

Dolování z Kafky aneb PROCESujete Ostravu

Popis pedagogické aktivity, včetně jejího zdůvodnění a reflexe jejího smyslu pro studenty

Dolování z Kafky je rozsáhlá intelektuální, dobrodružná hra studentských teamů, kterou naše Gymnázium Olgy Havlové uspořádalo poprvé roku 2014 jako připomínku tehdy stého výročí napsání Kafkova nejslavnějšího románu *Proces*. Od té doby pořádáme hru každoročně a nepřetržitě – s jedinou výjimkou „covidového roku“ 2021. Pro účely hry jsme vytvořili i specifickou grafiku – např. logo soutěže kombinující ikonické ostravské tři vykřičníky s Kafkovou kresbou a symbolem těžební věže (viz název soutěže).

Jedním z cílů naší soutěže je připomenout současným studentům vznik jednoho ze skutečně zásadních literárních textů moderní světové literatury, zároveň jim však poskytnout příležitost zakusit na vlastní kůži onu charakteristickou „kafkovskou“ atmosféru, kterou čtenáři znají z autorových prozaických děl. Věříme, že právě tímto způsobem lze v současném mladém člověku nejlépe probudit vědomí neustálé aktuálnosti témat a prožitků, o nichž Franz Kafka psal již na začátku minulého století – a to také proto, že při interpretaci autorových próz bývá až příliš často a přehnaně zdůrazňován význam Prahy jako města, kde Kafka žil a tvořil. Naše hra umožňuje studentům poznat a pochopit, že motivy, témata či místa vyskytující se v Kafkově díle, mají platnost symbolickou, univerzální a nadčasovou.

Mnozí studenti si naši hru zahráli ještě dřív, než se ve školních lavicích s postavou Franze Kafky jako spisovatele vůbec poprvé setkali. Aniž by si to uvědomili, díky radosti ze hry si vytvořili základ vědomostí, které se pro ně o několik měsíců později ukázaly být užitečné a na něž mohli nyní „navěšovat“ poznatky nové, navíc snáze a přirozeněji včlenitelné do širších souvislostí. A co víc – díky soutěži měli také nadprůměrně „načteno“, takže díky osobní čtenářské zkušenosti s Kafkovými texty bylo pro ně pak toto interpretačně náročné téma mnohem srozumitelnější.

V neposlední řadě pak naše hra umožňuje poznat mladým lidem své město z odlišné, nové perspektivy. Během „akční“ fáze hry jsou nuceni se rychle a efektivně přemisťovat do různých městských čtvrtí, využívat při tom smějí pouze prostředků MHD či vlastních nohou...

Podrobný popis časového rozložení

Soutěž je určena pro **čtyřčlenné skupiny** starších gymnaziálních studentů. Znalost Kafkova díla z hodin literatury může být jistě výhodou, není však nutnou podmínkou účasti. Přesto jsme zatím vždy upřednostňovali zájemce ze třetích, tedy předmaturitních ročníků, v jejichž

případě lze již počítat s vyšší osobnostní i čtenářskou zralostí a kromě toho téma soutěže přímo koresponduje s učební látkou hodin českého jazyka a literatury v tomto ročníku. Výjimkou ovšem nejsou ani soutěžící o rok mladší nebo naopak maturanti, kterým soutěž kupříkladu z nějakého důvodu „utekla“ v minulých letech. Další běžnou praxí je pak účast studentů v roli spoluorganizátorů – stávají se z nich „kontrolaři“ jednotlivých soutěžních stanovišť a jsou rekrutováni obvykle z řad soutěžících minulých ročníků. Jednak proto, že mají o pomoc s organizací upřímný zájem, a také proto, že z vlastní zkušenosti přesně vědí, jak si v jednotlivých herních situacích počínat. Často tak mohou soutěžícím vhodně poradit, „popostrčit“ je správným směrem, aniž by museli vyzrazovat zbytečně mnoho...

Samotná soutěž pak probíhá ve dvou základních fázích. První z nich je **teoretická, přípravná**, spočívající v načítání a studiu vybraných Kafkových děl (*Proces*, *Proměna*, povídkové texty) a seznámení hráčů s Kafkovými životními osudy (studium tištěných i elektronických zdrojů, sekundární literatury zabývající se životem a dílem F. Kafky). Tato fáze soutěže je vyhlášena obvykle v prosinci, aby měli všichni účastníci dostatek času na načítání textů a teoretickou přípravu.

Druhou, vrcholnou etapou hry (načasovanou obvykle na některý den před jarními prázdninami) je samotná **„pátrací akce“** všech soutěžních teamů. Ty se tradičně scházejí ve vestibulu našeho domovského Gymnázia Olgy Havlové, odkud v ranních hodinách vyrážejí na **několikahodinové putování Ostravou** podle konkrétních indicií, jež hráči na místě obdrží. Každá dosažená „meta“ jim poskytne informace k další cestě, podmínkou úspěšného „dešifrování“ jsou ovšem znalosti Kafkova literárního odkazu či nejrůznějších souvislostí týkajících se jeho osobního života.

Na každém stanovišti se studenti setkají s výjevem vycházejícím z tvorby Franze Kafky. Může jít o malou dramatizaci určitých knižních pasáží (předvádějí kontrolaři uvedených stanovišť), o konkrétní text, jež bude nutno interpretovat, nebo o setkání s některou klíčovou postavou Kafkova života (kupříkladu v roli české novinářky a překladatelky Mileny Jesenské již léta ochotně vystupuje má milá kolegyně Lucie Koppová, která studenty očekává v útulném prostředí kavárny a přímo na místě jim zadává úkoly vyžadující mimo jiné návštěvu nedalekého knihkupectví).

Na každém dosaženém stanovišti obdrží soutěžní teamy novou obálku. Ta obsahuje několik komponentů: **útržek slepé**, občas ne příliš čitelné **mapy** s klasickým křížkem označujícím příští bod postupu (hráči jsou nuceni prokázat znalost svého města, resp. schopnost orientace v prostoru a práce s indiciemi), dále pak **pracovní list obsahující konkrétní úryvek z Kafkova díla** (deníkový záznam, úryvek z korespondence, citaci z prózy) a **otázky či úkoly**, které se daného textu více či méně týkají (text má někdy jen inspirativní funkci, může vést k navození vhodné atmosféry či povzbuzení kreativity při plnění úkolů, jindy je nezbytná jeho vhodná interpretace či rozpoznání zdroje). Soutěžící se poté snaží pracovní list správně vyplnit, resp. realizovat vše, co konkrétní úkoly vyžadují – příkladem může být uskutečnění ankety na téma znalosti Kafkova díla mezi cestujícími MHD či sepsání vlastní verze

legendárního Kafkova *Dopisu otci*, včetně zjištění správné adresy a skutečného odeslání dopisu na poštovní přepážce... Kvalitu plnění všech úkolů bedlivě sledují a přísně posuzují kontrolori jednotlivých stanovišť, kteří poté soutěžícím předávají další obálku s novými indiciemi a dalším útržkem mapy.

Každé stanoviště disponuje **zápisovou listinou**, do které se ihned po příchodu zapisuje kapitán teamu, a kontrolori tak mají dobrý přehled o tom, kolik soutěžních družstev už jim „prošlo rukama“. Přesto však mezi jednotlivými lokacemi probíhá také telefonické spojení – kontrolori spolu komunikují formou SMS či přes některou sociální síť. Samozřejmě rovněž platí, že se všemi kontrolory na stanovištích je telefonicky propojeno i naše učitelské „ústředí“. Telefonní číslo na někoho z organizujících pedagogů mají pochopitelně také všichni soutěžící studenti, aby je mohli využít v případě jakýchkoli potíží, které by je mohly na trase potkat.

Obdobou zápisové listiny je pak **soutěžní pas** – ten vlastní kapitáni teamů a na všech stanovištích si jej nechávají podepsat od příslušných kontrolorů. V cíli soutěže pak vyplněný pas předkládají přítomným pedagogům jako důkaz toho, že na své cestě žádné stanoviště neminuli.

Vítěz soutěže (jejíž dobrodružná část v ulicích Ostravy trvá přibližně pět hodin) je stanoven **nejen na základě kritéria rychlosti** (proběhnout úspěšně trasu v co nejkratším čase). Rozhodující váhu má **kvalita plnění jednotlivých úkolů, projevená kreativita a píle** – v cíli soutěže se organizátoři setkávají rovněž s kontrolory jednotlivých stanovišť a vyslechnou si jejich hodnocení, poznámky a připomínky, nahlédnou do vyplněných pracovních listů a analyzují úroveň odpovědí.

Nejlepší tři soutěžní teamy jsou poté odměněny diplomem a knižními cenami, které jsou však našimi studenty – k naší velké radosti – vnímány pouze jako symbolická třešnička na dortu. Neboť jak sami již několik let tvrdí, největší odměnou jim byl samotný zážitek ze hry, kterou (zdá se) považují za napínavou, překvapivou, pestrou i inteligentní. A to je zase největší odměnou pro nás, organizátory.

Charakteristika a počet zúčastněných studentů

viz také výše v textu

Soutěž je určena pro **čtyřčlenné skupiny** starších gymnaziálních studentů (2. – 4. ročník SŠ). V některých případech startovaly i teamy tříčlenné. Méně ani více členů nelze vzhledem k povaze soutěžních úkolů doporučit.

Obvykle se do soutěže přihlásí **6 – 10 soutěžních teamů** (tedy **do 40 studentů v roli hráčů**). Vzhledem k náročnosti materiálních příprav (tvorba a tisk pracovních listů, slepých map, „obáلكování“ apod.) považujeme tento počet (při zachování současných podmínek realizace)

za hraniční. Zájem o naši soutěž je však každoročně velký a některé z později přihlášených adeptů soutěže musíme bohužel odmítnout.

K soutěžícím je však nutno přičíst také naprosto nepostradatelné studenty v rolích **kontrolorů** (nejméně 2 na každém stanovišti, tedy cca dalších **20 - 25 studentů**).

Na organizaci soutěže se podílejí rovněž **nejméně čtyři pedagogové**.

Konkrétní rozpis jednotlivých stanovišť

1. stanoviště *Student* – vestibul školy; studenti analyzují faksimile Kafkova univerzitního diplomu
2. stanoviště *Krám* – prostory hypermarketu; soutěžící tvoří karikatury, nakupují absurdní suroviny podle příkazů kontrolorů, zažívají odosobněný systém samoobsluhy
3. stanoviště *Otec* – pošta; soutěžící dokončují rozepsaný *Dopis otci*, podle indicií pátrají po adrese Kafkových rodičů a následně dopis odesílají (pozn. – dopisy se vždy po několika dnech vrátí na adresu školy jako nedoručené)
4. stanoviště *Kaplan* – kostel; soutěžící zde vyslechnou část slavného dialogu *Před zákonem*, načež se text pokoušejí sami dotvořit. Dále vyhledávají v okolí kostela informace dle zadání kontrolorů (např. identifikace Dantových veršů na nedalekém krucifixu apod.)
5. stanoviště *Průvodčí* – nádražní hala; studenti zpovídají kolemjdoucí pro anketu na téma Kafkova díla, sbírají podpisy, setkávají se s neochotou, spěchem, lhostejností...
6. stanoviště *Inženýři* – industriální prostor Dolních Vítkovic; soutěžící tvoří slohový úkol - charakteristiku inženýra s napodobením stylu F. Kafky. Mají také za úkol pořídit originální fotografii svého týmu, která by k autorovi symbolicky odkazovala.
7. stanoviště *Klamm* – hrad; soutěžící plní „zeměměřičské“ úkoly podle požadavků kontrolorů (např. odhadnout výšku hradební zdi apod.)
8. stanoviště *Zrůda* – prostory nádraží; soutěžící vyhledávají konkrétní vlakové spoje za použití původních otočných „bubnových“ jízdních řádů a v časové tísní.
9. stanoviště *Žena* – kavárna; studenti hádají identitu přítomné dámy (Milena Jesenská) na základě indicií v pracovním listu. Poté plní na místě další úkoly, např. vyhledávání konkrétních citací v titulech blízkého knihupectví.
10. stanoviště *Rozsudek* – most; soutěžící zde interpretují Kafkovu povídku Ortel a odpovídají na otázky týkající se Kafkova soukromého života.
11. stanoviště *Poslední soud* – kavárna, vinárna či klub v centru Ostravy; cílové stanoviště, soutěžící zde předkládají svůj vyplněný pas, během občerstvení jsou přezkoumávány jejich pracovní listy, pedagogové diskutují s kontrolory, poté jsou vyhlášeny výsledky a předány ceny.

Tato naše aktivita nebyla dosud oceněna či podpořena žádnou jinou cenou nebo grantem. Věřím však, že soutěž může být snadno adaptována pro jakékoli jiné prostředí, a posloužit tedy případně mnoha dalším studentům a pedagogům – při promyšlení vhodných lokací se stejnou či podobnou symbolickou platností lze zachovat (jen s drobnými úpravami) dokonce i obsah jednotlivých listů, stejné znění otázek či úkolů. Stačí v podstatě pouze vytvořit nové slepé mapy a hra může být velmi snadno „přenesena“ do jakéhokoli jiného města či obce, které disponují požadovanými prvky (kostel, nádraží, nákupní středisko apod.).

Během dosud realizovaných devíti ročníků si Dolování z Kafky získalo sympatie mnoha našich studentů. A já věřím tomu, že si v budoucnu může získat ještě mnoho nových...

Lukáš Bárta

Příklady pracovních listů a grafického zpracování soutěžních materiálů

Záznamový arch pro řešení úkolu

Název týmu:

Název stanoviště: **Inženýři**

... Pánové dávno odložili všechnu pýchu, což je samozřejmě při jejich velikém vědění, zato sluha ji, jak se zdá, posbíral. Jednu ruku za zády, druhou hladě pozlacené knoflíky vpředu či jemné sukno své livreje, kývně co chvíli napravo a nalevo, jako kdybychom ho byli pozdravili a on odpovídal, nebo jako kdyby předpokládal, že jsme ho zdravili, ale nemohl si to ze své výše ověřit. Ovšem že ho nezdravíme, avšak přece jen při pohledu na něj by se člověk mohl skoro domnívat, že kancelářský sluha na ředitelství dolů je něco ohromného. Samosebou se mu za zády smějeme, ale jelikož by ho ani hromová rána nepřiměla, aby se otočil, chováme ho přece jen ve vážnosti jako cosi nepochopitelného. Dnes už se moc práce neudělá; bylo to notně vyrušení; taková návštěva vezme člověku každé pomyšlení na práci. Člověka příliš láká dívat se za pány do tmy pokusné štol, kde všichni zmizeli. Také nám brzy končí směna; návrat těch pánů už neuvidíme.

1. Najděte stanoviště a vyslechněte zde rozhovor návštěvníků. Ve stejném duchu charakterizujte dalšího inženýra a inspirujte se při tom vizuální předlohou, kterou najdete na základě rady návštěvníků. Při psaní se zároveň pokuste o co nejmějšší napodobení Kafkovy stylu.
2. Nechte se s celým svým týmem vyfotografovat před jednou z obrazových předloh vašeho textu. Váš snímek by měl symbolicky odkazovat na osobnost či dílo Franze Kafky.



Záznamový arch pro řešení úkolu

Název týmu:

Název stanoviště: **Otec**

Milý tatínku,

jednou, bylo to nedávno, ses mě zeptal, proč tvrdím, že z Tebe mám strach. Nevěděl jsem, jako obyčejně, co Ti mám odpovědět, a to zčásti právě kvůli strachu, který z Tebe mám, a zčásti proto, že bych byl musel, abych tento strach odůvodnil, uvést příliš mnoho okolností a nemohl tedy v ústním projevu zachovat byť i jen jakous takous soudržnost. A jestliže se Ti teď pokouším odpovědět písemně, bude to tak jako tak jen velmi neúplné, protože i při psaní mě ve vztahu k Tobě obtěžují strach a jeho důsledky a protože sám rozsah tématu daleko přesahuje mou paměť a oné chápání.

Neříkám samozřejmě, že to, čím jsem se stal, je pouze výsledek Tvého působení na mne. To by bylo velice přehnané (a můj názor je dokonce skoro takhle přehnaný). Je velice dobře možné, že i kdybych vyrostl zcela mimo Tvůj vliv, přece by se ze mne nemohl stát člověk, jakého by sis přál. I tak by se ze mne pravděpodobně byl stal člověk neduživý, úzkostlivý, váhavý, neklidný, ani Robert Kafka, ani Karl Hermann, ale přece někdo úplně jiný, než ve skutečnosti jsem, a byli bychom spolu mohli výborně vycházet. Byl bych šťastný, kdybych Tě měl za přítele, za šéfa, za strýčka, za dědečka, dokonce (i když už s většími výhradami) i za tchána. Jen jako otec jsi byl pro mne příliš silný, tím spíš, že mí bratři zemřeli, když byli ještě malí, sestry přišly až o hodně později, musel jsem tedy první náraz snášet úplně sám, a k tomu se mi zdaleka nedostávalo sil...

Ve svém dopise chtěl Franz Kafka svému otci vysvětlit, že nebude nikdy schopen naplnit jeho očekávání, jeho představy o dobrém synovi. Nastínil mu, jak důležité je pro něj psaní. A samozřejmě – chtěl svému otci tento dopis poslat. Nic z toho nikdy neudělal. Napravte tyto věci jednu po druhé...



Záznamový arch pro řešení úkolu

Název týmu:

Název stanoviště: **Rozsudek**

"Desettisíkrát!" řekl Jiří, posmívaje se otci, ale slovo nabylo ještě v jeho ústech smrtelně vážného zvuku.

"Celá léta už číhám, kdy přijdeš s touto otázkou! Myslíš, že se starám o něco jiného? Myslíš, že čtu noviny? Podívej!" a hodil Jiřímu list novin, který se s ním nějak dostal do postele. Staré noviny, jejichž jméno už Jiří vůbec neznal.

"Jak dlouho jsi váhal, než jsi uzrál! Matka musila umřít, nedožila se toho radostného dne, přítel chřadne v tom svém Rusku, už před třemi lety byl žlutý k zahození, a já, vždyť vidíš, jak to se mnou je. Pro tohle máš přece oči!"

"Tak tys mě špehoval!" zvolal Jiří.

Otec útrpně řekl jako mimochodem: "Tos chtěl říci patrně dřív. Ted' už se to vůbec nehodí." A hlasitěji: "Ted' tedy víš, co existovalo ještě kromě tebe, doposud jsi věděl jen o sobě! Vždyť jsi byl vlastně nevinné dítě, nebo ještě lépe řečeno, byl jsi d'áblův člověk! - A proto věz:

1. Najděte stanoviště a vyslechněte zde rozhovor otce se synem. Zodpovězte otázky, které vám tito dva muži položí. Odpovědi zaznamenejte na tento arch pod úryvek textu.
2. Určete zdroj úryvku. Jak se jmenuje tato próza?



Záznamový arch pro řešení úkolu

Název týmu:

Název stanoviště: **Žena**



V roce 1919 ji zaujala povídkatehdy nepříliš známého spisovatele Franze Kafky *Der Heizer* (Topič) a napsala autorovi, zda smí povídku přeložit. Tím začala jejich vzájemná korespondence, která skončila až Kafkovou smrtí... Setkali se jen dvakrát, jednou na čtyři dny ve Vídni a později na den v pohraničním městě Gmünd. Próza *Topič* byla jejím prvním překladem Kafky do češtiny. Později přeložila do češtiny i *Proces*, *Rozjímání* a *Ortel*. Tento vztah byl pro ni silnou záležitostí, Kafka ji silně ovlivnil, během korespondence s ním si ujasnila své hodnoty a svou filozofii. Významně posunul před její kariéru překladatelky vpřed a ona pomohla objevit Franze Kafku českému čtenáři. ... Umírá v koncentračním táboře Ravensbrück v květnu roku 1944, kam byla deportována za svou protinacistickou činnost.



1. Najděte stanoviště a setkejte se zde s jednou z důležitých žen Kafkova života. Přistupte k ní a oslovte ji správným jménem. Dále se řiďte jejími pokyny.



Příklad slepé mapy s křížkem označujícím stanoviště.

