

Scénické zpracování hry Macbeth

Pavel Dvořák

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Pavel DVOŘÁK

Studijní program: B 8206 Výtvarná umění

Studijní obor: Multimedia a design – Prostorová tvorba

Téma práce: Scénické zpracování hry Macbeth

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část

Rešerše dané problematiky /historie, příklady současnost/

Popis, hodnocení stávajícího stavu

Fotodokumentace

Průvodní zpráva k návrhu, zdůvodnění návrhu, postup při návrhu,

jakým způsobem zhodnocujete daný prostor svým návrhem, materiálové řešení, inspirace a motivační obrázky

2. Praktická část

Koncepce řešení

Dispoziční a prostorový návrh

Konstrukční a materiálové řešení

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

**The Tragedy of Macbeth, William Shakespeare
Czech Theatre, Divadelní revue, Divadelní noviny**

Vedoucí bakalářské práce:

Ing. arch. Hana Maršíková
Ústav produktového designu

Datum zadání bakalářské práce:

1. prosince 2009

Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2010

Ve Zlíně dne 6. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Markéta Dvořáčková
vedoucí katedry

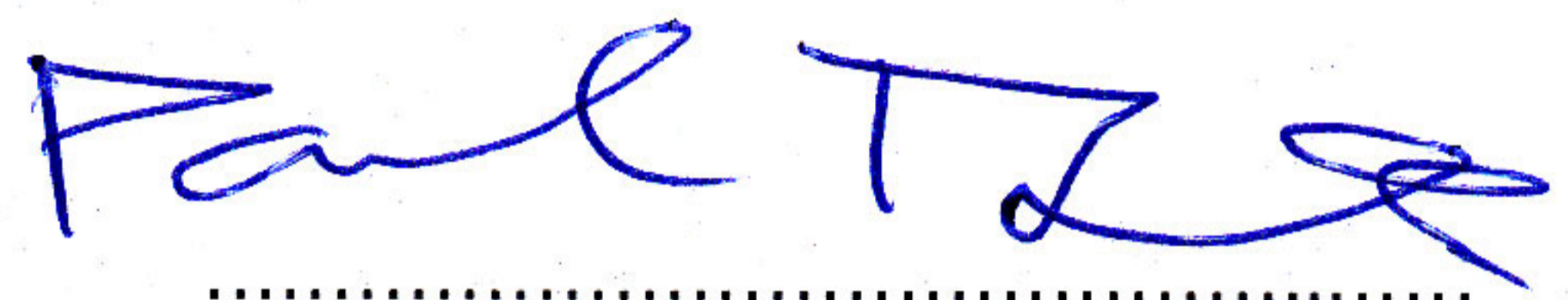
PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

25/03/2010



Jméno, příjmení, podpis

PAVEL DUORKA

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá scénickým řešením a návrhy kostýmů pro Shakespearovu hru „Macbeth“. Snaží se podat tento klasický příběh v perspektivě 21. století a s poznatky současných grafických postupů, metod a technologií vyjádřit vizuálně významy v této hře popisované.

Klíčová slova: Macbeth, Shakespeare, scénografie, kostýmy, divadlo

ABSTRACT

This bachelor's work is concerned about the stage design and costumes for Shakespeare's famous "Tragedy of Macbeth". Using present knowledge and techniques to draw out the meanings of the classical play visually into the scenography in perspective of 21. century.

Keywords: Macbeth, Shakespeare, scenography, costumes, theater

Děkuji UTB za veškerou péči a možnosti, kterým se mi během studia dostalo. Speciální dík patří prof. Quintu Fabrizianimu a ing.arch Haně Maršíkové za čas, ochotu, názory a konzultace mých prací.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HISTORIE	11
1.1 HISTORIE SCÉNOGRAFIE	11
1.2 WILLIAM SHAKESPEARE	13
1.3 HISTORIE HRY MACBETH	15
2 ANALÝZA HRY MACBETH A DIVADLA VASCELLO	17
2.1 ANALÝZA HRY „MACBETH“	17
2.2 STRUČNÝ OBSAH HRY „MACBETH“	18
2.3 DIVADLO VASCELLO	21
3 ŘEŠENÍ A INSPIRACE	27
3.1 ŘEŠENÍ A INSPIRACE	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	30
4 KONCEPT A ŘEŠENÍ	31
4.1 KONCEPT SCÉNY	31
4.2 SCÉNÁŘ HLAVNÍCH SCÉN	33
4.2.1 Úvodní scéna s čarodějnicemi	36
4.2.2 Scéna, kdy Lady Macbeth čte Macbethův dopis	37
4.2.3 Král přijíždí na Macbethův hrad	37
4.2.4 Vražda krále Duncana	38
4.2.5 Hostina s duchem	38
4.2.6 Birnamský les pochoduje na Dunsinan	39
4.3 NÁVRHY KOSTÝMŮ	39
5 KONSTRUKČNÍ A MATERIÁLOVÉ ŘEŠENÍ	49
5.1 SCÉNA	49
5.2 OSVĚTLENÍ	50
5.3 SPECIÁLNÍ EFEKTY	53
5.4 KOSTÝMY	53
5.5 HUDEBNÍ DOPROVOD	53
ZÁVĚR	55
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	56
SEZNAM OBRÁZKŮ	57

ÚVOD

Tématem mé bakalářské práce je scénické řešení jedné z neznámějších tragédií od Williama Shakespeara. Vybral jsem si scénografii proto, že jsem zimní semestr díky programu Erasmus strávil na Akademii výtvarných umění v Římě, kde jsem studoval právě obor „Scénografie“ u profesora Fabrizianiho. Hru „Macbeth“ jsem zvolil proto, že se jedná o klasické dílo a také proto, že jsem měl možnost, ji v Římě shlédnout.

V samotném návrhu jde o to podívat se na slavnou hru zcela nově a současně, ovšem s velkým respektem k historii, divadlu a samotnému autorovi. Čím více jsem do hry zabředával a čím více jsem o ní věděl, tím více významů a geniality jsem v ní nacházel. Na každé stránce se postupně objevovaly nové a nové významy a hlubší smysly. Díky mezinárodnímu stipendiu jsem měl možnost porovnávat anglickou, italskou a českou verzi a dokonce i několik různých překladů, kde je jasně vidět, že i mnohé věty se v různých dobách různě překládají.

Můj návrh je situován do římského divadla Vascello, kde se realizují studenti profesora Fabrizianiho. Divadlo je svými rozměry atypické, ovšem můj návrh počítá i s přenesením do jiného divadla. Základem pro řešení, které jsem navrhl je věta, kterou Macbeth pronese blízko před svou smrtí. Věta zní „La vita è solo un'ombra che cammina...“ což v češtině znamená „Život je pouhý stín, který kráčí“. Význam této věty v kontextu hry a jejímu výtvarnému zpracování mne přišel zcela výstižný. Proto jsem si pohrával již od začátku s myšlenkou stínu a stínohry jakožto hlavního nosného prvku mého návrhu. Ostatní se postupně nabalovalo kolem této základní nosné myšlenky. Kostýmy k této hře jsem měl možnost konzultovat s profesorkou Paolou Lo Sciuto z římské akademie

Scénografie pro hru „Macbeth“ je specifická především proto, že se velmi často mění. V pěti aktech se scéna změní 28 krát. Bylo tedy potřeba již od začátku brát v potaz velmi časté a různorodé prostředí, ve kterém se hra odehrává.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE

1.1 Historie scénografie

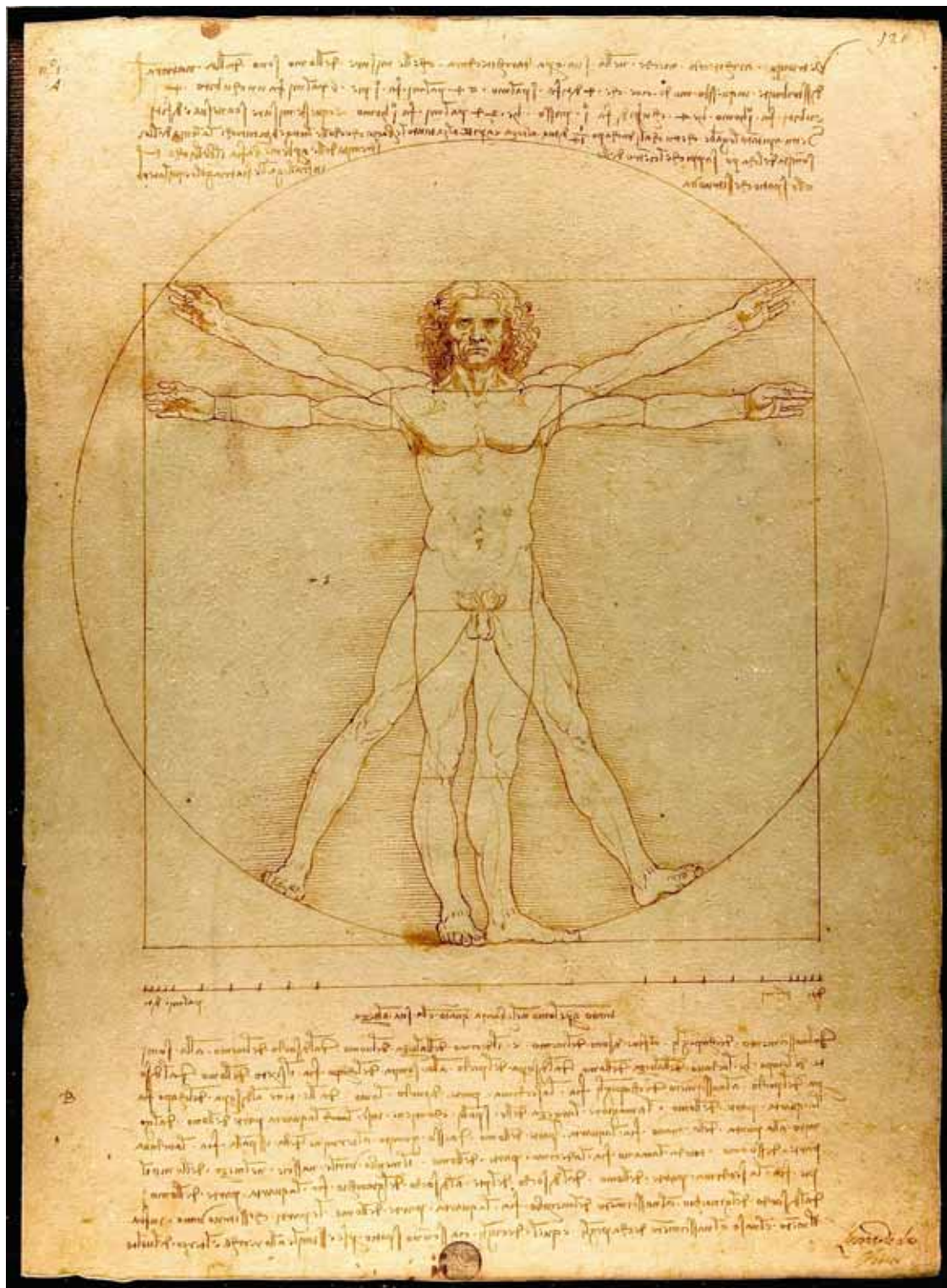
Scénografií rozumíme výtvarnou stránku dramatu. Tato samotná výtvarná stránka funguje společně s dramatickou akcí. Samostatně, bez divadelní akce nemá význam a tudíž nelze ji od akce – pohybový a verbální projev člověka – odtrhnout.

Počátky scénického projevu člověka sahají ke kmenovým rituálům. Až v dobách Aristotela se domnívali, že paprsky vyzařují objekty směrem k lidskému oku a vytvářejí obraz v mysli člověka. Není tedy vidoucí oko, ale mysl. Z dob Antiky se nám dochovalo především dílo Marka Vitruvia Pollia, jedná se o „Deset knih o architektuře“ kde v prvním století před naším letopočtem navrhl, jak vytvořit scénografii antického divadla. Další významnou osobou byl arabský vědec Ibn Al-Haythama Alhazen, který v knize „O optice“, která vznikla kolem roku 1011, říká, že paprsky světla se odráží od předmětů a v kuželovitém tvaru dopadají a sbíhají se do oka. Tedy základy centrální perspektivy.

Křesťanská kultura přesouvá divadlo z amfiteátrů na náměstí a staví montovatelná jeviště. K textům liturgickým se postupně připojovaly texty lidové. Úloha divadla zastává mocensky- kulturně-civilizační význam. Divadlo se dále dělí na lidové a dvorské a vzájemně se ovlivňují. Vzniká takzvaná kukátková perspektiva. V období renesance vzniká klasická jevištní technika s rozkreslením zadní perspektivy. Divadlo zažívá velký rozmach. Jedním z hlavních ikon se stává právě Shakespeare, který vlastní oválné, dřevěné divadlo Globe v Londýně. Kulisy se mění během představení. Divadlo Globe má hlediště nejen v přízemí ale i balkon. Herci tedy hráli do více stran. V době od 16. do poloviny 18. století se ustalují scénické formy ilustrace. Scénografie vlastně znamená dekorace hry. V dnešním slova smyslu se jedná vlastně o výpravu. Divadlo se začíná významně spojovat s hudbou.

Během 19. století již patří divadlo k hlavním nositelům kultury a kulturního dění. Staví se velká klasická divadla, která umožňují stavění kulisy a jejich rychlou výměnu během představení. Architekt Semper společně se slavným vídeňským skladatelem Wagnerem řeší ideální vnitřní prostor divadla. S příchodem fotografie a filmu přestává být ve scénografie kladen velký důraz na realistické zpracování jeviště. Německý režisér Max Reinhardt přichází s točnou. S příchodem moderních uměleckých směrů se mění i divadlo jako takové. Ve dvacátých letech 20. stol. vzniká soupeření mezi Národním divadlem a Vinohradským divadlem v Praze. Kde Zlatá kaplička se drží klasické divadelní scénické

linie, zatímco Vinohradské divadlo má možnost experimentovat především díky Karlu a Josefu Čapkovi. Na závěr bych zmínil architekta Františka Trösterera, který po válce založil katedru scénografie na pražském AMU.



Obr. 1. Marcus Vitruvius Pollio, Skica od Leonarda da Vinci

1.2 William Shakespeare

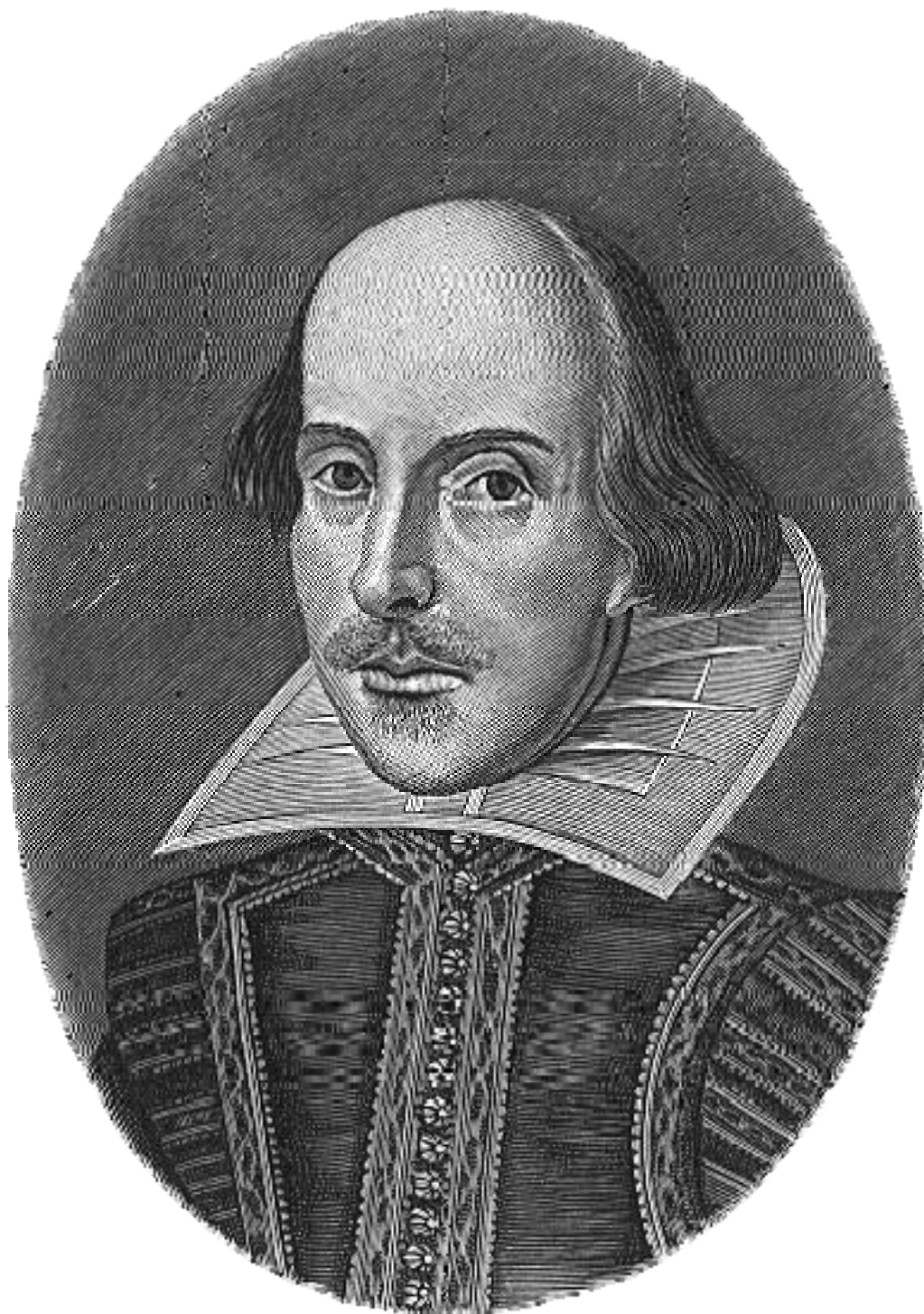
William Shakespeare se narodil ve Stratfordu nad Avonou 1564 do bohaté rodiny. Ovšem jako jediný ze tří dětí se dožil staršího věku. Měl 3 děti se svou manželkou, Anne Hathawayovou, kterou si vzal jako 18 letý, na poslední chvíli, jelikož byla již těhotná. Ovšem jediný syn zemřel ještě jako dítě. Obě dcery se vdaly, bohužel však jejich děti žádné potomky neměly.

Již za svého života se stal mezinárodně uznávaný a zámožný spisovatel a básník. Říká se, že byl znám i v Čechách. K oficiálnímu prvnímu překladu však došlo až roku 1786 zásluhou Karla Ignáce Tháma. Po přestěhování do Londýna se stává spolujednatel z jedné desetiny dřevěného kulatého divadla „Globe“. Pro které nejenom píše, ale ve kterém samozřejmě také účinkuje. Divadelní skupina se jmenovala Služebníci lorda komořího (Lord Chamberlain's Men), později po smrti královny Alžběty I. se společnost přejmenovala na Královskou společnost (King's Men), jelikož od krále Jakuba I. dostala královské privilegium.

Jeho tvorba se dělí především na tři období. Do roku 1600 se jedná především o mladistvé komedie, a nebo historická dramata, která v tehdejší době měla komerční uplatnění a popularitu. Do roku 1608 tedy již ve zralém věku je zklamán s vývojem společnosti a píše především tragédie a u jeho tvorby převládá pesimismus. Na sklonku života se z Londýna vrací se svou rodinou do Stratfordu nad Avonou, kde si koupil jeden z největších domů a tam také roku 1616 umírá. V poslední etapě se vyrovnává s nástrahy života a věnuje se především romancím, tedy díla, která obsahují jak tragickou tak komediální zápletku, dále píše sonety. Klasický formát Shakespeareovských her je 5. řádkový nerýmovaný verš.

Je známo, že za svého života byl veřejně kritizován především konkurenty s vyšším vzděláním, jelikož sám vystudoval pouze gymnázium. Čím je autor ovšem zcela současný, je přístup k samotné tvorbě. V mnoha případech, kupříkladu téma Romea a Julie, tedy dva rody z Verony, Montekové a Kapuleti bylo tehdy běžné téma. Jedná se vlastně o velmi zdařilé remixy soudobých klasicky známých témat. Ovšem právě Shakespeare je dovedl dotáhnout k dokonalosti, světovému uznání a protáhnout je skrze čas až k nám.

Z jeho života se dochovalo 39 her, 154 sonetů, dvě dlouhé epické básně a několik dalších děl. Žádná hra, kterou údajně napsal po roce 1613, mu však odborníky není připisována.



Obr. 2. William Shakespeare 1564 – 1616

1.3 Historie hry Macbeth

Odhadem se předpokládá, že tragédie „Macbeth“ byla Shakespearem napsána mezi léty 1603 až 1607, tedy v době kdy na britský trůn nastoupil král Jakub I, který již známého Shakespeare měl v oblibě a velmi ho podporoval. První skutečná dochovaná zmínka o hře je z roku 1611 kdy si Simon Forman zapsal, že hru v divadle „Globe“ viděl. Oficiálně hra „Tragedy of Macbeth“ vychází ve sborníku Shakespearových prací roku 1623.

Hra je fikce, i když postavena na reálných základech. Současní historici se ovšem domnívají, že tehdejší znalost nebyla zdaleka tak přesná. Skotský král Macbeth I. Skutečně kolem roku 1000 naše letopočtu ve Skotsku vládl. Ovšem ze současných poznatků se o něm dá s jistotou říci, že byl král „dobrý“. Ovšem tehdejší doba si postavu „špatného“ krále trochu přikreslila. Dá se skoro předpokládat, že hra byla psána anglickému králi na zakázku, tak aby v publiku byl anglický trůn vykreslen v dobrém. Sám král anglický a skotský Jakub I, odvozoval svůj nárok na skotský trůn právě od skutečného Banqua a jeho syna Fleance, který před Macbethem prchl do Walesu a měl syna s walšskou princeznou, jehož přímým potomkem Jakub I. byl. Dokonce i čarodějnice mají opodstatnění právě v politice Jakuba I. Stuartovce. On sám ještě před nástupem na trůn roku 1603 napsal knihu Démonologie, ve které obhájí politické i náboženské důvody pro hon na čarodějnice.

Tragédie „Macbeth“ má ovšem několik zvláštností oproti ostatním. Jedná se o nejkratší tragédii vůbec. Ve srovnání s Hamletem je tragédie skoro poloviční. Z toho se předpokládá, že se jedná o velmi ostře sestříhanou původní mnohem delší verzi. Proto je u této tragedii významově velmi hustý text.

Druhou zvláštností je takzvané „Čarodějnictví“ od dob prvního uvedení hry se traduje, že v zákulisí nesmí být slovo „Macbeth“ vysloveno, jinak to přinese divadlu smůlu. Hře „Macbeth“ se tedy normálně říká „Skotská hra“ ani během představení se slovo „Macbeth“ nesmí vyslovit. Není známo, jestli skutečné tragické události, které se během mnohých představení udály, nebyly pouze reklamním trikem.

Historikové se také domnívají, že původní kostýmy Macbetha byly samotným Shakespearem navrhnuty tak aby herci nepadli, tedy aby byly příliš velké – vyjadřující velké ambice a nakonec naopak malé aby vyjádřili špatný konec.

Samotná hra patří do klasiky, byla a je hrána pravidelně od svého vzniku. Na motivy této hry vzniká roku 1847 opera Giuseppe Verdiho. Stává se také předlohou slavných

filmů. K nejznámějším patří ještě černobílý film od Orsona Wellesse z roku 1948, nebo zpracování Romana Polanského z roku 1971.



Obr. 3. Plakát z americké produkce Macbetha z roku 1884

2 ANALÝZA HRY MACBETH A DIVADLA VASCELLO

V této části se budu podrobněji věnovat samotné hře a římskému divadlu Vascello, kam jsem svoji scénografii umístil.

2.1 Analýza hry „Macbeth“

Základní otázkou, kterou si na začátku musíme položit je „O čem vlastně samotná hra je“? Nejedná se totiž významově o klasickou tragédii ale o velmi spleťtý děj ovlivněný mnoho na sebe navazujícími faktory a postav, které jsou ovšem pro hlavní dvě postavy, tedy Macbetha a Lady Macbeth tragické.

Klasický výklad hry říká, že Macbeth je sám zkažený a špatný člověk a toto je bráno jako důvod celé tragédie. Ovšem po bližším seznámení se s hrou, jde dojít k závěru, že to tak není. Dá se dokonce uvažovat o úplném opaku a tedy že Macbeth je vlastně postavou kladnou, která se pouze díky intrikám svého okolí a situacím do kterých se dostává, stává ne svou vinou špatným.

Dokonce bych řekl, že se jedná o rozvahu nad tím, co je to vlastně osud sám a jak s ním – postavy, potažmo lidé samotní zacházejí. Osobně bych hru srovnal s klasickou řeckou tragédií o králi Oidipovi, jelikož je to hra, ve které se také postavy ocitají v hraničních situacích, jen díky nevyhnutelnosti osudu. Kdo za osudem stojí je však různorodé. V Oidipovi za celým příběhem stojí počáteční věštba, v Macbethovi zase sudba starých čarodějnic. A od těchto úvodních situací se dále vše odvíjí, skoro by se dalo říci lidsky, pochopitelně a skoro samo od sebe. Každá postava přidává dle svých možností a lidských vlastností. Jediné co se tady s určitostí dá o postavě Macbeth říci je, že je velmi schopný válečník a úspěšný vojevůdce.

Překladatel hry Martin Hilský píše v poznámkách: *„Macbeth, nejkratší a nesevřenější Shakespearova tragédie, je hrou o čas. Duncanův čas je časem cyklickým, časem dne a noci, jara a zimy, života a umírání, přirozeným, harmonickým, věčně se opakujícím časem Přírody, člověka i vesmíru. Macbeth se vzepře tomuto řádu a s odvahou vpravdě satanskou vyzve čas na souboj. Prohraje*

Jeho závěrečný monolog je plný metafor času a prolínání se v něm

Zítřka a zítra, zítra, pořád zítra

krok za krokem se ze dne na den sune

až do poslední slabiky všech příběhů

a naše včerejšky nám bláznům svítí

Na cestu k smrti.

Časovost Macbetha nespočívá jen v tom, že „čas“ je klíčovým slovem celé hry a že metafo-ry času ji od začátku do konce prostupují. Časovost Macbetha není jen v tom co jazyk říká, ale také, vlastně především, v energii a rytmu řeči, v sevřenosti jazyka mnohdy hraničící se strohostí, v kondenzaci významů, která se dotýká hranice možného.“ (1)

Hra je plná narážek na čas a jeho významy pro lidi tak jako pro lidstvo, počáteční scéna pokračuje významově v závěrečné scéně, jde tedy časově a příběh cyklický. Tím se právě odlišuje od Hamleta. Hamlet je tragédie retrospektivní, dívá se do minulosti, zatímco Macbeth je hrou budoucnosti a dívá se dopředu.

Hra má v 5. aktech 27 samostatných scén. A to jak scény interiérové, tak mnohé scény venkovní exteriérové. Scény na sebe rychle navazují a mění se. Z každého aktu je možné vytáhnou zásadní scénu. 1. úvodní scéna s čarodějnicemi. 2. vražda skotského krále Duncana. 3. Večeře s Dankenovým duchem. 4. ...

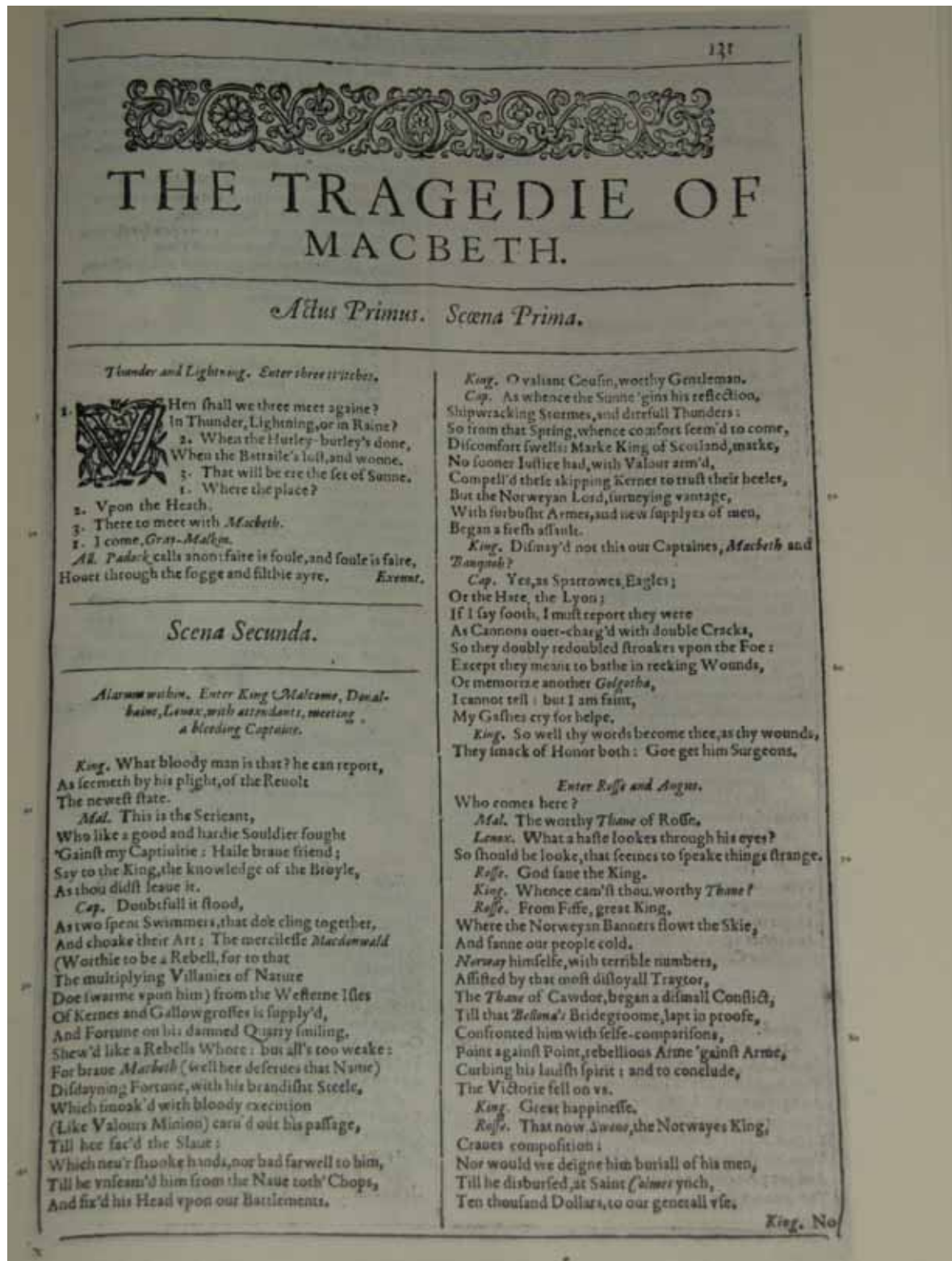
Díky mimojevištním efektům jde předpokládat, že hra byla plánována do vnitřního divadla, ne pro otevřené divadlo Globe, které později shořelo.

2.2 Stručný obsah hry „Macbeth“

Na začátku předpoví tři čarodějnice Macbethovi budoucnost. Sdělím, že je baronem z Glamisu, že se stane baronem z Camoru a pak skotským králem. První dvě věštby jsou pravdivé a tak Macbeth propadá nutkání vyplnit svůj osud. Ovšem současný skotský král Duncan je jeho bratranec a král dobrý. Macbeth tedy od vraždy krále ustupuje, ovšem jeho manželka Lady Macbeth je zaslepena možností moci nad královstvím a Macbetha znovu přesvědčí ke královraždě. Macbeth ovšem hned po vraždě činu lituje a je mu jasné, že čím nezůstane bez trestu. Ovšem podezírán z vraždy není a stává se tak skotským králem, jak mu předpověděli čarodějnice. Oba synové krále Duncana prchají díky strachu o svůj život a jsou tak podezřelí z otcovraždy. Macbeth se ze strachu znovu vydává za čarodějnicemi aby mu předpověděli, co bude dál. Druhá věštba čarodějnic je záhadou. Předpovědí mu, že prohraje pouze až „steče Brinanský les“ a on jakožto vynikající bojovník zemře pouze ru-

kou muže nenarozeného s ženy. Macbeth se tedy vrací již zcela ve spárech čarodějnic. Věří, že není možné aby Brinanský les stekl a aby vůbec existoval muž nenarozený z ženy. Macbeth tak vládne velmi tvrdou rukou a je zžírán výčitkami, bláznovstvím a pronásledován duchem přítele Banqua, kterého nechá zavraždit, jelikož mu čarodějnice předpověděli, že jeho potomci, budou vládnout. Banquův syn však z léčky uniká. A skutečně se pak stává vladařem. Lady Macbeth nenese svou vinu a spáchá sebevraždu.

Mezitím však uprchnuvší syn krále Duncena Malcolm a jeho bratr Donalbion chystají v Anglii útok. Pomáhá jim v tom bývalý Macbethův spolubojovník Macduff, kterému Macbeth nechává vyvraždit rodinu. Útok provedou vojáci, kteří se kvůli maskování schovávají za pokácené stromy Brinanského lesa. Vzniká tak dojem tekoucího lesa. Macbeth se na poslední chvíli dozvídá, že jeho protivník Macduff byl zrozen císařským řezem. Nenarodil se tedy z ženy, tak jako ostatní. Macbeth tedy prohrává svůj boj a je zavražděn.



Obr. 4. Originál prvního vydání ve sborníku z roku 1623

(1) citace Martin Hliský, *Macbeth*, vydalo nakladatelství Atlantis Brno (2008)

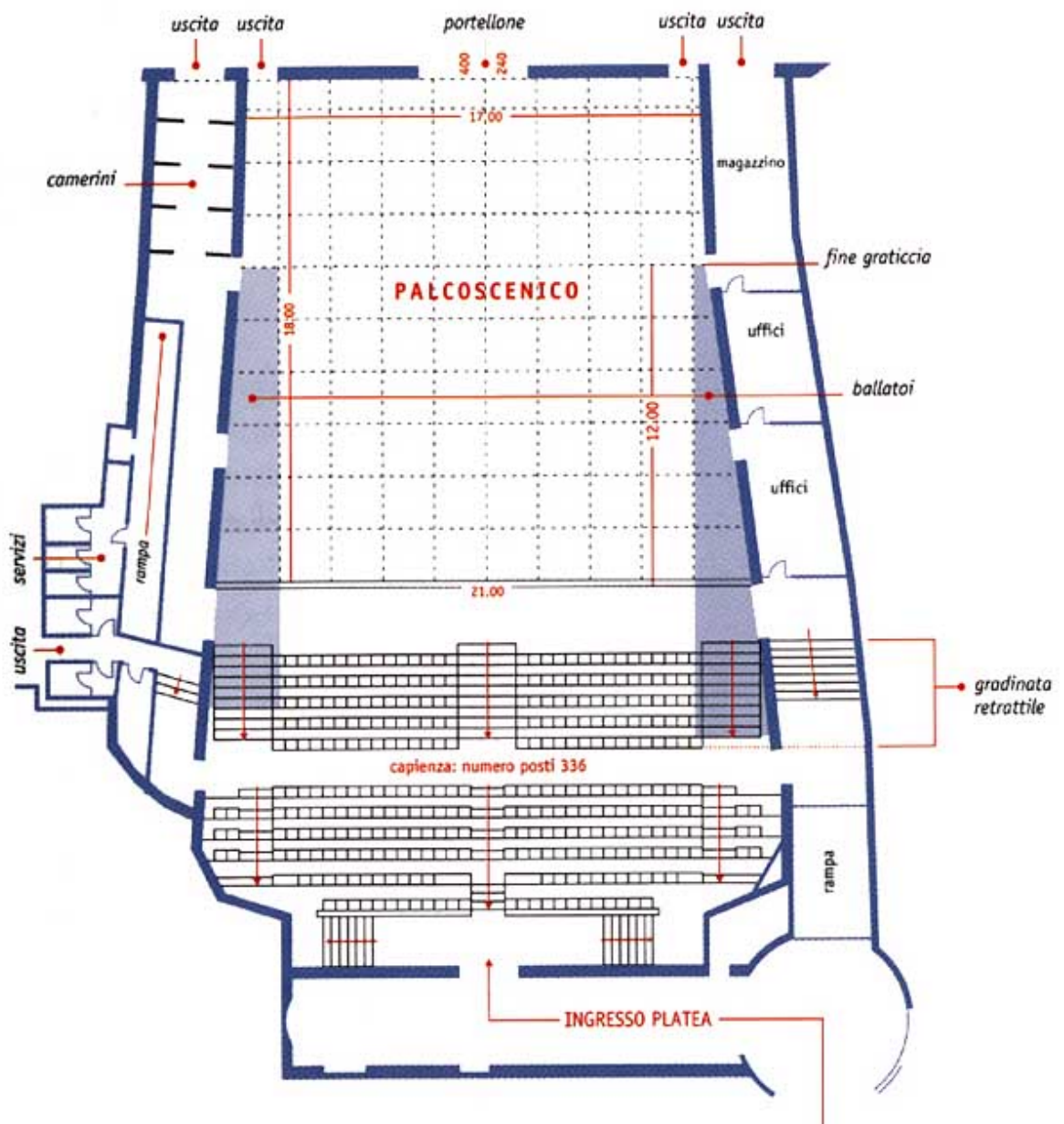
2.3 Divadlo Vascello

Divadlo Vascello je římské experimentální divadlo, které mimo každodenní komerční představení nabízí prostor pro realizaci studentů profesora Farbrizianiho z Akademie výtvarných umění.

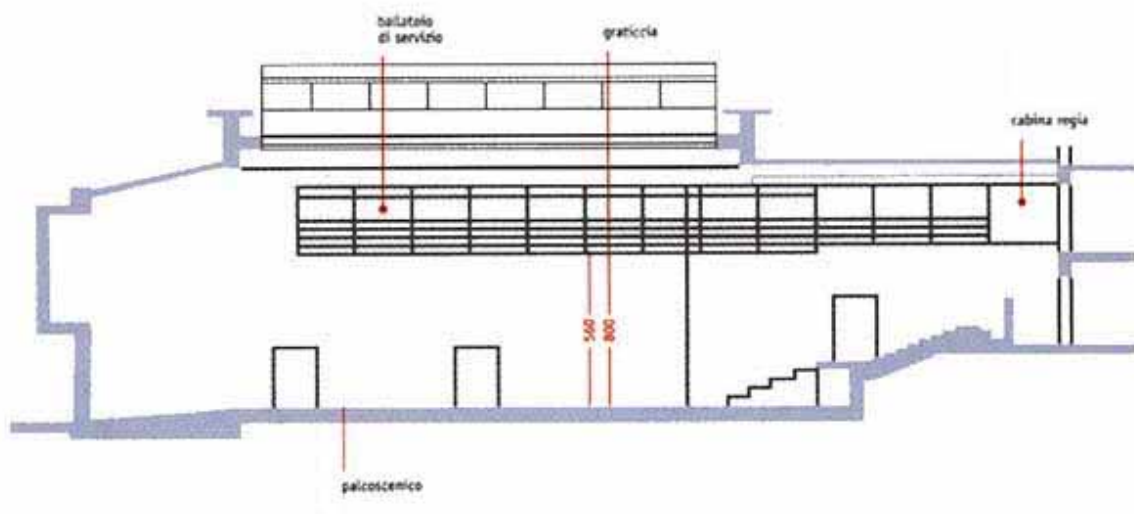
Rozměrově i dramaturgií se jedná o divadlo specifické a odlišující se od klasických divadelních scén. V divadlu je brán velký zřetel na možnosti hlediště a jeviště a kontakt diváka s herci. Divadlo je vlastně na šířku, tedy dnešními slovy širokoúhlé. První polovina stupňovitého hlediště je demontovatelná a sklopná. Divadelní zázemí a prostor pro pódium je skoro dvakrát tak velký a hluboký než prostor pro diváky. Do jeviště je zezadu možný vstup přímo z nádvoří, tedy rovnou z venku. Jeviště je v úrovni s venkovním terénem.

Divadlo má vstupní kavárnu s pokladnou a šatnou a kulaté foyer. Balkon není přístupný veřejnosti a využívá se pouze pro potřeby a efekty představení.

Jeviště je 21 metrů široké, 18 metrů hluboko a 5 metrů vysoké.



Obr. 5. Půdorys divadla Vascello



Obr. 6. Řez divadlem Vascello



Obr. 7. Prof. Fabrizio během přednášky



Obr. 8. Pohled na širokoúhlé jeviště



Obr. 9. Pohled do hlediště



Obr. 10. Pohled na hlediště



Obr. 11. Pohled do foyeru



Obr. 12. Pohled do jevištní techniky



Obr. 13. Pohled na zadní vstup na jeviště

3 ŘEŠENÍ A INSPIRACE

3.1 Řešení a inspirace

Na začátku mi šlo o vlastní současný pohled na tento příběh a užití mých zkušeností s grafickým a prostorovým designem. Ovšem s velkým respektem k dané hře, její historii, jejímu autorovi. Velkou pozornost jsem také věnoval kostýmům.

Na začátku mé práce byla ona věta, která dle mého nejlépe vystihovala tento příběh a to je Macethova věta „Život je pouhý stín, který kráčí“. Zvolil jsem tedy tuto větu jako ústřední téma mého návrhu. Chtěl jsem tedy vytvořit odpovídající atmosféru a snažil se přijít s co nejjednodušším a nejminimalističtějším konceptem. Volil jsem tedy stín, jakožto základní prvek celé scénografie pro tuto tragédii. Nejenže stínu, který nás neustále pronásleduje, můžeme rozumět jakožto trestu, který Macbetha za jeho činy stihl, ale také stín má v divadelních podmínkách velmi přesné a detailní zobrazení a současně vytváří atmosféru.

Další úvahou bylo, jak co nejlépe stín využít a zobrazit. Přišel jsem tedy s bílým plátnem, jakožto projekční plochou pro stínohru herců a předmětů. Bral jsem diváka, jako by objektiv fotografa, který se dívá na svůj model. Což v podmínkách širokoúhlého divadla Vasello zcela vybízelo. Proměnil jsem tak vlastně jeviště v ateliér fotografa, který si hraje s ideálním světlem pro své modely. A diváci se v mém představení mění ve fotografy, kteří celý příběh fotografují. Tak jsem se dobral až k „času“ jakožto základnímu faktoru nejen „Macbetha“ ale jakékoli lidské události.

Vytvořil jsem tedy fiktivní „den“ tedy čas od začátku představení do jeho konce. Poetický den „Macbetha“ od jeho vzestupu do jeho konce. Postupně jsem si vybavoval, jak stín může být využit pro každou scénu a jeho nekompromisní detail může vykreslovat jakýkoli předmět a detail. Hlavní osvětlení scény bude tedy putovat od rána – východu v pravém dolním rohu, pomalu přes střed nad hlavami herců uprostřed až po západ na levé straně jeviště dole. Vznikne tak vizuální efekt stínohry všeho na jeviště a logicky a smysluplně vyjádří divákovi vznik a zánik této hry. Divák světlo a stíny chápe jasně jakožto každodenní sluneční den. Východ bude mírně do oranžova, střed dne jasně bílý a západ do červánků.

Natažené bílé plátno bude začínat na předním kraji hlediště, tak aby umožňovalo chůzi, za herci se bez porušení bude zvedat k horní hraně jeviště. Bude tedy zavěšeno na

nosníku s nastavitelnou výškou. Stejně tak jako u fotografa funguje zadní bílé pozadí. Okraje, tedy místa viditelná okem diváka zůstanou opravdová, stejně tak jako u fotografa a realistická. Bude tedy možné vidět trochu do zákulisí a techniky. Což si myslím, přidá hře na opravdovosti a upřímnosti přiznáním skutečného prostředí divadla.

Velkou součástí této tragédie jsou přírodní jevy, dokreslující atmosféru. Rozhodl jsem se proto využít možnosti divadla a minimalistickou scénu obohatit o realistické efekty přírody. Ve venkovních scénách by měl foukat vítr, tak jak se na skotských výšinách a hradech zvykem. Déšť by měl neúprosně promáčet každého herce a vůně svěžího větru by měla upoutat každého diváka. Což díky přímému kontaktu jeviště s venkovním prostorem je uskutečnitelné.

Nyní, když jsem měl již v představách hlavní grafické znaky hry, jsem začal řešit, jak diváka neošidit a jasně poukázat na chybějící dekorace. Divák je přece jen zvyklý v divadle si užívat nejen hry a herců, ale také grafického designu kulis. Řešil jsem tedy jak současným grafickými postupy vyjádřit příběhovou linku schovanou v pozadí. Věděl jsem, že za celým příběhem se schovávají tři čarodějnice, které uvádí na začátku celou hru a všechny hrůzu této hry vlastně svou věštbou a spiklenectvím zavíní. Přišlo mi tedy graficky vhodné každé této čarodějnici přiřadit graficky jednu linku, jako by táhlo, loutkářskou osu, za kterou ony tahají.

Vzniká tak v mých představách tři linkový začátek. Mimo to velmi rád užívám linky, jakožto grafického prvky v grafickém designu mimo školu. Kombinace velkých tmavých prostorů, tedy projekci stínů a zároveň linky mi připadal esteticky vhodný. Začal jsem tedy přemýšlet, jak využít tři linky pro srozumitelné vyjádření děje a prostoru. Uvědomil jsem si, jak divák vnímá prostor a jak může linku chápat na základě svých každodenních zkušeností. Přišel jsem tedy s vykreslením prostoru pomocí třech linek. Logicky tak venkovní prostory připomínají zaoblené křivky neboli vrstevnice. Vnitřní prostory jsou zase naopak s ostrými hranami. Uvědomil jsem si, jak tři linky stačí na vykreslení vlastně jakéhokoli prostoru. Logicky pak vyplývá, že jednotlivé změny prostorů budou ony tři linky reflektovat animovaným přechodem. Ony, tři linky se tak stali nosným prvkem celého konceptu a vizuálně nejen vyjadřují příběh a jeho zákulisí, ale zároveň odkazují na prostor, ve kterém se děj odehrává, a také velmi dobře umisťují stíny postav.

K barevně tedy velmi jednoduchému, černobílému, modernímu konceptu velmi dobře sedí klasické, historické a barevné kostýmy. Ovšem i v kostýmech jsem chtěl divá-

kovi říci, že se nacházíme ve 21. století a ne dříve. Vzal jsem tedy klasické soudobé kostýmy a jejich centrální středovou osu v předu jsem posunul na levý kraj. Zapínací linka je tedy na levém kraji ne uprostřed. Ostatní detaily kostýmů jsem nechal původní. Pouze detaily, jako knoflíky, výšivky a ornamenty jsem vykreslil inspirované větami jednotlivých postav. Vzniká tak remix soudobé módy a dnešních možností. Asymetrické odívání patří k velmi sexy vypadajícím současně přicházejícím trendům.

Rozhodl jsem se tedy na závěr nepoužít žádné dekorace, tedy žádné předměty na jeviště mimo stínohru postav a předmětů, které

é sami postavy nosí s sebou. Speciálně jsem domýšlel vlajky a zástavy, které k době a hře neodmyslitelně patří. Uvědomil jsem si jak tyto předměty zároveň s reálným vanoucím větrem vytváří po grafické stránce skvělé stínové efekty.

Hrál jsem si tedy na závěr s malými detaily, které by celé hře a divákovi dodaly pocit opravdovosti. Do každé základní scény jsem pak vložil detail, který by dodal chybějící realismus a dodal na atmosféře. Jako příklad uvádím závěr 5. scény 1. aktu, kdy Lady Macbeth našeptává svému manželovi hrůzný čin a přirovnává ho k plazícímu se hadovi. Na scéně by se tak v tomto rozhodujícím okamžiku mohl objevit skutečný živý plazící se had.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 KONCEPT A ŘEŠENÍ

4.1 Koncept scény

Základem mého návrhu je scéna s nataženým bílým plátnem od kraje jeviště, které se bez přerušení zvedá na konci až ke stropu. Vzniká tak projekční plátno pro stíny herců a předmětů na jevišti. Pro upřesnění se vlastně jedná jakoby o přenesení klasického fotografického ateliéru do prostředí divadla. Vzniká tak bez horizontální scéna, která je vnesena do středu jeviště a má 12 metrů na šířku na 8 metrů hloubky a 5 metrů do výšky. Z obou stran mimo toto bílé plátno jsou 2 metry prostoru, který reálně odpovídá zákulisí divadla, které je tak skutečně přiznáno. Dokonce možná ještě trochu dokresleno. Je tedy možné vidět zpravidla vše, co v zákulisí má být. Jako například stojany světel, skutečná podlaha a zdi s lany a hasicími přístroji. Skutečná podlaha divadla a většina zákulisí jsou černá. Plátno tak vyniká. Během představení, je možné sledovat herce chvíli před vstupem na jeviště. Vzhledem k tomu, že divadlo Vascello nemá vyvýšené jeviště, tak scéna s plátnem začíná dva metry od kraje.

Důležitým faktorem scénického návrhu jsou stíny, tedy světla tak, aby vznikl pocit postupného přechodu jakoby denního světla. Jsou postupně rozsvěcována a zhasínána silná světla od pravého dolního rohu směrem nahoru do středu jeviště až zase zpět dolů do levého dolního rohu, tedy západu slunce a závěrečné stěny. Tuto hru denního světla divák velmi brzy rozpozná. Efekt vzniká díky 21. směrovým slídilům PC 1000 qps Spotlight o výkonu 1KW. Tyto svítidla jsou přichycena na nosník, kterému se odborně říká „Americana“ kousek od sebe a během představení se plynule zhasínají a rozsvěcejí tak aby vznikl dojem přecházejícího světla.

Na zadní zavěšenou stranu plátna se zezadu promítají projektorem tři černé, animované linky, který vytvářejí dojem vnitřního a venkovního prostoru pomocí zalomení křivek. Venkovní prostory tak dávají dojem zaoblených vrstevnic, vnitřní prostory tak linky vykreslují jako ostře zalomené rovné linky, které vykreslují perspektivu vnitřního prostoru. Přechody mezi scénami, tedy prostory je jednotnou rychlostí provedená animace, tak aby změna probíhala vždy s co nejkratší možnou vzdáleností. Vznikají tak před zraky diváků nové prostory. Díky znalosti prostoru se tak běžný divák bude lehce orientovat a snadno intuitivně pochopí význam linek.

Perspektiva vnitřních prostorů je konstruována formou ideální divadelní perspektivy. Tedy, že úběžníky se schází ve výši horizontu na ose se středem dva a půl krát šířky jeviště. Jelikož prostory vytvořené třemi linkami jsou v dnešní době zcela neomezené a jejich animace je v prostředí počítačů běžná záležitost je možné docílení ideálních vyjádření prostoru pomocí 3D programů. Výjimkou v zobrazování linek a jejich animací bude přítomnost krále na scéně. V okamžiku, kdy se na scéně objeví král, tedy nejmocnější postava, bude jeho kroky následovat osa perspektivy. Vznikne tak dojem, že právě král je králem i prostoru a bude takto vznikat efekt, že panovník je neustále ve středu zobrazovaného prostoru, i když v dané scéně nebude hlavní postavou děje. V okamžiku královraždy pak toto zobrazování plynulé perspektivy jakoby přeskočí na vraha, tedy Macbetha a od tohoto okamžiku ho bude následovat, jako nezvratitelný osud. Perspektivní animace se neprojeví v maximálních krajích scény, vždy tak aby maximum stále srozumitelně vyjadřovalo daný prostor.

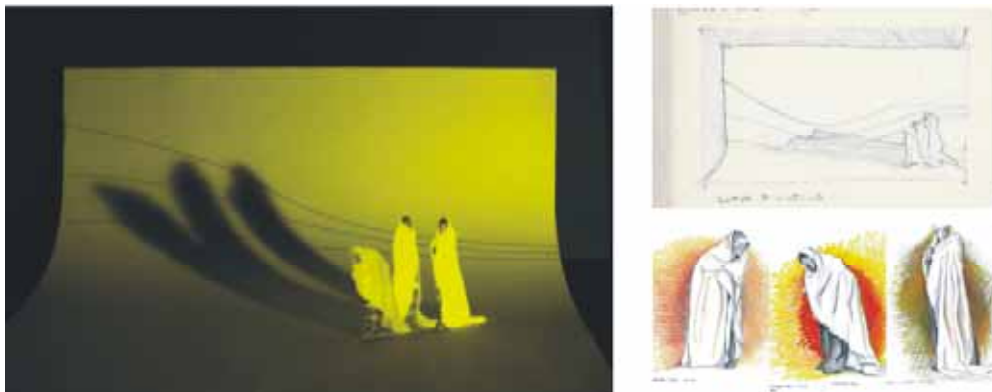
Mimo toto minimalistické řešení budou scénu dokreslovat zcela realistické detaily. Tedy v okamžiku, kdy mluví o hadu, se na jevišti přeplazí skutečný had. V okamžiku, kdy houká sýček, přelétne cvičený pták scénu. Mimo to budou venkovní prostory dokresleny skutečným větrem, tak jak je ve skotské krajině běžné. Důležitou roli bude hrát skutečný déšť. Okamžik královraždy a scény s omýváním rukou bude na středu scény smyta výrazná červená barva, tak jak je to v knize. Červená barva tak zašpiní bílou scénu na celý zbytek představení, tak jako jsou nezměnitelně zatíženy osudy aktérů. Barvu budou herci roznášet na svých botách a pláštích zcela přirozeně.

Velký důraz při venkovních scénách bych věnoval praporům. Prapor totiž v době, kdy se hra odehrává, hrál významnou grafickou a poznávací funkci. Tuto funkci bych mu ponechal a zároveň s konceptem stínohry a skutečného větru bude hrát významnou grafickou roli i zde.

Pro správné představení mého návrhu jsem zvolil 6 významově nejdůležitějších momentů této hry a pro ně jsem připravil vizualizace, tak aby byl jasně vyjádřen můj koncept. Budu se tedy nyní přímo věnovat jednotlivým scénám, které stručně uvedu a přidám vizualizaci.

4.2 Scénář hlavních scén

I. Úvodní scéna se třemi čarodějnicemi. Akt I. Scéna 1.



Obr. 14. Úvodní scéna

Úvodní scéna, kdy se rozvinou tři linky směrem od čarodějnic, tak aby bylo zřetelné, že každá linka znamená jednu nitku osudu, za které čarodějnice tahají. Náčrtek a kostýmy čarodějnic, výrazný bílý plášť, tak aby vynikl stín. Uvnitř černá tunika.

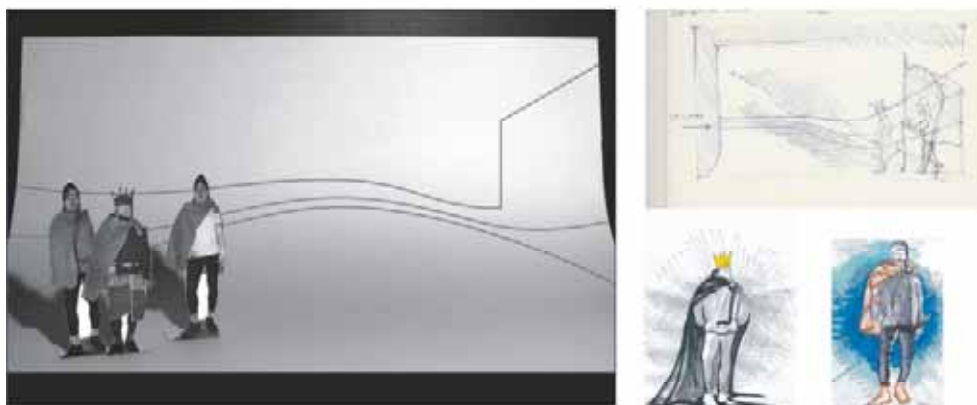
II. Scéna, kdy Lady Macbeth čte dopis. Akt I. Scéna 5.



Obr. 15. Scéna, kde Lady Macbeth čte dopis

Scéna, ve které se skutečně rozhoduje o osudu Macbetha. Důležitý moment, kdy Lady Macbeth čte Macbethův dopis a rozhoduje za něj. Scéna je uvnitř. Tři linky kopírují vnitřní prostor. Náčrtek a kostýmy. Lady Macbeth v modrém plášti. Modrá jako barva nevinnosti.

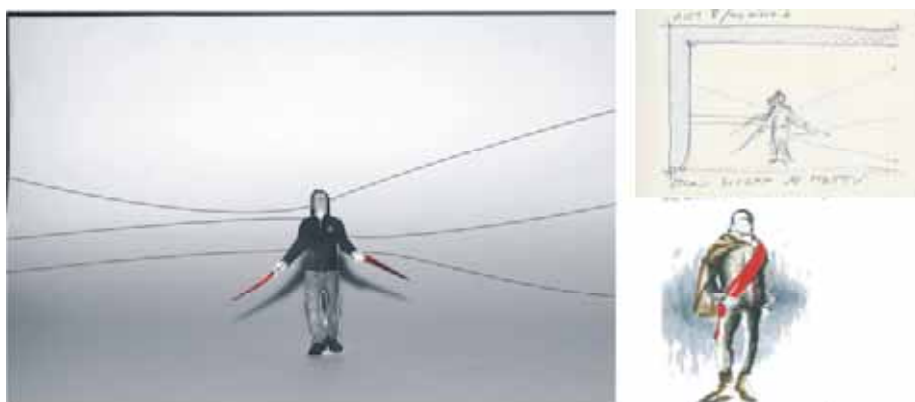
III. Král Duncen přijíždí na Macbethův hrad. Akt I. Scéna 6.



Obr. 16. Král Duncan přichází na hrad

Na Macbethův hrad přijíždí skotský král Duncan. Scéna, ve které král vychvaluje ono místo. Tři linky vyjadřují venkovní prostor, ale zároveň hraničí ostrými hranami Macbethův hrad. Náčrtek a kostýmy. Král v šedo-černém cestovním pláští. Ozbrojenci v koženém zbroji a s helmou.

IV. Královražda. Akt II. Scéna 2.



Obr. 17. Královražda

Macbeth vstupuje na scénu se dvěma dýkami, se kterými právě zavraždil krále Duncana. Z rukou a dýk mu ještě stále kape krev. Linky vyjadřují abstraktní zmatení. Náčrtek a kostýmy. Thén z Cawdorů s červenou šerpou značící hodnost.

V. Večere s duchem. Akt III. Scéna 4.



Obr. 18. Hostina s duchem

Hostina na oslavu nového krále. Na hostině se zjevuje Banqův duch a drásá Macbethovo svědomí. Tři linky vyjadřují prostorově velkou místnost. Animace perspektivy následuje pohyby Macbetha, jako krále. Náčrtek a kostýmy. Král v královském, duch v bílém. Hosté ve slavnostním.

III. Scéna, kdy pochoduje Birnamská les. Akt V. Scéna 5.



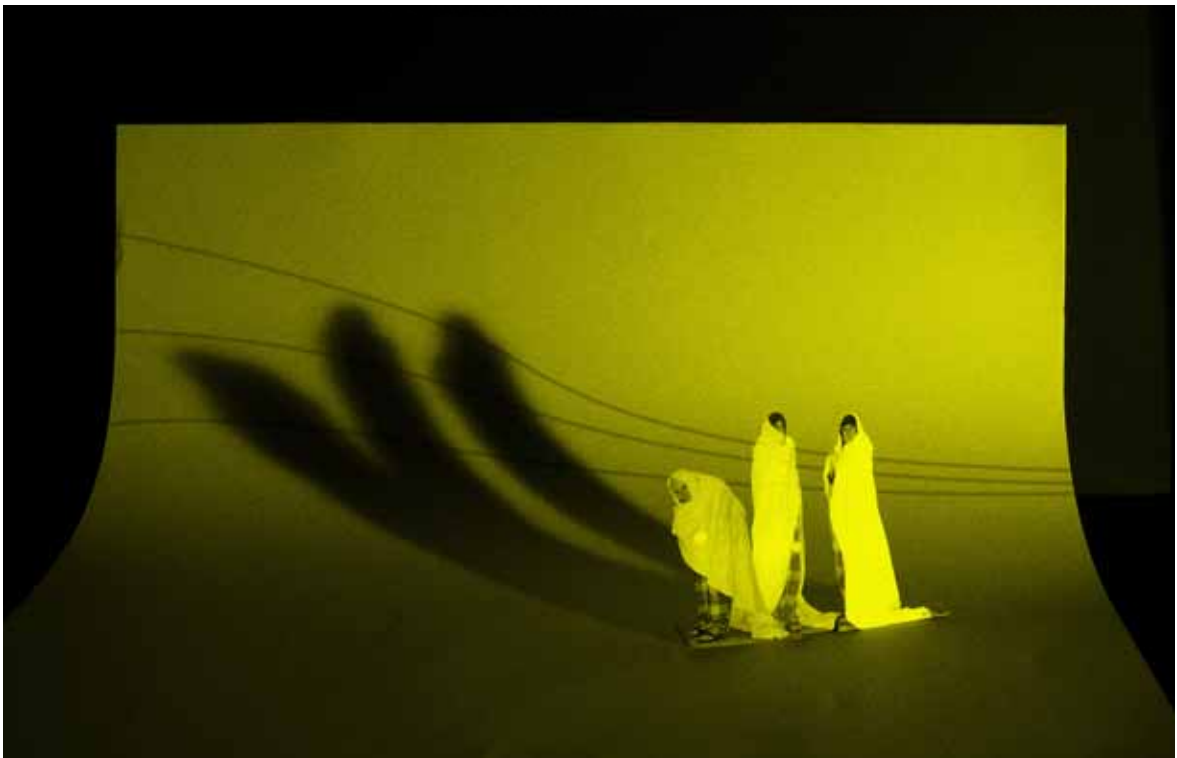
Obr. 19. Birnamský les pochoduje

Scéna zvratu, kdy se Macbeth dozvídá, že opravdu Brinamský les pochoduje na Dunsinan.

Stíny pochodujících stromů a linky, se sbíhají za Macbathem. Je večer, stmívá se a červánky. Náčrtek a kostýmy. Král ve zbroji.

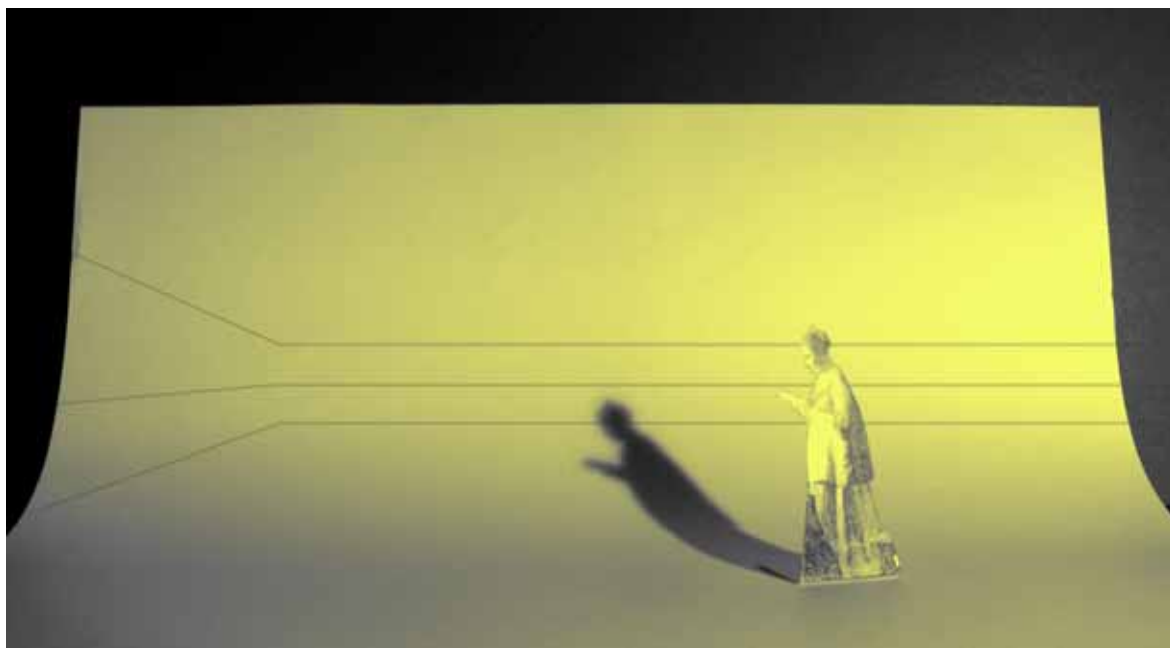
4.2.1 Úvodní scéna s čaroděj

4.2.2 nicemi



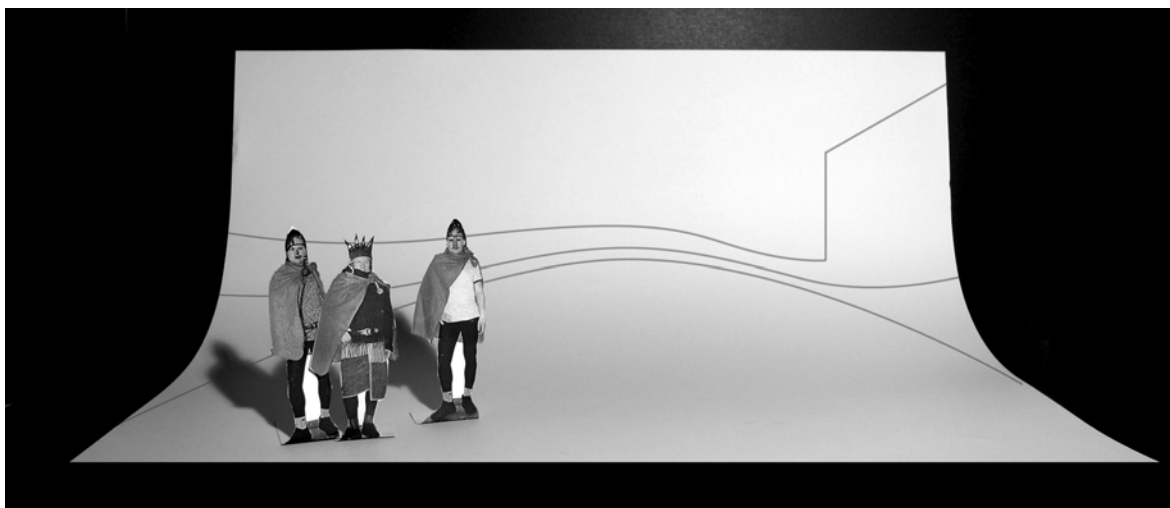
Obr. 20. Akt I. Scéna 1.

4.2.3 Scéna, kdy Lady Macbeth čte Macbethův dopis



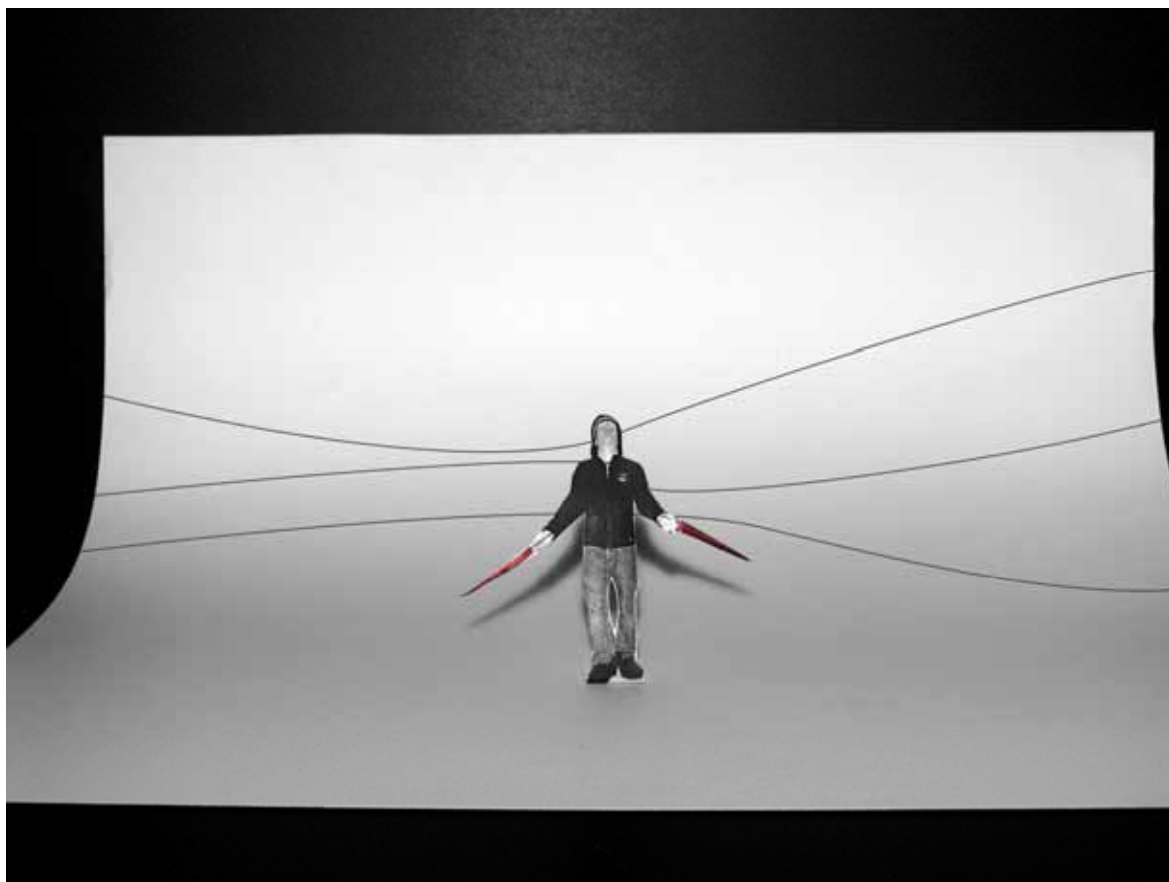
Obr. 21. Akt I. Scéna 5.

4.2.4 Král přijíždí na Macbethův hrad



Obr. 22. Akt I. Scéna 6.

4.2.5 Vražda krále Duncana



Obr. 23. Akt II. Scéna 2.

4.2.6 Hostina s duchem



Obr. 24. Akt III. Scéna 4.

4.2.7 Birnamský les pochoduje na Dunsinan



Obr. 25. Akt V. Scéna 5.

4.3 Návrhy kostýmů

Kostýmní návrhy zde prezentuji pomocí barevných náčrtků, tedy klasickou kostýmní technikou. K jednotlivým kostýmům jsem se inspiroval skutečnou dobou, ve které se hra odehrává. Dále jsem se inspiroval ve filmech, které se v této době odehrávají a v mnohých dokumentovaných reprízách této hry v divadlech.

V zcela minimalistickém prostředí mého návrhu hrají barevné a realisticky vytvořené kostýmy velkou roli. Každý detail na kostýmu může vrhat velmi přesný stín a proto je třeba věnovat kostýmům velký důraz. Nechtěl jsem ale pouze kopírovat, to co již bylo jedno vytvořeno, chtěl jsem upozornit na současnou dobu a tak jsem ke každému kostýmu přidal něco odlišného. Vznikl koncept oblečení, jehož normálně středová, zapínací osa je posunuta na levý kraj. Touto malou úpravou tak dodávám klasickým kostýmům něco soudobého a v dnešní době trendy a sexy. Zvláštní pozornost jsem pak věnoval tesilům, tedy knoflíkům, ornamentům a výšivkám. V každém návrhu jsem tak chtěl přidat detail, kterého

si divák nemusí vůbec všimnout, ale který se vizuálně a významově hodí k postavě a jejímu smyslu. Vzniká tak Macbethova spona, na které je vyobrazen dvouhlavý had omotaný kolem květiny. Jelikož jeho činy jsou podoby skrytému hadu, jak Lady Macbeth připomíná. Macbethovo královské roucho je s výšivkou královského lva, který rdousí hada, ovšem druhá hlava onoho hada ho skrytě uškne, tak jako se nenávratně chystá pomsta královraždy. Koruna královny Macbeth je s velkým diamantem, který dostane od krále Duncena jako dar, kterým král vyjadřuje vděk, zatímco Lady Macbeth plánuje královraždu.

Důležitou součástí kostýmů jsou pak dýky a meče. Jejich rukojetí bych se vždy snažil vyjádřit postavu, která je vlastní. Macbethova dýka, která ho navádí k vraždě, by měla mít rukojeť hada.

Zde jsem vybral hlavní postavy a přikládám návrhy jejich kostýmů.

STEFANO I / PRIMA SCENA

FRACCHINI
7/02/10

DUE TUNICHE / DENTRO NERO / FUORI BIANCO

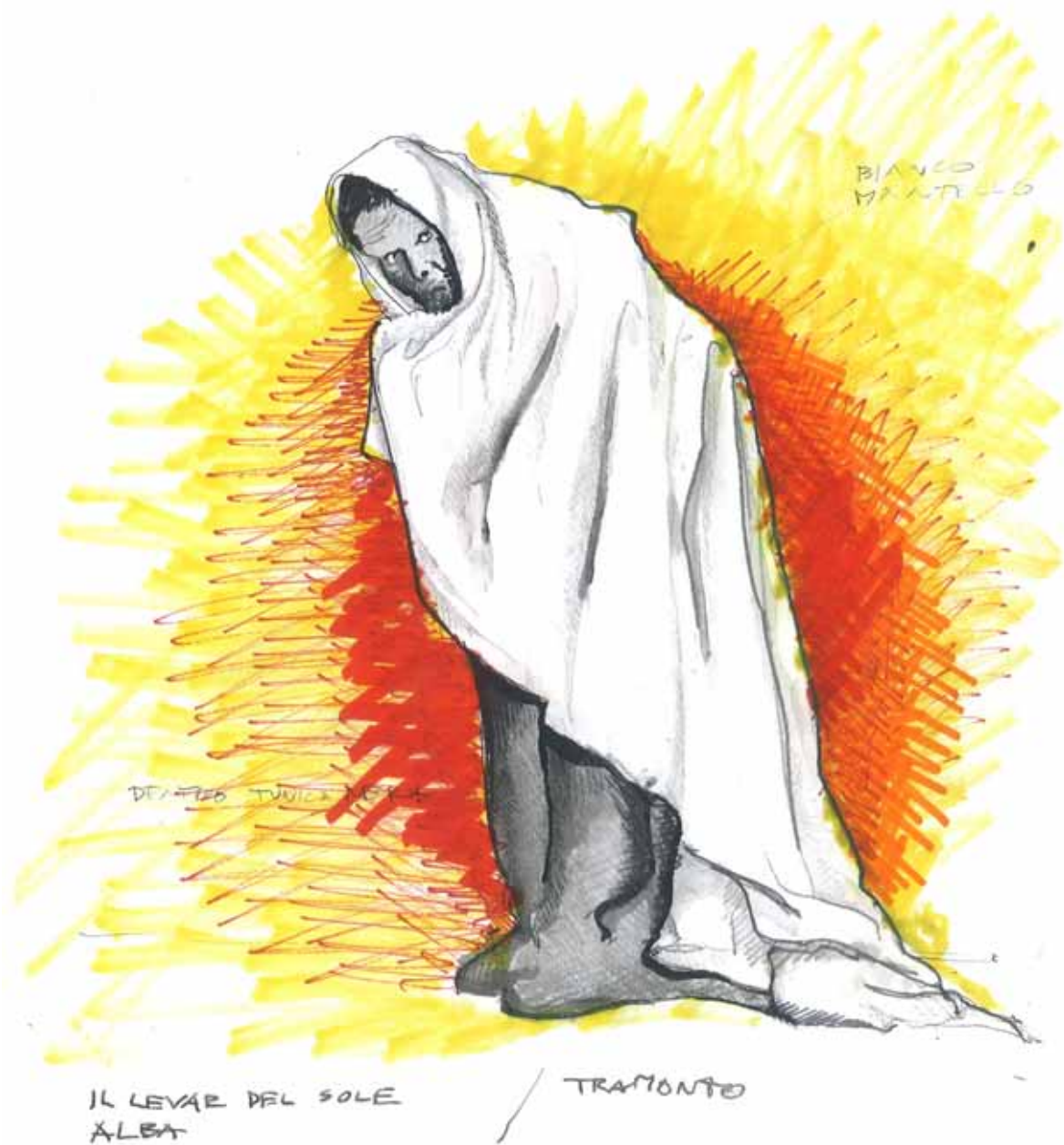
TUNICA DENTRO / NERA CON CAPUCCIO-LUNGA

PAGINA 99 / CANTO 7
"QUANDO SI PITTORREMO
NOI TEE"



Obr. 26. První čarodějnice

Macedoni
TERZA STREGA
I SCENI
"SARX" PRIMA DEL CALASOLT"



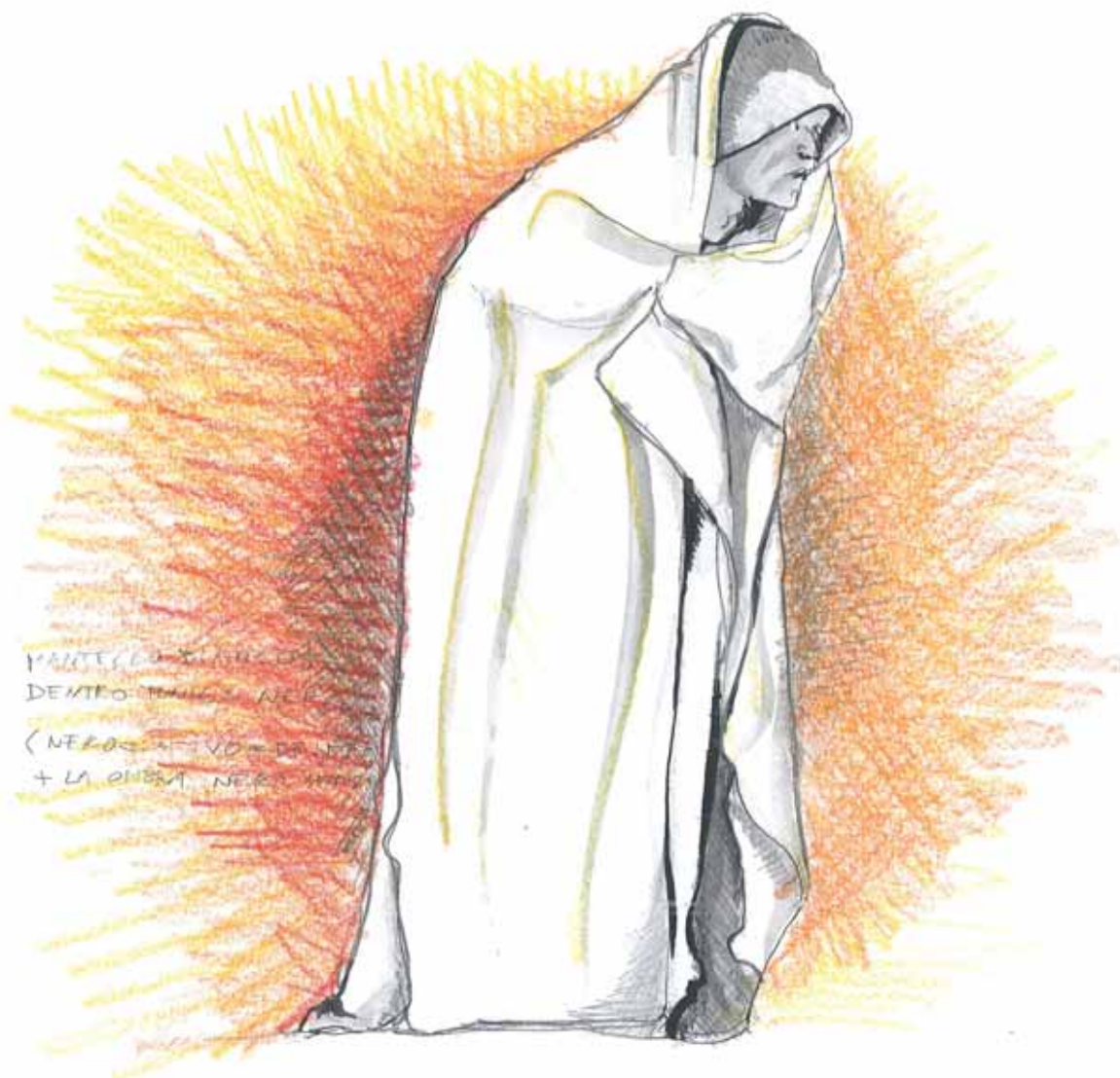
Obr. 27. Druhá čarodějnice

MACBETH

I. SCENA /
STREGA SECONDA

"QUANDO LA SACRIFICES SARA FINITA"

"PRESTO MATINA"



PAINTES CO...
DENTRO...
< NELO...
+ LA OMBRA...
...

! IL LEVAR DEL SOLE

Obr. 28. Třetí čarodějnice



Obr. 29. Macbeth thén z Glamisu

ⓂALBETH
II SCENA / BARONE DI COWDOR



Obr. 30. Hacbeth thén z Camoru



Obr. 31. Macbeth skotský král



Obr. 32. Lady Macbeth

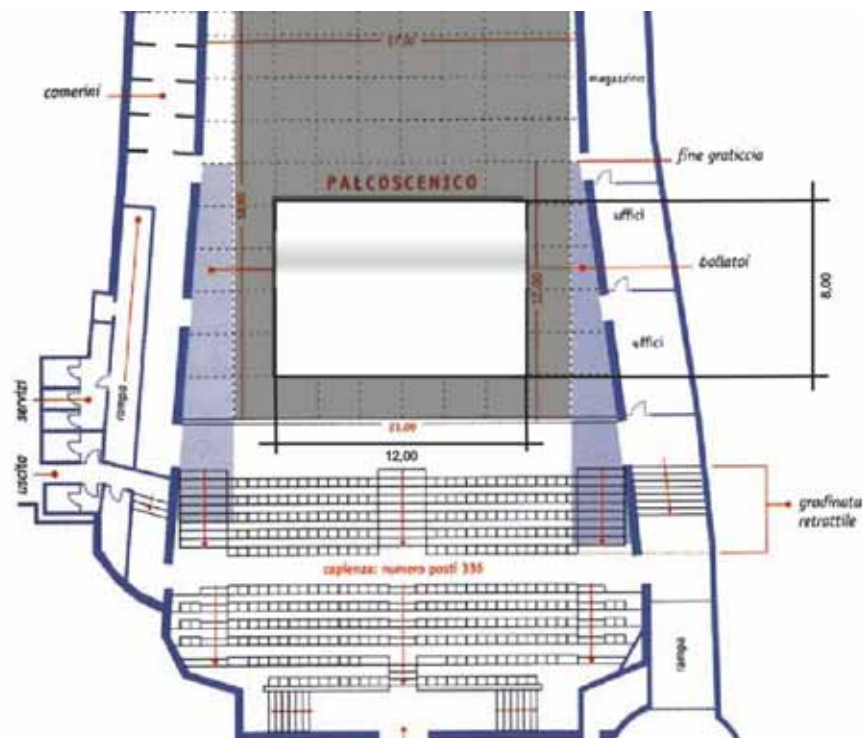


Obr. 33. Král Macbeth ve zbroji

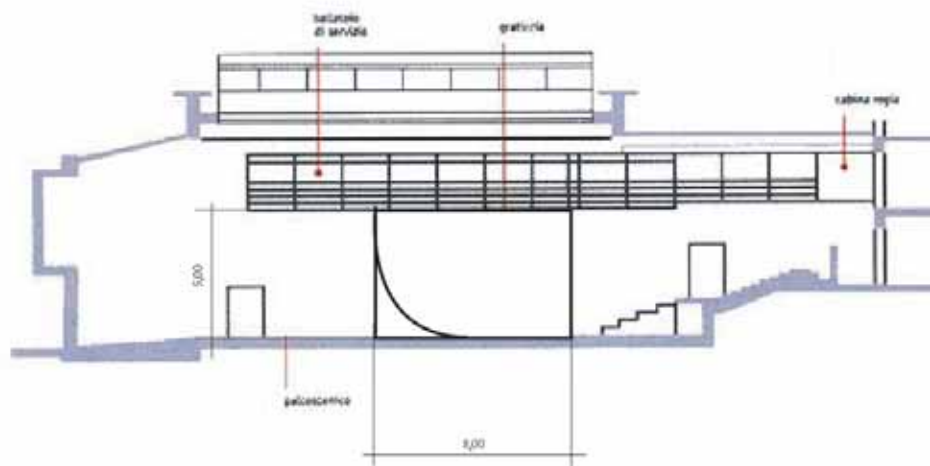
5 KONSTRUKČNÍ A MATERIÁLOVÉ ŘEŠENÍ

5.1 Scéna

Jeviště divadla Vascello je klasické, dřevěné natřené na černo. Můj návrh počítá s bílým plátnem, které slouží jako projekční plátno jak zepředu tak zezadu. Plátno je umístěna ve středu jeviště 12 metrů široké, 8 metrů do hloubky a 5 metrů do výšky. V úvodní scéně, tedy ještě před začátkem samotného představení se plátno při zraku diváků vytáhne pomocí klasické kladky do výšky a slouží jako projekční plátno, na které se zepředu promítá výhled slunce v klasické, kopcovité, skotské krajině. Východ slunce je zvýrazněn silnou lampou, která zezadu plátna mírně oslní diváky. Bílé plátno poté poklesne, tak aby fungovalo jako zadní stěna v hloubce 6. metrů.



Obr. 34. Zákres scény do půdorysu



Obr. 35. Řez scénou

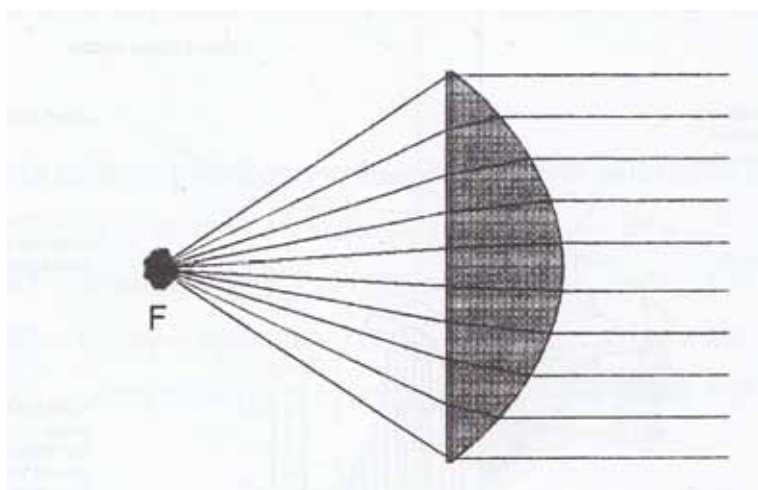
5.2 Osvětlení

Efekt denního světla se vytváří pomocí 21. směrovým slídilům PC 1000 qps Spotlight o výkonu 1KW. Svítidla jsou pravidelně rozmístěna od pravého dolního rohu postupně nahoru do středu a na levém konci zase klesají. Vzniká tak efekt jakoby východu a západu slunce. Světla jsou přichycena na kovovou nosnou konstrukci do tvaru V. Směrové svítidlo typu PC je nejpoužívanějším typem přesného divadelního osvětlení. Jedná se o svítidlo typu Plain Convex – tedy PC. Je zde použita čočka, jakožto element, který vysílá vyzařované paprsky do požadovaného směru. U těchto svítidel je možný posun čočky směrem k zdroji nebo od, je tak možné tvarovat světelný svazek. Efekty do oranžova zbarveného východu slunce a naopak červánkového západu slunce vznikají díky umístění barvých filtrů na přední přírubě svítidla.

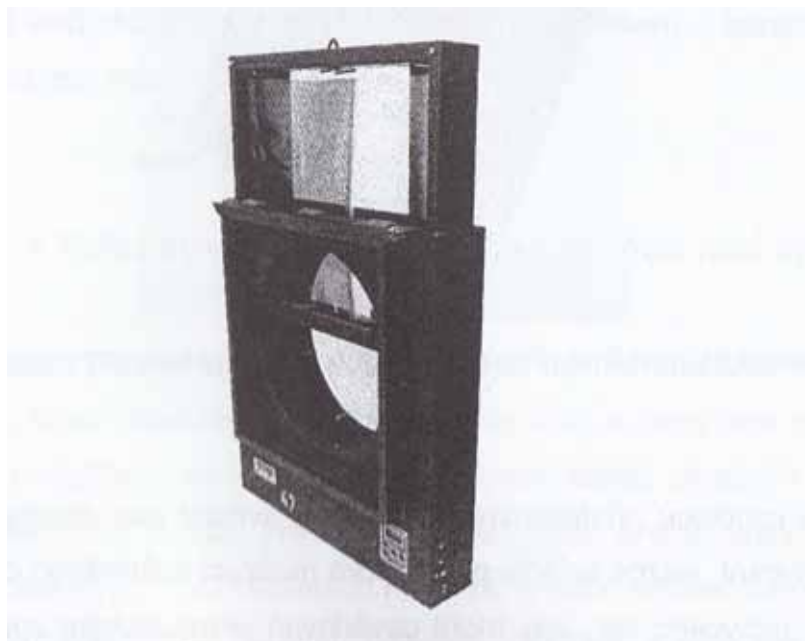
Úvodní přední projekce východu slunce ve skotské krajině vzniká díky počítačové projekci datového projektoru. Animované linky jsou také produkovány datovým projekto-rem.



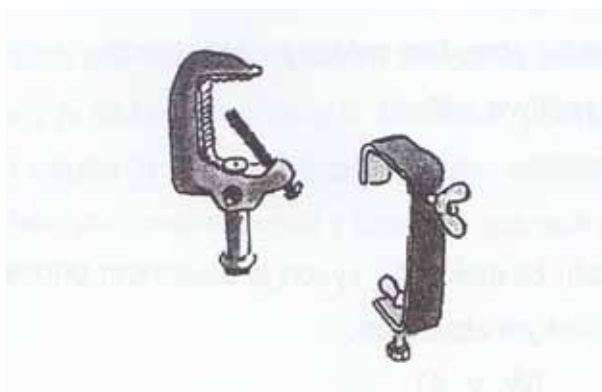
Obr. 36. Divadelní směrové svítidlo typu PC



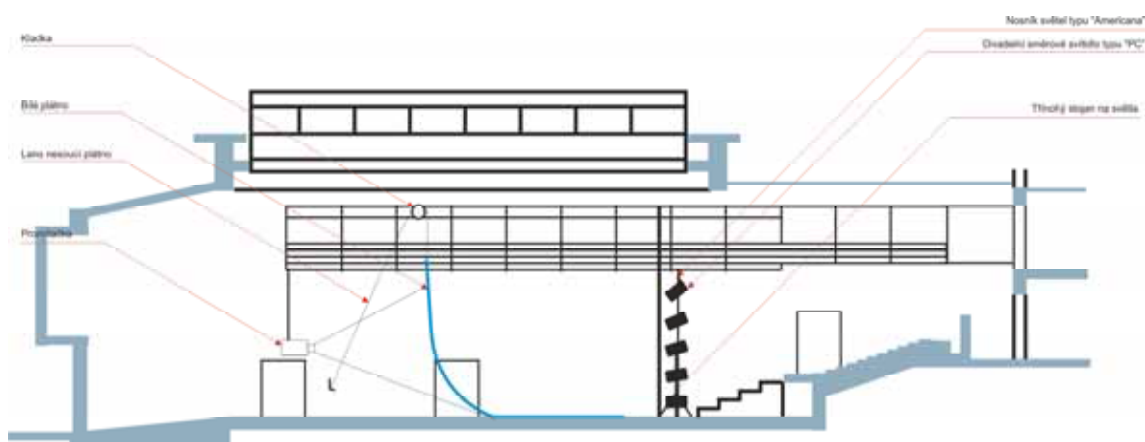
Obr. 37. Světelný zdroj v ohnisku čočky



Obr. 38. Nasazovací barevný měnič



Obr. 39. Uchytné háky světlometu



Obr. 40. Schéma umístění světel a projektoru

5.3 Speciální efekty

Hlavní efekty toho představení jsou přírodní živly. Tedy vzduch, vítr, voda, déšť, hrom a blesky. Dále pak živá zvířata, tedy had plazící se po jevišti a sýček, který přelétne po jevišti. Do speciálních efektů bych také zahrnul zvuky a hluky. Mimo skřípaní dveří, hučení větru a meluzíny, cvrkání cvrčků a houkání sýčka. Zvukové efekty je možné reprodukovat z digitální nahrávky. Vítr se vytváří pomocí velkých ventilátorů za jevištěm a je veden, směřován potřebným směrem a potřebnou intenzitou. Výhodou divadla Vascello je tak jeho přímý kontakt s venkovním prostředím, vzduch má tedy zároveň vůni svěžího venkovního vzduchu. Déšť se vytváří pomocí instalace trubek nad jevištěm sprinklerů, ze kterých je rozprašována voda v potřebné intenzitě a době. Blesky se vytváří probliknutím výkonného stroboskopu. Cvičená zvířata je možné vypůjčit od spolku chování jednotlivých zvířat a po dohodě s jejich cvičitelem nebo vlastníkem.

5.4 Kostýmy

Kostýmy a boty jsou šity s ohledem na daného herce a jeho velikosti. Užívá se klasických materiálů tak, aby správně vynikla barevnost za umělého osvětlení. Není kladen důraz na historický původ materiálů. Pro zelené královské roucho a ostatní venkovní oblečení je vhodný umělý materiál pro efekt lesku, který vytváří lepší plastičnost. Zapínání je tehdejší, tedy pouze knoflíky, nebo vázanka. U rytířů se užívá brnění, helmy, ocelové košile a kožené pláště a doplňky. Královská koruna, meče, dýky, štíty a ostatní vyzbroj by měly být opravdové, tedy především železná. A to především z důvodů váhy. Herci pod skutečnou vahou těchto předmětů vypadají opravdověji.

5.5 Hudební doprovod

Základním požadavkem na hudební doprovod pro můj návrh byla představa živé, ne pouze reproduované muziky. Proto jsem přišel s návrhem, který je podobný návrhu scény a tedy velmi minimalistický. Inspiroval jsem se každodenní cestou do školy. Jelikož na Piazza dell Popolo každý den seděl samotný kytarista a hrál pro peníze kolemjdoucích. Hudební doprovod pro tuto hru jsem tedy zvolil právě tohoto muzikanta, který by se pouze během představení přesunul ze stanice metra do divadla. Muzika, kterou produkoval, se svou at-

mosférou k této hře hodila i přes to, že se jedná o kompletní improvizaci. Hudebník by pak improvizoval na základě pocitů a podmětů v divadle, během představení. Vznikla by tak individuální doprovod, který by se lišil v každé repríze. Kytarista hraje na elektrickou kytaru a přitom sedí na „kombu“ tedy zesilovači a reproduktoru v jednom. Tak by také seděl tento kytarista na kraji jeviště vedle bílého plátna, tak aby byl vidět diváky, ale jeho stín nezasahoval do představení.

ZÁVĚR

Během příprav a realizace této práce jsem se dopodrobna zabíral textem, který je přibližně 400 let starý a vlastně mimo soudobých kulis a kostýmů hra neztratila nic na své aktuálnosti a psychologické rozkreslení jednotlivých postav dnes chápeme jako naprosto běžné a podobné, ba dokonce zcela stejné. Možná se dá skoro říci, že právě takováto díla slouží člověku v definování typů a povahových rysů člověka. Uvědomil jsem si, že si text užívám a významové a slovní přechody mezi rýmovaným a nerýmovaným veršem mě zcela zatáhli do děje.

Myslím si, že jsem v této práci mohl zohlednit jak zkušenosti, které mám s grafickým designem, tak s návrhy oblečení, díky dlouholeté spolupráci s firmou Kenvelo, tak prostorové zkušenosti díky studiu na UTB a Akademii výtvarných umění v Římě.

Připadá mi, že scénografie má určité kouzlo spojovat dohromady naši historii a mnohé dávno staré věci a zároveň zcela současné a moderní technologie a postupy, aniž by to ubralo na smysluplnosti, významu nebo pochopení dané věci. Od toho tady jsme, abychom zpracovávali současné podměty a předělávali je dle našich možností a umu. A jsem přesvědčen, že je to tak správné.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Shakespeare, William, *Macbeth*, překlad Martin Hlinský, 177 str., Atlantis, 2008, ISBN 978-80-7108-299-6
- [2] Shakespeare, Willima, *Macbeth*, překlad do italštiny Nemi D'Agostino, Garzanti Libri s.p.a. Milano, 1999, ISBN 978-88-11-36391-0
- [3] Pavis, Patrice, *Divadelní slovníks*, překlad Daniela Jobertová, Divadelní ústav Praha, 2003, ISBN 80-7008-157-0
- [4] Svatoňová, Kateřina, *2 a ½ D aneb prostor(ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*, Univerzita Karlova v Praze, 2009, ISBN 978-80-7308-264-2
- [5] Kybalová, Ludmila, *Dějiny odívání – Středověk*, Ina Arnautová, 2001, ISBN 978-80-7106-146-5
- [6] Černý, Jiří, *Základy architektonického a scénického svícení 2. díl*, 158. str., 1. vydání, Praha, 2007, ISBN 978-80-7331-078-3
- [7] Dostupný zdroj: <http://www.hlavaty-jan.cz/umeni/scenografie.php>
- [8] Dostupný zdroj: http://cs.wikipedia.org/wiki/William_Shakespeare
- [9] Dostupný zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/William_Shakespeare
- [10] Dostupný zdroj: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Macbeth_\(drama\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Macbeth_(drama))
- [9] Dostupný zdroj: <http://en.wikipedia.org/wiki/Macbeth>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Marcus Vitruvius Pollio, Skica od Leonarda da Vinci

Obr. 2. William Shakespeare 1564 – 1616

Obr. 3. Plakát z americké produkce Macbetha z roku 1884

Obr. 4. Originál prního vydání ve sborníku z roku 1623

Obr. 5. Půdorys divadla Vascello

Obr. 6. Řez divadlem Vascello

Obr. 7. Prof. Fabriziani během přednášky

Obr. 8. Pohled na širokoúhlé jeviště

Obr. 9. Pohled do hlediště

Obr. 10. Pohled na hlediště

Obr. 11. Pohled do fayer

Obr. 12. Pohled do jevištní techniky

Obr. 13. Pohled na zadní vstup na jeviště

Obr. 14. Úvodní scéna

Obr. 15. Scéna, kde Lady Macbeth čte dopis

Obr. 16. Král Duncan přichází na hrad

Obr. 17. Královražda

Obr. 18. Hostina s duchem

Obr. 19. Birnamský les pochoduje

Obr. 20. Akt I. Scéna 1.

Obr. 21. Akt I. Scéna 5.

Obr. 22. Akt I. Scéna 6.

Obr. 23. Akt II. Scéna 2.

Obr. 24. Akt III. Scéna 4.

Obr. 25. Akt V. Scéna 5.

- Obr. 26. První čarodějnice
- Obr. 27. Druhá čarodějnice
- Obr. 28. Třetí čarodějnice
- Obr. 29. Macbeth thén z Glamisu
- Obr. 30. Macbeth thén z Camoru
- Obr. 31. Macbeth skotský král
- Obr. 32. Lady Macbeth
- Obr. 33. Král Macbeth ve zbroji
- Obr. 34. Zákres scény do půdorysu
- Obr. 35. Řez scénou
- Obr. 36. Divadelní směrové svítidlo typu PC
- Obr. 37. Světelný zdroj v ohnisku čočky
- Obr. 38. Nasazovací barevný měnič
- Obr. 39. Uchytné háky světlometu
- Obr. 40. Schéma umístění světel a projektoru