkov v predstavi, vendar ga govori lik, ki ga večkrat imenujejo "hudič", "pošast", "norec", "pol človek, pol riba" in ki je močno povezan s komično podzgodbo igre. Vendar pa se ta podzgodba v več primerih skorajda zelo obarva. Shakespeare na Calibanu ustvari zapleteno bitje: zanemarjen otrok, poskušan posiljevalec, zasužnjen, mučen, zapleten umor in izdaja - in sposoben najlepšega jezika in čustva o svojem domu.

"We are such stuff as dreams are made on" v 4. dejanju, 1. prizoru

Poročna maska, ki jo ustvarja Prospero, da bi proslavila Ferdinanda in Mirandino zaroko, je ena od čudnejših prizorov v predstavi. Dovolj je reči, da so bile takšne maske, npr. razkošne glasbene, plesne in visoko-verske besede, zelo priljubljene pri sodnih občinstvih, ko je bilo prvič izvedeno delo Vihar. Posebnost v

prosperovem govoru, v katerem se spominja, da mora Caliban in pijani služabniki še vedno rešiti zaroto proti njemu, je, da postane nenadoma zelo filozofski. Razmišlja o kratkotrajni naravi človekovega obstoja, kar kaže, da je v veliki shemi stvari tako začasna kot vsaka gledališka predstava - in vse to v trenutku, ko se mora resnično osredotočiti na dokaj praktične zadeve.

Our revels now are ended. These our actors,
As I foretold you, were all spirits and
Are melted into air, into thin air:
And – like the baseless fabric of this vision -
The cloud-capped towers, the gorgeous palaces,
The solemn temples, the great globe itself,
Yea, all which it inherit, shall dissolve,
And like this insubstantial pageant faded,
Leave not a rack behind. We are such stuff
As dreams are made on, and our little life
Is rounded with a sleep.
(Act 4, Scene 1)

Prospero in Ariel govorita o usmiljenju v 5. dejanju, 1. prizor: "The rarer action is / In virtue than in vengeance."

Čeprav je Prosperovo maščevanje gonilna sila celotnega zapleta in čeprav smo ga srečali kot manipulativni in dominirajoč značaj, ki ne trpi neposlušnosti in je sposoben hitro izgubiti živce, ga Arielovo usmiljenje do brodoloma premika. To je ključni trenutek v razvoju Prosperovega značaja v predstavi: mora se premakniti iz maščevanja, ki ga je imel dvanajst let, in graditi svojo - in Mirandino prihodnost - na odpuščanju.

Končna sprava v zakonu 5. dejanje, 1. prizor in Prosperovo epilog: "I'll deliver all."

Ta prizor mora povezati vse proste konce v predstavi: brodolomce, ladijsko posadko, Calibana in pijane služabnike, prihodnost Ferdinanda in Mirande ter zadnjo obljubo Arielove svobode po vsem čarobnem trudu in težavah. Vendar pa ta sprava, v kateri prevladuje odpuščanje, nenavadno ne daje nobenemu Prosperovemu bratu Antoniou nobenih vrstic. Kako se odzove na svojega brata velikodušno odpustil njegovo uzurpacijo? Kaj dela Antonio po vsej tej sceni? Kako bi ga prikazali ali kakšne nasvete bi dali igralcu, kako se igra na tem scenariju?

Onkraj besedila: Bodite ustvarjalni

Izvajanje Shakespeareja ni edini način, da bi bili učenci kreativni, vendar je vsekakor koristen način, da se z besedilom vključi več odhajajočih študentov. Na voljo je veliko publikacij o tem, kako lahko v izobraževalnih okoljih organiziramo Shakespeareove drame. Vendar pa je za tiste, ki se učijo jezikov na vmesni ravni, uprizoritev krajše različice iger bolj zaželena kot delo skozi celotno igro. Shakespeare Birthplace Trust je razvilo [20-minutne različice](#) številnih predstav, vključno z delom *Sen kresne noči* in *Viharjem*. Te so zdaj prilagojene učencem jezikov in so bile osnova za vse delavnice, ki smo jih opravili v okviru projekta *CultureShake*. Na voljo so za brezplačen prenos s spletne strani The Shakespeare Birthplace Trust.

Za manj ekstrovertirane študente obstajajo tudi drugi načini za uresničitev zgodb. Na primer, oblikovanje in zvok sta elementa, ki ju je vredno raziskati, še posebej, če se zavedate, da so morali biti elizabetinski igralnici iznajdljivi, ko je šlo za oblikovanje in zvok. Zakaj nekateri učenci ne ustvarijo oblikovalskega kolaža za postavitev (-e) predstave, ali naj si zamislijo kostume za znake? Kako izgleda pravljичni gozd in kako se razlikuje od atenskega sodišča? Kako je na otoku Prosperu, čuden in grozljiv občutek za brodolomce in kako bi se to lahko prevedlo v scenografijo? Zvok ustvarja vzdušje v igri, zato je iskanje prave zvočne slike za določeno sceno še en način ustvarjalnega dela z igro, ko se ukvarjamo z besedilom. V naslednjem razdelku bomo predstavili aktivnost okoli zvoka, ki dobro deluje z večkulturnimi in večjezičnimi ozadji.

Za bolj vizualne učence, ustvarjanje infografij, tj. vizualno predstavitev informacij ali podatkov, na primer grafikon ali diagram za igro, ki jo študirajo, je dober način za spodbujanje tekstualne analize in za razvoj pregleda zgodbe, poleg tega izboljšati digitalne in oblikovalske sposobnosti. Kontekstualno znanje v obliki zabavnih dejstev o igri in njegovem zgodovinskem kontekstu ali vizualna predstavitev prevladujočih posnetkov v igri, povezano s ključnimi citati, ali načini smrti v eni od tragedij, niso le zabavni za oblikovanje, ampak jih lahko uporabimo tudi kot odskočno desko za razpravo in nadaljnje raziskave na določene teme.

Obstaja pa še en način, kako lahko učenci izrazijo svojo ustvarjalnost v kontekstu preučevanja Shakespeara - tako, da vzamejo list iz Shakespearove knjige ustvarjalnih metod. Shakespearjev ustvarjalni proces - kolikor ga lahko rekonstruiramo - se zdi, da je bil tisti, na katerega je vplivalo plodovito zbiranje idej drugih ljudi. Njegova uporaba že obstoječega materiala bi ga prinesla v resne težave z zakoni o avtorskih pravicah danes, toda obsežno zadolževanje med pisatelji je bilo običajno v 16. in 17. stoletju. Kaj je Shakespearove različice zgodb pogosto pomesnilo, da si jih zapomnijo kot izvirnike, je način, kako oblikujejo in iztisnejo material za oder.

Uporaba Shakespearjevih metod kot modela za lastno ustvarjalnost študentov pomeni, da lahko igrajo svoje igre s preoblikovanjem, prilagajanjem, vzorčenjem in prevajanjem. To "govorjenje nazaj" Shakespearu zagotavlja, da so njegove igre še vedno v pogovoru z občinstvom - bistvenega pomena, če ga bodo vzeli s podstavka in dobili pomen za študente. Ali se to zgodi z več igrivimi aktivnostmi za mlajše starostne skupine²⁵ ali z bolj premišljenimi vajami za mlajše odrasle, bo to sodelovanje vaših učencev in uživanje Shakespearea na drugi ravni.

Prenos predstave, na primer z vpisovanjem likov v Muppete ali Simpsonove, je zelo priljubljena vaja, ki od učencev zahteva še nekaj napora pri razumevanju besedila in likov predstave. Poleg tega ta vaja naredi pomembno povezavo med „starim“ besedilom in neposrednim svetom vaših učencev. Za manj pustolovske študente, namizno prestavljanje zapleta ali posameznih prizorov z uporabo

kakršnih koli pisalnih potrebščin so na voljo kot stand-ins za znake, ali stop-motion video posnetki z uporabo razpoložljivih plastičnih figuric, ki jim bodo dali priložnost pogovorite se o likih (katera oseba bo predstavljena z radirko v namizju, ki jo bo predstavil šilček za svinčnik?) in pomagajte pri prepoznavanju ključnih prizorov v igri (na katere trenutke se moramo osredotočiti?).

Poleg tega te metode omogočajo različne vrste učencev in ponujajo različne načine vključevanja učencev različnih zmožnosti, vključno z različnimi jezikovnimi spretnostmi. Če želite svojo besedilno analizo združiti s pisnimi vajami, kako bi lahko postavili nekaj manjših nalog kreativnega pisanja - na primer, ali Puck resnično pomeša atenske mladine, ko prvič upravlja Oberonov ljubezenski napoj, ali je preprosto nepreviden, ali morda celo nepremišljen in popolnoma zavedajoč se, koliko kaosa ustvarja? Zakaj ne bi raziskali tega vprašanja s pomočjo zgodbe o stališču, napisano v prvi osebi, z uporabo Puckovega lastnega glasu? Ali pa, če bi radi delali na besednjaku, kaj pa pisna vaja, ki opisuje Prosperov otok ali opisuje njegov čarobni čar, ki na začetku predstave ustvarja burje? Več o tem kasneje.

Primeri aktivnosti

Sen kresne noči

Kako začeti

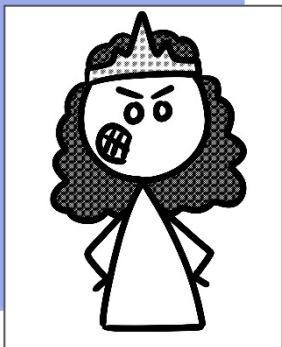
Kot smo omenili v poglavju o tem, kako pristopiti k igri, je dobro, da svoje študente seznanim z zgodbo in osrednjimi liki, preden začnete globlje potopiti v igro in njene teme in jezik. Ustvarili smo [scenarij](#) za interaktivno tehniko pripovedovanja zgodb, ki smo jo predstavili prej.

Stran od besedila

Če vas zanima raziskovanje igre in nekaj njenih tem s pomočjo interaktivnih vaj, je na voljo več možnosti.

Shakespearovi prvotni ljudje bi razumeli vile kot zelo močne in občasno nevarna bitja. Torej ni presenetljivo, da Shakespeare začne s podzgodbo Oberona in Titanije, ki se bori za spreminjajočega se fanta, in grozne posledice, ki jih je to imelo za podnebje:

“the spring, the summer,
The childing autumn, angry winter, change
Their wonted liveries, and the mazed world,
By their increase, now knows not which is which:
And this same progeny of evils comes
From our debate, from our dissension”
(II dejanje, 1. prizor)



Ta spor med temperamentnimi vladarji nadnaravnega sveta je resnično zastrašujoč in "all their elves for fear / Creep into acorn-cups and hide them there" (II dejanje, 1. prizor). Kaj pa bi se zgodilo, če bi se Titania in Oberonovi vili pridružili razpravi in prevzeli vodstvo? [Zgodba o pravljčni bitki](#) je dober način, da začnemo govoriti o tem, kako komedije delujejo po svoji strukturi: v bistvu grejo od disharmonije na začetku do harmonije na koncu. To je eno od vodilnih načel komedij, kjer so premagane začetne ovire in postavljeni temelji za uspešno prihodnost.

Bivanje v svetu vil, gozdov, v katerih poteka večina dejavnosti, bistveno vplivajo na like in njihovo stanje duha, kot tudi na splošno vzdušje igre. So sanjski in rahlo drugotni kraj, pa tudi tuji, neznani in občasno zastrašujoči. Znova ustvarite zvoke teh gozdov skupaj s svojimi učenci in izkusite spreminjajoče se zvoke gozda podnevi in ponoči tako, da ustvarite [zvočni prostor](#). "Zvočni posnetek" je v bistvu vsota vseh zvokov in zvokov, ki so vidni v določeni pokrajini ali prostoru, npr. ozadje itd. Za to vajo ne potrebujete glasbenih inštrumentov, človeško telo pa vam in vašim študentom ponuja veliko zvokov, s katerimi lahko eksperimentirate.

In končno, če se vi in vaši učenci počutite za nekaj bolj igralnega in za občutek Shakespeareovega jezika, ne da bi morali pripraviti celotno predstavo, smo razvili hitro [20-minutno različico igre](#), ki uporablja samo Shakespeareove lastne verze.

Čudovita bitja po vsem svetu

Da bi vključili večkulturni element v poučevanje del *Sen kresne noči*, kaj pa če bi gledali na [čarobna bitja](#) po vsem svetu? Mala nadnaravna bitja, kot so vile, troli ali palčki, naseljujejo legende in pravljice v mnogih kulturah, in mnoge od njih so lahko dobronamerne in zlobne, odvisno od tega, ali so jih spoštljivo obravnavali smrtniki, ki si delijo svoj svet. Vile bi lahko bile odlična priložnost za izmenjavo zgodb o teh bitjih, ki bodo vključevale vaše večjezične učence v razpravo, hkrati pa bodo raztegnile tudi svoje zgodbe o pripovedovanju in jezikovnem znanju.

Jezikovna politika

Shakespeare svoje like oblikuje toliko, da govorijo skozi to, kar govorijo in delajo. Na primer, Dogberry v igri *Much Ado About Nothing* je znan, da redno uporablja napačne besede, pogosto pa se zgodi, da pravi nasprotno od tega, kar je nameraval, ne da bi se tega zavedal. Hoče zvočno izobraziti in poskušati uporabiti »izobražene« besede, kot je *zajetje* v smislu *aretacije*, ampak izhaja z *razumevanjem*:

"One word, sir. Our watch, sir, have indeed comprehended two
aspicious persons, and we would have them this morning examined
before your worship." (*Much Ado About Nothing*, III dejanje, 5.
prizor)

V tej vrstici je tudi mešanica *ugodnih* (obetajočih) in *sumljivih* izrek. Holofernes v drugi Shakespearovi komediji, *Love's Labour's Lost*, je na drugi strani lingvističnega spektra: on je tako iber-izobražen, da se zaradi njegove prevelike odvisnosti od sinonimov sliši kot tezaver. Tudi tragični liki, kot je Othello, oblikujejo njihovi jeziki: Othello je znan kot velik pripovedovalec na začetku igre, zelo liričen v svoji izbiri besed, a potem, ko je začel sumiti, da mu je bila žena nezvesta, so njegove povedi kratke in razdrobljene; Othello se izgubi z besedami, ko izgubi občutek sebe proti koncu igre.

Ta način označevanja dramatičnega osebja odpira možnosti za raziskovanje jezikovne politike igre in jezikovne politike, ki je značilna za današnjo družbo: ali obstaja določen jezik, ki velja za bolj prestižnega od drugih? Ali govorite določene jezike ali narečja samo v določenih kontekstih, na primer doma ali pri starih starših ali ob posebnih priložnostih?

V delu *Sen kresne noči* so štiri različne skupine likov (ljubimci, vile, sodišče in mehaniki) in značilno je, kako govorijo, kako se obnašajo, zato je ta igra odlična za raziskovanje, kako so jeziki in narečja povezani z določenimi socialnimi konstrukti okoli izobraževanja, razrednega in družbenega položaja. Na primer, izvedba mehaničarjev na poroki *Pyramus in Thisbe* je z atenskim sodiščem veliko zasmehovanja zaradi uporabe neprimerne jezika mehaničarjev. Njihov način javnega nastopanja se šteje za komičen,

ker je "napačen" in pomanjkljiv, hkrati pa so mehaniki verjetno najbolj verodostojni in pokončni liki v celotni igri.²⁶ Ta prizor je odlična priložnost za dvig jezikovne zavesti in razpravo o tem, zakaj menimo, da je določen jezik ali določen način govora in izražanja sebe bolj ugleden kot drugi. Če želite to še nekoliko popeljati, kako o tem, da bi vaši učenci razpravljali, kateri jezik bodo dodelili skupini znakov v predstavi, in nato povabite svoje večjezične učence, da grobo prevedejo "svoje" vrstice v svoj domači jezik in izvedejo dejanje? Delovni list, ki vsebuje skrajšano različico tega prizorišča, lahko najdete [tukaj](#).

Igranje v *Snu kresne noči*



Shakespearjevim prvotnim igralcem najbrž nikoli niso dali popolnega scenarija predstave, ki so jo vadili - kopiranje celotne igre z roko za vsakega od 18 igralcev bi bilo to predolgo. Namesto tega je vsak igralec dobil svoj „skript za iztočnico“. Skript je skrajšana skripta, ki vsebuje le stavke enega igralca in govorne napotke, običajno končni del vrstice, ki je neposredno pred naslednjimi vrsticami. To pomeni, da pred začetkom vaje nobeden od akterjev ne bi razumel celotnega konteksta, v katerem so bile izrečene njihove besede.

Logistika igranja je očitno osrednjega pomena za podstavek mehanikov v *Snu kresne noči*. Peter Quince razdeli vloge svojega »kratkega prizora« Pyramus in Thisbe med svojimi igralci na podoben način, kot bi jih prejeli v Shakespearovi Angliji. Delo na sceni s pomočjo skripta ni le odličen način za razumevanje zgodovinskega konteksta vaje in delovanja v času Shakespearovega časa, ampak tudi prisili študente in igralce, da pozorno prisluhnejo temu, kar govorijo drugi liki, da ne bi zamudili svoj nastop. Poleg tega imajo Shakespearove igre zelo malo eksplicitnih odrskih smeri, saj je večina znakov v vrsticah, ki jih govorijo, zato so njegovim igralcem jasni.

Torej, kaj pa z uporabo skriptov za dvostopenjsko vadbo, ki zahteva osredotočenost, koncentracijo in tesno branje, pri tem pa tudi sceno odstranite s strani. V prvem koraku dodelite vloge svojim

učencem (razdelite jih v več skupin, če imate več učencev kot vlog). Naj preberejo svoje vloge; poslušati morajo svoje namige, da bi skupaj sestavili sceno. Nato lahko začnejo razmišljati o likih in njihovih odnosih med seboj, pa tudi o njihovem razpoloženju: ali se spreminja med potekom scene ali pa ostane enako? V drugem koraku naj vaši učenci razmislijo o vstavljanju odrskih smeri - kaj znajo liki na kateri točki v sceni? Ali v določeni točki vstopijo na oder ali pa se izklopijo? Ali potrebujejo kakršne koli rekvizite? Učenci lahko raziščejo vsa ta vprašanja, pri tem pa večkrat preizkusijo prizor, da preizkusijo različne možnosti, na primer, ko točno eden od likov zapusti prizor.

Skrivne skripte je precej enostavno ustvariti iz katere koli scene v predstavi, vendar če želite začeti, smo ustvarili [informativni list o skriptih](#) in [skriptih iz izvlečka iz 2. dejanja, 1. prizora](#), ko Oberon sliši jezo zavrnitev Demetrija Helene v gozdu.

Karakterizacija in ustvarjalni odzivi

Vaja iz skripta je koristna za raziskovanje teh dveh likov že zgodaj v predstavi: zakaj Helena trmasto spremlja svojega nekdanjega fanta, čeprav je z njo izjemno zloben? Po drugi strani pa je mogoče razumeti Demetrijevo vedenje do nje in morda celo simpatizirati z njim v tem dejanju?

Še en način za raziskovanje Shakespearovih likov je pisanje z njihove perspektive. Ta prepričanja so lahko koristna za preverjanje razumevanja tega, kar je bil prizor, na primer, ko je eden od likov na robu zgodbe izbran kot pripovedovalec prepričanja ali pa lahko ponudijo špekulativni vpogled v motivacijo in občutke v določenem trenutku igre. V Shakespearjevih igrach ni vedno mogoče natančno povedati, zakaj se lik obnaša tako, kot se; Shakespeare ohrani nekaj osrednjih vprašanj o njegovih likih brez odgovora: kaj se zgodi z Hamletom, ko je v Angliji? Zakaj Iago toliko sovraži Othella?

V zvezi s *Snom kresne noči*, je Puck podoben primer: ali resnično zmeša atenske ljubimce po pomoti, ali pa se preprosto ne more upreti dobri šali na račun nekoga drugega? Konec koncev, on spremeni Bottoma v osla predvsem zato, ker lahko in zato, ker mu zveni kot dober del zabave, zato ga je nekaj podobnega že prej

motiviralo. Ta rahlo špekulativna vaja združuje analizo značaja z ustvarjalno vajo pisanja in je lahko nekaj za učence, ki so manj navdušeni nad samim igranjem. Delovni list za to s pozivom za pisanje lahko najdete [tukaj](#).

Vihar

Nekatere aktivnosti in vaje, ki smo jih izvedli za *Vihar*, so v bistvu enake kot pri *Snu kresne noči*, na primer [interaktivna vaja pripovedovanja zgodb](#) in hitri [20-minutni scenarij](#) za izvedbo. Druge pa so bile očitno bližje temam in temam, ki so v središču te zgodbe in njenih likov.

Zvoki in sladki zvoki

Vihar je še ena igra, kjer je ustvarjanje zvočne slike lahko koristna vaja, da bi dobili občutek, kje je igra postavljena in kako te čudne okolice vplivajo na like. V nasprotju s *Snom kresne noči* se zvoki in zvoki otoka dejansko omenjajo neposredno v dialogu, predvsem v znamenitem govoru Calibana v 3. dejanju, ki je poln zvoka.

Be not afeard; the isle is full of noises,
Sounds and sweet airs, that give delight and hurt not.
Sometimes a thousand twangling instruments
Will hum about mine ears, and sometime voices
That, if I then had waked after long sleep,
Will make me sleep again: and then, in dreaming,
The clouds methought would open and show riches
Ready to drop upon me that, when I waked,
I cried to dream again.
(III dejanje, 2. prizor)

Ta odlomek ponuja številne pristope, ki so koristni v razredu, kasneje pa se bomo znova seznanili z nekaterimi od njih, da bi razumeli jezikovno politiko igre in pojme doma, ki jih je mogoče zbrati iz nje. Za zdaj se vrnimo k ideji o ustvarjanju [zvočne podobe](#) otoka. Dejavnost se lahko izvede na skoraj enak način, kot smo to počeli v *Snu kresne noči*, vendar, da bi vključili jezike dediščine v učilnici, kako bi dodali razpravo o različnih glasbenih stilih in

inštrumentih, ki bi se slišali čudno ušesom, ki jih ne poznajo. S pomočjo interneta se zvočni prostor lahko razširi na glasbene inštrumente iz celega sveta, da bi ustvaril »zvoke in sladke zvoke«, o katerih govori Caliban.

Prosperov otok in ideje o domu

Vaje za kreativno pisanje so, kot smo že omenili z zgodbo Puckovega pogleda, odlične za besedišče in besedilno razumevanje igre. Prosperova čarobnost poganja to igro v bolj zlovešč način kot v *Snu kresne noči*, in prva scena, v kateri se bo ladja potopila v grozno nevihto tik ob otoku, je opomnik, da je Prospero poln misli in maščevanja. Čarodej, ki ustvari to nevihto, pa je nekaj, kar se zgodi od začetka, Shakespeare nikoli ne dovoli občinstvu slišati, kako ga Prospero uspe priklicati. To vrzel v besedilu lahko napolnijo učenci, ki pišejo lastni [urok](#), in če hočeš, da začnejo razmišljati tudi o poetičnem jeziku, lahko poskušajo narediti, da je zvočno dodatno čarobno, ko ga preberemo na glas. Večjezični učenci v razredu lahko ustvarijo različico črkovanja v svojih domačih jezikih - ali obstaja jezik, ki se zdi posebej "magičen"? Če je tako, zakaj bi to lahko bilo?

[Prosperov otok](#) je mesto, ki v številnih bralcih in članih občinstva zbuja vizije bujnih tropskih otokov ali nerodovitnih kamnin, ki se kopljejo v vrelem soncu. Toda gledališki oblikovalci so ustvarili veliko širšo paleto otokov za produkcijo *Viharja*. Tako je na primer leta 2006 na Antarktiki nastala produkcija Ruperta Goolda, v kateri je nastopil Patrick Stewart kot Prospero. Vaši učenci bi lahko imeli podobno vrsto idej o tem, kakšna je nastavitev za *Vihar* in kako se počuti, kako pa bi lahko ustvarili kolaži in opisi o njihovem otoku?

Še ena zanimiva stvar na otoku je, da razen Calibana in duha Ariela nobeden od likov ni domačin. Vsi drugi liki verjetno razmišljajo o drugih krajih. To vključuje Prosperoja, ki je tudi po dvanajstih letih še vedno dovolj jezen o bratovem izdaji, da se želi maščevati in se vrniti v Milano, pa tudi tiste, ki so se znašli v brodolomu, ki se bojijo, da se ne bodo nikoli vrnili nazaj Neapelj. V drugi učni aktivnosti v Stratford-upon-Avonu leta 2017 smo uporabili to konstelacijo izgnanih in zatiranih likov, da bi raziskali različne domače predstave, ali je bilo to mesto, kjer smo se rodili,

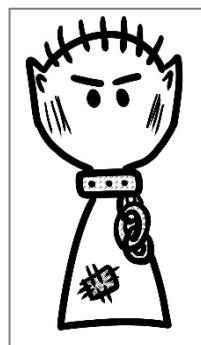
ali kraj, kjer smo preživel večino naših življenj. Nekaterim učencem smo razdelili osebne karte, ki so na kratko opisali zgodbo o likih in kako so se počutili na začetku predstave o svojem domu. Ti študenti so se seznanili z „svojim“ značajem in so bili nato postavljeni na „vroče sedeže“ pred preostalim delom skupine. To je mogoče storiti z vsakim posameznim likom, vendar smo se odločili, da zmanjšamo pritisk za posamezne učence tako, da jim odgovorimo na vprašanja o njihovih likih, medtem ko jih obkroža skupina. V drugem koraku so učenci nato razmišljali o svojih lastnih predstavah o tem, kaj jim »dom« pomeni. Delovni list za to dejavnost, ki vključuje kartice z znaki, je na voljo [tukaj](#).

“You taught me language”

Dandanes se *Vihar* pogosto bere v postkolonialnem kontekstu in z dobrim razlogom: konflikt med Prosperom in Mirando na eni strani in njegovim sužnjem Calibanom na drugi strani je poln diskurzov o kolonizaciji otoka, prevzemanju nadzora nad zemljo od avtohtonih prebivalcev z močjo znanja, v tem primeru s prosperovo magijo. V tem konfliktu so zapletene jezikovne politike predstave: medtem ko Caliban, »divjak« in »hudič«, priznava, da je edini dobiček, ki ga je pridobil pri učenju jezika Prosperoja in Mirande, ta, da zdaj ve, kako preklinjati, vendar kljub temu govori najbolj sublimno poezijo predstave, ko opisuje svoja čustva o svojem domu v 3. dejanju, 2. prizora.

Vendar je za večino igre Prosperova angleščina predvsem jezik dominacije in zatiranja: vse njegove odnose na otoku - od lastne hčere do drugega služabnika Ariela in končno do brodoloma Ferdinanda - so označene z manipulacijo, grožnjo in čustveno izsiljevanje, dokler ga Ariel ne nauči odpuščanja v 4. dejanju. Kot problematično je to v igri, očitno odpira priložnosti za razpravo v jezikovni učilnici: kako se lahko jezik (in njegovo učenje) vpletajo v politiko moči in zlorabijo da bi zatirali? Ali obstajajo načini, kako se temu izogniti? Razmislek o tem, kako lahko jezik krepi in ohranja moč ter kako večina in manjšine vplivajo na jezikovno politiko, je izjemno pomemben vidik medkulturnega razumevanja, zlasti v evropskem kontekstu, kjer je zastopanost in zaščita regionalnih jezikov ob rednih jezikih eden od glavnih stebri skupnosti.

“You taught me language, and my profit on’t is I know how to curse” (I dejanje, 2. prizor) je zato eden ključnih trenutkov v *Viharju* in je odlična odskočna deska za razprave o moči in jeziku. V tem [delovnem listu](#) lahko najdete nekaj predlogov o tem, kako voditi razpravo in kako zamenjati negativni primer učenja jezikov v igri v pozitivno v vašem razredu.



Zaključek

Ta vodnik je bil sestavljen z namenom, da bi si izmenjali pristope, metodologije in posamezne dejavnosti, ki temeljijo na delu *Sen kresne noči* in *Vihar*, ki omogočajo večjezičnim učencem, da svojo dediščino pripeljejo v mešanico. Te dejavnosti bodo preskušene in preizkušene v projektu *CultureShake* in bodo povečale ozaveščenost ne le o tem, kako se Shakespeare uporablja jezik, temveč tudi o naših trenutnih predpostavkah o uporabi jezika, »standardnem« jeziku in jeziku ter prestižu ter pomagali študentom pri zaslišanju statusa quo kot tudi spoštovanja jezikov drug drugega. Upamo, da bodo navdihnili učitelje po Evropi in širše, da bodo uporabljali kulturno ali literarno dediščino, kot so Shakespearova dela, da bi spodbudili medsebojno razumevanje in spoštovanje kulturne in jezikovne raznolikosti drug drugega.

NOTES

³ European Commission/EACEA/Eurydice (2016). *Declaration on Promoting Citizenship and the Common Values of Freedom, Tolerance and Non-Discrimination Through Education: Overview of Education Policy Developments in Europe Following the Paris Declaration of 17 March 2015*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Compare also UNESCO Section of Education for Peace and Human Rights, Division for the Promotion of Quality Education, Education Sector (2006). *UNESCO Guidelines on Intercultural Learning*. Paris: UNESCO.

⁴ Čeprav je bil jezik poučevanja v tem projektu angleščina, so bili projektni partnerji zelo previdni, da bi se izognili vtisu, da sta angleški jezik ali celo Shakespeare v primerjavi z drugimi jeziki in kulturami v projektu imela kakršnokoli superiorno kulturno vrednost.

⁵ Gogolin, Ingrid/ Neumann, Ursula/ Reuter, Lutz Rainer (2005). *Schulbildung für Kinder von Minderheiten in Deutschland 1989-1999: Schulrecht, Schulorganisation, curriculare Fragen, sprachliche Bildung*. Münster/New York: Waxmann.

⁶ Tracy, Rosemary (2011). "Mehrsprachigkeit: Realität, Irrtümer, Visionen." In: Eichinger, Ludwig M./ Plewnia, Albrecht/ Steinle Melanie (eds.). *Sprache und Integration: Über Mehrsprachigkeit und Migration*. Tübingen: Narr, 69–100.

⁷ Nicola Küpelikilinc und Meryem Taşan, eds. (2012). *Mehrsprachigkeit: Aktionen und Projekte in der Schule*. Frankfurt a.M.: Der Magistrat der Stadt Frankfurt am Main.

⁸ European Parliament Committee on Culture and Education (2015). *Report on the Role of Intercultural Dialogue, Cultural Diversity and Education in Promoting EU Fundamental Values* (2015/2139(INI)). http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2015-0373_EN.pdf

⁹ Council of Europe (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment: Companion Volume with New Descriptors*. <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>; comp. also Camerer, Rudi/ Mader, Judith (2019). "Language – Culture – Identity: A Paradigm for Teaching English as a Lingua Franca." In: Pattison, Tania (ed.). *IATEFL: Brighton Conference Selections*. Kent: IATEFL, 42-45.

¹⁰ Cummins, James (1980). "The Construct of Language Proficiency in Bilingual Education." In: Alatis, James E. (ed.). *Current Issues in Bilingual Education*. Washington: Georgetown University Press, 81-103. And Butzkamm, Wolfgang (2000). "Über die planvolle Mitbenutzung der Muttersprache im bilingualen Sachfachunterricht." In: Bach, Gerhard/ Niemeier, Susanne (eds.). *Bilingualer Unterricht: Grundlagen, Methoden, Praxis, Perspektiven*. Berlin/ Frankfurt am Main: Peter Lang, 97–113.

¹¹ Baetens Beardsmore, Hugo (2010). "Le problème de l'unilinguisme dans la formation bilingue." In: Erhart, Sabine/ Hélot, Christine/ Le Nevez, Adam (eds.). *Plurilinguisme et formation des enseignants. Plurilingualism and Teacher Education*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 103-113.

¹² Ta delovni list z vajami, ki primerja zgodnjo angleščino in sodobno angleščino, bi lahko bil koristen.

¹³ David and Ben Crystal's *Shakespeare's Words* je zelo uporabno gradivo.

¹⁴ Primerjajte njegovo odlično primerjavo orisa Shakespearjevega jezika v delu 'Think on my words' *Exploring Shakespeare's Language*. Cambridge: CUP, 2008.

¹⁵ Med njimi Shakespeare's Invented Words (CEFR nivo B1), Shakespeare's Idioms (B2), in Shakespeare's Interesting Idioms (C1).

¹⁶ Seveda je zelo težko imenovati katerokoli besedilo Shakespearovega dela "izvirno", saj nobena različica rokopisov ne preživi in kar nekaj iger je prišlo do nas v več, včasih protislovnih, različicah. Zaradi razumljivosti tega priročnika bom uporabil izraz za identifikacijo besedila v Shakespearovem izvirnem jeziku, ne da bi se pogovarjal o podrobnostih uredniških vprašanj in praks tukaj.

¹⁷ To ni zato, ker imajo Angleži svojevrsten odnos do popoldanskega pitja, ampak zato, ker je bilo pitje ale najbolj zdravo v mestu brez čistih zalog vode. Tudi otroci bi pili „majhno pivo“, zelo šibko pivo, namesto vode iz vrtin.

¹⁸ Če želite pregledati sonnets in Romeo and Juliet bolj podrobno, je tu , tukaj je aktivnost v razredu o dvorani, kjer se protagonisti prvič srečajo in takoj začnejo v del dialoga v obliki skupnega soneta.

¹⁹ "A pair of star-crossed lovers take their life", je sintaktično povezan z "From forth the fatal loins of these two foes", zato se ne nanaša neposredno na njihov dvojni samomor na koncu igre. Toda namig na njihov tragičen konec visi nad temi linijami.

²⁰ Podoben primer je tudi *Julije Cezar*. Če je bil njegov atentat na Ides 44. pr. N. Št., Kot takrat presenečenje za vse člane občinstva, so morali resnično voditi zelo zaščiteno življenje.

²¹ Shakespeare zelo spretno kondenzira čas med prvim srečanjem Romeja Juliet in dvema, ki sta umrla do štirih in pol dni, za razliko od njegovega glavnega izvirnega besedila, pesmi Arthurga Brookea iz leta 1568, kjer Romeo in Julija uživata nekaj mesecev. preden umrejo. Shakespeare prav tako uspe zbrati poroko, poročno noč, dve smrti, izgnanstvo in več smrti (nekateri se pretvarjajo). Ljudje so zaposleni v Veroni.

²² Dejavnost o ustvarjanju zvočne slike bo predstavljena kasneje v tem priročniku.

²³ Te aktivne predstavitve za osrednje igre (in izbor drugih iger) lahko najdete na spletni strani Shakespeare Birthplace Trust's resources website: [An Active Introduction to A Midsummer Night's Dream](#) and [An Active Introduction to The Tempest](#).

²⁴ Prav tako so tisti, ki so pogosto najbolj koristni za vaše učence kot primere, ki jih lahko citirate v svojih izpitih, če bi morali pisati.

²⁵ Na spletni strani Shakespeare Week website www.shakespeareweek.com je brezplačno na voljo množica spretnih Shakespearovih tematskih dejavnosti, prilagojenih otrokom osnovne šole.

²⁶ Dejstvo je, da ta igra-v-igri zelo pogosto zabeleži veliko bolj resno noto v performansu, ko Thebe prevzame premočno dramatičen Pyramus in se ubije, saj ne verjame, da je njeno življenje možno brez njenega ljubimca. Človek se sprašuje, ali bi kdo od drugih ljubiteljev v tej predstavi šel tako daleč, da bi umrl za svojo ljubezen.

Viri

- Baetens Beardsmore, Hugo (2010). "Le problème de l'unilinguisme dans la formation bilingue." In: Erhart, Sabine/ Hélot, Christine/ Le Nevez, Adam (eds.). *Plurilinguisme et formation des enseignants. Plurilingualism and Teacher Education*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 103-113.
- Butzkamm, Wolfgang (2000). "Über die planvolle Mitbenutzung der Muttersprache im bilingualen Sachfachunterricht." In: Bach, Gerhard/ Niemeier, Susanne (eds.). *Bilingualer Unterricht: Grundlagen, Methoden, Praxis, Perspektiven*. Berlin/ Frankfurt am Main: Peter Lang, 97–113.
- Camerer, Rudi/ Mader, Judith (2019). "Language – Culture – Identity: A Paradigm for Teaching English as a Lingua Franca." In: Pattison, Tania (ed.). *IATEFL: Brighton Conference Selections*. Kent: IATEFL, 42-45.
- Council of Europe (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment: Companion Volume with New Descriptors*. <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- Cummins, James (1980). "The Construct of Language Proficiency in Bilingual Education." In: Alatis, James E. (ed.). *Current Issues in Bilingual Education*. Washington: Georgetown University Press, 81-103.
- Crystal, David (2008). *'Think on my words' Exploring Shakespeare's Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, David and Ben Crystal (2002). *Shakespeare's Words: A Glossary and Language Companion*. London: Penguin.
- European Commission/EACEA/Eurydice (2016). *Declaration on Promoting Citizenship and the Common Values of Freedom, Tolerance and Non-Discrimination Through Education: Overview of Education Policy Developments in Europe Following the Paris Declaration of 17 March 2015*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- European Parliament Committee on Culture and Education (2015). *Report on the Role of Intercultural Dialogue, Cultural Diversity and Education in Promoting EU Fundamental Values (2015/2139(INI))*. http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2015-0373_EN.pdf
- Nicola Küpelikilinc und Meryem Taşan, eds. (2012). *Mehrsprachigkeit: Aktionen und Projekte in der Schule*. Frankfurt a.M.: Der Magistrat der Stadt Frankfurt am Main, 2012.
- Gogolin, Ingrid/ Neumann, Ursula/ Reuter, Lutz Rainer (2005). *Schulbildung für Kinder von Minderheiten in Deutschland 1989-1999*:

Schulrecht, Schulorganisation, curriculare Fragen, sprachliche Bildung. Münster/New York: Waxmann.

Tracy, Rosemary (2011). "Mehrsprachigkeit: Realität, Irrtümer, Visionen."
In: Eichinger, Ludwig M./ Plewnia, Albrecht/ Steinle Melanie (eds.).
Sprache und Integration: Über Mehrsprachigkeit und Migration.
Tübingen: Narr, 69–100.

UNESCO Section of Education for Peace and Human Rights, Division for
the Promotion of Quality Education, Education Sector (2006).
UNESCO Guidelines on Intercultural Learning. Paris: UNESCO.

Shakespearove izdaje

Shakespeare, William. *A Midsummer Night's Dream*. Ed. by Harold F.
Brooks. London: Bloomsbury, 2016 (¹1979).

Shakespeare, William. *The Tempest*. Ed. by Virginia Mason Vaughan and
Alden T. Vaughan. London: Bloomsbury, 2013 (revised ed. 2011).

Slikovni krediti

p. 20: *CultureShake* udeleženci, ki preučujejo Shakespearov jezik.
Avtorske pravice *CultureShake* (Anna-Katharina Schmitz / Ariane Ros)

p. 23: razstava *Famous Beyond Words* v Shakespearjevem centru.
Avtorske pravice SBT (Lisa Peter)

p. 25: Arnoldus Buchelius (Aernout van Buchel) (1565-1641), po risbi
Johannesa De Witt (1566-1622). Utrecht, University Library, Ms.842,
fol.132r. Ponovljeno pod licenco Creative Commons.

p. 30: Richard III. Avtorske pravice Mya Xian Gosling,
www.goodticklebrain.com

p. 46: Titania. Avtorske pravice Mya Xian Gosling,
www.goodticklebrain.com

p. 48: Bottom as Pyramus. Avtorske pravice Mya Xian Gosling,
www.goodticklebrain.com

p. 53: Caliban. Avtorske pravice Mya Xian Gosling,
www.goodticklebrain.com

www.cultureshake.eu