

# ORWELL NA SCÉNĚ

BcA. Michaela Křenková

---

Diplomová práce  
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Prostorová tvorba

Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Michaela Křenková**  
Osobní číslo: **K20086**  
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimédia a design – Prostorová tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **Scénický prostor a jeho variace**

## Zásady pro vypracování

- Rozbor zadaného prostorového úkolu a vymezení jeho problematičnosti
- Známé příklady stejných nebo podobných řešení (min. 3 příklady, včetně osobního vyhodnocení)
- Historiografie daného problému
- Koncept a vývoj návrhu (včetně osobního stanoviska)
- Průvodní zpráva popisující vybrané a schválené řešení
- Výkresová část a obrazová dokumentace
- Dokladová část
- Fyzický model vybraného řešení

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- ALBERTOVÁ, Helena. *Josef Svoboda –scénograf*. Praha: Institut umění –Divadelní ústav, 2012. ISBN 978-80-7008-290-4.
- KLANG, Michael. *Televizní konfese*. Ve Zlíně: Univerzita Tomáše Bati, 2018. ISBN 978-80-7454-808-6.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- PTÁČKOVÁ, Věra a Vladimír ADAMCZYK. *Zrcadlo světového divadla: Pražské quadriennale 1967-1991*. Praha: Divadelní ústav, 1995. ISBN 80-7008-047-7.
- SVOBODA, Josef. *Architektura imaginárního: scénografický seminář Josefa Svobody: (Škola dramatického umění Paola Grassiho)*. Přeložil Marina FELTLOVÁ. [Praha]: Institut umění – Divadelní ústav, 2020. ISBN 978-80-7008-429-8.

Vedoucí diplomové práce:

**Ing. Radek Otevřel, Ph.D.**  
Ateliér Prostorová tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



---

**Mgr. Josef Kocourek, PhD.**  
děkan

**Ing. arch. Kamil Koláček**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 15. prosince 2021

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 16.05.2022

Jméno a příjmení studenta: Michaela Kreuková

.....  
podpis studenta



## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se věnuje scénografii inspirované dystopickým románem 1984 od George Orwella. Scénografie je ztvárněna do kruhového divadla za použití projekce. Hra překračuje hranice mezi jevištěm a hledištěm.

Klíčová slova: scénografie, George Orwell, 1984, divadlo, kruhové divadlo, projekce, holografie, 3D stereoskopie, hranice, jeviště, hlediště, sociální síť

## **ABSTRACT**

The Diploma Thesis deals with scenography inspired by the dystopian novel 1984 by George Orwell. The scenography is created in theatre in the round by using projection on the scene. The play crosses the line between stage and auditorium.

Keywords: scenography, George Orwell, 1984, theatre, theatre in the round, projection, holography, 3D stereoscopy, line, stage, auditorium, social network

Děkuji Ing. Radkovi Otevřelovi, Ph.D. za vedení mé diplomové práce. Taktéž děkuji Ing. arch. Kamilovi Kolářkovi za odborné rady. Děkuji Ing. Jaroslavu Bílkovi za odborné konzultace při řešení konstrukce. Největší díky patří mé rodině za velkou podporu během celého studia.

*„Realita existuje v lidské mysli a nikde jinde.“*

George Orwell

*„Naděje není to přesvědčení, že něco dobře dopadne, ale jistota, že má něco smysl  
- bez ohledu na to, jak to dopadne.“*

Václav Havel

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

Ve Zlíně: 16. 05. 2022

Michaela Křenková

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE DIVADELNÍCH SÁLŮ</b> .....	<b>11</b>
1.1 VZTAH JEVIŠTĚ A HLEDIŠTĚ.....	15
1.2 HRANICE MEZI JEVIŠTĚM A HLEDIŠTĚM.....	24
1.2.1 Divadlo v kruhu.....	26
1.2.2 Herectví v kruhovém divadle .....	31
1.2.3 Kruhová dispozice mimo divadlo .....	31
<b>2 DIVADELNÍ PROSTŘEDKY A NÁSTROJE</b> .....	<b>34</b>
2.1 JEVIŠTNÍ TECHNIKA- JEVIŠTNÍ TAHY, TOČNY .....	34
2.2 DIVADELNÍ PROSTŘEDKY .....	37
2.2.1 Světlo.....	37
2.2.2 Zvuk .....	37
2.2.3 Kulisy .....	37
2.3 AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKA .....	38
2.3.1 Základní projekce.....	38
2.3.2 Projekce na různé druhy materiálu.....	40
2.3.3 Holografická projekce .....	42
2.3.4 3D stereoskopie .....	44
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>50</b>
<b>3 ANALÝZA 1984 PRO ZTVÁRNĚNÍ SCÉNOGRAFIE</b> .....	<b>51</b>
3.1 ANALÝZA KNIHY 1984 GEORGE ORWELL .....	51
3.2 PODOBNOSTI S ORWELLEM- HRŮZY DNEŠNÍ DOBY .....	53
3.2.1 Technostres .....	54
3.3 PŘÍKLADY ZTVÁRNĚNÍ 1984 PRO DIVADELNÍ HRU .....	56
<b>4 NÁVRH SCÉNOGRAFIE PRO HRU 1984</b> .....	<b>61</b>
4.1 VLASTNÍ POJETÍ PŘÍBĚHU DO SOUČASNOSTI – STORYBOARD.....	61
4.2 PRVOTNÍ NÁVRH.....	61
4.3 FINÁLNÍ NÁVRH.....	65
4.4 VÝBĚR DIVADLA .....	72
4.5 SCÉNA- WINSTON V JEDNOM KOLE .....	75
4.6 SCÉNA- KAMERY.....	80
4.7 OSVĚTLENÍ, ZVUK .....	81
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>83</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>84</b>

<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>88</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>89</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>95</b>

## ÚVOD

Tématem diplomové práce je problematika scénografie v divadle. Diplomová práce se věnuje především kruhovým divadlům, projekci, a hranici mezi jevištěm a hledištěm. Cílem práce je návrh interpretace dystopického románu 1984 od George Orwella na divadelní scénu. Orwellovská témata jsou mi velmi blízká a často si uvědomuji dnešní manipulaci s lidstvem a neuvědoměním si toho jak snadno můžeme ztratit naši svobodu.

V teoretické části se stručně zabírám historií vývoje divadla, abych objasnila, proč volím pro návrh právě divadlo kruhové. Zjišťuji, jak je možné překročit hranice mezi jevištěm a hledištěm a rozebírám druhy projekcí vhodných pro divadelní scénu. Velmi často odkazuji na scénografa Josefa Svobodu, protože do scénografie přinesl spoustu inovace a byl to člověk, který pro divadlo žil. Mimo jiné v teoretické části věnuji velký prostor 3D stereoskopii a to z důvodu, že jsem ji chtěla původně využít jako hlavní část mé scénografie, avšak během procesu rešerší jsem se dopracovala k závěru ji nepoužítí, beru ale za podstatné toto odůvodnění popsat.

V praktické části se věnuji analýze románu 1984. Hledám podobnosti Orwella k dnešní době. Tato část také obsahuje příklady řešení scénografie pro divadelní ztvárnění 1984. Hlavní náplní práce je návrh divadelní scény díla 1984 za použití projekce a spojení hlediště s jevištěm. Hlavním výstupem je fyzický model, vizualizace a technické podklady k řešení.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE DIVADELNÍCH SÁLŮ

S divadelními sály souvisí historie divadel, a proto následuje stručná evoluce divadla. Všeobecně se evoluce divadla rozděluje do 7 oblastí a to: 1. Starověké Řecko a zrod divadla okolo 6. Století před narozením Krista, 2. Starověký Řím a Řecko, 3. středověk okolo roku 500- 1400, 4. Renesance v Evropě, 5. Alžbětinské období, 6. 19.století, 7. Současnost.

V starověkém Minojském městě Phaistos na Krétě je k vidění nejstarší dochovaná budova divadla na světě. Datuje se okolo roku 2000 před Kristem. Jedná se o exteriérový prostor v „L“ tvaru s velkým schodištěm a sedadly až pro 500 diváků.

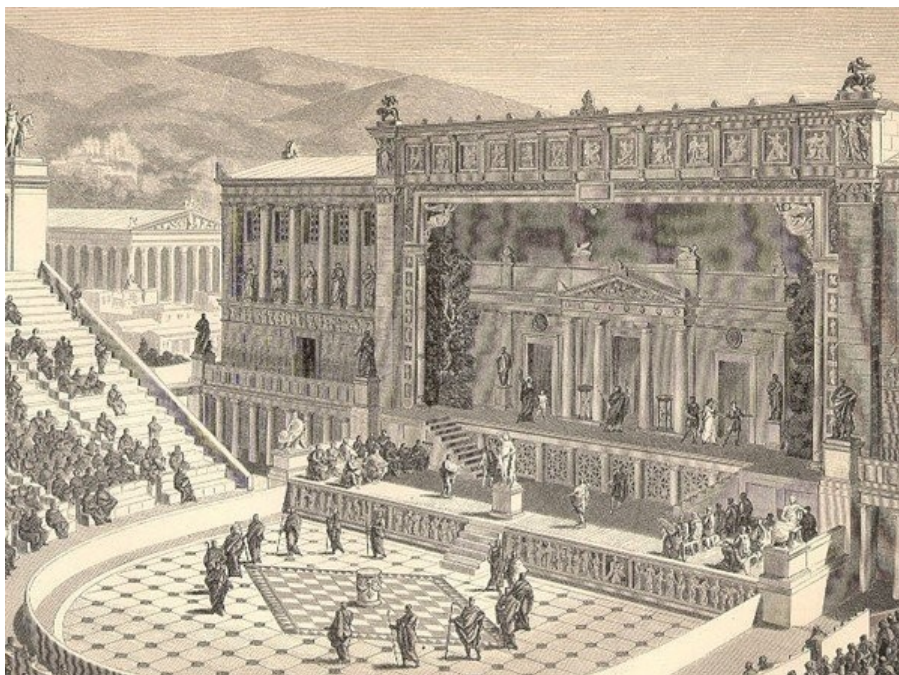


Obrázek 1 Nejstarší divadlo na světě Phaistos 2000-1700 BC, Kréta Řecko (Stæhr, 2007)

Za zrod divadla ve Starověkém Řecku okolo 6. století před Kristem jsou všeobecně považována místa, kde se lidé scházeli jak k účasti, tak vystupování. Toto byla čistě exteriérová prostranství, kde slunce, noční obloha a moře byly hlavními faktory scény přispívající představení. Na začátku používali jednoduché dřevěné struktury, které poté byly nahrazeny kamennými konstrukcemi. První kamenné divadlo je Dionýsovo Athénách, kde bylo prezentováno první drama. A odtud pak dalo vznik Evropskému divadlu.



Obrázek 2 Dionýsovo divadlo, 6. Století před Kristem (Troubridge, 2018)



Obrázek 3 Rekonstrukce Dionýsova divadla

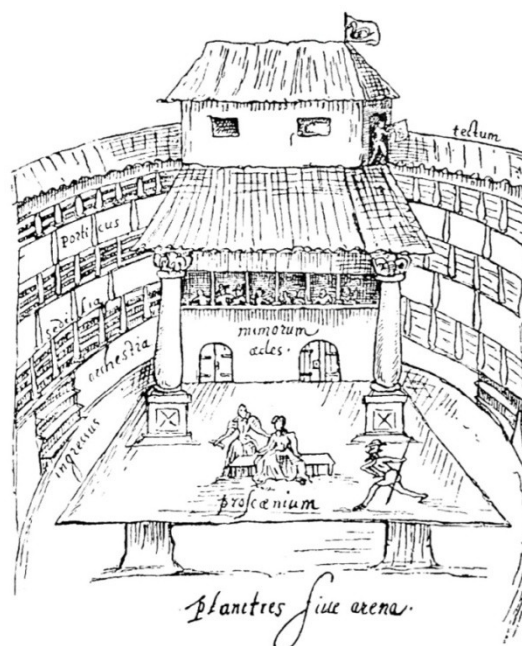
Ve starověkém Římě a Řecku lidé rozvíjeli techniku v akustice a architektonické symetrii. Zadní stěna byla v pozadí a představení se konalo na předním jevišti. Jak se divadlo vyvíjelo v průběhu následujících staletí, začínáme si všimnout, jak se objevují kulisy, protože hry a představení vyžadovaly různé prvky nad rámec čistě přírodních prvků.

Když se začaly stavět i zastřešena divadla okolo roku 440 před Kristem, tak Řekové a Římané pokračovali ve vývoji opon a horizontů. Římané také představili pohyblivé scénérie jako budovy, stromy a kameny. Všechny tyto prvky byly namalovány, aby evokovaly realitu ve scéně.

Během středověku byla představení prestižní a zahrnovala reprezentativní kostýmy, propracované kulisy a speciální efekty.

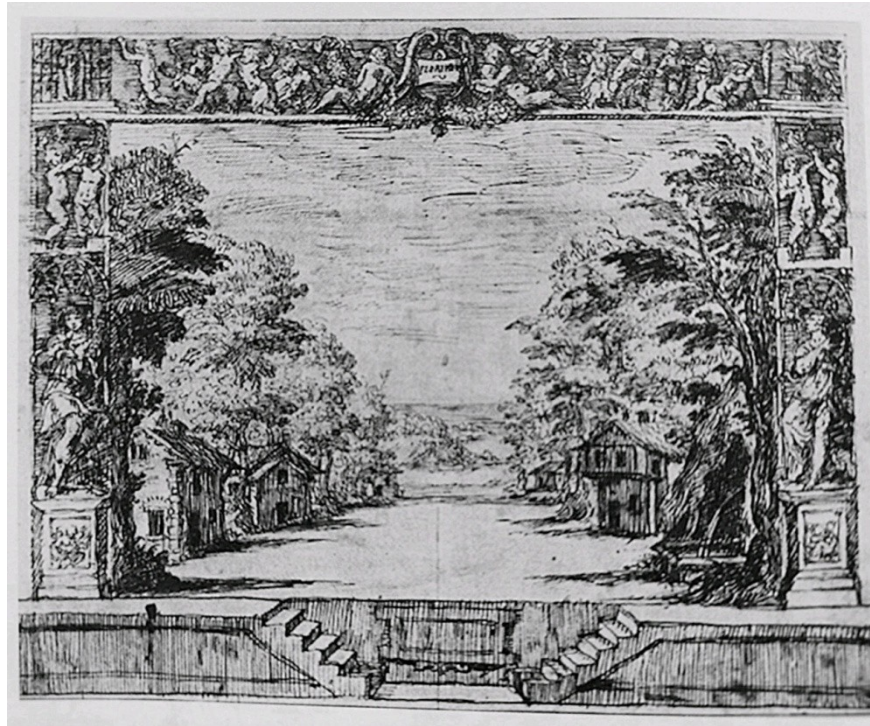
Renesance v Evropě bylo období výjimečného rozvoje v divadelních budovách, divadelním designu a scénické malby. Kulisy vizuálně podporovaly dané lokace jako les, hrad, noc, den atd. Malby tvořily i ulice za použití perspektivy.

Alžbětinské období v Anglii představuje nejznámější divadlo: Shakespearův Globe z roku 1599. Zakulacený tvar arénového typu stále zůstává, ale nastaly změny v detailu. Alžbětinská divadla mohla být dvě nebo tři patra vysoká, používat rekvizity, kostýmy a dekorovat prostor svíčkami, osvětlením, kouřem, pohyblivými malbami a využívat dalších efektu jako ohňostroje. Architekt Inigo Jones (1573-1652) po vzoru italské architektury uvedl na alžbětinský dvůr perspektivní scénografii. Jeho dílo ukončilo éru alžbětinského divadla a připravilo přechod k baroknímu. Jones orámoval své kulisy použitím oblouku proscénia čili předscény. Od 50. let 17. století až do roku 1900 si jeviště zachovalo tento obdélníkový tvar krabice, přičemž většina herectví se odehrávala za proscéniem.



Obrázek 4 Shakespearův Globe z roku 1599 (Troubridge, 2018)





Obrázek 5 Anglický architekt a první hlavní jevištní designér, Inigo Jones 1573-1652 (Troubridge, 2018)

V 19. Století při zrodu moderního designu stáli: Adolphe Appia ( 1826- 1928) v Německu a Edward Gordon Craig (1872-1966) v Anglii. Zastávali myšlenku, že prostor se musí vytvořit prostorově. Nestačí prostor tvořit namalovanou 2D plochou. Scény již nemusí být realistické. A proto se změnila tvary, textury a zlomila se tradice. Od té doby scénografie nemusí být připoutána k jakýmkoliv stanoveným pravidlům.

Úžasné divadelní inovace přišly na scénu během 20. a 21. Století například vzestup kinematografie, kamer, použití digitálních médií, počítačů a mobilů. Moderní divadla musí pokračovat v použití a adaptování se novým technologiím, zatímco respektují minulé tradice. (Troubridge, 2018)

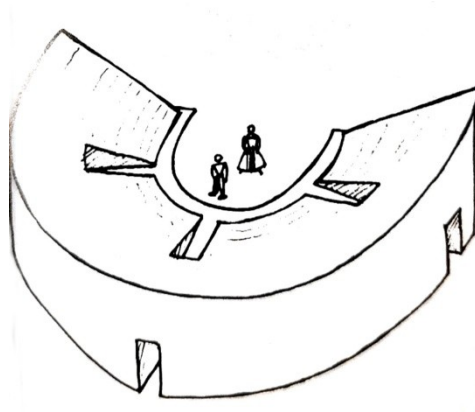
## 1.1 Vztah jeviště a hlediště

Existuje několik typů divadelních sálů s rozdílným rozmístěním jeviště vůči hledišti.

### ARÉNA A AMFITEÁTR

Jako první je aréna a amfiteátr, který vychází z klasického Řecka. Jedná se o divadlo s otevřeným jevištěm a hledištěm ve vějířovitém tvaru kruhu. Příklad takového divadla je již zmíněné Dionýsovo divadlo. V aréně není neobvyklé vidět koně, stáda ovcí nebo slony spolu s monumentálními kulisami.

Divadelní herecká gesta musí být odvážné povahy. Rychlé pohyby a malá gesta v normálním dialogu by se ztratila.

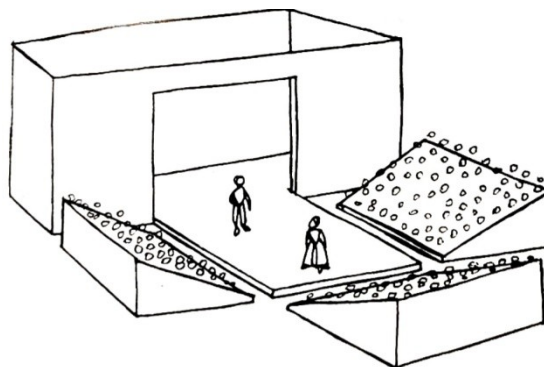


Obrázek 6 Aréna (Thorne, 1999)

### VYSUNUTÉ JEVIŠTĚ

Alžbětinské divadlo přináší hlediště obklopující jeviště ze tří stran s vysunutým „molem“. Moderní vysunuté jeviště se rozšiřuje do publika. Pozice sedadel je aspoň na dvou stranách. Diváci mohou obklopit jeviště také ze třetí strany. (Thorne, 1999) Jeviště nemusí být vždy čtvercové, ale může být půlkruhové nebo poloviční polygon s jakýmkoliv počtem stran. (Grundy, © 2022)

Toto rozmístění zvyšuje intimitu mezi hercem a publikem. Zároveň diváci, kteří sedí naproti sobě, se navzájem prohlíží skrz nebo napříč hereckým prostorem. Vzniká tak neobvyklý vztah a jedinečné pouto. To je vidět s větším efektem v kruhovém divadle. (Thorne, 1999)

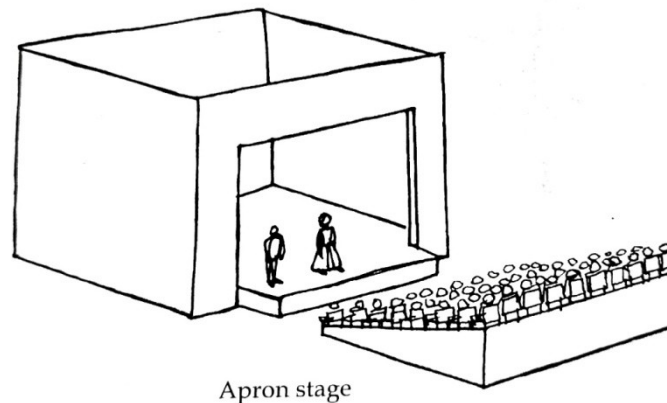


Obrázek 7 Vysunuté jeviště (Thorne, 1999)

### KUKÁTKOVÉ (PORTÁLOVÉ) DIVADLO

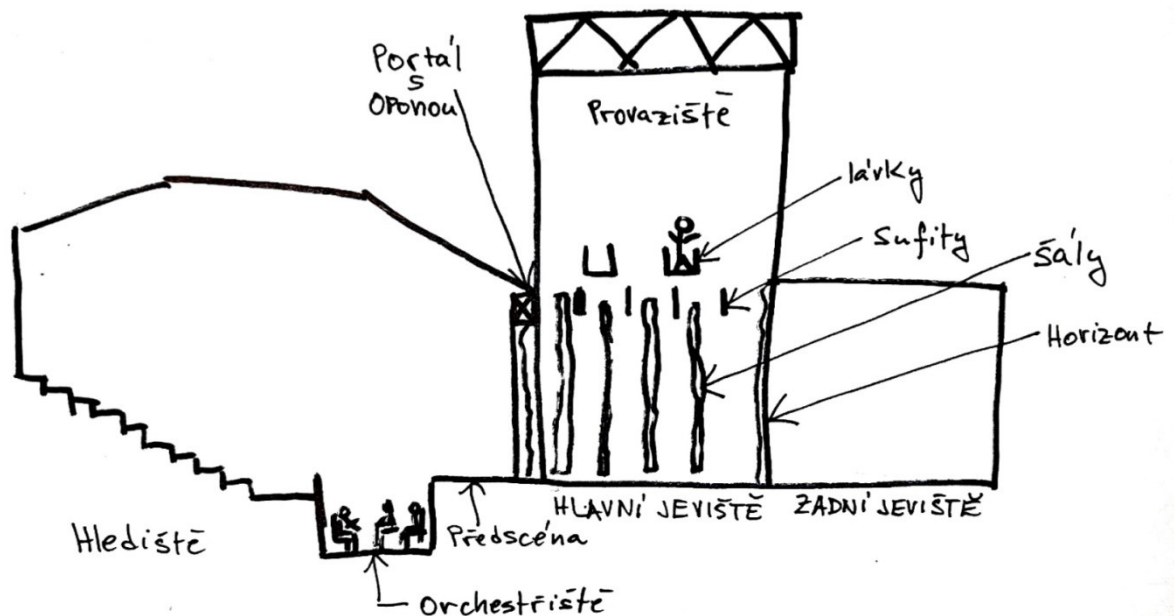
Kukátkové divadlo dělí publikum od hereckého prostoru do dvou částí. Tyto dva prostory jsou odděleny portálem a oponou. Tento architektonický formát umožňuje na jevišti realistické realizace. Pomáhá navodit iluzi opravdové reality. Před oponou je velký prostor tzv. předscéna nebo též slangově forbína. Díky předscéně se divadlo opět snaží o intimnější zážitek pro publikum. Avšak v poměru s kruhovým jevištěm je intimita při kukátkovém jevišti s předscénou ne příliš efektní. Kukátkové jeviště má ale velké klady z hlediska technického vybavení a obsluhy pro přípravu scénografie. Černé sametové šály pomáhají zakrýt postranní prostory jeviště. Sufity zase zakrývají horní techniku. Horizont dělí hlavní jeviště od zadního jeviště, kde je možné schovávat další technologie a dále umožňuje hercům vycházet ze strany na stranu, tak aby nebyli vidět. Provazníštně slouží k zavěšení ať už osvětlení, kulis nebo herců a k jejich posunu dolů nebo nahoru. (Thorne, 1999) Příklad takovéto barokní scény je zámecké divadlo v Českém Krumlově. Kukátkové divadlo se s jistými úpravami používá dodnes. V Českém prostředí jde o nejčastější typ divadla. (Thorne, 1999) Tuto formu vyžadují například kouzelnické představení. Čarovat v kruhovém divadle by bylo velmi náročné.





Apron stage

Obrázek 8 Kukátkové divadlo (Thorne, 1999)



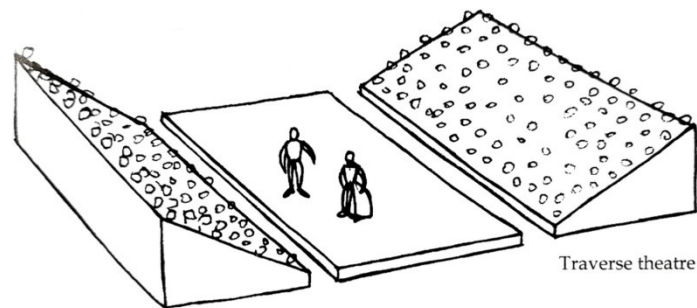
Obrázek 9 Kukátkové divadlo- bokorys

## ČERNÝ BOX

Spousta hlavních divadel mají i divadelní studio tzv. černý box. Nejsou dekorativního charakteru a mají základní technologie. Jde použít pouze malé scénické elementy. Celá místnost je vymalovaná na černo. Podlaha jeviště je ve stejné výšce jako první řada v hledišti. Obvykle tyto prostory umožňují dočasné nastavení sedadel v mnoha různých konfiguracích, aby bylo možné prezentovat širokou škálu produkce.

## HLEDIŠTĚ ROZDĚLENO DO DVOU ČÁSTÍ

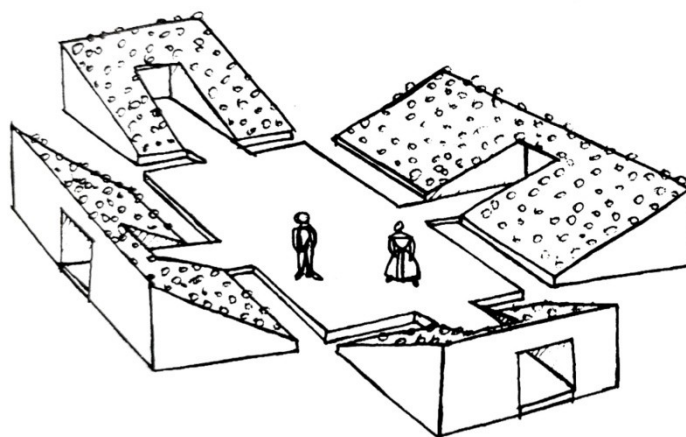
Další typ vztahu jeviště k hledišti rozděluje publikum do dvou skupin proti sobě. Herecký prostor je v centru mezi nimi. Zeď kolmá k jevišti může nabízet malý prostor pro design scény. Tento typ je vedle divadelního využití též využíván pro módní přehlídky.



Obrázek 10 Hlediště rozděleno do dvou částí (Thorne, 1999)

## KRUHOVÉ DIVADLO

Kruhové divadlo umísťuje herce do centra a obklopuje je ze všech stran publikem. Málokdy je uspořádání kruhové. Více obvyklé jsou sedadla rozmístěna okolo čtvercového nebo polygonálního jeviště. Vstup na jeviště je skrz hlediště. Podlaha může poskytovat propadla pro vstup nebo odchod. Důraz je kladen na design podlahy jeviště, kostýmy a osvětlení. Můžou zde být zařízení k zavěšení malých objektů. Dráhy zabudované do podlahy mohou poskytovat jednoduchý pohyb nábytku nebo malých kulis z anebo na jeviště skrz herecké vstupy. Všechny detaily jsou přehledné pro diváky. Designové řešení spočívá v tom, že nebrání akci a dává hercům možnost otočit se a čelit všem členům publika v kteroukoli chvíli. Jelikož první řady diváků jsou často nízko, neměl by jim žádný nábytek bránit ve výhledu. (Throne, 1999) Divadlu v kruhu se více věnuji v kapitole Hranice mezi jevištěm a hledištěm.



Obrázek 11 Kruhové divadlo (Thorne, 1999)

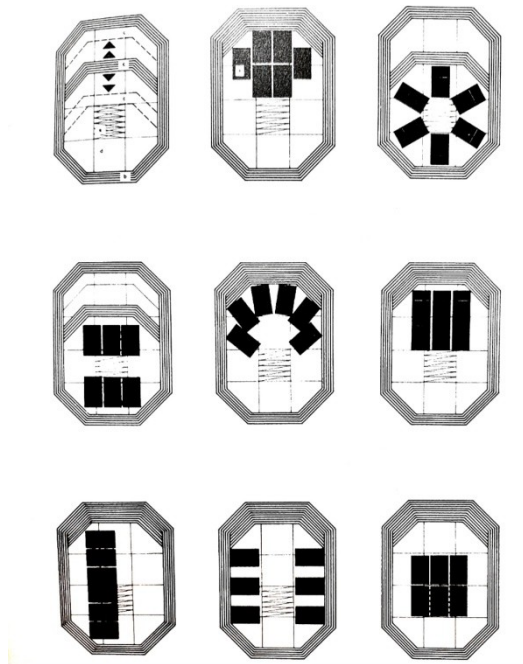
### ALTERNTIVNÍ JEVIŠTĚ

S představivostí a chytrým využitím energie, jakékoliv místo ať už veřejné nebo soukromé má divadelní potenciál. Představení většinou probíhá na netradičních místech jako je hospoda, dům nebo sklad, často odrážející historii, atmosféru nebo zážitky z konkrétní lokace. Tvorba alternativních prostorů je extrémně kreativní, ale též riskantní. (Thorne, 1999)

### SVOBODŮV NÁVRH VÍCEÚČELOVÉHO INSCENAČNÍHO PROSTORU

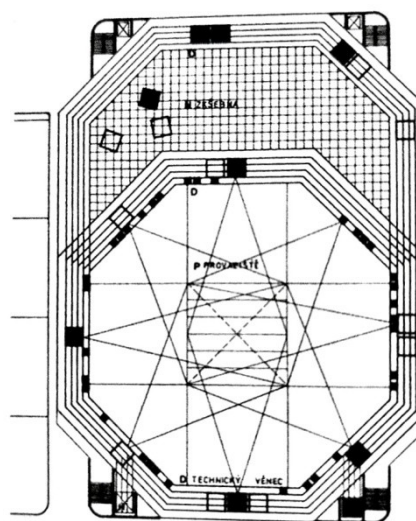
Po úspěšném programu Kouzelný cirkus (1977) Laterny magiky zrostla potřeba vybudovat nový multimediální typ divadla vhodný pro produkce Laterny magiky. Josef Svoboda se svými spolupracovníky: Karlem Koutským, Jindřichem Smetanou, Janem Kozlem, Petrem Slabinou navrhli Novou budovu ve Spálené ulici v Praze. Návrh byl dokončen roku 1980. Projekt získal zvláštní uznání poroty na Pražském Quadriennale v roce 1983.

Návrh obsahoval nenákladný způsob jak divadelní prostor proměnit i pro další typy produkcí. Inscenační prostor by bylo možné měnit na kukátkové divadlo, amfiteátr, arénu či prstencový typ. Tento prostor jeviště a hlediště by bylo možné taky zmenšovat podle potřeby díky pojízdné oponě zavěšené na osvětlovacím mostu. (Albertová, 2012)



Obrázek 12 Varianty uspořádání sálu, černě jsou vyznačeny bloky sedadel (Svoboda, 2020)

Svoboda tvrdí: „Víceúčelovost má svá omezení, protože když chcete příliš, někdy nezískáte nic.“ Přesto dokázal navrhnout projekt, který svou víceúčelovostí podporuje prostor. Tvar obdélníku s ustříženými rohy vymezuje prostor pro jeviště a hlediště. Kolem dokola jsou vytvořeny chodby alespoň o čtyřech metrech šíře, tak aby vodorovná komunikace probíhala snadno. V rozích jsou výtahy o rozměru 4x4 m a umožňují svislou komunikaci.

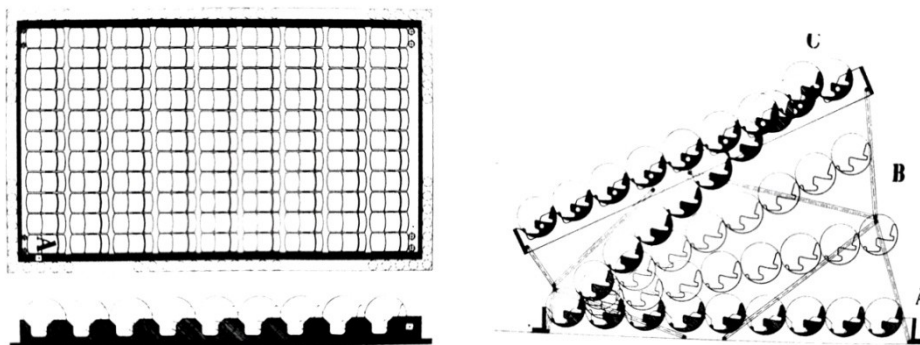


Obrázek 13 Plánek s uspořádáním centrálního jeviště: jsou vidět chodby pro vodorovnou komunikaci a v rozích výtahy (Svoboda, 2020)

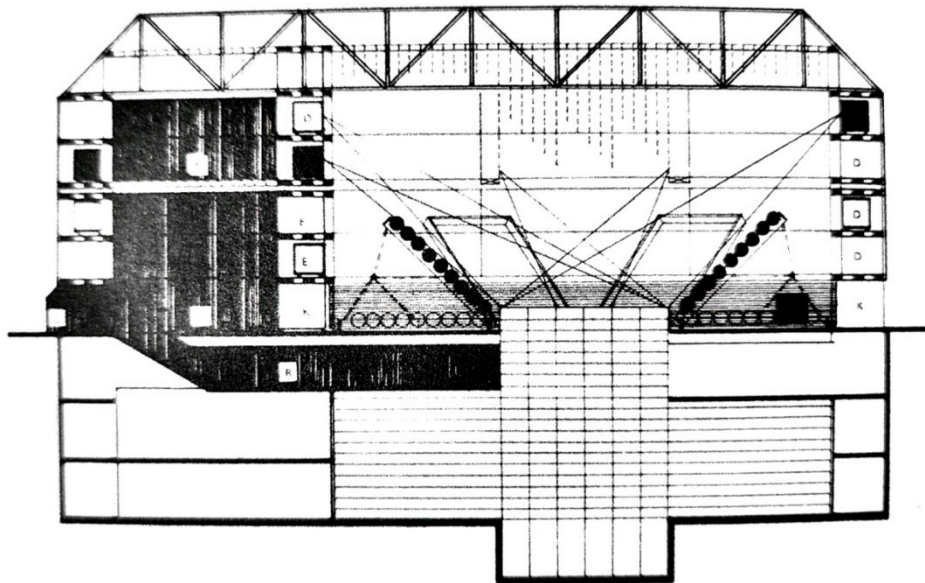
Není problém na scénu zajet autem. Diváci mohou scénu sledovat z ochozu shora. Jeden z ochozů se může pohybovat podél celého divadla a umožní tak pohyb a přesun například osvětlení.

Jeviště je rozděleno na více částí a každá tato část může sestoupit do propadliště, anebo naopak zvednout se nahoru nad úroveň jeviště až do 3 metrů. Divadlo je zajímavé také tím, že, je zde možnost otevření stěn směrem na náměstí kde je jedna z možných variant, že diváci zůstanou hru sledovat zvenku, zatímco divadlo uvnitř se promění v jedno velké jeviště.

Sedadla jsou umístěna v blocích pro sto diváků. Tyto bloky se pohybují pomocí vzduchových polštářů a je možné je naklánět různým směrem. Během představení je někdy zapotřebí sál uspořádat jinak a v takovém případě se bloky přemístí, aniž by diváci museli opustit svá místa. Svoboda neopomíjel ani důležitost požární bezpečnosti. V případě poplachu by se tyto bloky vrátily do vodorovné polohy a dopravily by diváky ven z divadla, jehož zdi se zcela otevrou. (Svoboda, 2020)



Obrázek 14 Půdorys a sedadla, vpravo sekce s bloky sedadel v pohybu (Svoboda, 2020)



Obrázek 15 Část projektu s bloky sedadel (Svoboda, 2020)

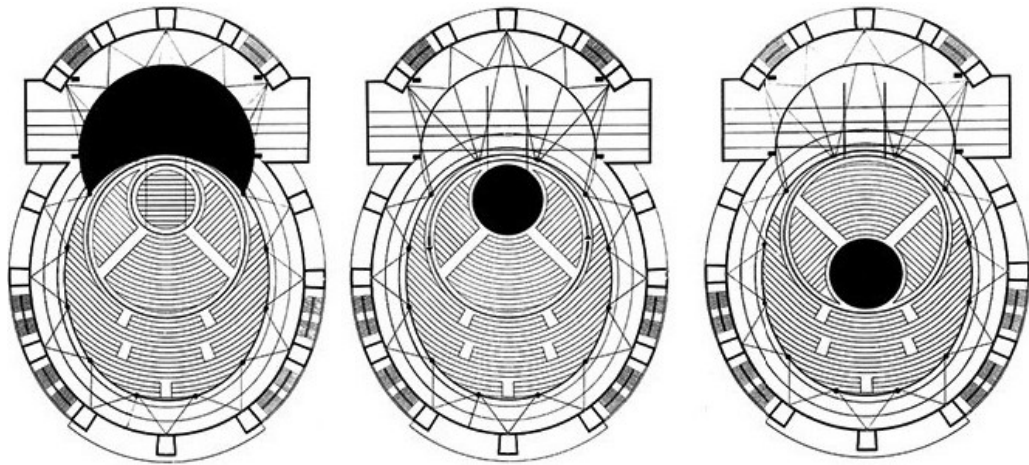
Projekt byl dokonale zpracován, avšak kvůli neumožnění dostatku času na realizaci, který Josef Svoboda požadoval, odstoupili ze soutěže a projekt se nerealizoval. Poté byl vybrán Ing. arch. Karel Prager jako hlavní architekt projektu. (Albertová, 2012)

#### TOTÁLNÍ DIVADLO 1927 WALTER GROPIUS

Návrh Totálního divadla z roku 1927, jehož autorem je Walter Gropius, se nikdy nerealizoval přesto, že byl ve své době nadčasový a i dnes bychom tento návrh měli brát v potaz při realizaci nových divadel.

Tento projekt se věnuje variabilitě divadelního prostoru, který by bylo možné upravit dle inscenačních potřeb a záměrů režiséra, díky pootočení přední kruhové části hlediště o 180 stupňů. Návrh obsahoval 3 modely divadla: a) aréna, b) proscéniové jeviště a c) klasické kukátkové jeviště. Inscenační prostor je též vybaven projekčními plochami. (Brockett, 2006)





Obrázek 16 3 variace vztahu jeviště k hledišti (Brockett, 2006)



Obrázek 17 Totální divadlo- render Carlos Pérez, scéniové jeviště (Pérez, 2013)



Obrázek 18 Totální divadlo render Carlos Pérez, aréna (Pérez, 2013)

## 1.2 HRANICE MEZI JEVIŠTĚM A HLEDIŠTĚM

Pro větší intimitu mezi jevištěm a hledištěm je lepší kruhové divadlo. Kruhové divadlo dokáže vytvořit jeden svět- jedno místo- herce a diváka, kteří tvoří živé divadlo a proto si kladu otázku: „Proč je v Česku, tak málo kruhových divadel?“ Je to o tom být v divadle, kde se můžeme setkat s takovou intimitou, která lidi na tolik vzruší, že nechtějí zůstat doma u televizních obrazovek, ale chtějí prožít jedinečný zážitek, který ovlivní jejich životy díky tomuto živému vztahu. Hranice mezi jevištěm a hledištěm je potřeba přesahovat. Například v Česku tuto hranici nabourává představení „Kabaret na vlastní nebezpečí“. Diváci přímo sdílí prostory s herci, kde se mohou i občerstvit. Herci diváky dokonce sami obsluhují. Zdeněk Velen o představení řekl, že diváci zažijí vyšší stupeň otevřenosti a blízkosti k hercům samotným, ale zároveň je do hry nezatahují, protože to většina z nich nemá moc ráda. (Vlková, 2008)

Hranici divadelního designu překonala i scénografka Johanna Martensson, která umístila diváky ke kruhovému stolu, tak aby se mohli diváci zapojit do hry a stát se její součástí. Herečka vystupovala i na stole přímo nad nimi. Tím Martensson hranici mezi jevištěm a hledištěm dokonale zbourala. (Martensson, 2012)



Obrázek 19 Crossing the line (Figueroa, 2012)

Josef Svoboda překročil hranice až za divadlo, díky využití projekce s promítáním živých záběrů mimo konkrétní jeviště, kde se konala hra. Propojil různá divadla na jednu scénu a to díky živým záběrům z kamer umístěných např. v ulici u bostonského divadla a v New Yorku u Broadwaye. Další kamery snímaly diváky a herce i uvnitř divadla. Během hry docházelo tedy k improvizacím a Josef Svoboda se ujal role „moderátora záběrů“. Diváci jednu chvíli mohli spatřit sami sebe na projekcích na jevišti během toho, co zpěvačka měla výstup. Svoboda tak skombinoval na projekční plátno tvář herečky a obraz diváků a jejich výrazů. Diváci byli nadšení a tento druh scénografie je bavil. (Svoboda, 2020)

Další způsob jak zrušit hranici mezi jevištěm a hledištěm je přímé vtáhnutí diváků do hry a to například díky promluvám herců k publiku a vzájemné komunikaci. Dále je možné nad diváky svést třeba lana a herce přivést na scénu tímto způsobem. Tanečníci či akrobati mohou předvádět své kousky přímo nad hlavami diváků.

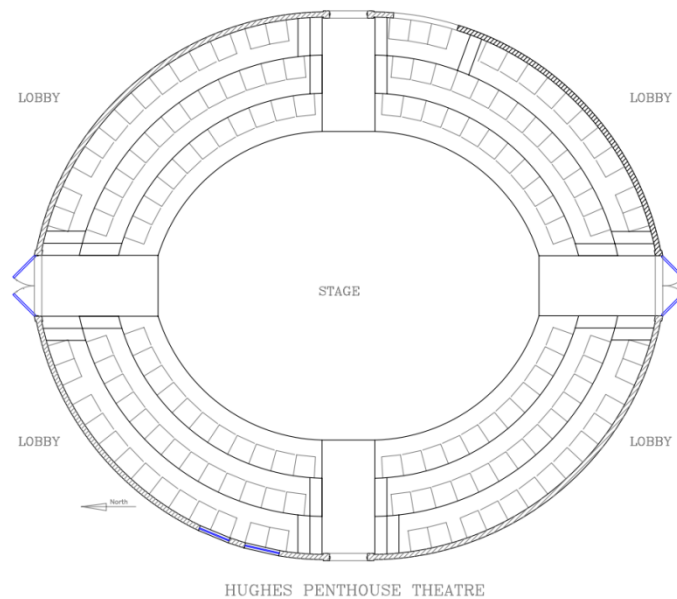
Graham Norton ve své komediální Graham Norton Show často vbíhá mezi diváky a klade jim otázky a někdy nechybí ani vzájemná komunikace mezi slavnými hosty a publikem. Taková představení baví lidi nejvíce, protože se stávají součástí celé scény a nejedná se pouze o televizní obraz, který s námi neinteraguje.

### 1.2.1 Divadlo v kruhu

Divadlo v kruhu již zmiňované dříve je tedy prostor, kde publikum obklopuje jeviště. Toto divadlo bylo populární ve Starověkém Řecku a Římě, ale ztratilo svoji výtečnost během 17. Století, když se spousta divadel adaptovala na kukátkové divadlo. Kruhové divadlo se navrátilo během 30. let a získalo popularitu ve Spojených státech v 60. letech. (Theatre in the round, 2016) Penthouse divadlo Glenn Hughes v Seattle, Washington bylo první divadlo v kruhu postaveno ve Spojených státech s kapacitou 160 sedadel. První otevření divadla bylo v roce 1940. Je na seznamu Národního registru historických památek, což je oficiální seznam kulturních památek Spojených států.



Obrázek 20 Interior shot of Penthouse Theater. (Dempsey, ©2022)



Obrázek 21 Penthouse Theater Seating Chart (Glenn Hughes Penthouse Theatre, ©2022)

Pro kruhová jeviště je důležité osvětlení, které by mělo být rozmístěno kolem dokola celého scénického prostoru a to ve stejné vzdálenosti. (Svoboda, 2020)

Herečka Rachel Finch z divadla „Theatre in the Round Players“ v Minneapolis má zkušenosti z kukátkového divadla s velkým osvětlením, že nikoho z diváků nemůže pořádně vidět, za což v kruhovém divadle může vidět skoro veškeré publikum. Kruhové divadlo určitým způsobem může ušetřit peníze, protože není možné použít tolik scénografických prvků jako například v divadle kukátkovém. Na druhou stranu musíte klást důraz na detail, protože publikum je blízko a ze všech stran, říká Dan Peterson. Wendy Resh Novak, režisérka v divadle v Minneapolis doplňuje, že kruhové divadlo je především o podlaze a nábytku a vše musí být realistické včetně novin. (MN Original, 2013)

Pro shrnutí můžeme tedy říct, že klady kruhového divadla jsou: velká blízkost k akci než v kukátkovém divadle, můžeme vidět další diváky, umožňuje scénu vidět více přirozeně, setkáme se s kvalitními herci, kteří dokážou hrát celým svým tělem.

Zápory kruhového divadla jsou: náročnost scénických přesunů během představení, musí to být chytré vymyšlené, záda herce vždy budou čelit někomu v hledišti.

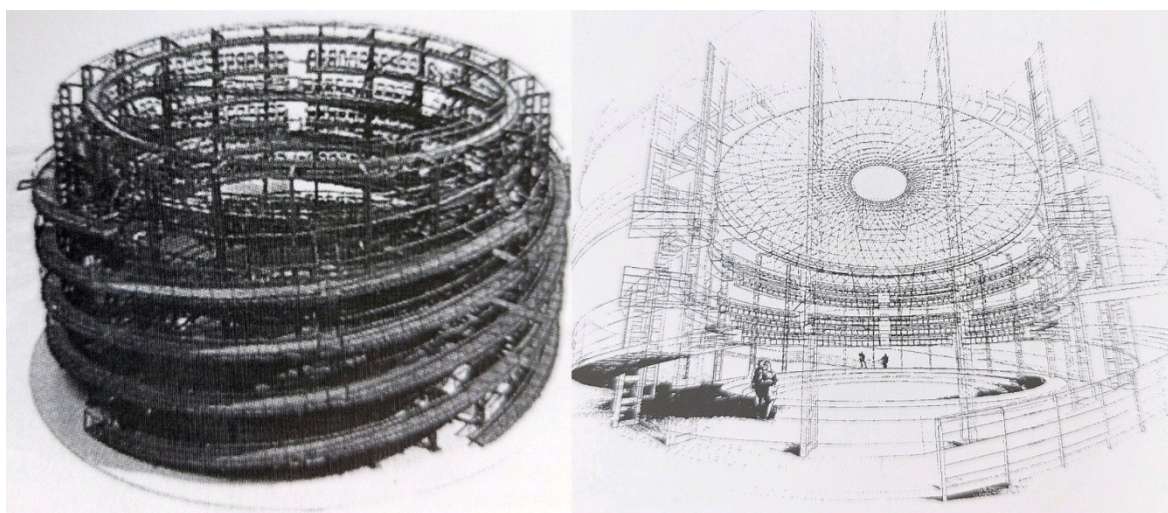
Někteří tvrdí, že vidět tváře přes arénu odvádí pozornost, jiní, že se stávají pouze kulisou, lidským rámcem k rozvíjejícímu se příběhu.



Dle mého názoru jsou kukátková divadla technicky připravena na jakékoliv druhy scén, za to je ale spousta diváku příliš vzdálena od scény. Kruhová divadla nabízí blízkost a vtáhnutí do hry, avšak nad scénografií se musí přemýšlet, tak že je vidět ze všech stran a není ničeho, co by se utajilo před zraky diváků. V kruhovém divadle musí být scénografie minimalistická, aby nezakrývala výhled na hru. Portálové divadlo na mě působí jako 2D obraz a to především pokud se nacházím ve velkém divadle v zadních řadách. U kruhového divadla mohu cítit 3D efekt a přímé spojení s jevištěm. Z tohoto důvodu volím kruhové divadlo pro návrh scénografie v praktické části diplomové práce.

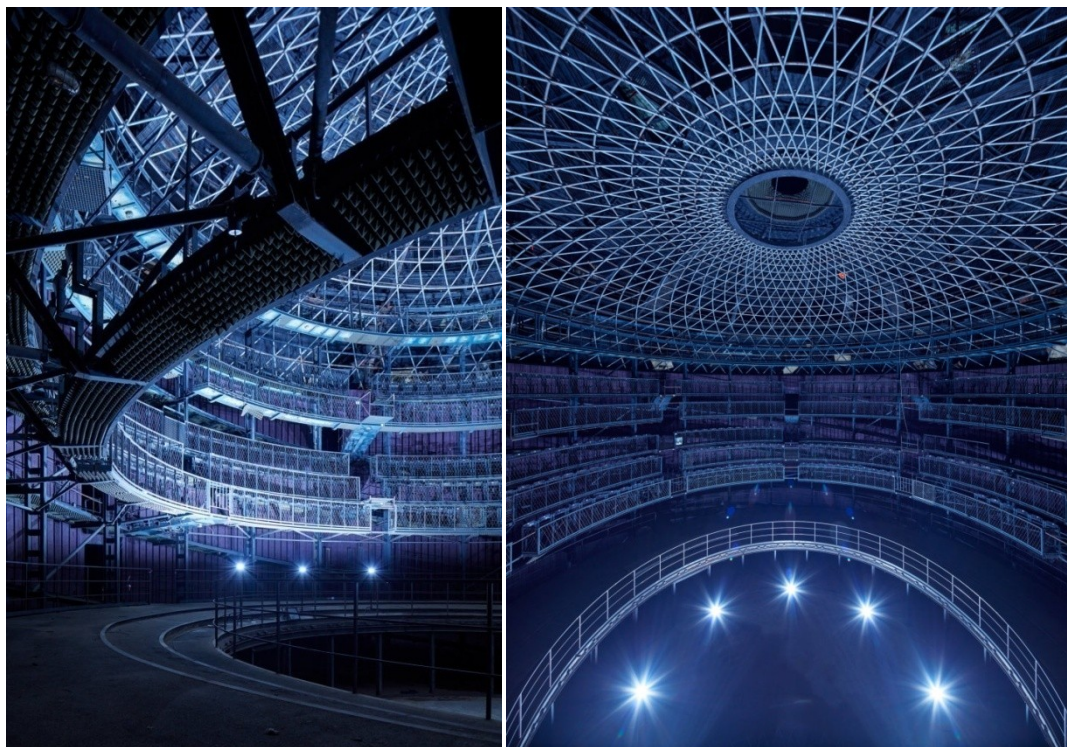
### DIVADLO SPIRÁLA

Jako příklad kruhového centrálního divadla u nás uvádím Divadlo Spirála na Výstavišti v Praze 7. Divadlo je z ocelové konstrukce a je výjimečné prstencovým hledištěm a rampami vybíhající do téměř nekonečných spirál. Za divadelní návrh v devadesátých letech byli oceněni cenou Grand Prix Obce architektů jeho autoři Zbyněk Stýblo, Jan Louda, Tomáš Kulík a Jindřich Smetana. Odehrávalo se zde legendární hudební představení Jesus Christ Superstar, které za 4 roky vidělo kolem 850 tisíc diváků. Bohužel toto unikátní divadlo v Českém prostředí bylo poničeno během povodní v roce 2002. Spirála chátřala až do doby, kdy se ukázalo, že nebyla narušena statika a tak nyní probíhá rekonstrukce divadla, která by měla být dokončena do konce roku 2022, pokud vše půjde podle plánu. (Marešová, 2021)



Obrázek 22 Divadlo Spirála Praha (ČSFR) Jindřich Smetana, Jan Louda, Tomáš Kulík a Zbyněk Stýblo- české uznání PQ 91 (Ptáčková, 1995)





Obrázek 23 Divadlo Spirála- Výstaviště stav k roku 2021 (BoysPlayNice, 2021)

### ŠTIHŮV SÁL

Další příklad kruhového divadla je Štihův sál, pojmenován podle Bojana Štiha v největším kulturním a kongresovém centru- Cankarův dům v Lublani na Slovinku. Sál vedle divadelních a hudebních představení je využit i k literárním večerům, profesionálním workshopům, veřejným diskuzím a kongresům. (Štih Hall)



Obrázek 24 Štihův sál (Cvetkovič)

Příkladem toho, že lze přetvořit kukátkové divadlo na kruhové je Londýnské divadlo Old Vic. Viktoriánské divadlo z roku 1818 vypadalo jako tradiční divadelní prostor kukátkového divadla do roku 2008, kdy ho Andrew Todd redesignoval na kruhové divadlo. Kruhové jeviště vzniklo v přední části hlediště, kde dříve byla sedadla a další sedadla byla umístěna do prostoru, kde dříve bylo jeviště. „Tato nová úprava přináší pocit sounáležitosti mezi diváky,“ říká o řešení Todd. (V kruhu, 2009)



Obrázek 25 Old Vic před úpravami.



Obrázek 26 Old Vic po úpravách Andrew Todda (Humphrey)



### 1.2.2 Herectví v kruhovém divadle

Stephen Joseph, který popularizoval formu divadla v kruhu v Británii v 50. letech, prohlásil: „Divadlo v kruhu vyžaduje od herců rychlou akci, pohyb a upřímné herecké výkony. Je to vzrušující a skutečné. Je to divadlo ve 3D.“ (Theatre-in-the-Round)

Herec je vždy k nějaké části publika zády. Takže herecké výkony musí obsahovat víc nežli jen mimiku obličeje. Dan Peterson, herec v kruhovém divadle využívá pro srozumitelnost, co se v dané postavě odehrává gesta. Sdělovacím prostředkem se tedy stávají ruce, ramena, nohy, torzo říkající vše co říká obličej herce. (MN Original, 2013)

Paul Elsam autor knihy „Acting characters“ radí, že když hrajete v divadle v kruhu, máte povinnost vyprávět příběh tak, aby byl srozumitelný všem divákům. Jedním z pravidel, které uvádí je, aby si herci drželi odstup, ledaže by se líbali nebo chtěli jeden druhého udeřit. Herci by měli využívat celé jeviště. Pokud je vztah mezi herci psychologický, že například jedna postava nevěří druhé, tak je dobré, aby jeden z herců postupně odstoupil od druhého. Pokud je postava velmi sebevědomá, tak by stála vzpřímeně a nehybně nad druhou, anebo se otočí k druhé postavě zády. Důležité je pamatovat na to, že za sebou má herec diváky, a proto musí mít hlasitý, čistý projev a řeč. (CU, 2013)

Pro divadelní herce, kteří jsou zvyklí na hru v kukátkovém divadle, může být hraní v kruhovém problematické. Protože tito herci v kukátkovém divadle jsou učeni se nikdy neotáčet zády k publiku a to je něco co je nevyhnutelnou součástí kruhového divadla. (K, 2019)

### 1.2.3 Kruhová dispozice mimo divadlo

Oblíbenost centrálního uzpůsobení prostoru a obklopení místa dění kolem dokola diváky je především u fanoušků sportů jako je fotbal, basketbal, MMA (smíšená bojová umění), box, atletické soutěže a další. A proč je zrovna toto uzpůsobení prostoru tak oblíbené? Není to jenom o tom dění v centru co nás tak zajímá, ale též o reakcích a fandících stylech fanoušků na opačné straně. Každý divák v kruhovém hledišti vidí dění ze svého úhlu pohledu a tak je zkušenost každého člověka do určité míry individuální. Tento fakt přispívá například diskuzím ohledně toho co se dělo ve fotbalovém utkání.

I ve sportu se setkáváme se scénografií, to dokladuje například poločasové představení Super Bowlu 2022 v Kalifornii navrženo Es Devlin ve spolupráci s producentem show Dr. Dre. Scéna byla postavena během 8 minut. Show oslavovala Kalifornské město Compton, které proslulo vysokou kriminalitou a chudobou. Wikipedie tam nedoporučuje jezdit kvůli velkému počtu místních černošských a hispánských gangů. Scéna s některými z největších hudebních jmen byla navržena tak, aby vypadala jako pět sousedících domácích párty. (Long, 2022)



Obrázek 27 Es Devlin- Super Bowl set (Devlin, 2022)

Další prostor využívající centrálního rozmístění je přednáškový sál. Někdo by se mohl domnívat, že dělat přednášku v kruhovém sále je pro přednášejícího náročné, a proto se tyto prostory pro přednášky nehodí. Že je to pro účinkujícího více náročné může být pravda, ale na druhou stranu pokud se přednášející dokáže v takovém prostoru pohybovat mezi diváky či studenty získá jejich pozornost.

Na kalifornské univerzitě v Riverside ve Student Success centru učitelé nestojí na místě před svými studenty. Přednáškový sál na této univerzitě je kruhový a to znamená, že studenti jsou blíže. Nejvzdálenější sedadlo je pouze v osmé řadě od centra místnosti. Podle učitele univerzity Ghoshe, tato místnost dělá konverzační hodiny daleko snazší než kdy předtím a interakce se studenty se stává taky snazší. Přednáškový sál je vybaven kvalitním video a audio zařízením. Obrovské kruhové projekční plátna umožňují vícenásobné zobrazení obrazu z osmi projektorů.

Profesor fyziky Beyermann říká, že tato místnost zvýšila zájem studentů. V tradičních přednáškových sálech studenti vidí pouze své sousedy na obou stranách a pak záda těch co jsou před nimi, zatímco v centrální dispozici hledí na sebe a většina z nich má otáčivé židle. Studenti jsou více aktivní v diskuzích, tvrdí Beyermann. „Tato vzájemná interakce se ukazuje jako velmi účinný pedagogický nástroj," řekl. (Ghori, 2021)



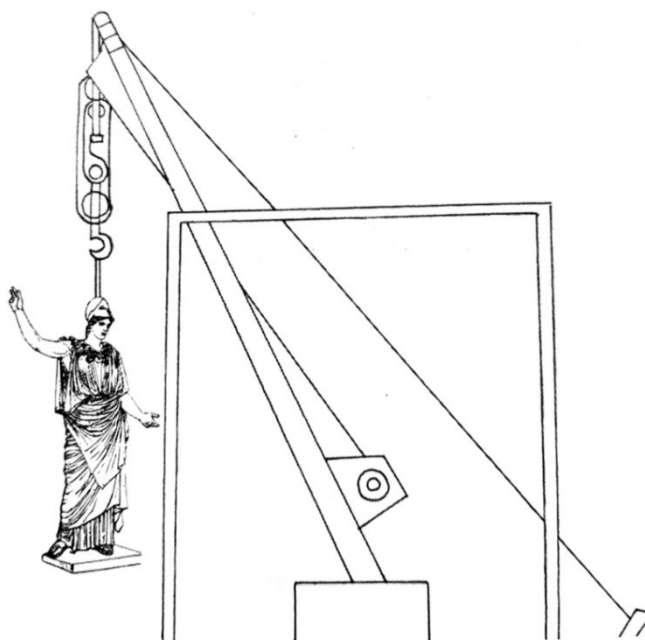
Obrázek 28 Profesor Abhijit Ghosh učí studenty v kruhové přednáškové hale (Lim, 2021)

## 2 DIVADELNÍ PROSTŘEDKY A NÁSTROJE

### 2.1 Jevištní technika- jevištní tahy, točny

Jevištní technika slouží k provozu technických prostředků podílejících se na tvorbě, stavbě a změnách divadelních scén. To obvykle zahrnuje jevištní tahy, jevištní točny, jevištní stoly a propadla, opony a různé speciální posuvné prvky jako: posuvné stěny, portály, pomocná zdvihací zařízení apod. (Jančík, 2009) Já se budu věnovat pouze jevištním tahům a točnám, protože především tyto dva technické prostředky využívám v návrhu scénografie během hry.

Troubridge, uvádí, že již ve starověkém Řecku a Římě se používaly technické vymoženosti jako ekkykléma a mechane. Ekkykléma bylo dřevěné pódium na kolečkách, což dalo za vznik moderní divadelní točně. Mechane je jeřábový mechanismus používaný ke zvedání herců pomocí dřevěných trámů a kladkových systémů (Troubridge, 2018) Deus ex machina z latiny znamená bůh ze stroje a je to termín označující vlastně jeřáb, pomocí něhož byl bůh nebo hrdina spouštěn na jeviště, aby rozuzlil konflikt, který je lidským jednáním neřešitelný.



Obrázek 29 The Mechane (Troubridge, 2018)

## JEVIŠTNÍ TAHY

Jsou dva druhy jevištních tahů a to bodové a prospektové. Bodové lze využít pro zavěšení kulisy na jednom bodě, zatímco prospektový tah jsou tyče rovnoběžné s okrajem jeviště a hlediště, zavěšené na několika lanech, což umožňuje zavěšení závěsů na více bodů. Lze též využít několika tahů najednou při zvedání jedné (rozměrné) kulisy, zpravidla se však tahy bodové a prospektové nekombinují. Z fyzikálního hlediska je jevištní tah obyčejná kladka respektive kladkostroj, který umožňuje spouštění scény lanem na jeviště a zpět po svislé dráze délky 15 až 30 metrů. Maximální pojezdová rychlost tahu s kulisou je zpravidla 0,5 až 1 m/s, může však být až 2 m/s a nosnost tahu je obvykle 200 až 1 500 kg. Když vezmeme v úvahu i požadavek na poměrně přesné nastavení polohy tahu ve vertikálním směru, ukazuje se, že to nebude tak obyčejná kladka. Tahy se v minulosti a v mnoha divadlech stále většinou provádějí ručně a to pomocí nekonečné smyčky konopného lana. „Kulisáci“ táhnou sestavu pouze silou paží (a používají protizávaží). V divadle bývá obvykle k použití takovýchto prospektových tahů několik desítek. Přednost prospektových tahů je, že mají velmi tichý chod a jejich pohyb je plynulý. Jejich nedostatkem je malá nosnost a závislost na lidské síle. Se vzrůstajícími nároky na složitost scénografie a tím i na nosnost, rychlost a koordinaci tahů vznikly tzv. strojní tahy, u kterých se jako pohon používají motory různých typů. Asynchronní motor se v posledních letech stává standardem. Jeho přednosti jsou relativně nízká cena a snadné ovládání přes frekvenční měnič. Součástí strojního pohonu je taky brzda a bezpečnostní koncové spínače. Tahy jsou vhodné pro umístění kulisy na jeviště, ale i pro skrytí kulisy v provazišti v případě, že zrovna nejsou potřeba na scéně. Takto tahy může být připravena celá sada kulisy pro představení a to poté urychluje proměny scén.

## JEVIŠTNÍ TOČNY

Točna je jevištním prvkem (na rozdíl od tahů), není ale součástí jeviště každého divadla. Vyskytuje se v dolní části jeviště. Většinou je tvořena kruhovou deskou v prostoru jeviště, který se otáčí v obou směrech, Průměr točny je v metrech a to obvykle od 5 do 15 metrů. Rozměr točny je určen v závislosti na velikosti jeviště. Ve složitějších případech, jde někdy o dvě točny, které mají vnitřní prsteneček a k tomu vnější. Některé točny jsou vybaveny i propadly nebo stoly a tak dále.

Točny jsou zpravidla poháněny typy motorů jako u jevištních tahů. Ruční točna je výjimkou. Konstrukce točny závisí na požadavcích na ni kladených. Jsou točny, které jsou poháněny středovou osou nebo s pohonem na obvodu a se středovou osou, a dokonce jsou i



točny bez středové osy. Rychlost otáčení je hlavním parametrem osy. Většinou se jako veličina používá úhlová rychlost, to znamená o jaký úhel se točna otočí za nějakou dobu, avšak toto není příliš praktické pro obsluhu i režiséra a proto se více orientují v dráze, kterou točna na obvodu ujede. Například obvodová rychlost 1 metr za sekundu u točny s průměrem 12 metrů znamená úhlovou rychlost asi 20 stupňů za sekundu. Točny se používají pro rychlé změny scén a simulaci pohybu. (Jančík, 2009)

S pohybem herců si bravurně hraje francouzský tanečník, umělec a choreograf Yoann Bourgeois. New York Times ho nazval v roce 2021 „dramatikem fyziky“. Využívá tajemství gravitace na Zemi a aplikuje je nejen v divadle, ale i např. i pro exhibice. Spousta jeho famózních choreografií se odehrává na točně, kde využívá zákonů fyziky. Mezi jeho poslední ztvárnění patří například návrh pro videoklip Harryho Stylese „As it was“, který je velmi hravý.



Obrázek 30 La Mécanique de l'histoire "Inertie" Yoann Bourgeois (2017)



Obrázek 31 Videoklip: Harry Styles- As it was- Choreograf: Yoann Bourgeois (Styles, 2022)



## 2.2 Divadelní prostředky

### 2.2.1 Světlo

Světlo hraje ve scénografii velkou roli. Dokáže nechat vyniknout postavu na pozadí a podtrhnout její plastičnost při správné kombinaci svícení ze zadu i zepředu. Je třeba dbát na absorpci a odraz světla. Pokud umělec pochopí zákonitosti optiky a svícení, pak má při tvorbě nekonečné možnosti. (Svoboda, 2020)

Od přirozeného svícení jeviště Sluncem již ve starověkém Řecku jsme se dostali k technologické vymoženosti svícení v divadle. Scénograf by si měl být vědom světelných možností, i když jsou v dnešní době na osvětlení přímo specialisté, kteří umí dosáhnout oslnujících výsledků. Divadelní svícení dává publiku smysl toho, kde jsou; jestli se jedná o den, noc a jaké je počasí, tvoří atmosféru, pomáhá navodit emocionální podtón a vyprávět příběh.

### 2.2.2 Zvuk

I druh hudby a zvuků udává, kde se daná scéna odehrává a za jakých podmínek. Hudba ovlivňuje naše pocity, tak silně, že z minuty na minutu se z veselého člověka můžete stát melancholicky smutným a naopak a proto tak silně podporuje divadelní inscenaci. V mnoha produkcích zvuk a vizuál společně tvoří atmosféru, událost, náladu nebo období.

### 2.2.3 Kulisy

Kulisa je plochá divadelní dekorace obvykle vyráběna z překližky, dřeva nebo plátna. Dokresluje prostor divadelního jeviště pro danou scénu. Bývá buď postavena, nebo zavěšena tahy v provazišti. V přeneseném významu pojem označuje jakékoliv divadelní dekorace mimo rekvizity, to znamená například i architektonické části, vyrobené trojrozměrné stromy atd. Scénografové většinou kulisami tvoří prostor, ve kterém se má scéna odehrávat. Vždy je dobré prostor tvarovat do trojrozměrnosti. I když scénografie může být nahrazena projekcí a tím ušetřit značně velké náklady na výstavbu scény, neměla by projekce být jedinou a hlavní složkou scénografie.

## 2.3 Audiovizuální technika

### 2.3.1 Základní projekce

Nasvícení jeviště s projekcí je projekt, který vyžaduje složité matematické výpočty a plánování do scénografie. Josef Svoboda byl mistr své profese a zvládl spoustu práce sám, na kterou dnes máme odborníky. Dnes jsou specialisté i na projekci a proto, co se týče technologické stránky, scénograf nemusí plně rozumět problematice tak jako specialisté.

Pro dobrou kvalitu obrazu při projekci je důležitá barva plátna. Josef Svoboda většinou nepracoval s bílými povrchy. Dával přednost těm, které umožňují odraz určitým směrem, to jsou například šedofialová nebo černá plátna, protože nevykazují problémy s parazitním světlem.

Svoboda edukuje: „Nejzákeřnější nepřítel technologie obrazů je parazitní světlo.“ Proto je nutné mít naplánované přesné rozmístění, úhly dopadu a odrazu a vzdálenosti prvků. Svoboda se problematice projekce věnoval natolik, až si vytvořil pro testování v nejlepších podmínkách studio s malým jevištěm. A tak vzniklo divadlo světla *Laterna magika*.

Josef Svoboda divadelní projekci proslavil především díky *Laterně magice*, což je první multimediální divadlo na světě. Po výstavě v Bruselu roku 1958 byla na turné po celém světě. *Laterna magika* je tedy multimediální projekce v kombinaci s živými herci na jevišti. (Svoboda, 2020)

Běžná projekce se využívá na plátno, ale může sloužit i jako mapování objektů a to je tzv. videomapping, který umožňuje video projekce na architekturu, ale i v divadle na různé trojrozměrné objekty, kterým dává strukturu, barevnost a další vlastnosti. Jedním z objektů může být i tělo herce. Můžete promítat obrázek, nebo video, které se dá připravit pro videomapping v programu Adobe After Effects nebo můžete přichystat projekční materiál plný atmosféry v programu Unity. Podklady promítající na jevišti mohou být připravené dopředu z reálných videí nebo vytvořených počítačových 3D videí, může se jednat o malbu, která je promítána na plátno a může se též promítat z živých záznamů. Spoustu faktorů musí být zjištěno předtím, než proces začne a to: jaká je velikost a tvar projekční plochy, jestli se jedná o vnitřní nebo exteriérovou projekci, jaké je světlo v prostoru a úhel pohledu diváků na projekci. (Prendi, 2015)

Divadelní scénograf Jeff Sugg ve hře „The Mountaintop“ z roku 2012-2013 představuje krásnou práci s projekcí, kde je vidět jak bodové osvětlení na herce dokáže vyrušit projekci. (American theatre Wing, 2015)

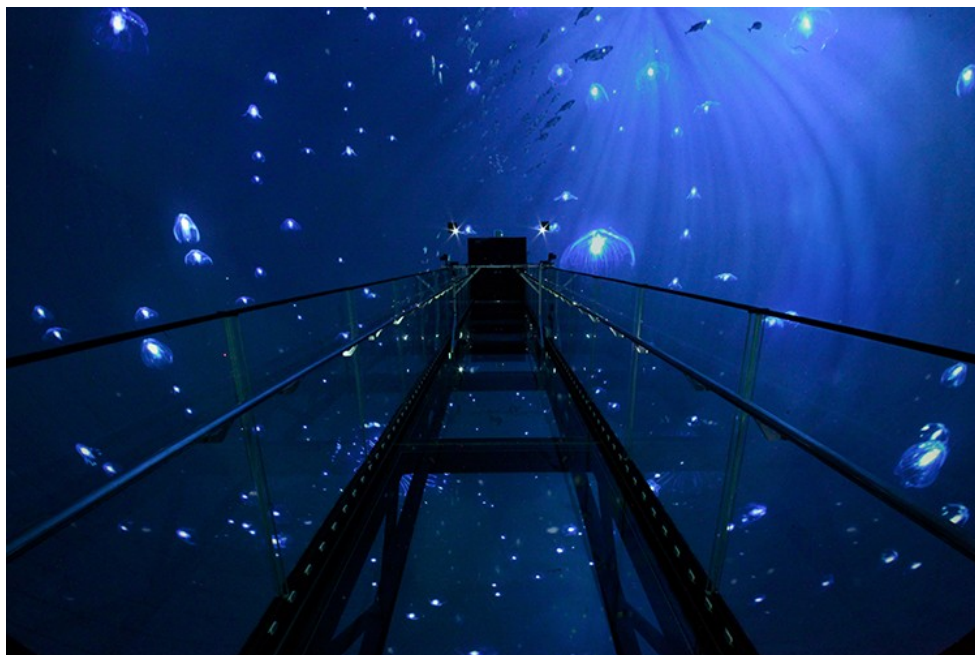


Obrázek 32 The Mountaintop 2012-13, Scénograf Jeff Snugg

Přestože jsme v době plné technologie, tak v divadle Space 360 v Jižní Koreji ukazují, že je možné dosáhnout takového efektu jako z VR brýlí, tedy virtuální reality, bez nich za pomoci 12 projektorů ve 12 metru široké kouli, která vytváří vyobrazení historie jako je například Velký třesk, původ života, lidská civilizace a změny kvůli globálnímu oteplování. Tato projekce je otevřena veřejnosti od roku 2017 a jedná se o první sférické divadlo. (Tech Insider, 2018)



Obrázek 33 Tech Trends 360 Dome Theater South Korea VR (Tech Insider, 2018)



Obrázek 34 South Korea- spherical projection (Front Pictures)

### 2.3.2 Projekce na různé druhy materiálu

Svoboda probádal, že „Pseudoplastické projekce mohou být realizovány rozličnými materiály a to provazy nebo fóliemi s difuzním nebo striktně směrovým odrazem, polopropustnými nebo průhlednými povrchy, zrcadlovými povrchy schopnými reprodukovat projekci na padesát procent nebo měkkými strukturami, nafukovacími materiály, které se objeví a rychle zmizí ze scény, anebo pochopitelně architektonickými konstrukcemi.“

Projekci na provazy Svoboda využil například pro hru Tristan a Isolda. Projekční stěny jsou tvořeny provazovými plochami, u kterých lze dosáhnout plastické trojrozměrnosti barevného světla a plastické projekce obrazu. Lana musí být dokonale napnutá svislé. Pokud nejsou, dojde k měňavému efektu. (Svoboda, 2020)





Obrázek 35 Richard Wagner Tristan und Isolde 1974, režie August Everding  
(Albertová, 2012)



Obrázek 36 L'échance (výměna) 1982, režie Armand Delcampe (Albertová, 2012)

## PŘEDNÍ A ZADNÍ PROJEKCE

Při přední projekci je obraz vysílán ze stejné strany, jako jsou diváci, zatímco při zadní projekci je obraz z opačné strany projekčního plátna. Přední projekční plátna jsou obvykle z plného materiálu, jako to bývá využito například v kině. Tento materiál má většinou velmi kvalitní odraz, a proto je vhodný pro jasnou projekci. Barva tohoto plátna je obvykle bílá, aby se docílilo nejlepšího odrazového faktoru.

Zadní projekce jsou obvykle vyráběny z polopropustného materiálu, takže neodráží světlo, ale vytváří jakýsi druh svitu. Barva těchto pláten je obvykle světle šedá. Zadní projekce je vhodná pro kombinaci herců na jevišti s projekcí, protože projekce nepokrývá herce.

## SKLO

Normální skleněné povrchy nejsou obvykle vhodné pro projekce, avšak díky speciálním fóliím lze i průhledné sklo proměnit v kvalitní projekci skrz, kterou je vidět. Pro dosažení nejvyšší kvality jsou vyráběny speciální prosklené projekční plochy, což potvrzuje například nizozemská firma Glimm Display specializovaná na high-tech projekční fólie a projekční plochy. Některé z těchto projekčních ploch i fólií lze interaktivně ovládat.

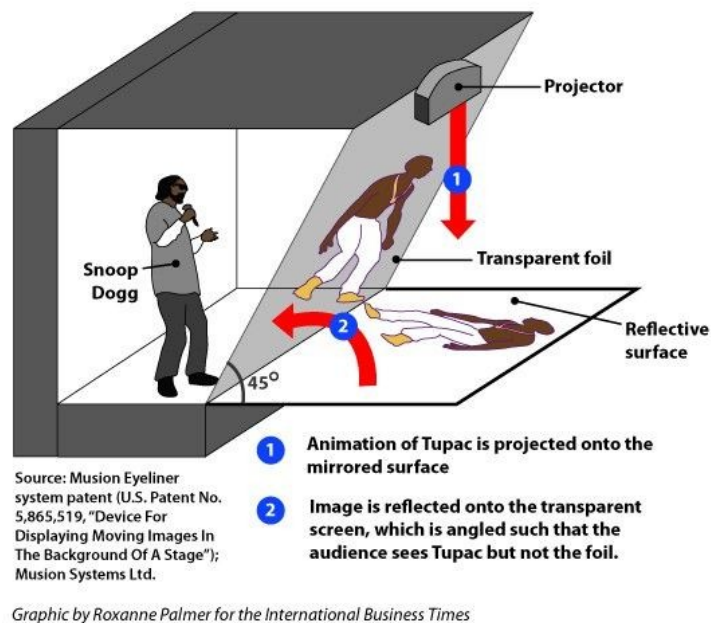
„Glimm Transparent film- holographic Film™“ jsou projekční fólie pro holografické projekce. Mohou být použity jako normální projekce na průhledný povrch jako je sklo. Fólie je neviditelná. Fólie díky polymerní technologii vytváří skvělé výsledky jako jsou ostrý obraz, živou barvu, široký úhel pohledu, aplikovatelnost na ohnuté plochy a ohromující průhlednost. (Rear Projection Films, ©2022)

Projekce je mimo jiné možná i na mlhu, vodu, stěny, budovy, kameny, hory, lidi... promítat lze v podstatě na cokoli, ale je důležité zvažovat správný výběr technologie pro daný povrch.

### 2.3.3 Holografická projekce

Holografická projekce tvoří iluzi, že diváci mají pocit, jakoby daný objekt byl přímo na jevišti i když se jedná o projekci. Tento druh projekce zajišťuje neskutečný vizuální zážitek. Navzdory svému futuristickému vzhledu existuje holografická projekce již od 40. let 20. století. Termín „hologram“ ve skutečnosti poprvé vytvořil maďarsko-britský inženýr Dennis Gabor v roce 1949. Holografické projektory v podstatě poskytují buď dvourozměrnou, nebo trojrozměrnou projekci, která může být z pohledu diváka viděna bez jakéhokoliv dalšího vybavení, jako jsou například brýle.

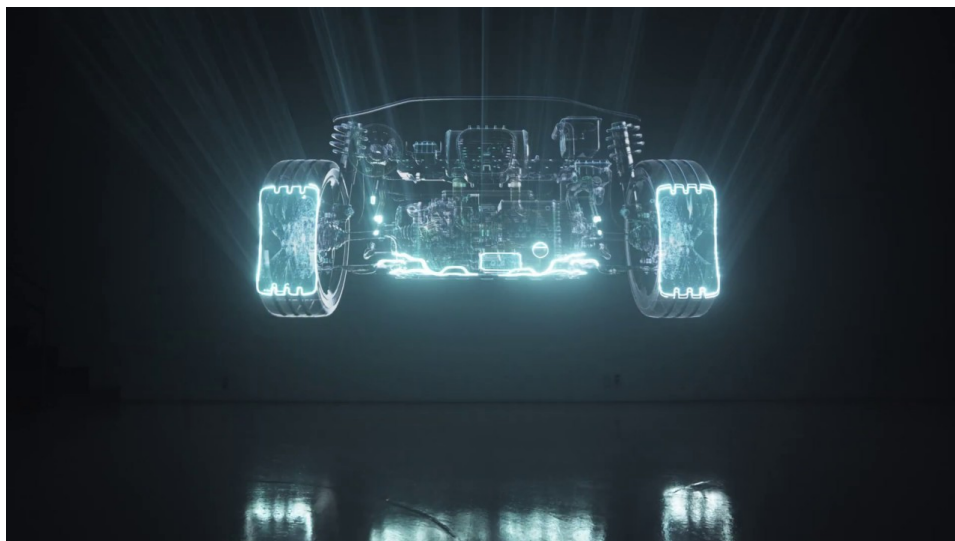
V průběhu let byla vyvinuta řada různých typů technik holografické projekce. Patří mezi ně jednoduchý, ale extrémně populární efekt „Pepperův duch“, který funguje tak, že odráží obrazy od tabulí skla a je základní technikou od doby, kdy byl poprvé vytvořen před staletími. Stejná technologie byla použita na hudebním festivalu Coachella v Kalifornii, kde zesnulý rapper Tupac Shakur byl vzkříšen jako „hologram“. Tato technika však zdaleka není ideální, protože aspekty jako umístění a osvětlení je třeba pečlivě zvážit, aby nedošlo k zakrytí obrazu.



Obrázek 37 Vizualizace jak funguje efekt „Pepperův duch“ (Palmer)

Další běžně používanou technikou je projekce do mlhy, která funguje tak, že pomocí mlhových strojů generuje „plochu“, na kterou se promítají hologramy. Vznikne tak dramatický hologram, který je běžně k vidění v divadlech a strašidelných domech. Zatímco projekce na mlhu může v těchto konkrétních prostorech fungovat dobře, pro aplikace v reálném světě má malou hodnotu a je náchylná k přerušení vnějšími faktory, jako jsou světla a vítr, takže je jí nepraktické používat mimo uzavřené prostory. (Holographic projections, ©2021)

Lotyšská vizuální umělkyně Ineta Sipunova tvrdí, že k projekci do mlhy je zapotřebí laserů. Říká, že pracovat s laserovou projekcí je práce snů, ale je to přílišně drahé a celé představení je třeba generovat bílou mlhu. Operní pěvkyně a pěvci nemají rádi mlhu, protože poté by během představení kašlali, doplňuje Ineta Sipunova.



Obrázek 38 Binder-a 3D laser projection (Binder-a, 2020)

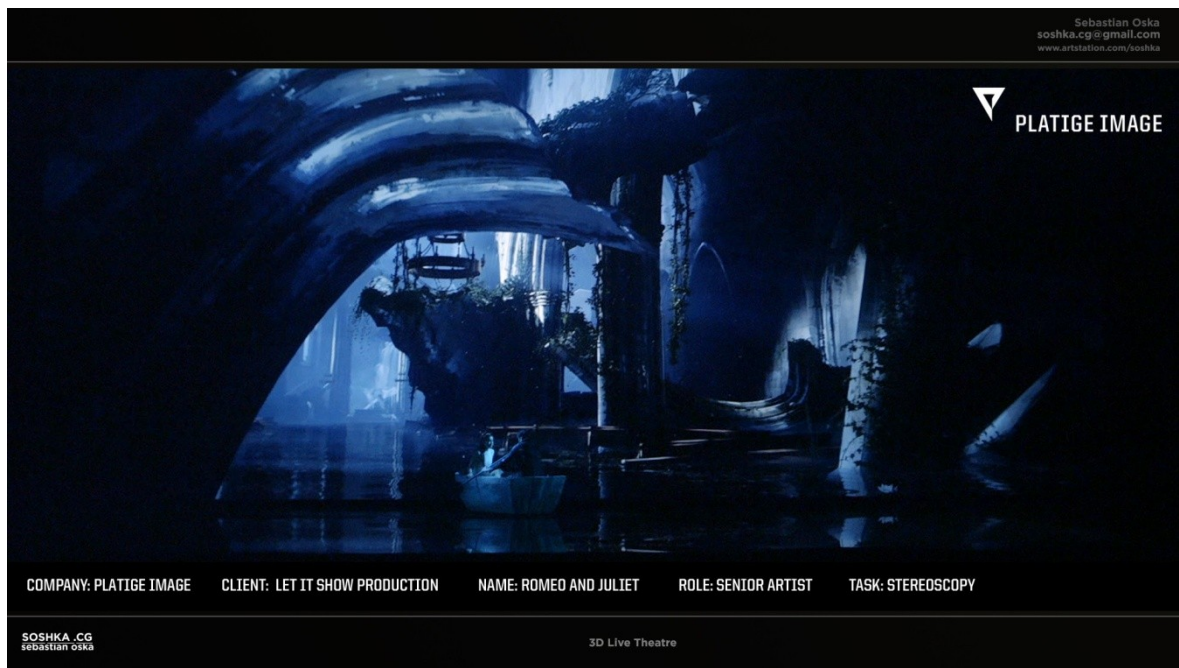
V neposlední řadě jedna z nejnovějších a nejzajímavějších technik holografické projekce zahrnuje použití tenké, téměř čisté 3D projekčního gázy, běžněji známé jako Holo Gauze. Holo Gauze je v podstatě forma divadelní gázy potažená vysoce reflexním kovovým povlakem. To znamená, že dokáže efektivně odrážet projekce, aniž by blokovala cokoli, co je za ní a není ovlivněna vnějšími faktory jako dvě metody, které jsem již zmínila. Tento materiál umožňuje neskutečně realistické holografické projekce, které se mohou objevit a zmizet z ničeho nic. Navíc je tato převratná technika mnohem přenosnější a cenově dostupnější než dvě již zmíněné, díky čemuž jsou holografické projekce přístupné prakticky každému. (Holographic projections, ©2021)

### 2.3.4 3D stereoskopie

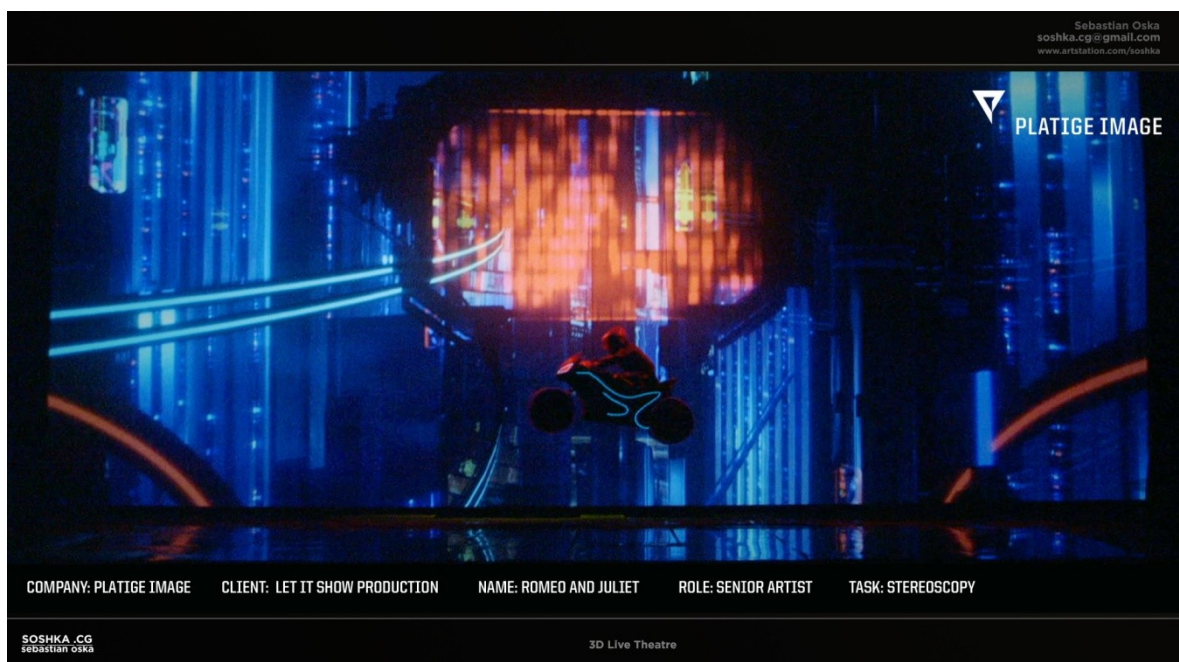
3D stereoskopie je to co známe jako 3D kino. 3D stereoskopie dostala velkého rozkvětu v roce 2009, když se dostal americký film Avatar od Jamese Camerona do kin ve 3D formátu. Jednalo se o první 3D povedený film, na který se dalo koukat s otevřenou pusou a obdivovat. Pak začali dělat skoro každý film 3D. Byl to prémium formát za, který si mohly nárokovat extra ceny. Takže 3D kino bylo na největším vrůstu v roce 2010 a pak začalo postupně upadat. To potvrzuje i Michal Gaja, marketingový a obchodní ředitel v Golden apple Cinema ve Zlíně. Gaja říká, že návštěvnost na 3D filmy v jejich kině je dána atraktivitou titulů a že zájem od Avatara postupně opadnul.



Polská firma Platige Image naposledy realizovala 3D stereoskopické živé divadlo v roce 2016. Jejich propojení 3D stereoskopie a hereckých výkonů vypadá dle online fotek a videí famózně. Otázka je jestli je představení úspěšné a kvalitní i pro diváky které, musí mít během představení nasazeny brýle. (Platige Image)



Obrázek 39 Romeo a Julie – 3D live theatre (Józefowicz a Oska)



Obrázek 40 Romeo a Julie – 3D live theatre (Józefowicz a Oska)

Někteří tvrdí, že divadlo je o hercích, a že by nemělo být přehlceno efekty. Já se domnívám, že pokud jsou efekty použité v přímém vztahu a záměru ke scénografii, tak mohou být i velkolepé, avšak neměly by tvořit celou show.

K tomu, abychom se dozvěděli, proč 3D stereoskopie již není tak populární je zapotřebí znát jak vůbec stereoskopie funguje a proto jsem se zeptala Borise Masníka, který je uznávaným výtvarníkem, VFX a SFX supervizorem, a v neposlední řadě specialistou v oblasti filmového triku. Patří mezi nejlepší odborníky v Česku a často se také podílí na projektech v zahraničí. Pan Masník potvrzuje to, že stereoskopie hyne a že by se měla využívat na filmech, které tuto technologii vyžadují. Se stereoskopií je spojena obtížnost natáčení. Kamery musí totiž být dvě a to v pozici jaké jsou oči, to znamená, že měly by být od sebe ve vzdálenosti asi 7 centimetrů. Takto blízko spojit kvalitní kamery pro filmový výstup, ale není možné, proto se musely vytvořit speciální digitální kamery, aby byly zkonstruované dvě v jednom to je např. RED 3D kamera. Ukázalo se ale, že s nimi nejde moc pracovat. Proto se dnes točí přes Stero-rig, kde se využívá polopropustné zrcadlo. Taková kamera má jednu nevýhodu: je tak těžká, že není možné si jí vzít na rameno.



Obrázek 41 Light weight RIG - příklad kamery pro natáčení 3D materiálu.  
(LIGHT WEIGHT RIG)

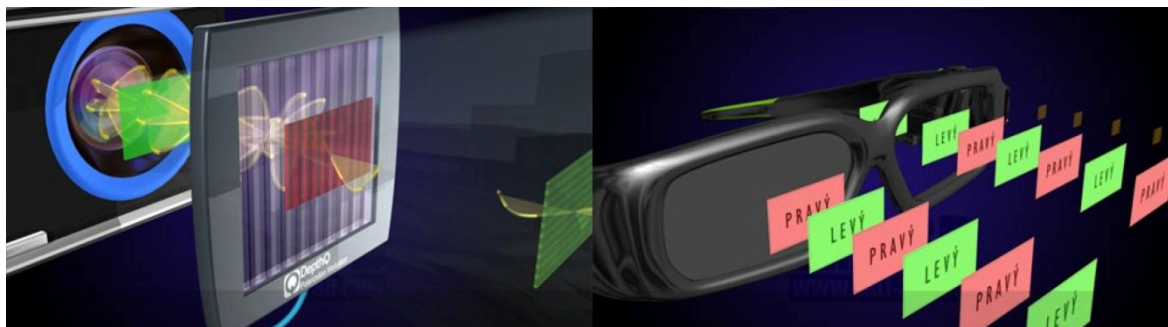
U prvních filmů se využívaly analogové brýle. C. Grivolas už v roce 1897 vybudoval 3D kameru, která byla založena na technice anaglyfu. Další druh brýlí jsou polarizační pro pasivní projekci. Pasivní projekce znamená, že jsou využity dva projektory. Jeden vysílá horizontální obraz a druhý vertikální. Horizontální obraz je pro jednu oční a vertikální

pro druhou. V hlavě se nám obraz pak spojí, ale musí být projektory naprosto přesně nastavené a být synchronní ve frekvenci i svitu. Dále existuje aktivní projekce, která má brýle na baterky a též chytrou krabičku, která vysílá signál a šíří frekvenci těm brýlím. Brýle jsou vybaveny LCD panelem, který střídavě zneprůhledňuje pravou očníci během toho, co je promítán obraz na levé oko a stejně tak naopak. Tento způsob je kvalitní, má sice o něco méně intenzivní světlo, a proto je potřeba, aby projektor více svítil a používala se kvalitní plátina. Takovéto brýle se musí nabíjet a jsou drahé.

Existuje polarizační modulátor (aktivně- pasivní projekce), který se často využívá v kinech. V principu jde o to, že díky Polarizačnímu 3D modulátoru, jsme schopni tvořit pasivní projekce pouze s jedním 3D projektorem. 3D projektor stejně jako u aktivní projekce vysílá obrazy střídavě pro levé a pravé oko. „Modulátor dokáže řízeně měnit polarizaci světla, které jím prochází. Po dobu, kdy se promítá levý obraz, mění modulátor polarizaci obrazu do jedné roviny, po dobu, kdy se promítá obraz pro pravé oko, mění se polarizace obrazu do druhé roviny.“ (Gali 3D, ©2005-2011)



Obrázek 42 aktivní 3d stereoskopická technologie- (Aktivní 3D stereoskopická technologie, ©2005-2011)



Obrázek 43 Polarizační modulátor a aktivní 3D brýle (3D polarizační modulátor (aktivně-pasivní projekce), ©2005-2011)

Pan Masník pracoval na filmu Lajka, jedná se o loutkový film, ale technologie pro 3D stereoskopii tam fungovali. Zeptala jsem se, v čem teda tkví problém stereoskopického zobrazení. Pan Masník odpověděl, že hlavní z nevýhod je, že se jedná o systém, který nám zasahuje do myšlení a vnímání okolního světa stejně jako virtuální realita. Stereoskopie funguje do té doby, dokud jsou kamery od sebe ve vzdálenosti kolem 7cm a díváte se na projekci a všechny objekty jsou jakoby za tím plátnem. Problém nastává ve chvíli, kdy objekt v pozadí opouští obraz a přejede přes okraj plátna, to člověka rozhodí. Proto je třeba na to myslet při natáčení a stavět vše za hranu plátna. I scénograf musí při stavění scény myslet na to, že musí stavět vše za stereoskopické okno. Ani herec nemůže vyjít přesně kolem kamery. Když člověk kouká na projekci dlouho a je tam spousta těchto chyb, tak je z toho velmi nepříjemný pocit. Může také nastat problém, že kompozitor prohodí oko z pravého do levého a to je velmi nepříjemné pro diváka. Pokud se tedy točí stereoskopický film, mohou při neprofesionalitě nastat technické problémy a proto je při natáčení nezbytná účast stereografa. 3D stereoskopie funguje perfektně jedině jako 3D film, který je vytvořen počítačově, animován a pak se jen programu zadá, aby obraz vytvořil stereoskopicky. Tato možnost je například v programech LightWave 3D a Blender.

Zlínské Golden apple Cinema je vybaveno technologií DOLBY 3D. Počáteční investice do technologie je náročná. Musíte mít mycí a dezinfekční zařízení. Brýle se docela kazí, tvrdí Gaja. V kině využívají pasivní brýle, kde jedny stojí asi 1 000 Kč a je s nimi náročná i nákladná manipulace. Častějším používáním dochází k poničení skel. Také tvrdost vody má vliv na kvalitu. Moc tvrdá voda zanechává skvrny na polarizačním filtru. Gaja říká, že do 3D techniky padly milionové investice. Po návštěvě VIDA vědeckého centra v Brně a jeho 40 minutové projekci Na křídlech ptáků 3D jsem zjistila, že tyto 3D filmy se kupují



od BBC za ceny například kolem 400 000 Kč. Po návštěvě jsem též usoudila, že 3D projekce nemá zas takový obrovský vzrušující efekt, kterého bych chtěla dosáhnout, kdybych 3D stereoskopii navrhovala do divadla.

Pro součtu všech těchto odůvodnění se 3D stereoskopie do běžného divadla dle mého názoru nehodí, protože běžná divadla většinou nejsou na to technologicky i finančně vybavena. Ovšem sama bych ráda takové 3D divadelní představení jaké tvoří Platige image navštívila. Další důležitá poznámka je, že sledovat 3D stereoskopii delší dobu, jako jsou například 2 hodiny, může způsobovat větší únavu pro oči. Navíc Ineta Sipunova poznamenává, že nutnost diváků nosit pro představení brýle může být nepříjemné zejména pro ty, co mají vlastní optické brýle tzn. museli by mít dvoje brýle na jednu. V dnešní době efekt 3D stereoskopie daleko dokonaleji nahradí VR brýle, které si každý může pořídit domů, a proto též ubývá na jedinečnosti při využití stereoskopie pro prostory divadla. Proto si myslím, že je lepší využívat technologií a projekcí, kde není zapotřebí nosit brýle.

Popis problematiky 3D stereoskopie i když je jen zevrubný, považuji za klíčové, protože mě to utvrdilo v rozhodnutí stereoskopii pro můj scénický návrh nepoužít. Prvotní záměr tématu diplomové práce byla totiž právě 3D stereoskopie v divadle.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



### 3 ANALÝZA 1984 PRO ZTVÁRNĚNÍ SCÉNOGRAFIE

#### 3.1 Analýza knihy 1984 George Orwell



Obrázek 44 Ilustrace pro článek o Orwellovým díle 1984 publikovaný ve francouzském magazíně Gonzaï

Britský spisovatel George Orwell žil v letech 1903-1950. Politické události v Evropě se ho silně osobně dotýkaly, a tak se stal socialistou, antifašistou a kritikem všech nedemokratických tendencí. Mezi jeho nejznámější díla patří *Farma zvířat* a antiutopický román s názvem *1984*. Pojem antiutopický, popisuje fiktivní společnost, která se vyvinula špatným směrem a má zásadní nedostatky kvůli přehánění jednoho nebo více ideologických principů. George Orwell napsal román *1984* již roku 1949. Orwell dodnes zůstává ikonou vzdoru vůči totalitním tendencím a politické manipulaci všeho druhu.

Antiutopie v knize *1984* má i svého antihrdinu- je jím Winston Smith, obyčejný, ne příliš statečný člověk, který si nepřeje nic světoborného: chce jen poznat skutečnou, nezmanipulovanou podobu minulosti, věřit tomu, co vidí na vlastní oči a mít svobodu tvrdit, že 2 a 2 jsou 4. Tyto elementární nároky jsou však přímým ohrožením moci postavené na lži a proto je Winstonova vzpoura proti obludnému organismu, jehož je nepatrnou součástí, předem odsouzena k nezdaru. Celý systém společnosti je založen na nenávisti vůči nepřítelům. Ideopolicie permanentně sleduje jedince pomocí obrazovek a také manipuluje pravdy a minulost. Winston pracuje na Ministerstvu pravdy, kde se

upravují fakta pro Stranu škodlivé. Strana Velkého Bratra má sílu nad lidskými mozky, že si může dovolit tvrdit, že  $2 + 2$  je 5. V antiutopické společnosti může být pouhá myšlenka zločin. Nenávist se zde šíří velmi snadno. Mají dokonce každý den 2 minuty nenávisti a někdy i celý týden nenávisti. Hlavní prvek je též „Neolekt“, tedy řeč, kterou zjednodušují tím, že ubírají slova v jazyce. Lidé mají zakázáno milovat. Nesmějí mít blízké přátele. Nesmí se scházet nebo mít sex s někým kdo se jim líbí. Musí sledovat vládní programy v televizi a většinu jejich zpráv, které tvoří propagandu.

Příběh by mohl být metaforicky rozdělen do 3 částí a to očistec, ráj, peklo. Očistec je jeho utrpení ve společnosti a snaha se z něj vyprosit. Očistec představuje prostory jeho bytu a pracoviště. Domnělý ráj symbolizuje část příběhu, kdy se mu podaří porušovat pravidla nastavená Velkým Bratrem. Zamiloval se a schází se s Julií nejprve ve volné přírodě a poté v pronajatém pokoji nad starožitnictvím. Obraz pekla představuje Ministerstvo lásky, kde jsou pak oba mučeni a donuceni zradit jeden druhého.

Román tedy sleduje život Winstona. Píše deník jak moc nenávidí život ve společnosti a že život možná může být jiný, než jaký je. Tyto myšlenky Velký Bratr nesmí zjistit, jinak by mu mohla hrozit i smrt a proto Winston následuje společnost, jakoby s ní souhlasil. Jednoho dne na ministerstvu pravdy, kde Winston pracuje, mu Julie tajně dá lísteček, vyjadřující k němu lásku. Winston je nadšen, avšak bojí se o následky. Jejich láska musí být utajena. Winstona a Julii spojuje názor na Stranu, kterou oba nesnáší. O'Brien, člen Strany pozve Winstona do svého bytu. Winston se domnívá, že pozvánka je začátkem rebelství proti Straně a že O'Brien ve skutečnosti se Stranou taky nesouhlasí, opak je ale pravdou a to, že věřil O'Brienovi se mu vymstí. Winston s Julií jsou zatčeni, odděleni a přivedeni do Ministerstva lásky. Winston je mučen a nucen přiznat se ke zločinům, které nezpůsobil. Strana nutí Winstona akceptovat, aby věřil, že  $2 + 2$  je 5 a to způsobem hladověním, elektrošoky a bitím. O'Brian nutí Winstona, aby zradil Julii. Bere Winstona do místnosti 101, kde je nejhorší strach na světě. Což je pro každého jiné. Ve Winstonově případě jsou to krysy. Winston je krysami mučen. Nemůže to vydržet a nakonec vykřikne, ať dají někoho jiného na toto místo, kohokoliv, klidně i Julii. O'Brien uspěl ve vymývání mozku Winstonovi. Prázdná schránka muže je puštěna zpět do světa. Jednou náhodou potkává Julii, ale už nejsou zamilovaní, protože jeden zradil druhého. Vězení je změnilo natolik, že není naděje pro jejich vztah. Winston je poddaný Straně a miluje Velkého Bratra.

## VÝPIS PROSTORŮ VYSKYTUJÍCÍCH SE V KNIZE 1984

Byt Winstona je klec, uzavřený prostor jeho duše. V jeho bytě je koupelna, obývací pokoj. Další důležitý prostor je Ministerstvo pravdy, což je jeho pracoviště, kde má svoji kóji a nachází se zde i jídelna. Ministerstvo pravdy je pyramida vysoká okolo 300 metrů. Ministerstvo pravdy zahrnovalo poskytnutí novin, filmů, učebnic, pořadů vysílaných na „teletěně“, divadelní hry, romány, veškeré zpravodajství, osvětu i zábavu. Tudíž s informacemi mohli manipulovat, jak chtěli. Další podobná pyramida je Ministerstvo lásky, což prezentuje peklo. Je to bludiště chladně osvětlených chodeb, kde je nekonečné množství cel, bez oken, výslechových a mučících místností. Dále jsou zmíněné prostory: Ministerstva míru, Ministerstva hojnosti, vagón, náměstí, O'Brienův luxusní byt a prostory symbolizující ráj jako pronajatý pokoj v Charringtonově starožitnictví a exteriéry v přírodě, kde se scházel s Julií.

### 3.2 Podobnosti s Orwellem- Hrůzy dnešní doby

Nejméně ¾ toho co Orwell v knize 1984 napsal, není negativní Utopie, ale historie. Pomineme velké podobnosti totalitarismu s komunismem a fašismem ve 20. století a s tím související propagandy a donášení lidí jeden na druhého. Soustředím se na 21. století, protože to je období, do které moji scénografii umíst'uji.

Osud každého z nás visí na vlásku, pokud si dovolíme vzít naši svobodu jinými vládnoucími systémy. Orwell knihou varoval: „Nenech, aby se to stalo. Záleží na tobě.“

V románu se lež stala pravdou: „Každý záznam byl zničen nebo zfalšován, každá kniha byla přepsána, každý obraz byl znovu namalován, každá socha, ulice a budova byly přejmenovány, každé datum bylo změněno.“ Můžeme vidět podobnost i dnes například s „fake news“. Jedná se o falešné zprávy, které se dnes nejrychleji šíří prostřednictvím sociálních sítí. A to vytváří velký chaos. Člověk musí tedy brát s nadhledem vše, co čte, zjistit jestli se jedná o důvěryhodný zdroj a zvážit jestli dané zprávě může věřit a co víc jestli jí může šířit dál. Jedná se i o informaci, kterou nám někdo řekne. Vždy bychom se měli ptát na to, jak na danou informaci člověk přišel a potvrdit si tuto informaci, především jestli se jedná o politické názory a důležité záležitosti. Především sociální sítě nás kontrolují a mají moc s námi manipulovat. Je známo, že sociální sítě, ale i další média jsou využity k propagandě. Měli bychom se tomu bránit a sledovat výrok Václava Havla: „Pravda a láska musí zvítězit nad lží a nenávistí.“ Demokracie je krásná věc pro dobré lidi,

ale: „Přirozenou nevýhodou demokracie je, že těm, kdo to s ní myslí poctivě, nesmírně svazuje ruce, zatímco těm, kteří ji neberou vážně, umožňuje téměř vše," řekl Václav Havel

Následující výňatek z knihy 1984 mi připomíná potlačování dnešních názorů a pocitů, ze strachu, že budeme odsouzeni. „Skandoval pochopitelně s ostatními: jinak to nešlo. Skrývat vlastní pocity, krotit obličej, dělat to, co druzí, to byla instinktivní reakce.“ Dále se v knize vyskytuje pojem „vaporizace“, jedná se o proces, při němž jsou nepohodlní lidé odstraněni, a to jak fyzicky, tak i z historie. I v dnešní době se setkáváme s tím, že lidé, kteří promluví proti systému v jejich zemi, zmizí a to především ti, jejichž slova mají sílu ovlivnit druhé. Takové případy se staly a stále dějí například v Rusku, Bělorusku, Libyi, Číně a dalších zemí. „Jestliže svoboda slova vůbec něco znamená, potom je to právo říkat lidem to, co nechtějí slyšet“, řekl George Orwell.

Pro společnost v románu 1984 je destrukce slov krásná věc. My dnes naše jazyky někdy příliš poangličtujeme a komolíme. I na sociálních sítích k vyjádření emocí namísto slov používáme emotikony neboli „smajlíky“, což je strašná škoda při uvědomění si toho jak je například čeština bohatá. Co se úpravy slov týče, tak v Americe demokraticky vedená sněmovna s novými pravidly vyřadily v roce 2021 pojmy v anglickém jazyce specifické pro pohlaví a nahrazují to pohlavně neutrálními pojmy jasně pro podporu lidí, kteří nejsou ani muž ani žena, avšak shledávám opět podobnosti s Orwellem. (Swenson, 2021)

### 3.2.1 Technostres

Technologie, která nás spojuje, nás také kontroluje. Kdy byl den, že jste do rukou nevzali vůbec telefon? Lidé trpí zahlceností a techno invazí, což znamená právě pocit, že každého z nás musí být v jakýkoliv čas a na jakémkoliv místě možnost zastihnout a není možné se od technologií odstříhnout. Jsme jako křeček, co je v kleci a běhá v jednom kole anebo jako rybka ve svém kulatém akváriu. Technostres je nemoc moderní doby a představuje neschopnost zdravě se vyrovnat s novými technologiemi. V širším smyslu se jedná o psychický stres, vzniklý s využitím technologií a to zahrnuje fyziologické a emocionální projevy. (Bauer, 2021)

„Problémy spojené s užíváním technologií se před několika lety proměnily z převážně fyzických, jako je zánět karpálního tunelu, na psychické. Lidé začali trpět psychickými obtížemi. Od nomofobie, což je strach z bytí bez telefonu, přes syndrom falešného vibrování až po nespavost kvůli častému zírání do obrazovek nebo klasickou závislost na chytrém telefonu," uvedl Martin Lakomý, sociolog z výzkumného týmu Smart Society pro

článek Mendelovy univerzity v Brně 22. 11. 2021 (Technostres se stává fenoménem doby, 2021)

Sociální sítě vyvolávají syndrom FOMO. Zkratka znamenající anglicky Fear of Missing Out, což popisuje strach, že nám unikne nějaká pro nás důležitá informace. Díky sociálním médiím se také často porovnáváme s ostatními a máme pocity méněcennosti, což vede často k depresím a někdy až sebevražedným sklonům. Přestože se každý prezentuje na sociálních sítích v nejdokonalejší možné formě sebe, tak skutečnost je jiná. Často jsou právě lidé, kteří přidávají fotky svého spokojeného a šťastného života nešťastni a snaží se dokazovat druhým něco jiného. Další negativní vlivy na psychiku člověka jsou například: snížená schopnost soustředění, netrpělivost, záchvaty hněvu, nespavost, noční můry, bolesti hlavy, žaludku, poruchy paměti. Technostres způsobuje i poruchy chování, které zahrnují: zvýšenou ústaranost, strach z neúspěchu, informační přetížení a další.

Simon Sinek tvrdí, že sociální média a naše mobily nám uvolňují dopamin. Dopamin je stejná chemická látka, která nám dává dobrý pocit, když kouříme, pijeme a hazardujeme. Jinými slovy jsou vysoce návyková. (MotivationGrid, 2019)

Dokument Sociální dilema je názoru, že pokud chcete kontrolovat obyvatelstvo státu, není lepšího nástroje efektivního jako Facebook. Každý váš pohyb na sociálních sítích je monitorován. Ztrácíme soukromí. Některé pasáže z 1984 mi připadají stále aktuální, protože u sebe máme neustále mobilní telefony, které nás mohou snadno kontrolovat, vystopovat, odposlouchávat a to vše jsme my potvrdili a dovolili při instalování většiny aplikací do našich mobilních telefonů. V 1984 se píše: „V domnění, že každý váš zvukový projev odposlouchávají, a když právě není tma, každý pohyb sledují... Pokaždé se to dělo v noci- zatýkalo se výhradně v noci. Prudké vytrhnutí ze spánku, neurvalé zacloumání ramenem, oslepující světla, kruh neúprosných tváří kolem postele.“ To mi připomíná, když zavrtní telefon i v noci při spánku, necháme se vytrhnout ze spánku, natáhneme ruku, bereme telefon do rukou a necháme se oslepit modrým světlem, který nám natolik naruší náš spánek, že jsme potom druhý den unavení, méně výkonní, a to vše vede k depresím.

Sociální sítě jsou závislost. Algoritmy jsou nastavené tak, aby neustále upoutávaly naši pozornost. My uživatelé neplatíme za použití sociálních sítí, protože my jsme produktem. Mohou ovládat, co budeme sledovat a tím pádem i jak se budeme cítit. Nejenom sociální sítě mají sílu manipulace, ale též například hudba, která je též součástí i sociálních sítí nebo filmů. Hudba má velkou moc ovládat naši náladu a emoce. Člověk to musí brát s nadhledem a odstupem. Někdy ti co jsou manipulováni o tom ani neví. Informace je

důležitá a kontrola nad tou informací je nejdůležitější. Je to ale také na nás uživatelích. Mobil používáme neustále, tudíž jsme sami sobě nepřítelem a nemůžeme to dávat za vinu jenom tvůrcům. (Orlowski, 2020)

Svět se hrozně moc nepřírozeně zrychluje, ať už s komunikací, tak nároky na nás. Svět je nebezpečné místo, ne kvůli těm co dělají zlo, ale kvůli těm co se na to dívají a nedělají nic. Necháváme si říkat co je štěstí, co je láska, jak bychom se měli cítit a to všechno do nás tlučou média. Sociální média nás uvádí do depresí, protože většinou nemáme, to co vidíme například na instagramových fotkách, které jsou z velké části velmi upravené nebo nepravdivé. Tento systém, ta honba za štěstím, kterého si myslíme, že docílíme naší kariérou a prací co nám přinese peníze je občas nesmysl. Stále myslíme na budoucnost místo toho, abychom si uvědomili co je tady a teď a žili v té přítomnosti.

### **3.3 Příklady ztvárnění 1984 pro divadelní hru**

Hra 1984 v podání Roberta Ickeho a Duncana Macmillana na Broadwayi roku 2017 není pro typické návštěvníky divadla. Je plná speciálních efektů jako blikajících světel a náhlé tmy, šílených zvuku a navíc scén s extrémním mučením. Při generálním představení někteří účastníci omdleli, zvraceli a křičeli na herce ze svých sedadel. Herečka hry Olivia Wilde nebyla tímto překvapena a tvrdí, že to umožňuje se zcela vcítit a to způsobem, že je to pro publikum fyzicky a emocionálně nepříjemné. Režiséři se také ohranili tím, že není to nic, co by se nedělo dnes ve světě: Někteří lidé jsou zadržováni bez soudu, mučeni a popraveni. (Lee, 2017)





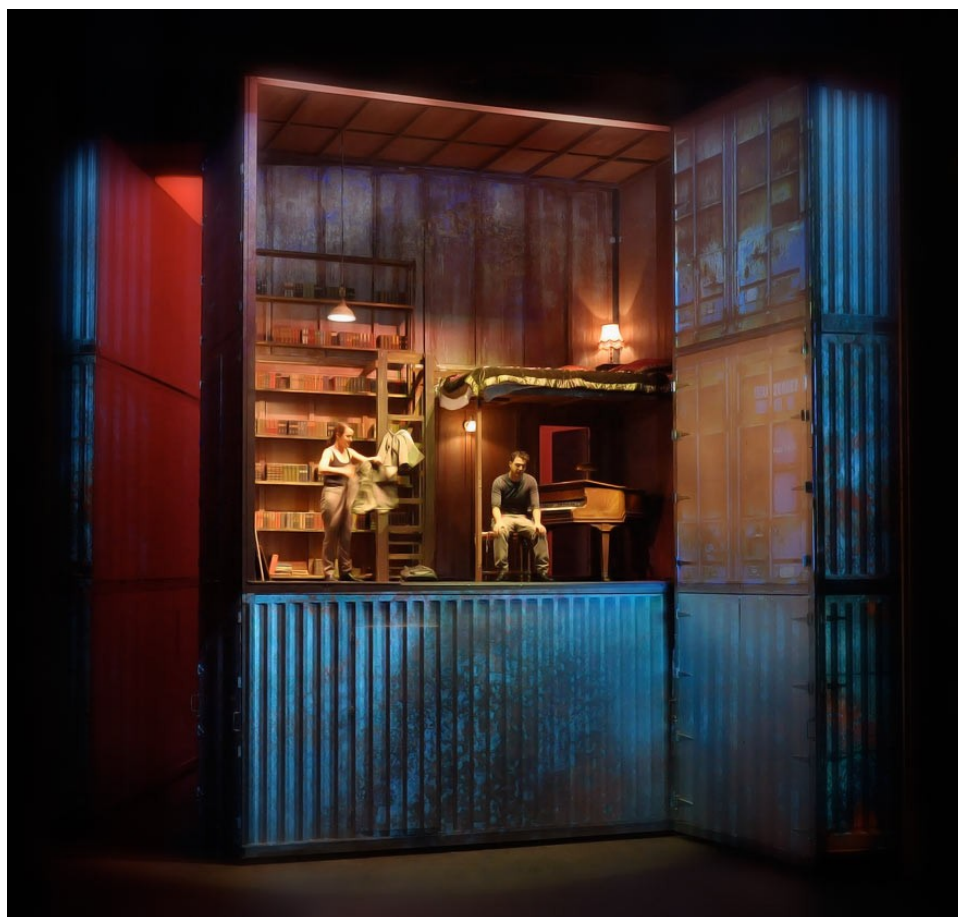
Obrázek 45 Scénografie Broadway (ABC News, 2017)



Obrázek 46 Scénografie Broadway (ABC News, 2017)

Wilde pro reportáž pro Nighline ukázala i pokojík v zákulisí, v kterém živě během hry hráli a co se tam dělo bylo promítáno na plátno na hlavním jevišti. To popisuje pocit pro Julii a Winstona, že jsou v soukromí, ale přitom je pozoruje celé publikum. (ABC News, 2017)

V roce 2019 bylo uvedeno další ztvárnění hry 1984 ve francouzském divadle Royal du Parc. Během dvou minut nenávisti jsou postavy vyzvány, aby vypískly rebela na obrazovce, kde se také objevují zprávy typu Twitteru. Využita byla i velmi často futuristická videoprojekce a přeměna scény díky otočení scénografie, která byla tvořena jakoby velkými kontejnery. (Karides, 2019)



Obrázek 47 Francouzská scénografie (1984, © 2000-2016)

Jako třetí příklad ztvárnění Orwellovy knihy 1984 uvádím lotyšskou hru, jejíž režisérkou je Laura Groza-Kibere ve městě Liepāja. Režisérka se nesoustředila příliš na moderní politický kontext, ale i tak příběh není daleko od ruské propagandistické mašinérie. Dává důraz na konzumní společnost. Vizuál, rytmus, hudba, choreografie na první pohled jakoby kontrastovaly s atmosférou Orwellova románu. Avšak pestrá, úžasně jasná show funguje jako nová šedá. Jevištní prostor je rozdělen do několika segmentů kontrastních textur, která označují především různá provozní prostředí. Mučení Winstona se na jevišti odehrává jako zábavná show. (Uzula-Petrovska, 2015)





Obrázek 48 Lotyšské ztvárnění 1984 (Pohevičs)



Obrázek 49 Lotyšské ztvárnění 1984 (Pohevičs)

Připadá mi, že první dva příklady se drží stále textu a nádechu z knihy 1984. Tím myslím, že se nějak extra nevymykají Orwellovskému dílu. Například v obou inscenacích, stejně tak jako v knize, Winstona mučí elektrošoky. A jeho největší strach, což jsou krysy, jsou ztvárněny ve všech třech příkladech. Proto se ve svém návrhu snažím najít jiné metafory k románu 1984.

## 4 NÁVRH SCÉNOGRAFIE PRO HRU 1984

Josef Svoboda v knize *Architektura imaginárního* zmiňuje důležitost aktuálnosti v textu při tvorbě scénografie. Měly bychom v textu nalézt to, co ještě dnes promlouvá k lidem a sděluje závažné věci, které v nás vyvolávají zájem. Lidé se totiž zas tak moc nemění. „A když cítíte, že v textu vibruje naše doba, náš současný svět, pak je text aktuální.“ Svoboda též upomíná na důležitou myšlenku, že když nás při práci napadnou nějaké dobré nápady a nejsou pro současnou produkci vhodné, tak bychom se je neměli za každou cenu snažit zakomponovat do současného návrhu, na kterém pracujeme, ale ponechat si tyto nápady v šuplíku klidně několik let, dokud se nebudou se vším všudy hodit na jiný návrh, anebo tyto nápady nechat umřít. (svoboda, seminář) Při navrhování jsem prošla procesem, kdy mi na mysl naskočilo několik zajímavých myšlenek, které se přímo k inscenaci pro hru 1984 nehodí a tak je stejně jako Svoboda ukládám do šuplíku a snad se mi budou hodit někdy příště a nebo je nechám umřít. (Svoboda, 2020)

Můj vývoj myšlení v prostoru a scénografii ovlivnil i pan doc. Ing. arch. Michael Klang CSc., který v knize *Televizní konfese* napsal: „Ve smyslu tvorby scénického prostoru se však změnilo pouze výrazové prostředky a možná rychlost dosažení výsledku. Představitost tvůrce stejně jako dřív pracuje na srozumitelném a originálním sdělení „příběhu“, iniciovaném a garantovaném zrcadlením individuální zkušenosti z reálného života.“ (Klang, 2018)

### 4.1 Vlastní pojetí příběhu do současnosti – Storyboard

Můj návrh je tedy pro činohru, která se vyznačuje především mluvenou řečí (tedy dialogy sepsané dramatikem) a zobrazováním činů hereckými výkony. Hlavní myšlenkou při návrhu scény pro 1984 je dnešní doba plná stresu, přesycena technologiemi a sociálními sítěmi.

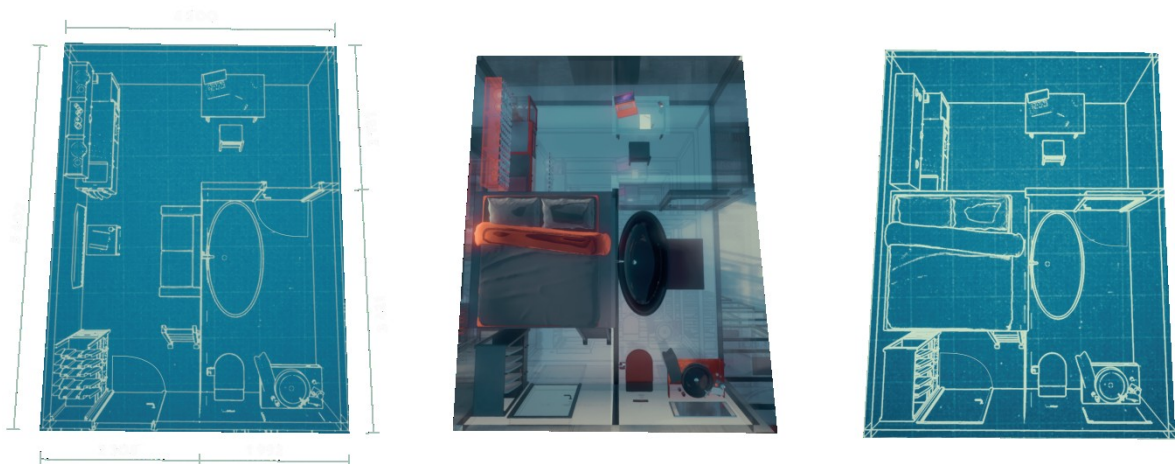
### 4.2 Prvotní návrh

Prvotní návrh byl pro kukátkové divadlo, kde jsem se soustředila zcela na projekci na 3 stěny a podlahu. Držela jsem se prostorů zmíněných v knize a tyto prostory jsem vymodelovala v 3D programu. Veškeré prostory by tedy zcela byly promítány na scéně a tvořily tak téměř celou scénografii. Ale tento způsob tvorby by byl příliš popisný pro divadlo a ubíral by na metaforickém chápání díla, které pro dnešní dobu nabízí.

Prvotní návrh tedy popisuje prostory jeho bytu, který je celý prosklený a v domě umístěn, tak aby na sebe všichni viděli. Toto symbolizuje soukromí, které hodně lidí díky sociálním sítím ztrácí. V tomto prostoru také vyskakují na skleněných stěnách různá upozornění a sociální sítě. Poté je zde i prostor ráje, kam utíká svými myšlenkami. Další podstatný prostor je jeho pracoviště, což je Ministerstvo pravdy, které je celé oseté kamerami, protože oni sledují co se děje okolo, ale uvnitř tyto informace mění. V této budově je Winstonova kancelář, která je celá prosklená a informace o světě probíhají na obrazovkách. Posledním prostorem je bourající se most vedoucí k ministerstvu pravdy a to symbolizuje, že pravdy se v dnešní době není snadné dopídit a většinou ji nemá nikdo.

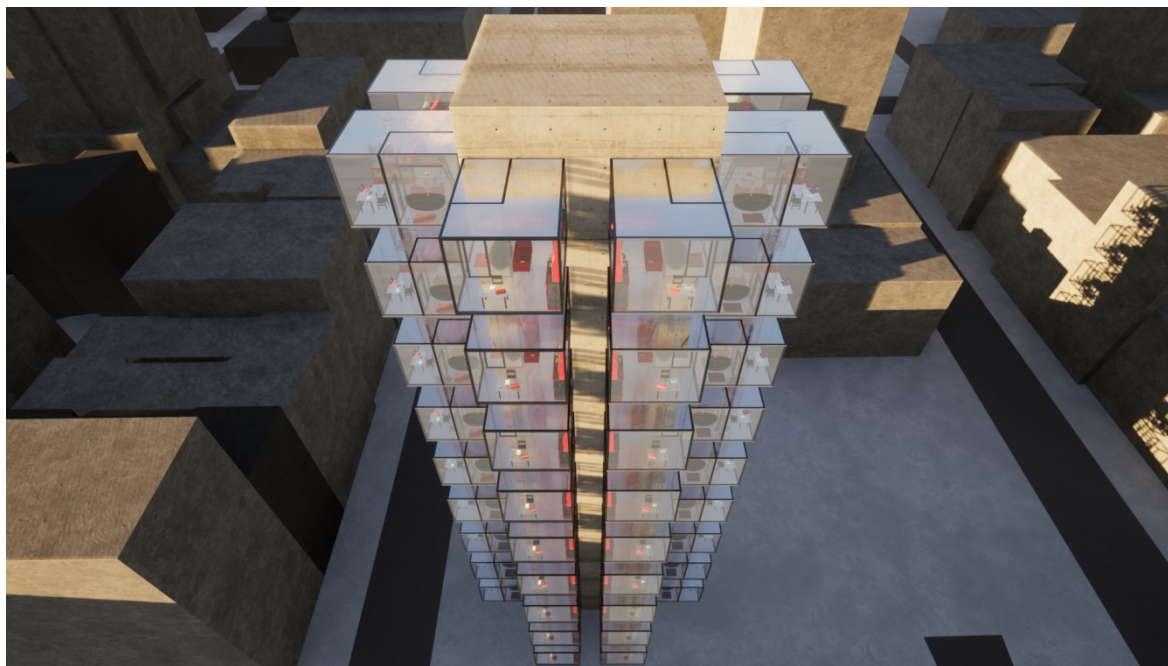


Obrázek 50 Vizualizace Winstonova proskleného bytu



Obrázek 51 Pohled shora na byt

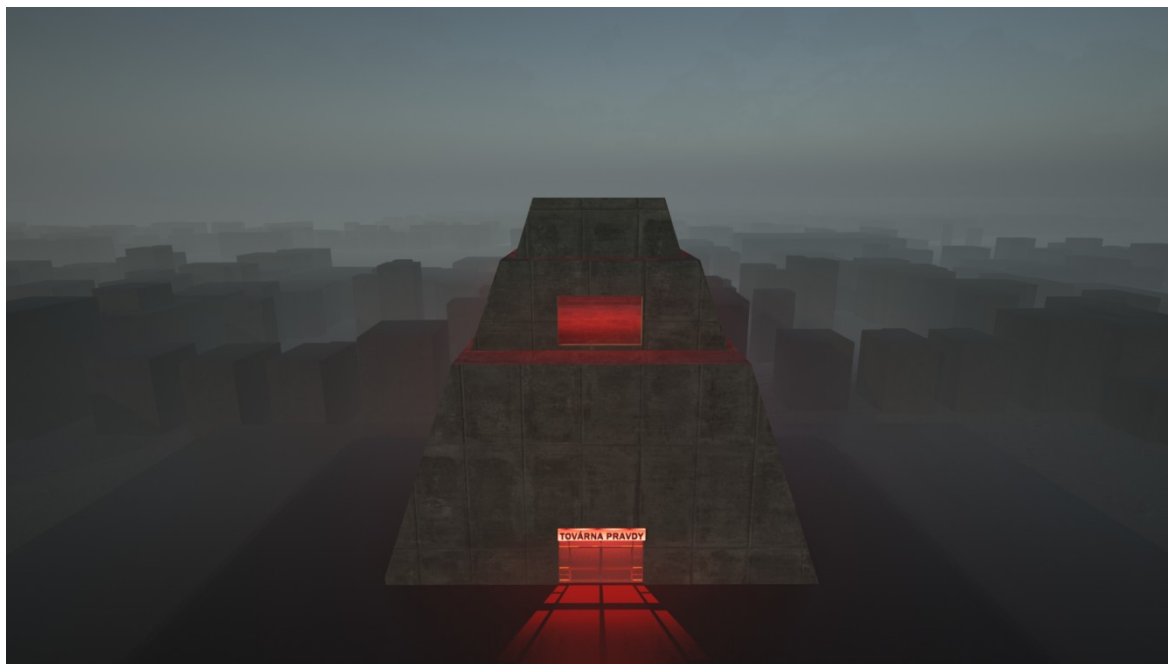




Obrázek 52 Prosklené byty



Obrázek 53 Vizualizace ráje



Obrázek 54 Továrna Pravdy



Obrázek 55 Továrna Pravdy- vstup



Obrázek 56 Kancelář v Továrně Pravdy



Obrázek 57 Zbouraný most k pravdě

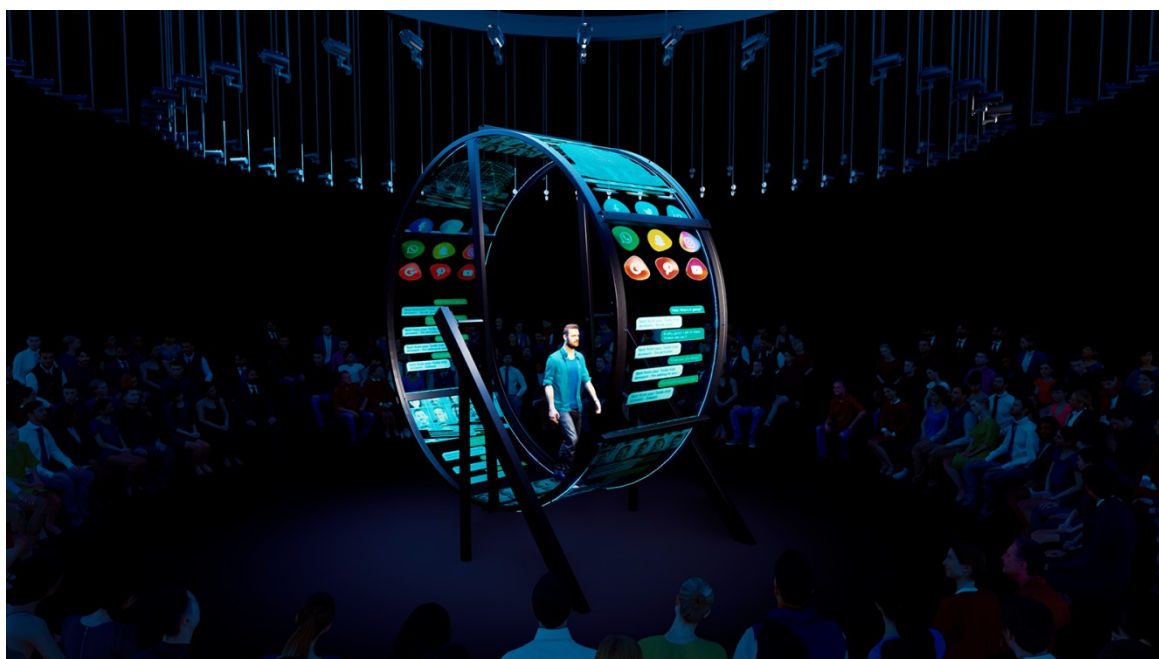
### 4.3 Finální návrh

Od tohoto návrhu jsem částečně upustila a začala se věnovat návrhu pro kruhové divadlo, protože diváky více spojuje se scénou a herci. Finálním návrhem se snažím překračovat hranici mezi jevištěm a hledištěm a tvořím kruhovou konstrukci inspirovanou kolečkem pro křečka. To symbolizuje dnešní stres a to jak jsme v jednom kole. Na tomto proskleném kruhu probíhá projekce plná sociálních sítí, zpráv a upomínek. Mým cílem je poukázat na to, že bychom naší dnešní uspěchanost měli trochu zpomalit a místo s technologiemi bychom měli být více s našimi myšlenkami.



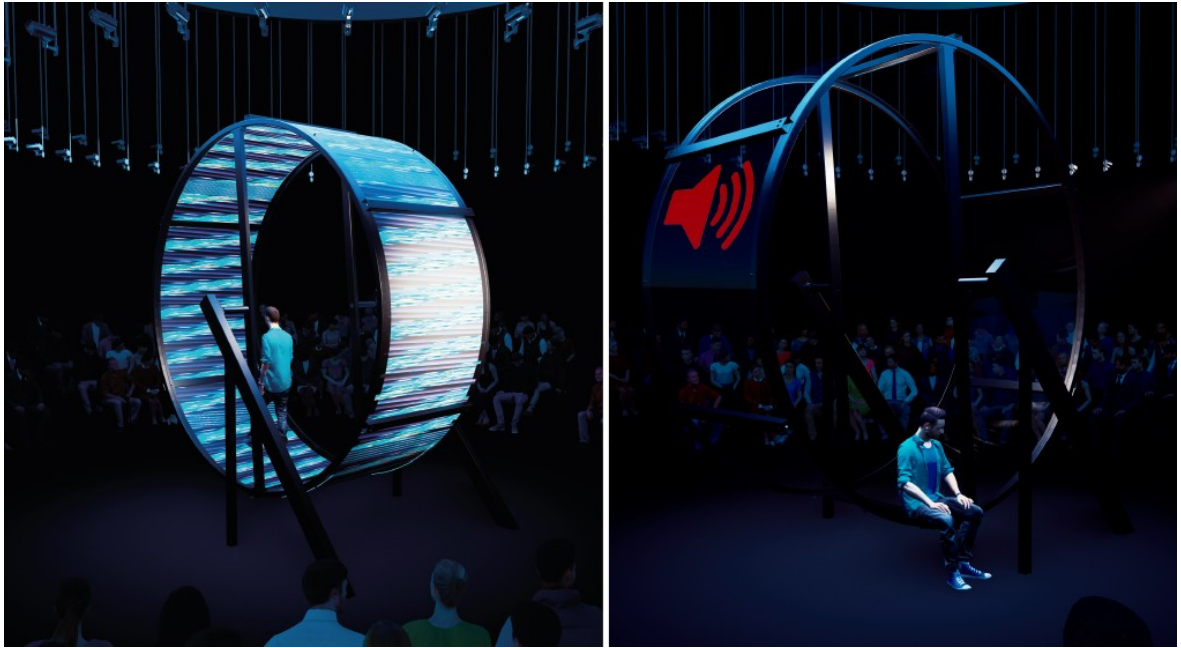
## STORYBOARD

Winston z počátku hry běží v kole, na kterém jsou projekce sociálních sítí a informace o světě. Běží v tomto kole, protože je to jeho práce. Metaforicky myšleno, že musíme běhat v jednom kole plném stresu, abychom si dokázali obstarat život, který ale kvůli práci ani nestíháme žít. Křeček, kterého si my lidé často chováme doma, potřebuje k životu pohyb a uzavření v kleci mu moc prostoru pro pohyb nedává, a proto běhá v kolečku. Někteří tvrdí, že běhá pro zábavu, avšak já vidím paralelu s vězením. Když zavřete člověka a začne si číst a cvičit, tak také můžete říct, že to dělá pro zábavu, přitom je ale stále ve vězení. Proto shledávám křečkovu kolo jako metaforu na to jak jsme dnes manipulováni a v jednom kole plném stresu.



Obrázek 58 Winston je v jednom kole

Winstona napadají myšlenky jaký smysl má být pořád v jednom kole. Na kole s projekcí nastane error a projekce se vypne. Winston se vykašle na práci a sedá si na kraj kruhu. Uvažuje o světě. Najednou ho ale vyruší umělá inteligence Siri a volá na něj: „Winstone zpět do práce! Není čas na hloupé myšlenky!“

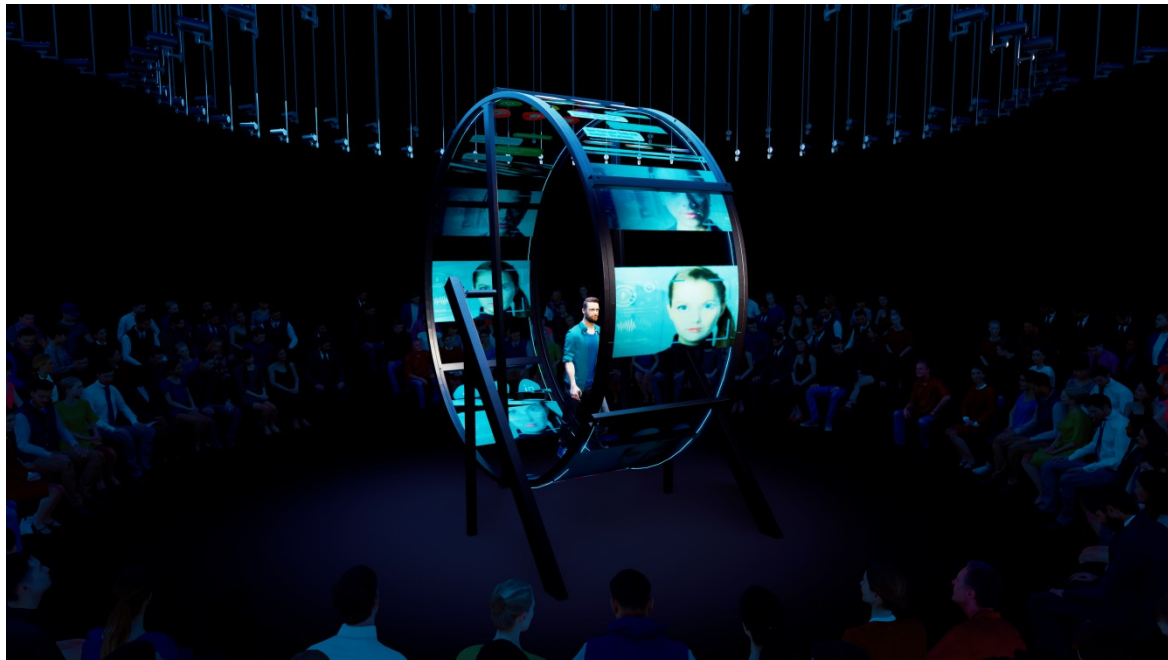


Obrázek 59 Winston se odpoutá od práce, ale v zápětí je volán Winston je zpět v práci, která obstarává falsifikace informací. Maže a přetváří pravdu. Z ničeho nic sjedou dolů desítky kamer mířící přímo do tváří divákům. Tváře diváků se objeví na Winstonově kole. Winston promlouvá k divákům například: „V hledišti je divák, který zavraždil svoji ženu, ale nebojte se. Tuto informaci nyní mažu a nikdo se to o vás nedoví. Co to vidím u diváka se sedadlem číslo 264? Opravdu jste ukradl v obchodě 10 lízátek?... Musím utvářet hezčí svět. To je moje práce. A proto měním informaci o krádeži deseti lízátek na to, že jste 10 lízátek v obchodě koupil a daroval dětem.“ Tváře diváků jsou stále projektovány na kolo.



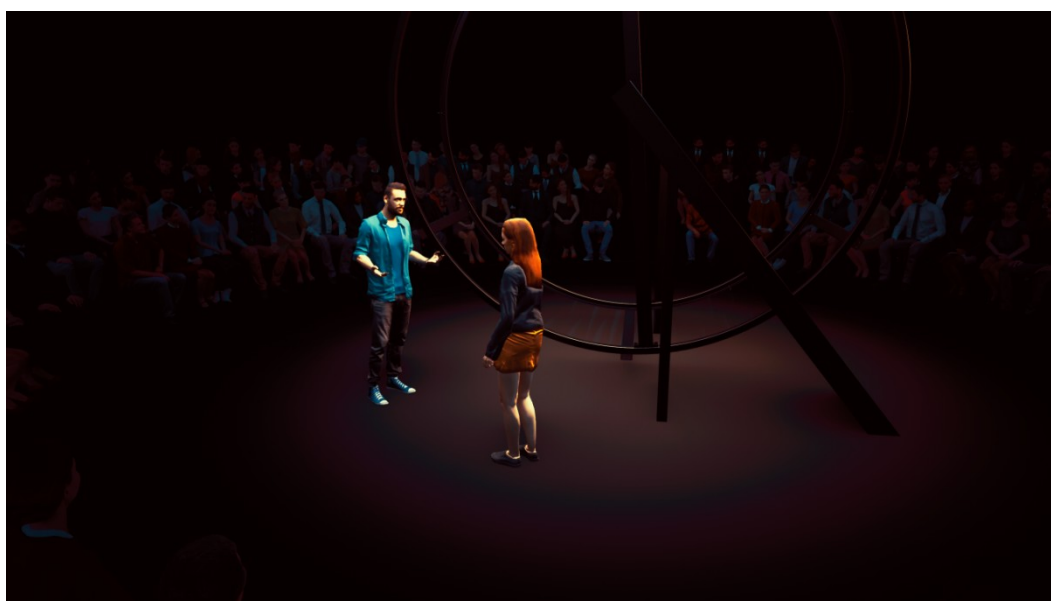
Obrázek 60 Kamery míří na diváky

Winston falsifikuje další údaje a najednou má falsifikovat údaje o Julii, kterou zahlídne v hledišti přes kamery. Zalíbí se mu a tak s ní naváže online kontakt přes zprávy. Kamery mezitím zase zmizí ze scény a on komunikuje s Julii i přes video hovor.



Obrázek 61 Winston spatří Julii

Julie přichází navštívit Winstona. Jsou spolu šťastní. Zapomněli i na sociální média. Hrají společně na točně v pohybu mimo kolo, na kterém nejsou ani žádné projekce. Zde bych pro pohyb herců využila podobné choreografie jako umělec Yoann Bourgeois zmíněný v teoretické části. Avšak stále je ruší ozvěny volající je do práce.



Obrázek 62 Julie se schází s Winstonem



Na kole se zobrazují výhružné zprávy pro Winstona. Musí do práce! Julii přichází tajné lživé SMS. Systém se je snaží rozvrátit a taky se mu to povede. Donutí Julii i Winstona jít do radikálně protichůdných názorů. Tyto názory získávají díky sociálním sítím a SMS zprávám. Každý však má opačnou informaci, tudíž se dostávají do konfliktu.



Obrázek 63 Technologie se je snaží rozvrátit

Hádají se v kole a běhají proti sobě. Projekce je zahlcuje informacemi a ani jeden neví co je pravda. Na projekci se objeví hypnotické obrazce a spolu s doprovodem hlasu umělé inteligence se dostanou do hypnózy. Leží v kole a z hypnózy odpovídají na kladené otázky hlasem. Říkají, co jeden nesnáší na druhém a řeknou na sebe ty nejhorší věci. Hypnóza je donutí nesnášet jeden druhého a milovat systém, v kterém žijí. Jsou hypnózou týráni a nuceni se psychicky dostat do příšerného stavu.



Obrázek 64 Snaží se běžat na opačné strany v kole



Obrázek 65 Oba jsou v hypnóze

Probudí se z hypnózy avšak s vymytými mozky. Jen se letmo na sebe podívají a Julie odchází jako loutka systému a Winston zůstává v kole běžat jako loutka s melancholickým výrazem a pohybem. Poddává se systému a nehodlá již nic měnit. Je opět v jednom kole, z kterého není cesty ven.



Obrázek 66 Opět je jako loutka podmaněný systému

V knize se též vyskytují 2 minuty nenávisti, kdy se společnost sejde a je nucena 2 minuty nenávistně křičet. V mém pojetí příběhu se pro dramatika může naskytnout využití publika a udělat z Winstona moderátora, který přímo promlouvá k divákům a donutí je na jednu minutu říkat nenávistná slova, a co v životě nesnáší. Zajistit si, že diváci opravdu zakřičí, může být domluveno třeba s deseti lidmi v publiku, co křičet budou a to pohltí dav. To by mohla být jasná demonstrace manipulace. Další variantou by pro prezentování dvou minut nenávisti bylo komentování zpráv na sociálních sítích. I dnes mi u některých lidí připadá, že mají denně svých pár minut nenávisti a to tak, že přijdou z práce, přihlásí se například na Facebook a vše nenávistně začnou komentovat.

Moje pojetí příběhu pro hru je jedno z více možných řešení. Základní myšlenka je však kolo plné stresu, využití projekce a aplikovat román 1984 do dnešní doby. Můj cíl práce je tedy především scénografie. Scénografie neexistuje sama osobě, dotváří ji další podstatné složky, které se podílí na divadelní hře jako: osvětlení, zvuk, herecké výkony, dramatik, režisér, diváci a další. Divadlo je tedy kolektivní umění.

Jelikož jsem z ateliéru Tvorba prostoru, je pro mě pojetí postupu při navrhování z jiného konce důležité. Nejsem svázaná režisérem nebo dramatikem a můžu přinést vlastní originální pojetí, které může režiséra, či dramatika ovlivnit a přesvědčit k tvorbě na základě myšlenek scénografa. Myslím, že bychom měli překračovat hranice nejenom mezi jevištěm a hledištěm, ale též mezi hierarchií co se při tvorbě ať už divadla či filmu týče.

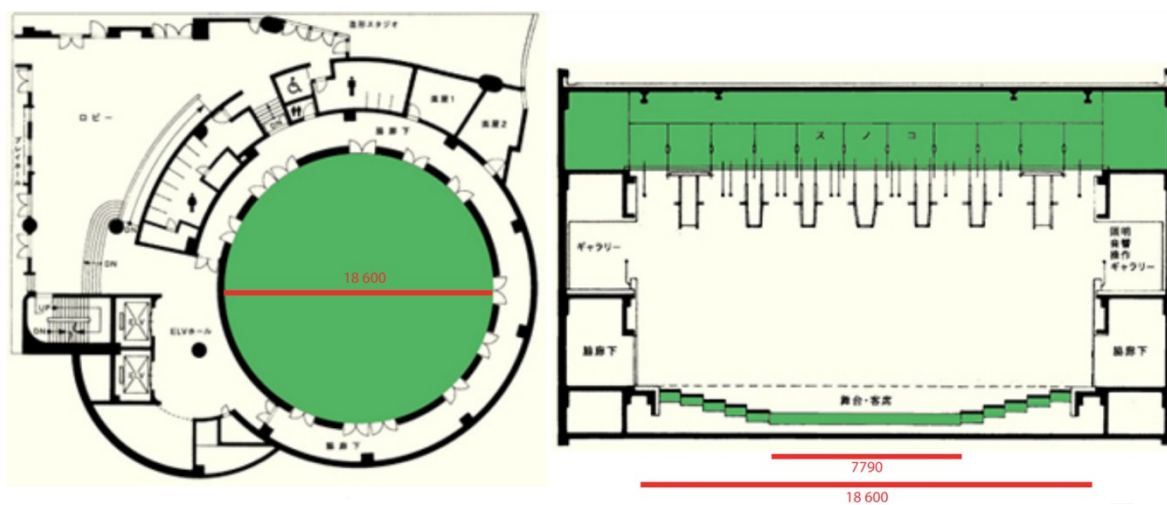
Všechny složky jsou důležité a není to jenom režisér a scénárista. Každý scénograf díky svému nápadu dotváří celek a domnívám se, že může být i iniciátorem základního kamene, tedy vzniku divadelní hry nebo filmu s myšlenkou, kterou si převezme dále režisér a scénárista.

#### 4.4 Výběr divadla

Pro zasazení hry Orwellovského díla 1984 a jeho interpretaci volím kruhové divadlo Aoyama v Tokiu. Jedná se o kruhové divadlo s centrálním jevištěm. Toto divadlo na mě působí brutalisticky a druhem inscenací, které se zde odehrály, ho považuji za vhodné právě pro moji scénografii. Divadlo Aoyama též prezentuje myšlenku a moji představu o kruhovém divadle, které jsem se snažila nalézt, aby bylo vhodné právě pro scénografii Orwella. Líbí se mi též, že tam nejsou křesla, ale obyčejné židle. Židle se dají libovolně posouvat jak je potřeba pro inscenaci. Na obvodových stěnách lze též promítat projekce. Divadlo je technologicky vybaveno. Není enormní, má příjemnou kapacitu. Aoyama má přibližně 150-376 míst. Hlediště lze tedy rozmístit do různých sektorů. Každý stupeň v hledišti lze výškově vysunout v rozmezí 0 až jeden metr. Celý kruhový sál má průměr 18,6 metru. Jeviště má 7,79 m v průměru. Součástí jeviště je i točna. Z těchto důvodů si volím toto divadlo pro umístění mého návrhu interpretace díla 1984. Divadlo volím čistě kvůli svému vzhledu a kapacitě. Není tím myšleno, že by můj návrh pro hru měl být přímo určen pro Japonské publikum. (Divadlo Aoyama)

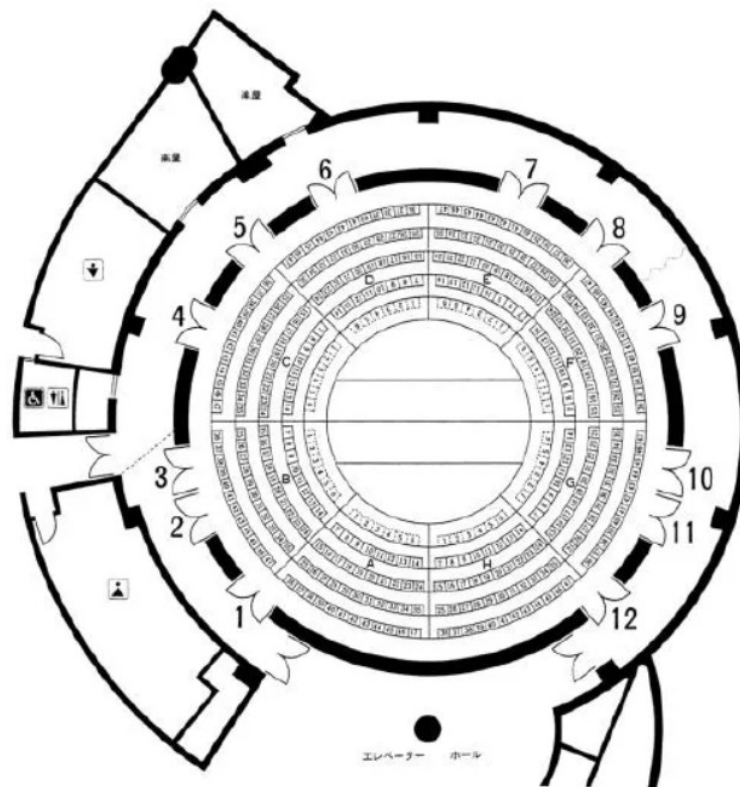


Obrázek 67 Aoyama divadlo, Japonsko



Obrázek 68 Půdorys divadla Aoyama a řez jeho divadelního sálu





Obrázek 69 Půdorys divadla Aoyama s jednou z možností rozmístění sedadel

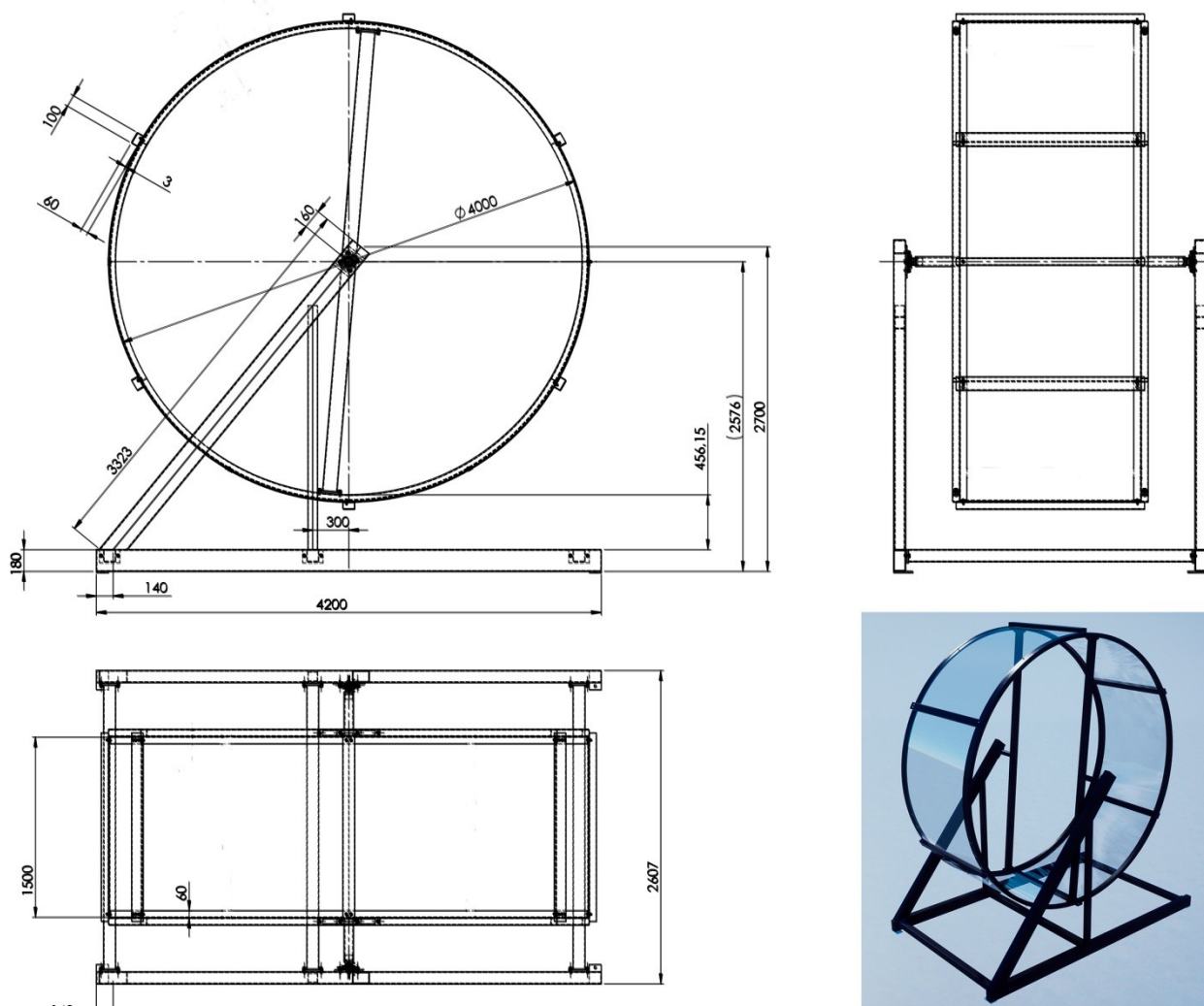


Obrázek 70 Heavenly Bento inscenováno v Aoyama divadle, 2012

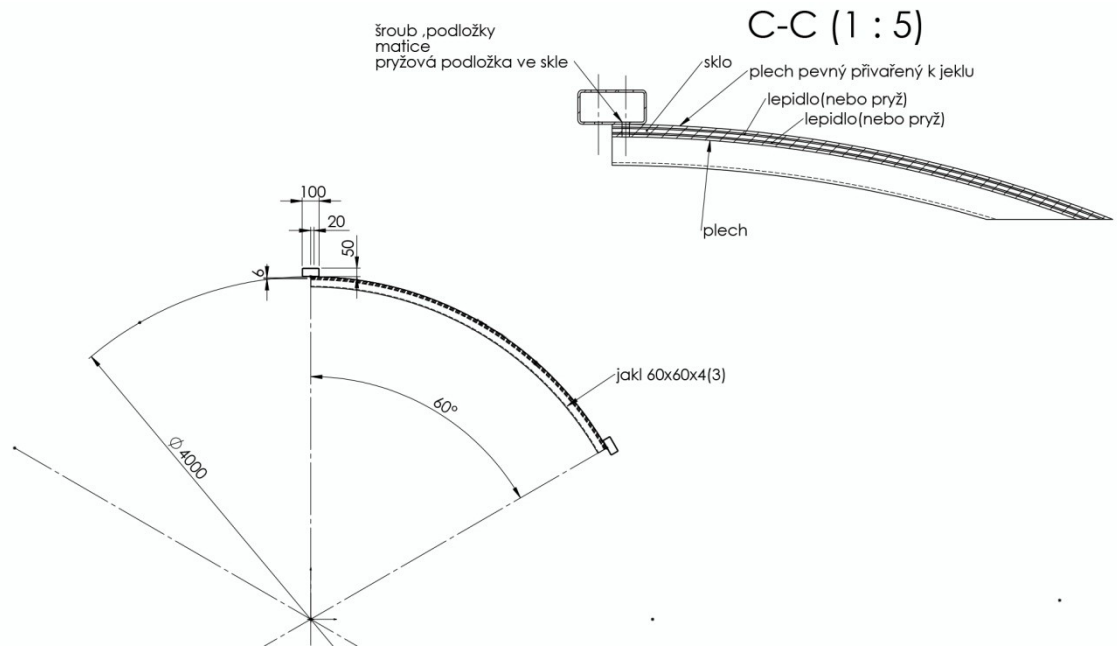


## 4.5 Scéna- Winston v jednom kole

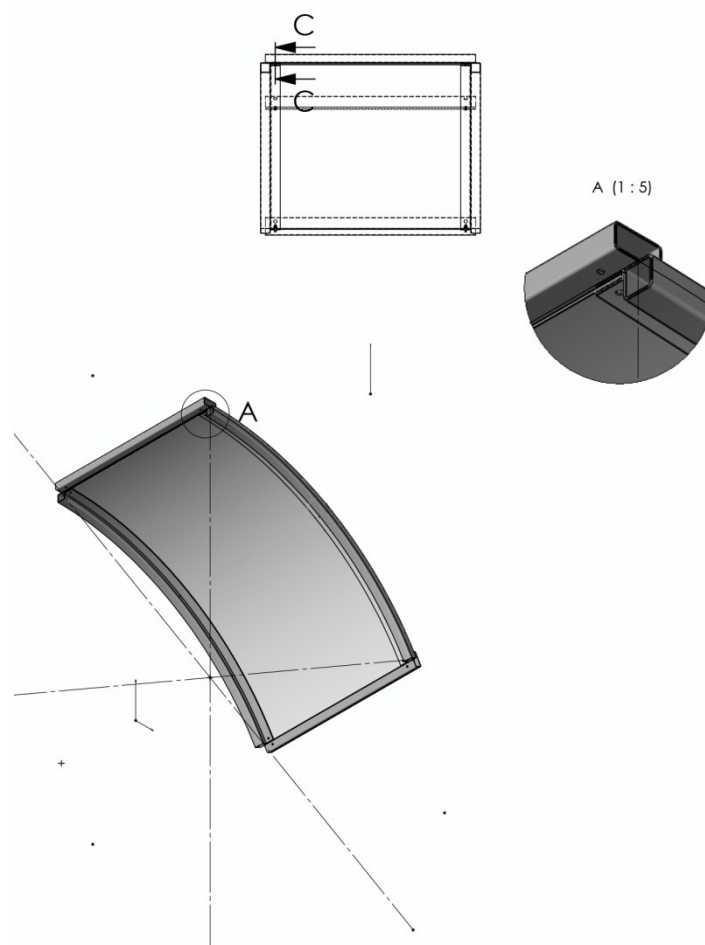
Základ pro scénografii tvoří kolo, které je inspirované kolečkem pro křečka. Kolo je umístěno uprostřed točny. Konstrukce kola je z materiálu oceli a kaleného skla. Ocel je zvolena z důvodu, aby konstrukce byla pro sklo pevná. K návrhu bylo zapotřebí průhledného materiálu, na který se bude promítat a skrz, který bude herec vidět ze všech stran a též materiál, po kterém budou dva herci chodit. Z toho důvodu je zvoleno tvrzené (kalené) sklo. Kolo se bude točit za pomoci rozpořívání člověkem. Proto je důležité, aby herec měl protiskluzové boty. Konstrukci jsem řešila s panem Ing. Jaroslavem Bílkou. Konstrukce se skládá především z ocelových jeklů, které drží tvrzené (kalené) sklo o tloušťce 8 mm. Na obvodu kruhových jeklů je gumový pásek, na kterém je 6 segmentů skla a každý tento segment drží dva jekly z obou jejich konců, které jsou přišroubovány ke kruhovému jeklu. Sklo je zároveň přišroubováno ke kruhovému jeklu po 400-500mm po obvodu z obou stran. Na šroubech bude matka a krytka. Kruh je upevněn na konstrukci a točí se pomocí čepu s ložiskem. Spodní část konstrukce, která je v přímém kontaktu s podlahou musí být z bezpečnostních důvodů zakryta, aby o ní herec nezakopl. Proto se jeviště zvýší o jednu desku v průměru jako má točna, která tuto část konstrukce zakryje. Konstrukce bude během hry celou dobu na scéně. Konstrukce je demontovatelná po dvou nebo třech segmentech, záleží na skladnosti. Stavba po sešroubování bude pevná skoro jako monolit. Kruh je nadimenzovaný na 250 kg. U konstrukce jsem se snažila dosáhnout co nejméně jeklů v prostoru skla, tak aby nenarušovaly projekci a též viditelnost herece.



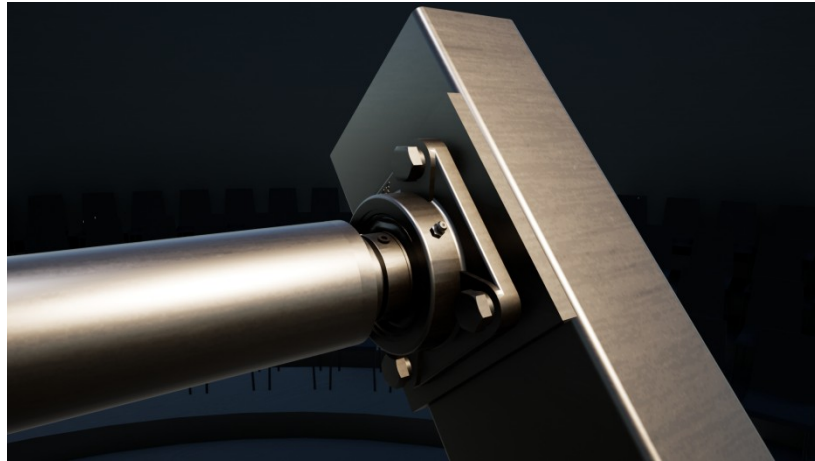
Obrázek 71 Řešení konstrukce



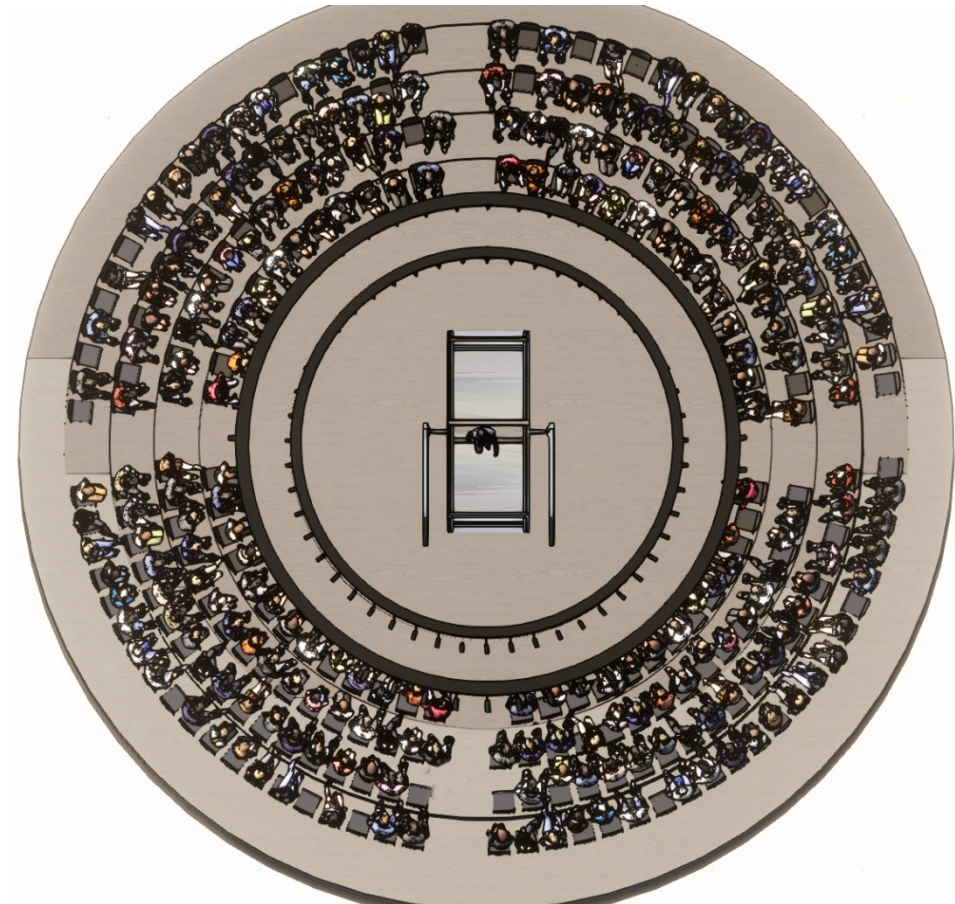
Obrázek 72 Segment konstrukce



Obrázek 73 Spoje mezi jekly v konstrukci



Obrázek 74 vizualizace čepu s ložiskem



Obrázek 75 Pohled se shora na divadelní sál

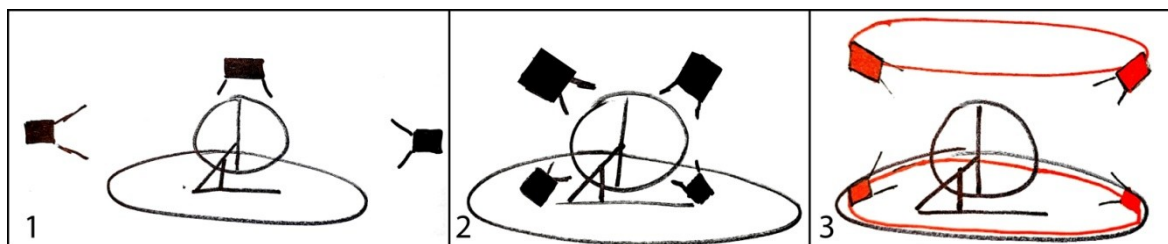


Obrázek 76 Umístění konstrukce na scéně

Na sklo se budou promítat: sociální média, upozornění, emaily, telefonní vyzvánění, fake news, tváře lidí v hledišti, tvář Julie, video hovor s Julií, záznamy z veřejných kamer, velké množství zpráv a informací, dále hypnotizující animace. Toto vše by mělo být zpracováno v jednotném, vizuálním stylu s nádechem futuristické grafiky, ale stále by se to mělo držet současného vizuálu, který pro tyto komunikační sítě známe. Na průhledné sklo se bude promítat díky holografické projekční fólii, která je neviditelná a má ostrý obraz, živou barvu a možnost aplikovatelnosti na ohnuté plochy. Takovou fólií je například projekční fólie od nizozemské firmy Glimm Screens nebo od české firmy UGO! Media, s.r.o. (Projekční fólie, © 2009-2022)

Jsou 3 varianty jak promítat projektory na sklo. Nejjednodušší variantou je projekce ze stěn sálu dvěma projektory a jedním ze stropu. Druhá varianta je že máme umístěné 4 projektory velmi blízko ke kruhu. Při obou variantách se ale dostáváme do problému, že když se bude točna točit, tak nám nebude sedět projekce na kruhu. I když při mém návrhu využívám pohybu točny pouze v části, kdy téměř žádná projekce na kolo není, tak může dojít k problému. Nejlepším řešením je umístit dva projektory na kamerovou jízdu na točně a dva projektory na kamerovou točnu zavěšenou nad kolem. Tyto kamerové jízdy budou naprogramované, tak aby byly synchronizované. V případě realizace návrhu, by se obrátilo na odborníka, který by toto uměl zrealizovat.





Obrázek 77 varianty rozmístění projektorů



Obrázek 78 Model v měřítku 1:20, tzn. průměr je 930 mm.

#### 4.6 Scéna- Kamery

Na scénu v průběhu hry sjedou kamery, které jsou celou dobu umístěny v provazišti na jevištních tazích. Na dvou kruzích je uvázáno 80 nefunkčních kamer. Každý kruh je uchycen ve 4 bodech. Kamery na vnitřním kruhu jsou uvázány níže než kamery na vnějším kruhu. Výška ke stropu je 8,5 metru. Výška kola je 4,2 metru. Kamery během toho, kdy nejsou potřeba na scéně, jsou zavěšeny ve výšce nad kolem. Mohou být vidět po celou dobu hry, protože mají evokovat, to jak jsme sledováni. Co ale diváci netuší je, že z ničeho nic sjedou před jejich tváře. Kruhy tedy sjedou do výšky těsně nad kolo a kamery vnitřního kruhu do výšky těsně nad hlavy diváků prvních řad. Vnější kruh se dostane do výšky těsně nad hlavy diváků druhých řad, což zapůsobí i na třetí a čtvrtý řady diváků. Tváře diváků



se zobrazí pomocí projekce na kruhu. Co však diváci neví je, že kamery jsou nefunkční a celá projekce je dopředu natočena a připravena. Tudíž budou mít pocit, jakože se někdo z diváků na kole promítá a budou nejspíš rádi, že to nejsou zrovna oni.



Obrázek 79 Kamery

#### 4.7 Osvětlení, zvuk

Nejen projekce dodá scéně nějaké osvětlení, ale též například potřebí osvětlení přímo na herce. Dále je důležité doplňující osvětlení, aby byla vidět celá scéna, avšak tak aby neosvítala publikum. To by zůstalo v temnotě, pokud se nejedná zrovna o interakci s publikem. Modré blikající osvětlení na kruh by bylo, když jsou Winston s Julií voláni zpět do práce. Červené osvětlení plus další světelné efekty jako například opět blikání by se aplikovalo, když je Winston s Julií týrán hypnózou. Hra by měla obsahovat postupné ztemňování i postupné rozsvěcení světel, tak aby oddělila například jednotlivá dějství. Detailnějším specifikacím by se věnovali odborníci na osvětlení.

Zvuky, které by měly dodat správný význam scény, jsou například tikající hodiny, které tikají pomaleji nebo rychleji. Symbolizuje to opět stres a to jak nás čas urguje. Různé mixování a prolínání hudebních stylů by mělo navodit pocit chaosu. Střídání smutné hudby s veselou s námi dokáže emočně zamávat. Tím chci poukázat na to, že i v realitě jsme hudbou velice ovlivňováni. Dále pro můj návrh volím celkově nějakou spíše elektronickou hudbu i zvuky, když běží projekce. Pokud je zrovna Winston s Julií mimo kolo a bez technologií, tak volím kontrast vůči elektronické hudbě například na klasickou. To by mělo

poukázat na to, že bychom se v některých věcech měly vrátit v čase a oprostit se od technologií. Popisuje to též klid v jeho mysli. K popisu jeho myšlenek a to jak se překrývají, slouží dopředu nahrané monology, co se též překrývají a jsou doplněny elektronickou hudbou. To opět dokáže vyjádřit chaos i multitasking, kterým dnes trpíme. Ve světě, kterém žije Winston, je nemožné uniknout veliké hlasitosti a hluků propagandistických výroků a válečné hudby. Pokud nedokážete změnit něčí mysl, stále je můžete zatížit informacemi a hluky, takže myšlenka dotyčného je zahnána. Do závěru mého návrhu pro hru volím skladbu Doublethink od Douglas Dare, která je vytvořena na základě díla 1984, je sice anglická ale výstižná a nebála bych se ji k mé scénografii použít. Avšak nejsem specializovaná na hudbu a zvuk a v případě realizace by se o tuto problematiku postarali odborníci.

## ZÁVĚR

Nejdříve jsem měla zadáno dílo, ke kterému se má vztahovat můj scénografický návrh. Od analýzy díla jsem postupovala procesem hledání zajímavého řešení scénografie. V té době pro mě byla velmi zajímavá 3D stereoskopie, ale není to s ní jednoduché a těž, to není úplně vhodné. Přišla jsem na to, co mě tak lákalo k tvorbě 3D stereoskopie a to je bližší kontakt jeviště s hledištěm. Zjistila jsem, že kruhové jeviště podporuje bližší kontakt a zvolila ho pro můj návrh. Návrh respektuje, že musí být vidět na jeviště ze všech stran a též propojuje publikum s jevištěm. Rešerše kruhových divadel a působení na herce i diváky ve mně vyvolává otázku, proč v Česku nejsou kruhová jeviště.

Orwellův román 1984 ve mně vzbudil spoustu paralel k dnešní době a myšlenek k otázce bytí. Proto je cíl návrhu zamyšlení se nad tím, jak často používáme technologie a povzbudit k uvědomění, toho že s námi technologie může snadno manipulovat.

Návrh obsahuje technické řešení z hlediska scénografie, a tudíž je možné ho rozpracovat a využít pro realizaci. V takovém případě je samozřejmostí spolupráce s odborníky a dalšími důležitými složkami, které jsou součástí při tvorbě divadelní hry.

Tento projekt je pro mě cennou zkušeností a má pro mě velký smysl. Doufám, že se v budoucnu setkám s příležitostí, kdy bude možné tento návrh rozpracovat dopodrobna a realizovat.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- 1) *1984: de Thierry Debroux (d'après George Orwell)* [online], © 2000-2016. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <http://www.theatredeleveil.org/spectacle/1984/>
- 2) ABC News, 2017, Olivia Wilde on the relevance of Broadway's 1984 today, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab\\_channel=ABCNews](https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab_channel=ABCNews)
- 3) ALBERTOVÁ, Helena, 2012. *Josef Svoboda scénograf*. Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-290-4.
- 4) American Theatre Wing, 2015, Working in the theatre: projection design with Jeff Sugg, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=V2JakQ8dZB8&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH\\_M1IU-T&index=65&ab\\_channel=AmericanTheatreWing](https://www.youtube.com/watch?v=V2JakQ8dZB8&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&index=65&ab_channel=AmericanTheatreWing)
- 5) BAUER, Lukáš, 2021. Technostres se podle odborníků stává fenoménem naší doby. In: *TechFocus* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://techfocus.cz/mobily/3861-technostres-se-podle-odborniku-stava-fenomenem-nasi-doby.html>
- 6) BROCKETT, Oscar G., 2008. *Dějiny divadla*. NLN - Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-80-7106-576-0.
- 7) CU, 2013, How to Act in a Theatre in the Round, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=G8cHJY11\\_HQ&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH\\_M1IU-T&index=8&ab\\_channel=CU](https://www.youtube.com/watch?v=G8cHJY11_HQ&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&index=8&ab_channel=CU)
- 8) *Divadlo Aoyama* [online]. In: . [cit. 2022-05-16]. Dostupné z:  
<http://www.aoyama.org/enkei/>
- 9) GHORI, IMRAN, 2021. Teaching in the round: New lecture hall creates increased engagement. In: *UC RIVERSIDE* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://insideucr.ucr.edu/stories/2021/12/15/teaching-round>
- 10) *Glenn Hughes Penthouse Theatre* [online], ©2022. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://drama.washington.edu/facilities/glenn-hughes-penthouse-theatre>

11) GRUNDY, Ian Grundy, ©2022. What are the types of theatre stages and auditoria. In: *Theatres Trust* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z:

<http://www.theatretrust.org.uk/discover-theatres/theatre-faqs/170-what-are-the-types-of-theatre-stages-and-auditoria?epik=dj0yJnU9TVN6WGU1SU9YUTI2a2l3R29lZERjcmRsS1BuR0s4MHkmcD0wJm49eWJkWFYyUEJwMWR1REZTTedwdDBrdyZ0PUFBQUFBR0FPTk9N>

12) Holographic projections, ©2021. In: *Untitled project* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://untitledproject.sg/holographic-projections-what-are-they-and-how-do-they-work/>

13) JANČÍK, Jaroslav, 2009. *Moderní řídicí systémy: jevištní techniky* [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://adoc.pub/moderni-idici-systemy-jevitni-techniky.html>

14) K, Elisabeth, 2019. *Theatre In The Round* [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://collingee19fmp.wordpress.com/2019/05/24/theater-in-the-round/>

15) KARIDES, Sophie, 2019. 1984 au Théâtre du Parc : George Orwell à l'heure des fake news. In: *Lesuricate* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z:

<https://www.lesuricate.org/1984-au-theatre-du-parc-george-orwell-a-lheure-des-fake-news/>

16) KLANG, Michael. *Televizní konfese. Vydání první. Ve Zlíně: Univerzita Tomáše Bati, 2018. 386 stran. ISBN 978-80-7454-808-6*

17) LEE, Ashley, 2017. Why Broadway's '1984' Audiences Are Fainting, Vomiting and Getting Arrested. In: *The Hollywood reporter* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/why-broadways-1984-audiences-are-fainting-vomiting-getting-arrested-1016534/>

18) LONG, Molly, 2022. How Es Devlin designed this year's Super Bowl half-time show. In: *Design week* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z:

<https://www.designweek.co.uk/issues/14-20-february-2022/es-devlin-super-bowl-2022/>

19) MAREŠOVÁ, Gabriela, 2021. Nový prostor. In: *PročNe* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://procne.hn.cz/c1-66977520-novy-prostor>



20) MARTENSSON, Johanna, ©2022. Crossing the Line. In: *Johanna Martensson scenographer* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z:

<https://www.johannamartensson.se/my-product/crossing-the-line/>

21) MN Original, 2013, Theatre in the Round, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=UAmHUhrqO18&ab\\_channel=MNOriginal](https://www.youtube.com/watch?v=UAmHUhrqO18&ab_channel=MNOriginal)

22) MotivationGrid, 2019, This is how social media is destroying your life- the fake reality , YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:

[https://www.youtube.com/watch?v=e2Tq2gvGt80&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH\\_M1IU-T&index=32&t=186s&ab\\_channel=MotivationGrid](https://www.youtube.com/watch?v=e2Tq2gvGt80&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&index=32&t=186s&ab_channel=MotivationGrid)

23) *Platige Image* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://platige.com/>

PRENDI, 2015, What is Projection Mapping? YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:

[https://www.youtube.com/watch?v=E-I7Q5HEZQs&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH\\_M1IU-T&index=93](https://www.youtube.com/watch?v=E-I7Q5HEZQs&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&index=93)

24) Projekční fólie, © 2009-2022. In: *UGO!* [online]. [cit. 2022-05-16]. Dostupné z: <https://www.ugo-media.eu/produkty/projekcni-folie/>

25) Rear Projection Films, ©2022. In: *GLIMM* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.glimmdisplay.com/projection-films-foils/glimm-rear-projection-films-foils/>

26) SVOBODA, Josef, 2020. *Architektura imaginárního: Scénografický seminář Josefa Svobody*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-429-8.

27) SWENSON, Ali, 2021. Removal of gender-specific terms from House rules does not amount to a ban. In: *AP NEWS* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z:

<https://apnews.com/article/fact-checking-afs:Content:9901710773>

28) Štih Hall. In: *Cankarjev dom* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.cd-cc.si/en/halls/stih-hall>

29) Tech Insider, 2018, 360-Degree theater lets you experience VR without a headset , YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z:

[https://www.youtube.com/watch?v=9XAxBzuOrH8&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH\\_M1IU-T&index=85&t=82s&ab\\_channel=TechInsider](https://www.youtube.com/watch?v=9XAxBzuOrH8&list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&index=85&t=82s&ab_channel=TechInsider)

- 30) Technostres se stává fenoménem doby, 2021. In: *Mendelova univerzita v Brně* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://mendelu.cz/34926n-technostres-se-stava-fenomenem-doby>
- 31) The Social Dilemma [česky Sociální dilema] [film]. Režie Jeff ORLOWSKI. USA, 2020.
- 32) THEATRE IN-THE-ROUND, 2016. In: *Madlab* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://madlab.net/lab-notes/theatre-in-the-round>
- 33) Theatre-in-the-Round. In: *New Vic* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.newvictheatre.org.uk/about-us/theatre-in-the-round/>
- 34) THORNE, Gary, 1999. *Stage Design: A Practical Guide*. Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.
- 35) TROUBRIDGE, Emma, 2018. *Theatrical Scenic Art*. Crowood. ISBN 978 1 78500 433 9.
- 36) UZULA-PETROVSKA, Maija, 2015. Varbūt es esmu lielais brālis?. In: *Liepājas teātris* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://liepajasteātris.lv/varbut-es-esmu-lielais-bralis/>
- 37) *V kruhu* [online], 2009. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.theatre-architecture.eu/cs/zpravy/v-kruhu.html>
- 38) VLKOVÁ, Zuzana, 2008. Kabaretem definitivně padnou hranice mezi hledištěm a jevištěm. *Kladenský deník* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: [https://kladensky.denik.cz/kultura\\_region/divadlo20080919.html](https://kladensky.denik.cz/kultura_region/divadlo20080919.html)

**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

mm	Milimetr
m	Metr
m/s	Metr za sekundu
kg	Kilogram
VR	Virtuální realita
VFX	Vizuální efekty
SFX	Speciální efekty
3D	Trojrozměrný

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Nejstarší divadlo na světě Phaistos 2000-1700 BC, Kréta Řecko.....	11
STÆHR, John. The oldest theatre in the world and the Great Stairway, the West Court. Phaistos 2000-1700 BC. Crete, Greece [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="http://imagesfile.com/images_search/picture.php?/5892">http://imagesfile.com/images_search/picture.php?/5892</a>	
Obrázek 2 Dionýsovo divadlo, 6. Století před Kristem.....	12
TROUBRIDGE, Emma, 2018. <i>Theatrical Scenic Art</i> . Crowood. ISBN 978 1 78500 433 9.	
Obrázek 3 Rekonstrukce Dionýsova divadla.....	12
Roman Theatre. In: <i>Classical wisdom</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://classicalwisdom.com/culture/theater/the-differences-between-roman-and-greek-tragedy/">https://classicalwisdom.com/culture/theater/the-differences-between-roman-and-greek-tragedy/</a>	
Obrázek 4 Shakespearův Globe z roku 1599.....	13
Shakespearův Globe z roku 1599 TROUBRIDGE, Emma, 2018. <i>Theatrical Scenic Art</i> . Crowood. ISBN 978 1 78500 433 9.	
Obrázek 5 Anglický architekt a první hlavní jevištní designér, Inigo Jones 1573-1652.....	14
Inigo Jones Shakespearův Globe z roku 1599 TROUBRIDGE, Emma, 2018. <i>Theatrical Scenic Art</i> . Crowood. ISBN 978 1 78500 433 9.	
Obrázek 6 Aréna .....	15
THORNE, Gary, 1999. <i>Stage Design: A Practical Guide</i> . Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.	
Obrázek 7 Vysunutě jeviště .....	16
THORNE, Gary, 1999. <i>Stage Design: A Practical Guide</i> . Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.	
Obrázek 8 Kukátkové divadlo .....	17
THORNE, Gary, 1999. <i>Stage Design: A Practical Guide</i> . Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.	
Obrázek 9 Kukátkové divadlo- bokorys .....	17
Obrázek 10 Hlediště rozděleno do dvou částí .....	18
THORNE, Gary, 1999. <i>Stage Design: A Practical Guide</i> . Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.	
Obrázek 11 Kruhové divadlo .....	19
THORNE, Gary, 1999. <i>Stage Design: A Practical Guide</i> . Crowood. ISBN 978-1-86126-257-8.	
Obrázek 12 Varianty uspořádání sálu, černě jsou vyznačeny bloky sedadel .....	20
SVOBODA, Josef, 2020. <i>Architektura imaginárního: Scénografický seminář Josefa Svobody</i> . Praha: Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-429-8.	
Obrázek 13 Plánek s uspořádáním centrálního jeviště: jsou vidět chodby pro vodorovnou komunikaci a v rozích výtahy .....	20

- SVOBODA, Josef, 2020. *Architektura imaginárního: Scénografický seminář Josefa Svobody*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-429-8.
- Obrázek 14 Půdorys a sedadla, vpravo sekce s bloky sedadel v pohybu .....21
- SVOBODA, Josef, 2020. *Architektura imaginárního: Scénografický seminář Josefa Svobody*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-429-8.
- Obrázek 15 Část projektu s bloky sedadel.....22
- SVOBODA, Josef, 2020. *Architektura imaginárního: Scénografický seminář Josefa Svobody*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-429-8.
- Obrázek 16 3 variace vztahu jeviště k hledišti .....23
- BROCKETT, Oscar G., 2008. *Dějiny divadla*. NLN - Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-80-7106-576-0.
- Obrázek 17 Totální divadlo- render Carlos Pérez, proscéniové jeviště (Pérez, 2013) .....23
- PÉREZ, Carlos. Teatro Total (Gropius). In: *Doměstika* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.domestika.org/en/projects/104888-teatro-total-gropius>
- Obrázek 18 Totální divadlo render Carlos Pérez, aréna .....24
- PÉREZ, Carlos. Teatro Total (Gropius). In: *Doměstika* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.domestika.org/en/projects/104888-teatro-total-gropius>
- Obrázek 19 Crossing the line.....25
- FIGUEROA, José, ©2022. Crossing the Line. In: *Johanna Martensson scenographer* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.johannamartensson.se/my-product/crossing-the-line/>
- Obrázek 20 Interior shot of Penthouse Theater. (Dempsey, ©2022) .....26
- DEMPSEY, Tom, ©2022. *Interior shot of Penthouse Theater* [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://drama.washington.edu/facilities/glenn-hughes-penthouse-theatre>
- Obrázek 21 Penthouse Theater Seating Chart .....27
- Glenn Hughes Penthouse Theatre* [online], ©2022. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://drama.washington.edu/facilities/glenn-hughes-penthouse-theatre>
- Obrázek 22 Divadlo Spirála Praha (ČSFR) Jinřich Smetana, Jan Louda, Tomáš Kulík a Zbyšek Stýblo- české uznání PQ 91 .....28
- PTÁČKOVÁ, Věra, 1995. *Zrcadlo světového divadla: Pražské quadriennale 1967-1991*. Divadelní ústav Praha. ISBN 80 7008-047-7.
- Obrázek 23 Divadlo Spirála- Výstaviště stav k roku 2021.....29
- BOYSPLAYNICE, 2021. Spirála. In: *PročNe* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://procne.hn.cz/c1-66977520-novy-prostor>
- Obrázek 24 Štihův sál (Cvetkovič).....29
- CVETKOVIČ, Branko. Štih Hall. In: *Cankarjev dom* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.cd-cc.si/en/halls/stih-hall>
- Obrázek 25 Old Vic před úpravami. ....30
- [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://in.worldorgs.com/catalog/london/performing-arts-theater/the-old-vic>



Obrázek 26 Old Vic po úpravách Andrew Todda .....	30
HUMPHREY, Matt. <i>The stage of the Old Vic, remodelled for The Norman Conquests</i> [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/oct/07/theatre">https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/oct/07/theatre</a>	
Obrázek 27 Es Devlin- Super bowl set .....	32
DEVLIN, Es, 2022. <i>Es-devlin-super-bowl-set-design_dezeen</i> . In: <i>Dezeen</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://www.dezeen.com/2022/02/16/es-devlin-super-bowl-stage-design/">https://www.dezeen.com/2022/02/16/es-devlin-super-bowl-stage-design/</a>	
Obrázek 28 Profesor Abhijit Ghosh učí studenty v kruhové přednáškové hale .....	33
LIM, Stan, 2021. Teaching in the round: New lecture hall creates increased engagement. In: <i>UC RIVERSIDE</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://insideucr.ucr.edu/stories/2021/12/15/teaching-round">https://insideucr.ucr.edu/stories/2021/12/15/teaching-round</a>	
Obrázek 29 The Mechane .....	34
TROUBRIDGE, Emma, 2018. <i>Theatrical Scenic Art</i> . Crowood. ISBN 978 1 78500 433 9.	
Obrázek 30 La Mécanique de l'histoire "Inertie" Yoann Bourgeois .....	36
<i>La Mécanique de l'Histoire... (Yoann Bourgeois/Th.de la Ville/Panthéon)</i> [online], 2017. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://pasunecritique.wordpress.com/2017/10/15/la-mecanique-de-lhistoire-yoann-bourgeois-th-de-la-ville-pantheon/">https://pasunecritique.wordpress.com/2017/10/15/la-mecanique-de-lhistoire-yoann-bourgeois-th-de-la-ville-pantheon/</a>	
Obrázek 31 Videoklip: Harry Styles- As It Was- Choreograf: Yoann Bourgeois.....	36
Harry Styles, 2022, Harry Styles-As It Was (official video), YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H5v3kku4y6Q&amp;ab_channel=HarryStylesVEVO">https://www.youtube.com/watch?v=H5v3kku4y6Q&amp;ab_channel=HarryStylesVEVO</a>	
Obrázek 32 The Mountaintop 2012-13, Scénograf Jeff Snugg .....	39
American Theatre Wing, 2015, Working in the theatre: projection design with Jeff Sugg , YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V2JakQ8dZB8&amp;list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&amp;index=65&amp;ab_channel=AmericanTheatreWing">:https://www.youtube.com/watch?v=V2JakQ8dZB8&amp;list=PLQM2ETQgOD9nfL10GhJcWIEQTH_M1IU-T&amp;index=65&amp;ab_channel=AmericanTheatreWing</a>	
Obrázek 33 Tech Trends 360 Dome Theater South Korea VR .....	39
Engineering Space 360 – South Korea's first spherical projection theater, 2017. In: <i>Front Pictures</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://frontpictures.com/works/spherical-projection-theater-space360">https://frontpictures.com/works/spherical-projection-theater-space360</a>	
Obrázek 34 South Korea- spherical projection.....	40
FRONT PICTURES. <i>South-korea-spherical-projection-theater-space-360</i> . In: Urdesign [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://www.urdesignmag.com/design/2018/01/10/south-korea-spherical-projection-theater-space-360/">https://www.urdesignmag.com/design/2018/01/10/south-korea-spherical-projection-theater-space-360/</a>	
Obrázek 35 Richard Wagner Tristan und Isolde 1974, režie August Everding.....	41
ALBERTOVÁ, Helena, 2012. <i>Josef Svoboda scénograf</i> . Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-290-4.	
Obrázek 36 L'échance (výměna) 1982, režie Armand Delcampe .....	41

ALBERTOVÁ, Helena, 2012. *Josef Svoboda scénograf*. Institut umění – Divadelní ústav. ISBN 978-80-7008-290-4.

Obrázek 37 Vizualizace jak funguje efekt „Pepperův duch“ .....43

PALMER, Roxannae. *Pepper's ghost* [online]. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.controlbooth.com/threads/peppers-ghost-projection-surface.30412/>

Obrázek 38 Binder-a 3D laser projection .....44

Binder-a, 2020, New spectrum of light, 3D laser projection , YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=xYJnSVGI73o&ab\\_channel=Binder-a](https://www.youtube.com/watch?v=xYJnSVGI73o&ab_channel=Binder-a)

Obrázek 39 Romeo a Julie – 3D live theatre .....45

JÓZEFOWICZ, Janusz a Sebastian OSKA. ROMEO & JULIET 3D Live Theater Musical (Platige Image). In: *Sebastian Oska* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://soshka.artstation.com/projects/Z5gaVm>

Obrázek 40 Romeo a Julie – 3D live theatre .....45

JÓZEFOWICZ, Janusz a Sebastian OSKA. ROMEO & JULIET 3D Live Theater Musical (Platige Image). In: *Sebastian Oska* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://soshka.artstation.com/projects/Z5gaVm>

Obrázek 41 Light weight RIG - příklad kamery pro natáčení 3D materiálu. ....46

LIGHT WEIGHT RIG. In: *Stereotec* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <http://stereotec.com/wordpress2/product/light-weight-rig-2/>

Obrázek42 aktivní 3d stereoskopická technologie .....47

Aktivní 3D stereoskopická technologie, ©2005-2011. In: *Gali-3D* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://cs.gali-3d.com/stereoskopie-aktivni-3d/>

Obrázek 43 Polarizační modulátor a aktivní 3D brýle .....48

3D polarizační modulátor (aktivně-pasivní projekce), ©2005-2011. In: *Gali-3D* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://cs.gali-3d.com/stereoskopie-3d-modulator/>

Obrázek 44 Ilustrace pro článek o Orwellovém díle 1984 publikovaný ve francouzském magazíně Gonzai.....51

1984-Article-Illustration. In: *Behance* [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/18080951/1984-Article-Illustration/modules/122632889>

Obrázek 45 Scénografie Broadway .....57

ABC News, 2017, Olivia Wilde on the relevance of Broadway's 1984 today, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab\\_channel=ABCNews](https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab_channel=ABCNews)

Obrázek 46 Scénografie Broadway .....57

ABC News, 2017, Olivia Wilde on the relevance of Broadway's 1984 today, YouTube video. [2022-05-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab\\_channel=ABCNews](https://www.youtube.com/watch?v=LmkCXTeys2M&ab_channel=ABCNews)

Obrázek 47 Francouzská scénografie .....58

*1984: de Thierry Debroux (d'après George Orwell)* [online], © 2000-2016. In: . [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <http://www.theatredeleveil.org/spectacle/1984/>

Obrázek 48 Lotyšské ztvárnění 1984.....	59
POHEVIČS, Edgars Pohevičs. 1984. In: <i>Liepājas teātris</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://liepajasteatris.lv/izrade/1984/">https://liepajasteatris.lv/izrade/1984/</a>	
Obrázek 49 Lotyšské ztvárnění 1984.....	59
POHEVIČS, Edgars Pohevičs. 1984. In: <i>Liepājas teātris</i> [online]. [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <a href="https://liepajasteatris.lv/izrade/1984/">https://liepajasteatris.lv/izrade/1984/</a>	
Obrázek 50 Vizualizace Winstonova proskleného bytu .....	62
Obrázek 51 Pohled shora na byt .....	62
Obrázek 52 Prosklené byty .....	63
Obrázek 53 Vizualizace ráje .....	63
Obrázek 54 Továrna Pravdy .....	64
Obrázek 55 Továrna Pravdy- vstup .....	64
Obrázek 56 Kancelář v Továrně pravdy .....	65
Obrázek 57 Zbouraný most k pravdě.....	65
Obrázek 58 Winston je v jednom kole.....	66
Obrázek 59 Winston se odpoutá od práce, ale v zápětí je volán .....	67
Obrázek 60 Kamery míří na diváky.....	67
Obrázek 61 Winston spatří Julii.....	68
Obrázek 62 Julie se schází s Winstonem .....	68
Obrázek 63 Technologie se je snaží rozvrátit.....	69
Obrázek 64 Snaží se běhat na opačné strany v kole .....	70
Obrázek 65 Oba jsou v hypnéze .....	70
Obrázek 66 Opět je jako loutka podmaněný systému.....	71
Obrázek 67 Aoyama divadlo, Japonsko .....	73
<i>Divadlo Aoyama</i> [online]. In: . [cit. 2022-05-16]. Dostupné z: <a href="http://www.aoyama.org/enkei/">http://www.aoyama.org/enkei/</a>	
Obrázek 68 Půdorys divadla Aoyama a řez jeho divadelního sálu.....	73
<i>Divadlo Aoyama</i> [online]. In: . [cit. 2022-05-16]. Dostupné z: <a href="http://www.aoyama.org/enkei/">http://www.aoyama.org/enkei/</a>	
Obrázek 69 Půdorys divadla Aoyama s jednou z možností rozmístění sedadel.....	74
<i>Divadlo Aoyama</i> [online]. In: . [cit. 2022-05-16]. Dostupné z: <a href="http://www.aoyama.org/enkei/">http://www.aoyama.org/enkei/</a>	
Obrázek 70 Heavenly Bento inscenováno v Aoyama divadle, 2012.....	74
Heavenly Bento, © 2022. In: <i>Post Theater</i> [online]. [cit. 2022-05-16]. Dostupné z: <a href="https://www.posttheater.com/projects/heavenly-bento/">https://www.posttheater.com/projects/heavenly-bento/</a>	
Obrázek 71 Řešení konstrukce .....	76
Obrázek 72 Segment konstrukce .....	77

---

Obrázek 73 Spoje mezi jekly v konstrukci .....	77
Obrázek 74 vizualizace čepu s ložiskem .....	78
Obrázek 75 Pohled se shora na divadelní sál.....	78
Obrázek 76 Umístění konstrukce na scéně .....	79
Obrázek 77 varianty rozmístění projektorů .....	80
Obrázek 78 Model v měřítku 1:20.....	80
Obrázek 79 Kamery .....	81

## SEZNAM PŘÍLOH

### NÁVRH SCÉNY- FYZICKÉ ODEVZDÁNÍ

Příloha P I: Storyboard, vizualizace scén

Příloha P II: Paré – doprovodná dokumentace A3

Příloha P III: CD – kopie diplomové práce včetně vizualizací

Příloha P IV: Fyzický model, M=1:20

Příloha P V: Poster

Prezentace v Klubu kultury Napajedla včetně projekce