

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava  
Sutnara**

**Bakalářská práce**

**NÁVRH DIVADELNÍ SCÉNOGRAFIE**

**Nicolette Angela Krhovjáčková**

**Plzeň 2022**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**

Studijní program Design

Studijní obor Design nábytku a interiéru

**Bakalářská práce**

**NÁVRH DIVADELNÍ SCÉNOGRAFIE**

**Nicolette Angela Krhovjáčková**

Vedoucí práce: MgA. Štěpán Rous, Ph.D.

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2022**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2020/2021

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Nicolette Angela KRHOVJÁKOVÁ**  
Osobní číslo: **D19B0188P**  
Studijní program: **B8208 Design**  
Studijní obor: **Design, specializace Design nábytku a interiéru**  
Téma práce: **NÁVRH DIVADELNÍ SCÉNOGRAFIE**  
Zadávající katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

#### *Anotace zadání:*

*Student navrhne scénografii pro divadelní hru, operu, operetu atd. dle vlastní volby a vkusu. Student by měl úzce komunikovat s divadlem a v případě zájmu i konkrétně realizovat návrh scénografie pro toto divadlo. Návrh by měl být inovativní a měl by pracovat s novými principy moderního divadla.*

#### *Podmínky odevzdání práce:*

*Poster 700x1500 mm*

*Technická dokumentace*

*Model ve zvoleném měřítku*

*Tvůrčí záměr:*

Od mala jsem byla fascinována kulisami a cílem pozadím divadelní hry, občas mi tyto věci přišli prakticky a hezky vymyšlené, ale někdy mi to připadalo nedomyšlené. Ne vždy jsem pochopila účel konkrétní kulisy. Proto jsem se rozhodla si prakticky vyzkoušet návrh scénografie konkrétní hry abych si ověřila jak je možné realizovat své představy na vybraném případě.

*Způsob realizace:*

Postup mé práce: rešerše, skici, konzultace, vizualizace. Výsledek bude prezentován formou modelu nebo v případě zájmu divadla i realizace návrhu scénografie pro dané divadlo. Poster o rozměrech 700x1500mm a technická dokumentace.

Technika zpracování vyplyne z finálních návrhů.

Cíl: Můj cíl je vytvořit inovativní a esteticky příjemný návrh divadelní scénografie, který bude splňovat technické požadavky divadla.

*Předpokládaný charakter výstupu:*

Charakter a velikost modelu vyplyne v průběhu navrhování. Rozměr finálního výrobku není daná. Dokumentace bude obsahovat produktové fotografie, popis, technické výkresy.

*Rozsah průvodní zprávy:*

Rozsah průvodní zprávy je stanoven vedoucím práce na minimálně 15 normostran textu. Maximální rozsah (včetně příloh a obrazové dokumentace) je stanoven na 60 stran.

Rozsah teoretické části: **min. 15 normostran textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

### Seznam doporučené literatury:

KOUŘIL, Miroslav a Emil František BURIAN. Divadlo práce: studie divadelního prostoru. Praha: [Jaroslav Koutek], [1938].

Brooker, G., Stone, S. Co je interiérový design? Praha: Slovart, 2011. ISBN 9788073914356.

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

ARONSON, Arnold. Pohled do propasti: eseje o scénografii. Praha: Divadelní ústav, 2007. Světové divadlo. ISBN 978-80-7008-214-0.

Kolesár, Z. Kapitoly z dějin designu. Praha: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2009. ISBN 9788086863283.

---

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Štěpán Rous, Ph.D.**  
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**

Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



L.S.

**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Doc. akademický malíř František Steker v.r.**  
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, květen 2022

.....

podpis autora

## Obsah

### Obsah

1. Dílo v kontextu mé dosavadní tvorby	
1.1 Semestrální práce –salatovkyky.....	1
1.2 Klauzurní práce–pádlo .....	2
1.3 Semestrální práce – návrh interiéru.....	3
1.4 Klauzurní práce – paravan.....	4
2. Volba tématu .....	5
2.1 Cíl práce .....	6
2.2 Rešerše .....	7
2.3 Výběr divadelní hry.....	8
2.4 Sněhová královna obsah.....	9
3. Proces navrhování .....	10
3.1Rozvržení scény.....	11
4.Samotné scény.....	12
4.1 Krajina .....	13
4.2 Zahrada věčného léta .....	14
4.2 Palác .....	15
4.3 Palác sněhové královny.....	16
4.4 Kombinování prvků z různých scén.....	17
5. Kostýmy.....	18
5.1 Sněhová královna.....	19
5.2 Kostým Gerdy a Kaye.....	20
5.3 Loupežníci.....	21
5.4 Čarodějnice.....	22
6. Scéna.....	23
7. Model.....	24
8. Technický výkres.....	30
9. Šablony.....	32
Resumé .....	33
Seznam příloh.....	35

## 1.1 Dílo v kontextu mé dosavadní tvorby

### Salátovky

Tyto salátovky, jsou vytvořeny ze starého rozřezého talíře.



Příloha 1-2, salátovky, 2019



## 1.2 Pádlo





### 1.3 Interiér

Návrh interiéru pro bezdětný pár, do bytu malých rozměrů.

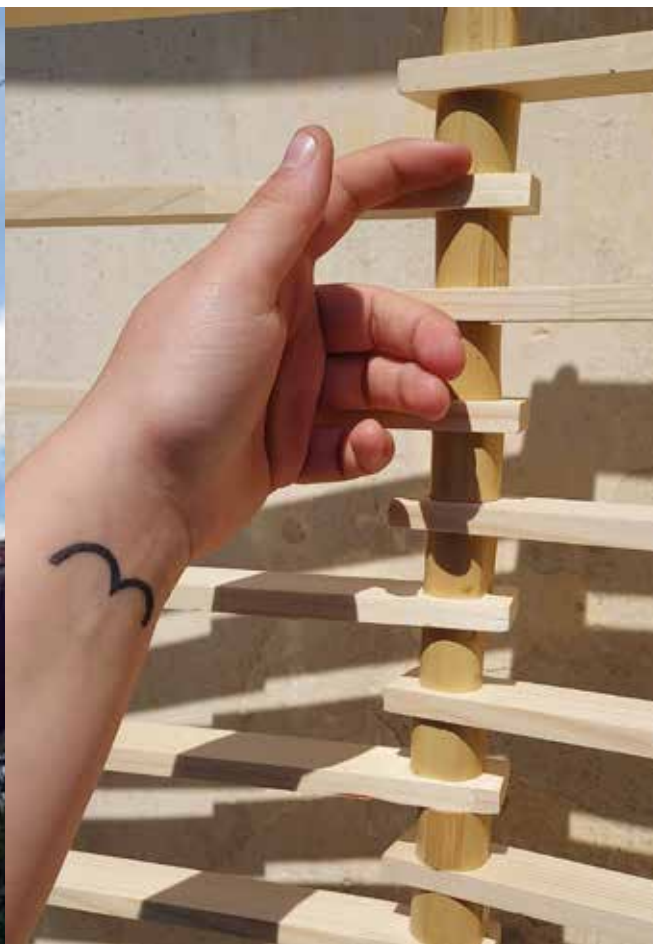
Příloha 4-7, interiér, 2020



## 1.4 Paravan

Tato práce vznikla k zadání: z plochy do prostoru.

Příloha 8-9, paravan, 2021



## 2. Volba tématu.

Volba mé bakalářské práce nebyla vůbec těžká, neboť mě hned při první prohlížení seznamu témat zaujala divadelní scénografie. I přesto že jsem se tomuto oboru nikdy více nevěnovala, rozhodla jsem se tuto disciplínu vyzkoušet a to hned z několika důvodů. Jako každé dítě jsem na základní a střední škole absolvovala mnoho divadelních představení a ne vždy jsem pochopila celý koncept scény, nebo spíše konkrétní kulisu či scénu. Po konci představení často přemýšlím zda to nešlo udělat lépe, srozumitelněji, ale zároveň i jednoduše, takže proč si to sama nevyzkoušet.

Součástí tohoto návrhu měli být i divadelní kostýmy k této hře. To byl další z důvodů, kvůli kterému jsem se na tuto práci velice těšila. Přestože studuji design, vždy mě to velice táhlo k módě a šití, tudíž možnost zakomponovat do své bakalářské práce i tuto mou zálibu byla neodolatelná.

Celkově mi tato práce nabízela únik z každodenního stereotypu designu a vyzkoušet si pro mě něco naprosto nového a neprobádaného..

## 2.1 Cíl práce

Můj cíl byl od počátku jasný, a to navrhnout jednoduchou, srozumitelnou scénu, kterou pochopí jak dítě tak dospělý. Při mé první návštěvě divadla mi bylo řečeno, že není zapotřebí vymýšlet nic komplikovaného. Ba naopak zjednodušit celý vizuál scény tak, aby stále zůstal pochopitelný pro diváka, je mnohem těžší než navrhovat takzvanou dveřovou scénu (scénu, ve které bude konkrétní interiér i prostředí vykreslené do detailu).

Fakt, že jsem byla tímto zaměřením naprosto nepolíbená, mi dle mého názoru dal prostor k použití věcí či materiálů, které pro tuto oblast designu nejsou příliš typické a natolik využívané. Jiný úhel pohledu je vždy přínosem, ne?

Lidé, kterým jsem svěřila s tématem mé práce, mi namítli, že na této práci budu řešit pouze vizuál a žádnou technickou stránku. Opak je ale pravdou.

Samozřejmě jedním s dalších a důležitých faktorů této práce byla jednoduchá manipulace a uskladnění těchto kulis. Každému je nespíše jasné, že v průběhu hry se musí dělat, přestavět a popřípadě i převléci spousty věcí a je nespíše důležité, aby si designér tuto práci co nejvíce usnadnil.

S touto manipulací je spojené i následné uskladnění kulis, tak aby zabírali co nejméně místa ve skladu.

Již když jsem si všechny tyto body stanovila, bylo mi jasné že skloubit je do sebe nespíše nebude jednoduché, ale o to větší výzva to pro mě byla.

## 2.2 Režerše

Vzhledem k mé neorientaci v tomto oboru, bylo nutné najít divadlo, se kterým bych mohla spolupracovat. Domluvila jsem se tedy s Městskými divadly pražskými. Provedli mě prostory divadla ABC a zasvětili do základních principů a zásad tohoto oboru. Nejdůležitější režerše pro mne nespíše byla samotná návštěva zákulisí, kulisárny, kostimérny, jeviště, ale i tzv. dílna, která sloužila i jako kuchyňka, ložnice, jednací místnost a odpočívárna. Po projití těchto prostorů jsem byla naprosto fascinována. Samozřejmě mě vždy zajímalo, jak to za samotným sálem s oponou funguje a vypadá. Kdo by taky nebyl, ale čekala jsem něco naprosto jiného.

Bylo mi ukázáno mnoho typů kulis i jejich upevnění na scénu v průběhu divadelního představení, což mi v mé následné tvorbě velice pomohlo. Byla jsem taktéž seznámena s postupem práce při navrhování nové scénografie a vytváření menších modelů pro lepší představu. Celkově mi všechny tyto nové znalostmi nesmírně pomohly stejně jako následná konzultace mé práce. Taktéž jsem se inspirovala osobnostmi české scénografie, jako je například Josef Svoboda, František Tröster, Jasef Čapek, nebo František Zelenka. Osobně však musím říci, že tvorba Josefa Svobody mi je ve spoustě věcech blízká. Historie scénografie na našem území, která se táhne, nejspíše od baroka, je velice různorodá a bohatá.



<https://www.google.cz/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.svoboda-scenograph.cz%2Ftvorba%2F&psig=AOvVaw3anSdwJmQ6BWl9LoAc2soG&ust=1651913818735000&source=images&cd=vfe&ved=0CAkQjRxqFwoTCPe3dXAYvcCFQAAAAAdAAAAABADhttps://www.google.cz/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.svoboda-scenograph.cz%2Ftvorba%2F&psig=AOvVaw3anSdwJmQ6BWl9LoAc2soG&ust=1651913818735000&source=images&cd=vfe&ved=0CAkQjRxqFwoTCPe3dXAYvcCFQAAAAAdAAAAABAD>

## 2.3 Výběr divadelní hry

Se samotným výběrem hry jsem měla mnohem větší problém než s tématem bakalářské práce.

Od počátku jsem věděla, že s největší pravděpodobností chci pracovat s pohádkou, která by byla určená pro dospělé. Zároveň s ní chci ale pracovat tak, aby byla vhodná a srozumitelná i pro děti. Konkrétním dílem jsem si však dlouho jista nebyla.

Po delším bádání jsem nakonec zvolila pohádku Sněhová královna od dánského spisovatele Hanse Christiana Andersena. Tato pohádka mě zaujala svým dějem i prostředím, ve kterém se odehrává, neboť se nejedná o nudný stereotyp domácnosti či města. V této pohádce se vystřídá mnoho scén, ale i ročních období, jako například prostředí zámku, les, domácnost, zasněžená krajina a palác ledové královny.

## 2.4 Sněhová královna obsah

*Zlý čaroděj stvoří kouzelné zrcadlo, které má moc pokrýt obraz toho, kdo se do něj podívá. Nezobrazuje to dobré a krásné v lidech i věcech, ale pouze ošklivost.*

*Když se ale toto zrcadlo pokoušel přenést do nebe, neudržel ho. Spadlo na zem, prasklo a miliardy střípků se rozlétly po celé zemi. Tyto střípky se dostaly do lidských očí i srdcí, a poté jejich oči viděly ve všem pouze ošklivost.*

*Hlavními hrdiny tohoto příběhu jsou dívka Gerda a chlapec Kaj. Jak Gerda, tak i Kay jsou sirotci,*

*a proto již od malička žijí u Gerdiny babičky.*

*Jednoho dne jim babička vypráví příběh o Sněhové královně, kterou Kay později vidí skrz okno, ale ve strachu před ní uteče. Později se do Kayových očí i srdce dostanou střípky kouzelného zrcadla díky čemuž se stane zlým, a krutým neboť se mu nyní zdá vše ošklivé, a to i Gerda, kterou dříve miloval.*

*Babička pochopila důvod Kayova chování. Věděla, že si pro něj v brzké době přijde Sněhová královna a jak řekla, tak se také stalo. Sněhová královna si zanedlouho opravdu pro Kaye přišla aby s ní odešel do jejího království.*

*Políbila jej poprvé, aby necítil chlad. Políbila ho i podruhé, aby zapomněl na Gerdu, ovšem potřetí již ne, protože třetí polibek by znamenal smrt.*

*Jakmile se to dalšího dne Gerda dozvěděla, rozhodla se, že Kaye půjde hledat, třeba i na konec světa. Odešla tedy od své babičky a šla hledat svého milého.*

*Na své cestě Gerda vstoupí do zahrady věčného léta, kde stráví chvíli s čarodějnící, která jí přemlouvá, aby s ní navždy zůstala. Gerdě však netrvá příliš dlouho než se rozpomene na svého milého Kaye a z krásné zahrady věčného léta utíká aby pokračovala v jejím hledání.*

*Gerda na své dlouhé cestě potkává i vránu, která jí tvrdí že Kaj byl na královském zámku. Vydává se tedy do zámku, kde se setkává s princeznou a jejím princem, který je Kayovi opravdu velice podobný. Ovšem i oni chtějí po Gerdě aby s nimi v paláci na vždy zůstala. Ona jim ale poví svůj dojemný příběh, který je natolik obměkčí, že jí poskytnou kočár a ona může na své cestě dále pokračovat. V jejím putování jí však přepadnou loupežníci, s úmyslem ji sníst.*

*Naštěstí se však Gerda spřátelí s loupežnickou dcerou a to ji zachání. Gerda byla velice nešťastná, proto svůj příběh vypráví sobovi, jenž se stal miláčkem loupežnické dcery. Když to loupežník slyšel, smíloval se a pustil Gerdu i soba na jejich cestu za Sněhovou královnou.*

*Šli dlouho a daleko. Gerda byla již z tak dlouhé cesty velice vyčerpaná, ale svoji únavu překonala a nakonec doputovali do paláce Sněhové královny.*

*Gerda svého Kaye poznala ihned. Kay si ji ale nepamatoval. Byl očarován královninou mocí a jejími polibky. Jakmile královna zaznamenala přítomnost Gerdy, chtěla ji zabít. Ona nakonec královnu přemůže.*

*Kay byl tedy konečně osvobozen od zlé moci sněhové královny a vzpomněl si na své city k Gerdě. Společně nakonec odchází domů.<sup>1</sup>*

### 3. Proces navrhování

Proces mé tvorby začal již první hodinu zimního semestru, neboť jsem se na toto téma opravdu velice těšila. První věc, kterou bylo nutné si ujasnit, byl žánr této hry. Balet, opera, pohádka, muzikál, nebo snad úplně něco jiného? I přestože jsem chvíli přemýšlela, jakým směrem se dám, protože každé z těchto témat má svá specifika. Nakonec jsem si zvolila pohádku, ke které jsem měla již od malička velice blízký vztah a zůstalo mi to až do dospělosti.

Pohádky původně vznikly jako ponaučení pro dospělé, kteří je poslouchali večer co večer. Každý víme, že v takovéto pohádce nesmí chybět souboj dobra se zlem, který má většinou šťastný konec. Pohádky přetrvaly až do dnešní modernizované doby, protože kdo by alespoň na chvíli netoužil vydat se do snového a nadpřirozeného světa, kde má vše svůj důvod a happyend.

V den, kdy jsem si zvolila žánr jsem začala uvažovat i nad konkrétní pohádkou, což už bylo poněkud komplikovanější, neboť v potaz přichází opravdu mnoho možností.

Začala jsem tedy u pohádek, které všichni známe (např. Šípková Růženka, Sněhurka a sedm trpaslíků, Zlatovláska, Kráska a zvíře). A však všechny tyto pohádky mají jednu stejnou věc a to princeznu a zámek. Tato vidina stereotypní pohádky mě velice nezaujala, navrhovat po 1000 kostýmů pro princeznu. Prostředí zámku je nudné a nejspíše bych tím nikoho ani neoslovila. Když k tomuto přičtu fakt, že většina divadel k takovému prostředí již má své kulisy, které se často používají stále dokola, byla by tedy tato práce naprosto zbytečná. Samozřejmě, že mě napadla i naprostá klasika jako je Jeníček a Mařenka nebo Červená Karkulka, ale rozhodla jsem se, že se pokusím zaměřit na dílo, které nebude tak ohrané, až jsem se nakonec dopracovala k pohádce Sněhová královna.

Jedním z důvodů proč jsem se přiklonila zrovna k této pohádce byl můj záměr, aby pohádka byla určena pro dospělé. Tím, jak je tento příběh situován, splňoval všechna má kritéria.

Ač jsem tuto pohádku od znala a její děj mi byl zhruba jasný, musela jsem se s ní obeznámit mnohem více, abych si ujasnila, jak s ní budu pracovat. Po kompletním seznámení s příběhem jsem byla příjemně překvapena různorodostí scén jako jsou vesnice, prostředí domu, les, zámek, zahrada, tudíž letní ale i zimní prostředí. I postavy v tomto příběhu jsou četné a velice různorodé, což mi dalo obrovský prostor k navrhování zajímavých kostýmů.

Velice důležitým krokem mé práce bylo zvážit jaké zpracování pohádky si vyberu. I když koncept Gerdy a Kaye, který je zakletý ledovou královnou a následné putování Gerdy, aby Káye mohla zachránit, zůstává stejné, jisté odlišnosti v různých verzích příběhu najdeme.

Otázka tedy byla, mám se držet původní verze knihy?



### 3.1 Rozvržení scén

V průběhu své práce jsem se rozhodla vzít si z této pohádky ta nejdůležitější prostředí a nejzajímavější kostýmy, kterými se budu zabývat.

Těmito scénami jsou:

prostředí domu Gerdiny babičky, kde celý příběh začíná

zimní krajina

věčná zahrada léta

les

ledový palác sněhové královny

Postavy:

sněhová královna

Gerda

Kay

čarodějnice z něžné zahrady

loupežníci

princ a princezna v paláci

## 4. Samotné scény

### 4.1 Prostředí domu

Nejspíše první scéna, kterou jsem se začala zabývat bylo prostředí domu, kde celá pohádka začíná. I přestože se toto prostředí na scéně neoběhuje příliš dlouho, přišlo mi důležité vymyslet kulisu, která bude znázorňovat moment, kdy se něco děje uvnitř prostoru. Ale jak něco takového vymyslet, aby to zároveň nebyly pouhé dvě

nebo tři stěny? Objekt, který bude na první pohled jednoznačně rozeznatelný a ideálně i použitelný v jiných scénách tohoto, ale případně i jiného představení.

Ale jak tyto věci do sebe skloubit?

První vidina této kulisy byl zjednodušený domeček, ve velikosti zhruba 2000x2000x3000mm.

Toto byla nicméně první kulisa, od které se následně vyvíjelo vše ostatní.

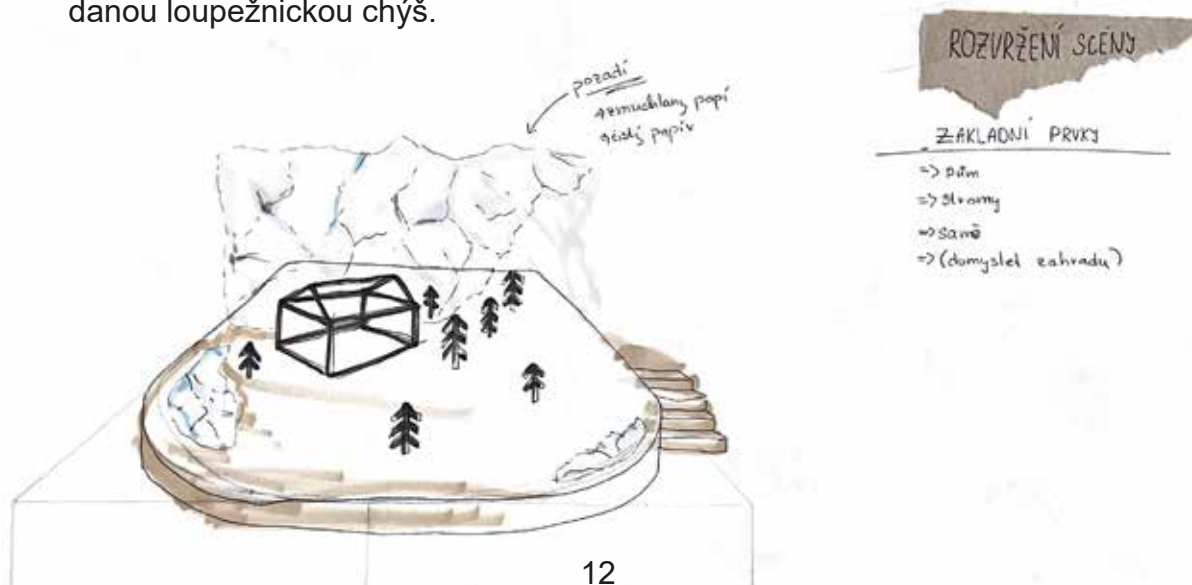
V počátcích své práce jsem pracovala pouze s myšlenkou, že tento domeček bude jako celý objekt o 4 stranách a samozřejmě jeho velikost vyžadovala vymyslet jednoduchý rozložitelný systém, aby se dal jednoduše postavit, ale i odnést ze scény v průběhu představení. To se ovšem na takto velký objekt zdálo poněkud příliš složité.

Samozřejmě, že by i tato varianta šla uskutečnit, ale musí se brát v úvahu i skladnost těchto věcí.

To byl jeden z důvodů, proč jsem svůj návrh tohoto domečku nakonec zjednodušila, došlo mi, že 4 stěny jsou naprosto zbytečné a vlastně i dost limitují prostor. Konečný návrh této kulisy, který by byl reálně vyrobený ze smrkového dřeva je omezen pouze na dvě stěny a zmenšen na 1500x2000x2000mm. Tyto stěny jsou jednoduše spojené zapuštěnými panty, které mi pro tento účel přišli jako nejjednodušší a nejefektivnější varianta. Domeček půjde krásně postavit, tak aby vytvářel iluzi vnitřního prostoru, ale zároveň ho lze rozložit do plochy, tak aby se po ukončení této hry dal složit do kulisárny s ostatními věcmi a nezabíral příliš místa. Další z možností jak tuto kulisu využít je umístit ji do pozadí scény, tak aby pouze ilustrovala pozadí jakési cesty, po které se Gerda v průběhu svého putování vydává, a to v rozložené či nerozložené formě.

Tuto kulisu lze využít i v loupežnické scéně, kde se nachází jejich chýše.

Domek se při jednoduchém použití netkané tkaniny, která se hodí přes, přetvoří na ilustrativní prostor, který nám bude evokovat špinavou a neuspořádanou loupežnickou chýši.



## 4.2 Krajina

Odhadujte, zhruba třetina té to pohádky se odehrává ve venkovním prostředí, ať už v zimním nebo teplém ročním období. Pokračovala jsem tedy v myšlence zjednodušených objektů jako v případě domečku. A co si většina lidí pradávně vybaví jako první při slově příroda? Správná odpověď nejspíše zní strom, les či květina.

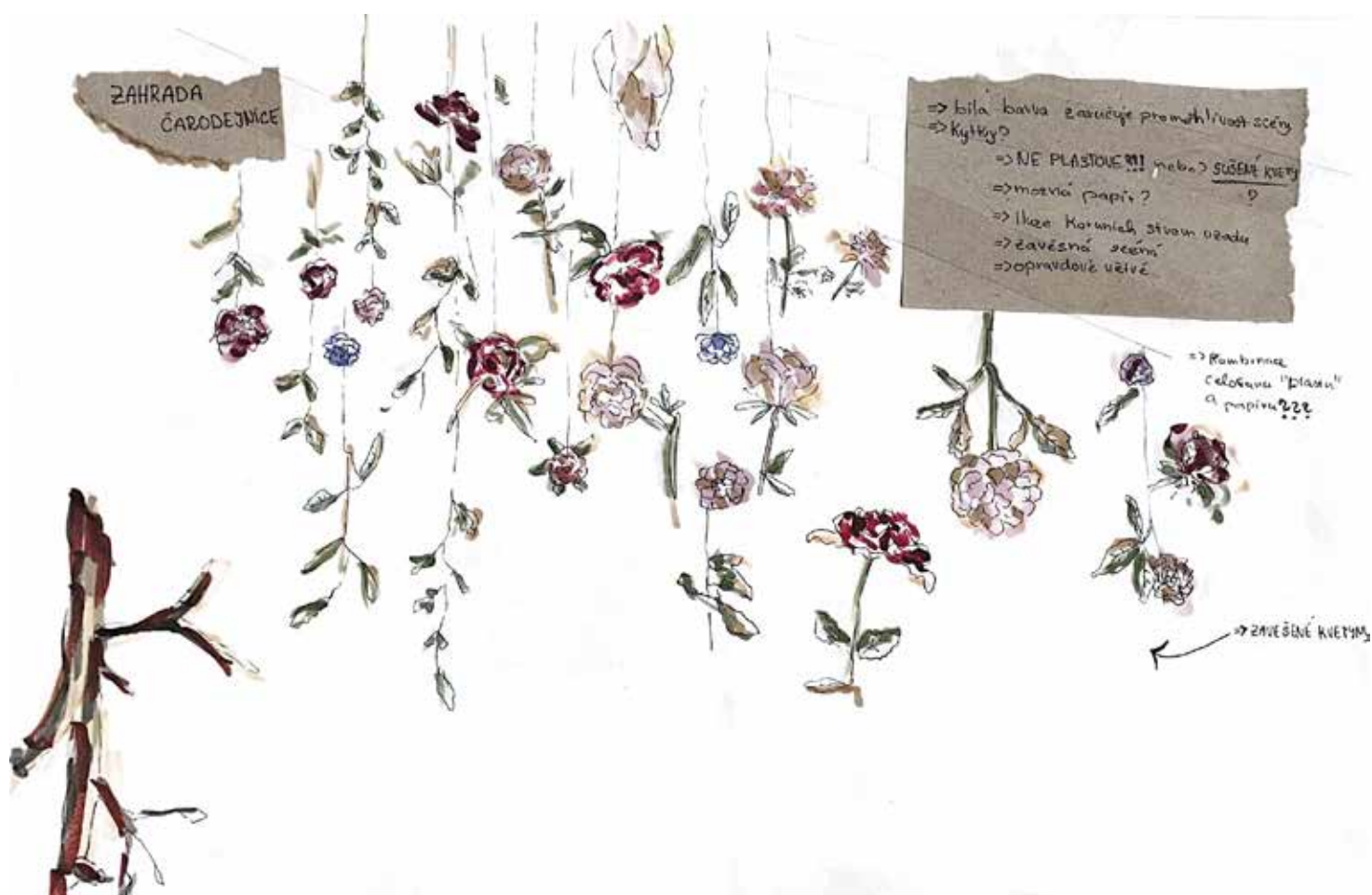
V mém případě na plné čáře zvítězil strom, neboť jsem z nich potřebovala vytvořit jak les, kterým bude Gerda v druhé polovině děje projíždět, tak i doplnění iluze krajiny v jakékoli jiné scéně, po které bude Gerda putovat. Stejně jako v navrhování první kulisy, zvolila jsem cestu zjednodušených tvarů, které budou snadno pochopitelné pro každého, a to i pro dítě. Vlastně jsem šla cestou dětského myšlení, které je mi velice sympatické, neboť děti mají mnohem větší fantazii než my dospělí a tuto schopnost jim čím dál více závidím.

Fantazie je ovšem velice důležitá ne jen pro děti ale i pro dospělé. Obzvláště dnes. Spousta z nás zapomíná číst, protože na to nemáme čas nebo nám to přijde dokonce zbytečné, tím se ovšem obíráme o mnoho věcí. Ač se někomu může zdát představivost v dospělém životě naprosto nepodstatná, není tomu tak, vlastně nás provádí každým dnem, snad i hodinou. Často něco vymýšlíme, popisujeme či posloucháme popis nebo návrh, který si následně nejsem schopní představit a to pravděpodobně, protože svou představivost málo využíváme a tudíž ji neobohacujeme a nepochvíujeme, zatím co u dětí je tomu přesně naopak. Samotné divadlo je krásným příkladem toho, kde se dá představivost úžasně rozvíjet. Málokdy nám totiž dá přesný výčet věcí jako ve skutečném životě a my si spoustu z toho musíme umět domyslet či představit. To mám já osobně na divadle nejraději.

## 4.2 Zahrada věčného léta čarodějnice

S touto scénou jsem se trápila opravdu dlouho, poněvadž je toto místo v jakékoli verzi této pohádky znázorňováno jako přenáderné a já jsem se chtěla pokusit ho zobrazit stejně, abych případné publikum o nic neošidila. Myšlenka spousty stromů a květů na jevišti byla ovšem naprosto nereálná. Věděla jsem už jakým směrem jsem se vydala tudíž například i malovaná forma plátna na pozadí nepřicházela v úvahu, neboť jsem chtěla zachovat celý tento kontext pouze o dřevu a papíru. Po dlouhém přemýšlení jsem si vzpomněla na papírové růže z krepového papíru, které všichni moc dobře známe ze střešnic na pouti a uvědomila si, že to je pro mou práci to pravé řešení.

Papírové růže naprosto splňovaly mé požadavky, jak na materiál tak vzhled. Začala jsem s nimi tedy pracovat a vymýšlet jejich skládání či zachycení. Uchycení těchto papírových květů na neviditelný vlasec, který následně bude zavěšený zezhora dolů, o přibližně 10 kusech. To važuji za nejlepší řešení této scény .

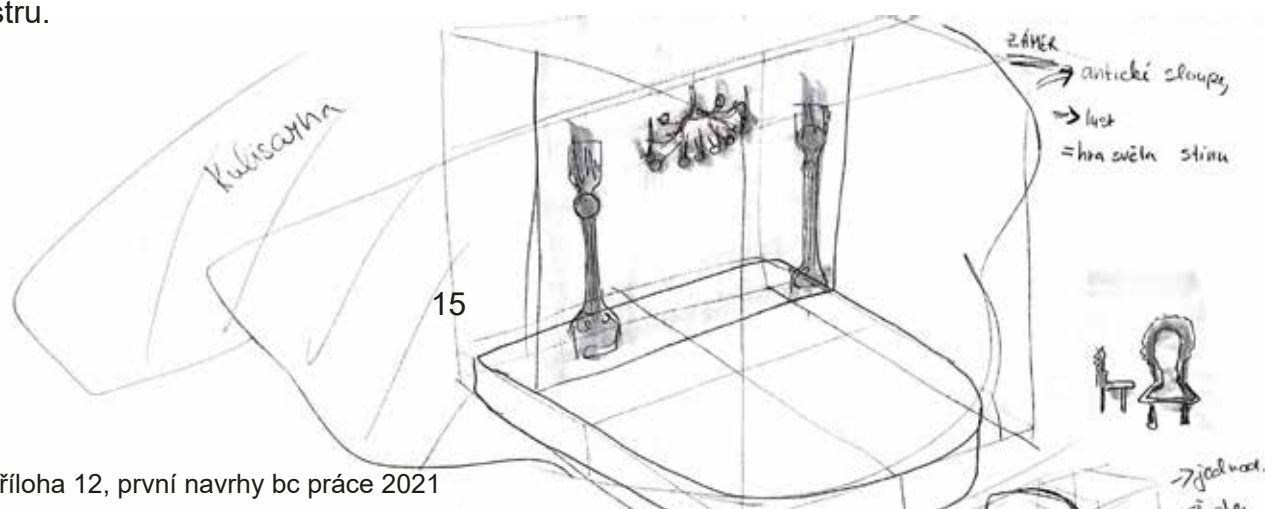


## 4.2 Palác

Prostředí paláce, kam se Gerda vydává asi v polovině příběhu, byl docela oříšek. Když se řekne palác, či zámek, představíme si něco velice honosného, velkého a nejspíše i zlatého. Je snad nepředstavitelné, že bychom tyto již vyjmenovaná synonyma mohli dát do jakýchkoli zjednodušených tvarů či barev a nejspíše už vůbec ne s pouhým papírem nebo dřevem. Proto jsem si stanovila základní prvky, které v nás všech nejspíše budou evokovat právě prostředí takového místa. Pro začátek jsem si stanovila věci, které se mi jako první vybaví při pomýšlení na takto honosné sídlo. Jsou to velké prostory, sloupy, obrazy s mohutnými rámy či velice mohutné a krásné lustry. A barva? Samozřejmě že zlatá, ale jak se od této barvy alespoň v kulisách oprostit, aby objekt stále zůstal pochopitelný? Při přemýšlení nad tímto problémem jsem si vybavila stínové divadlo, divadlo které je naprosto bez jakýchkoli barev a jediné co k němu potřebujete je papír a světlo. Ne jen že mi dokonale zapadalo do mého celkového schématu, ale dá se říci že s ním každý z nás máme zkušenost již z dětství, kdy jsme se pokoušeli vytvořit různé obrazce na stěnu, pomocí našich rukou a světla.. Tato vidina mě naprosto nadchla a jediné, co zbývalo, bylo vybrat 2 symboly k dané scéně, tudíž prostředí paláce. Rozhodla jsem se tedy zvolit pro mě nejspíše nejsilnější znaky, a to antické sloupy a honosny lustr, neboť tyto věci jsou pro mne z takového prostředí naprosto neodmyslitelné. Siluetu antického sloupu jsem zvolila dle dórského řádu, který byl nejideálnější. V počátcích tohoto návrhu jsem přemýšlela, že by tyto dva kusy cca ve velikosti 2000mm x 500mm mohly být vyrobeny ze dřeva, pravděpodobně z překližky, ale následně jsem si uvědomila neefektivnost tohoto materiálu. Tyto kulisy budou umístěny pouze za papírem, z čehož vyplývá, že půjde vidět pouze jejich obrys a vůbec ne jejich materiál. Vzhledem k tomuto faktu jsem zvolila lehčí variantu a to pevnou lepenku, která bude v rámci manipulace mnohem lehčí, ale i lepe uskladnitelná.

Posazení 2 těchto sloupů v životní velikosti vedle sebe, tak aby zřetelně znázorňovaly jakousi síň či zámeckou chodbu, by bylo nejspíše samo o sobě dostačující, ale stále mi k tomu něco chybělo. Proto jsem se rozhodla tyto kulisy doplnit lustrem, ovšem ne normálním lustrem. Má představa lustrů v těchto místech je následovná.

Vzhledem k tomu, že by se tento tvar nejspíše těžko vyřezával, ale i zavěšoval do vzduchu, přistoupila jsem na variantu něčeho více abstraktivního. Přestože jsem zvažovala vícero variant, za nejvíce praktickou považuji velký kus smuchlaného papíru. I přesto, jak špatně toto může znít, můžete se sami přesvětlit na odrazku č. , jak je tato varianta naprosto vyhovujícím, ne jen že je lehká, ale tento papír krásně místy prosvítá, což navazuje iluzi opravdového lustru.

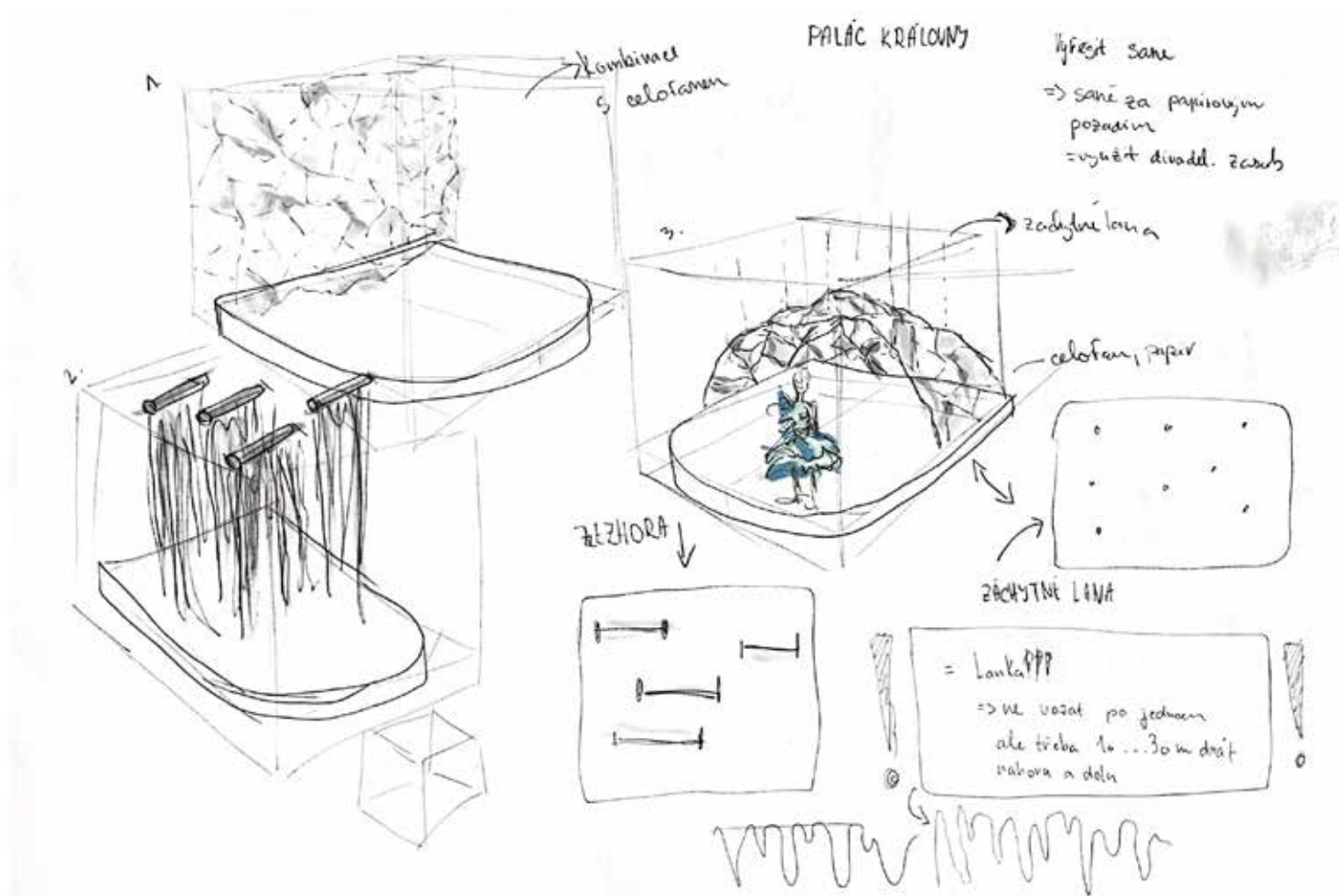


### 4.3 Palác sněhové královny

Toto prostředí má být celé zmrzlé, lesklé a bílé a proto jsem v této scéně nechala pouze bílý papír, který sám o sobě nejspíše nejlépe znázorňuje toto studené a nekonečné prostředí.

#### Saně ledové královny

Tato kulisa je v této hře nejspíše naprosto nevyhnutelná a zároveň dosti mohutná. Nechtěla jsem do svého návrhu zakomponovat něco tak velkého, zvláště když se na scéně neobjevují výrazně dlouhou dobu. Na druhou stranu jsem tento prvek nechtěla nijak ošidit. Od počátku jsem chtěla aby šlo přímo vidět jak hlavní hrdina Kay nasedá se sněhovou královnou do saní a odjíždějí pryč, neboť je to opravdu důležitá a za mě i dost emocionální scéna, kterou by bylo škoda vynechat, nebo ji nějak ošidit. Rozhodla jsem se tedy tento prvek vyřešit stejným způsobem jako prostředí paláce, tudíž stínohrou. Obrys zimních saní v životní velikosti který se připevní na jakýkoli "povoz" který snad najdeme v každém divadle. Tímto způsobem se saně stanou pojízdné a ledová královna společně s Káym spolu mohou nasednout a odjet do jejího ledového království, opět za pomoci stínohry. Tento obrys saní připoutaný na povoz, bude umístěn za plátnem, kde se celá tato scéna i s herci bude odehrávat.



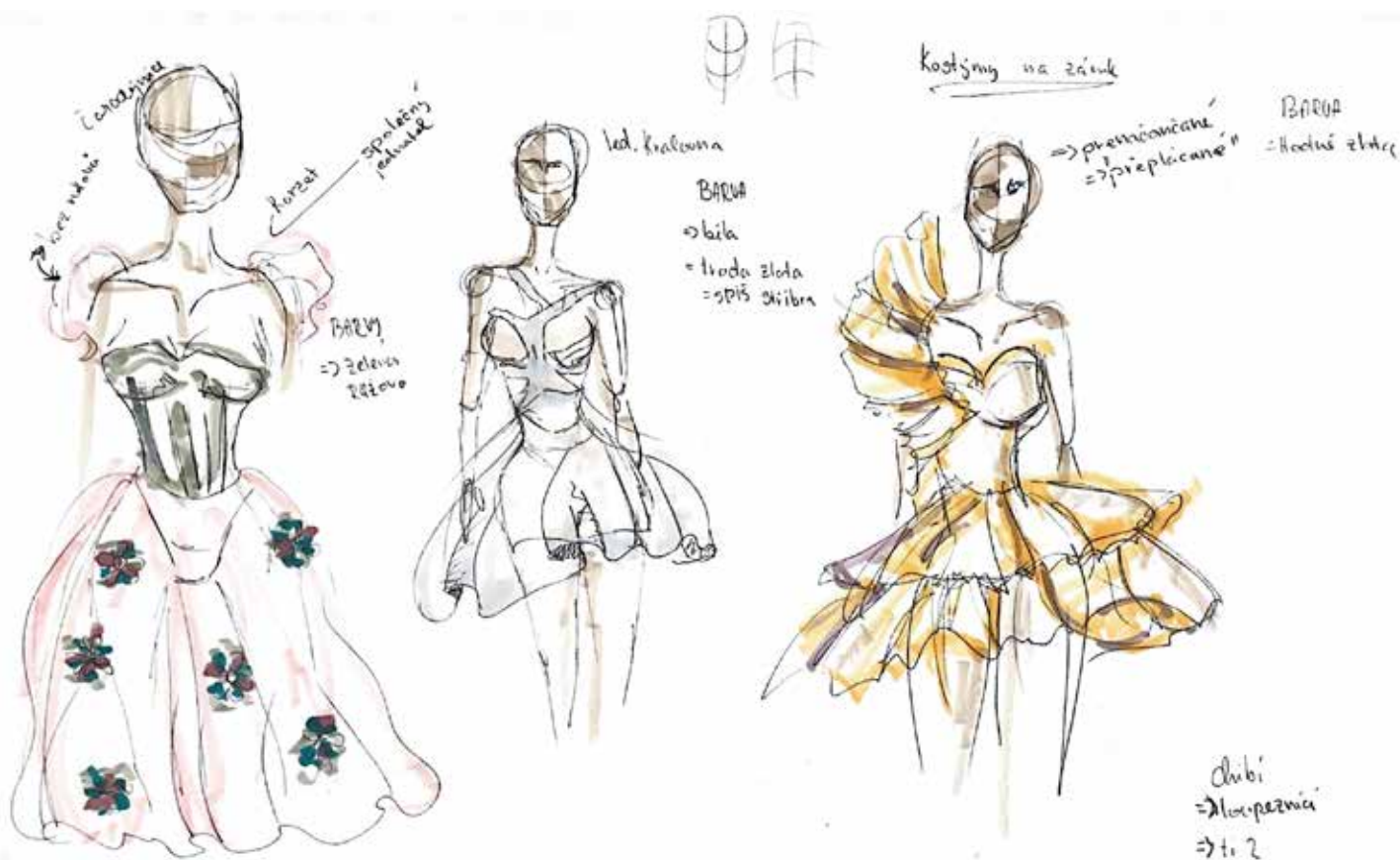
#### 4.4 Kombinování prvků z různých scén

Všechny tyto kulisy by samozřejmě v rámci této hry neměly být jednoúčelné, a proto je lze různě komponovat mezi sebou. Jak jsem již uvedla v kapitole prostředí domu, domeček nebude mít pouze jeden účel, ale lze ho využít ve vícero scénách, jako například v pozadí při putování Gerdy za Kayem, nebo jako chýš loupežníků za pomocí netkané tkaniny přehozené přes tuto kulisu. Stejně tak lze použít lustr z prostředí paláce, který po spuštění na zem a případném nasvícení zeleným světlem, může znázorňovat například křoví, jak už ve věčné zahradě léta, nebo kdekoli jinde. Stroměčky ze kterých v počtu 6 kusů bude tvořen les, mohou být taktéž rozmístěny v jakékoli jiné scéně této hry, aby dokreslovaly atmosféru daného děje.

## 5. Kostýmy

I přestože je toto nejspíše samostatná disciplína, snažila jsem se navrhnout kostýmy hlavních postav v tomto ději a určit tím alespoň styl návrhů pro tuto hru. Barvy jsem volila v tlumených odstínech, tedy až na prostředí paláce, kde jsem zlatou barvu zařadila alespoň do oblečení postav. Velkým obloukem jsem se chtěla vyhnout nevkusným kýčovitým ozdobám jak už na kostýmu sněhové královny, tak na jakémkoli jiném, neboť jsem po prozkoumání všech filmů i divadelních představení pochopila, že by to nebylo nic neobvyklého. Šla jsem stále zjednodušenou formou jako v navrhování kulis.

Ke kostýmům, byl nakonec vyroben i vzorník látek, pro lepší přestavu materiálu.





## 5.1 Sněhová královna

U tohoto kostýmu jsem již od začátku volila mezi 2 varianty a nemohla jsem se rozhodnout. Postava Sněhové královny je krásná, okouzlující, čistá a na první pohled by vás měla uchvátit, na druhou stranu je to záporná postava v tomto příběhu, a já jsem chtěla aby její kostým naznačoval i tento fakt. Proto byl vítěznou variantou kostým, který může na první pohled působit rozervaně, i když tomu tak vlastně není. Tyto záměrně hezky vypadající díry na jejím oblečení, znázorňují rozervanost této sněhové královny. Její krásu a čistotu v rozporu jejím zlým a chladným srdcem, které nemá nad ničím slitování. Odrazy zlaté a stříbrné barvy znázorňují jak lákavá může pro člověka být, neboť každý potencionální dravec, který potřebuje svou oběť na něco nalákat má na sobě jisté lákadlo. Krása a vznešenost, ale i celkový charakter ledové královny tomuto popisu naprosto odpovídá, proto jsem přesvědčená, že jsem její kostým zvolila správně. Koruna je pro tento kostým nejspíše neodmyslitelná a proto jsem ji k této postavě taktéž přiřadila. Její koruna má být ostrá a znázorňovat její bezcitnou povahu.

## 5.2 kostým Gerdy a Káye

I přestože jsem se na ostatních kostýmech docela vyřádila, na těchto dvou jsem se musela držet zkrátka. Šlo přeci jen o prosté lidi, kteří nepocházeli zrovna z bohatých poměrů, a proto i jejich kostými musely tomuto vzorci odpovídat. Zvolila jsem typické vesnické oblečení, které jsem v případě Gerdy malinko obzvláštnila. U Kaye jsem ovšem žádné složitosti nehledala. viz obr č



Příloha 15-16, návrhy kostýmu k  
bc práci Příloha 10, první návrhy  
bc práce 20212021

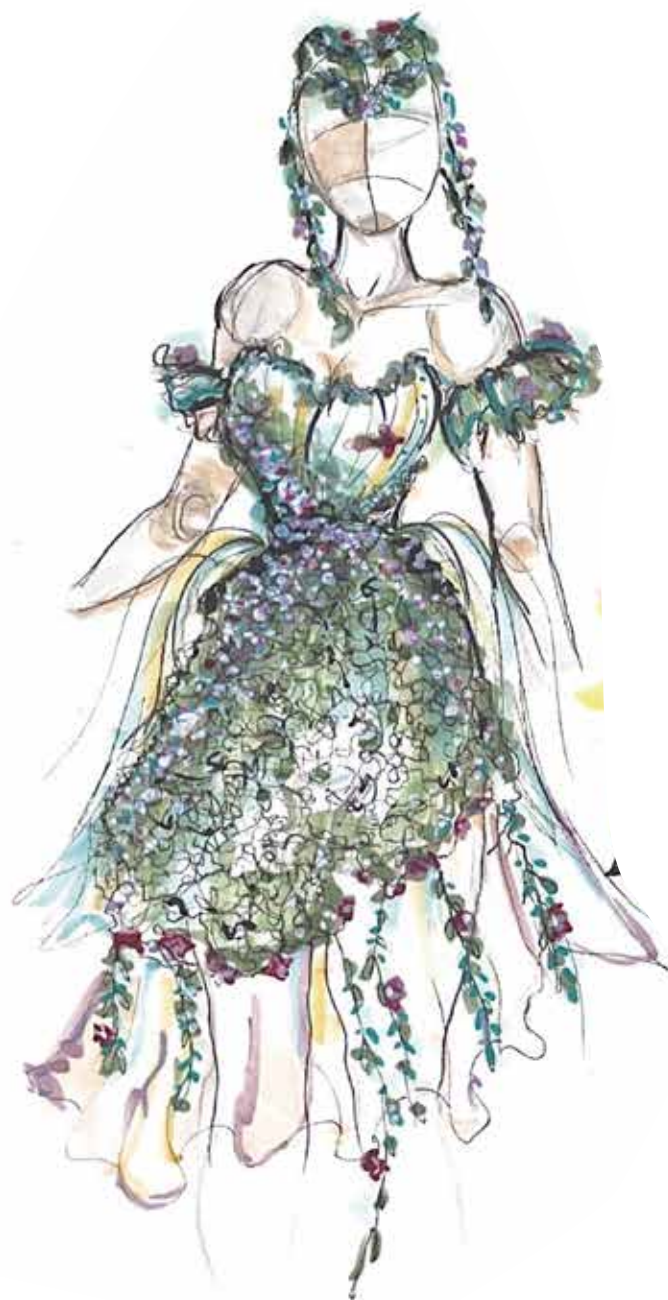


### 5.3 Loupežníci

U těchto kostýmů jsem se snažila inspirovat z původních pohádek o loupežnících, jako je například Zvířátka a loupežníci od Otomara Máchy, Rumcajs od Václava Čtvrka, kterého snad každý zná z dětství.

## 5.4 Čarodějnie

Toto byl jistě kostým, na který jsem se těšila naprosto nejvíce, neboť mne tato postava zaujala nejvíce z celého příběhu. Charakter, ale i prostředí, ve kterém se tato posva pohybuje, je pro mne fascinující, a to byl důvod proč jsem chtěla, aby i tento kostým na první pohled člověka okouznil. Nejintenzivnější barva na tomto kostýmu je samozřejmě zelená, tak aby sounalažela i s prostředím. Můžeme zde ovšem najít i růžovou, modrou, bílou, a žlutou barvu. Část kostýmu je pokrytá malinkými bílými květinami a lističky. Celý tento oděv je doplněn i o asymetrickou čelenku.



okladní stěna ✓  
s ✓  
zahradu = něco zeleného  
ledový palác = led? ✓  
palác = jen papír a světlo  
Kostým



## 6. Scéna

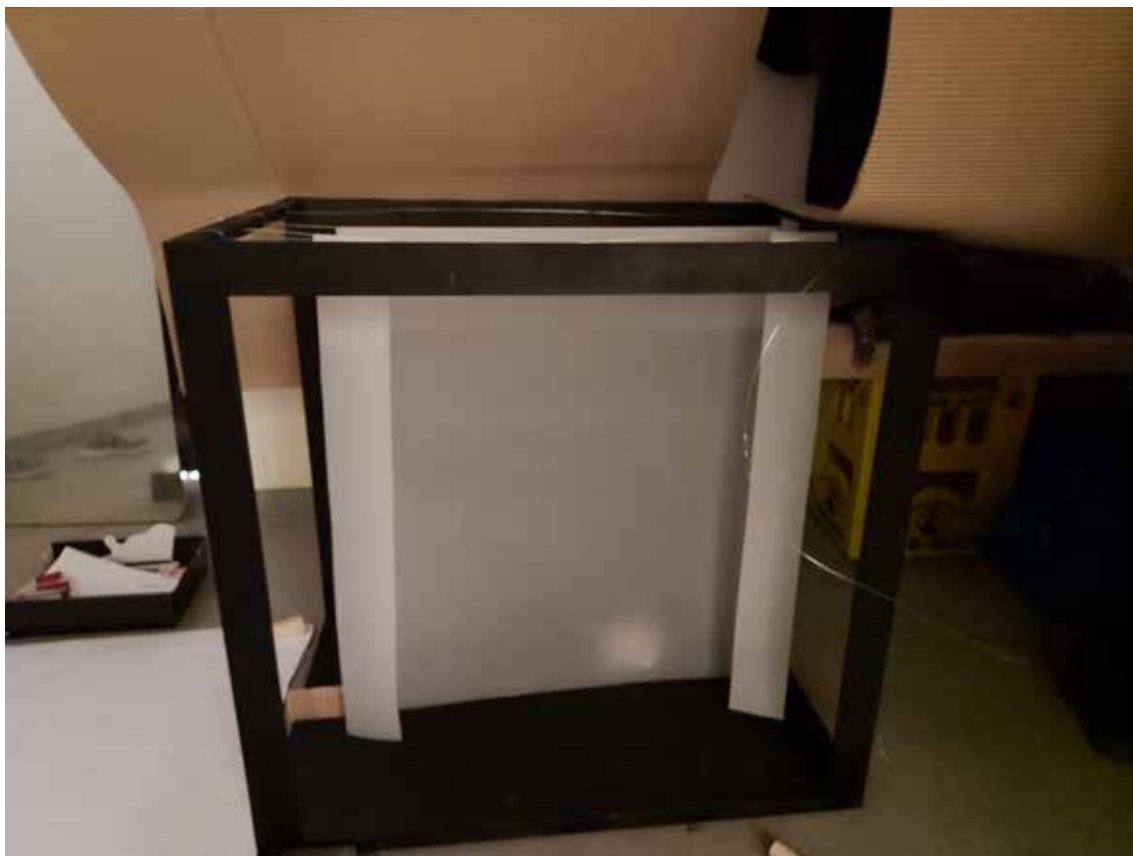
Na svou vystupní scenu, tudíž prostor, kde svou scenografii budu prezentovat, jsem jako materiál zvolila dřevo.

A to hlavně z důvodu, že mě tato práce velice bavila, a chtěla bych v ní pokračovat, tudíž bylo logické vytvořit si stabilní a dlouhotrvající zázemí, které budu moci opakovaně využívat. Do modelu je dobře vidět ze všech stran, neboť boční stěny jsem zde nakonec neudělala, došlo mi, že tak bude modýlek lépe zpřístupněn a zároveň jak k pohledu tak k aranžování scény. Víím, že se může na první pohled zdát příliš velký. Když si vezmete poměr velikosti opravdového podia a kulisy, které jsou na něm umístěné, je tento fakt zcela logický. Ve svém návrhu mám i dosti malé kulisy a při větším zmenšení by celá tato zcena nemusela být tak dobře zřetelná, čemuž jsem se chtěla vyhnout. Jsem si vědoma toho, že na mém modelu dost zřetelně chybí předscéna nebo též forbína, do původního návrhu jsem ji chtěla zahrnout, ovšem poté mi došlo, že by to bylo naprosto zbytečné. Na tomto úseku se většinou pohybují jen herci bez jakýchkoli kulisy, které jsou z pravidla umístěny až za oponou, tudíž by tento prostor na mém modelu byl zcela bezpředmětný.



## 7. Model

Jak jsem již vysvětlovala v předchozí kapitole, svůj model jsem zvolila raději ve větším měřítku, aby všechny kulisy byly dobře rozpoznatelné. Vzhledem k tomu, že mám ve své scénografii jako hlavní prvek papírové pozadí, které se vždy uzpůsobí každé scéně, musela jsem i na modelu vyřešit jeho uchycení. V divadlech je toto věc, kterou používají takřka denně. Plátna, jsou umístěna nad podiem srolovaná a v případě potřeby spustěná dolů, na jakémkoli místě, či úhlu. Rozhodla jsem se tedy vyvrtat do 2 spojujících hranolu (viz obr. č) dírky, mezi něž jsem následně natáhla dráty, které mi pomohou tuto technickou část nasimulovat. Dalším důležitým faktorem je nasvícení ze zadní části scény v případě využití stínohry, umístila jsem proto 2 nalepovací LED svítidla na zadní stěnu modelu. Tyto svítidla jsou v černé barvě a v případě jejich nevyužití je lze částečně odendat, tak aby nerušili scénu, když nejsou zapotřebí. Celý tento model je černé barvy, stejně jako v divadle, tak aby scénu nenarušoval



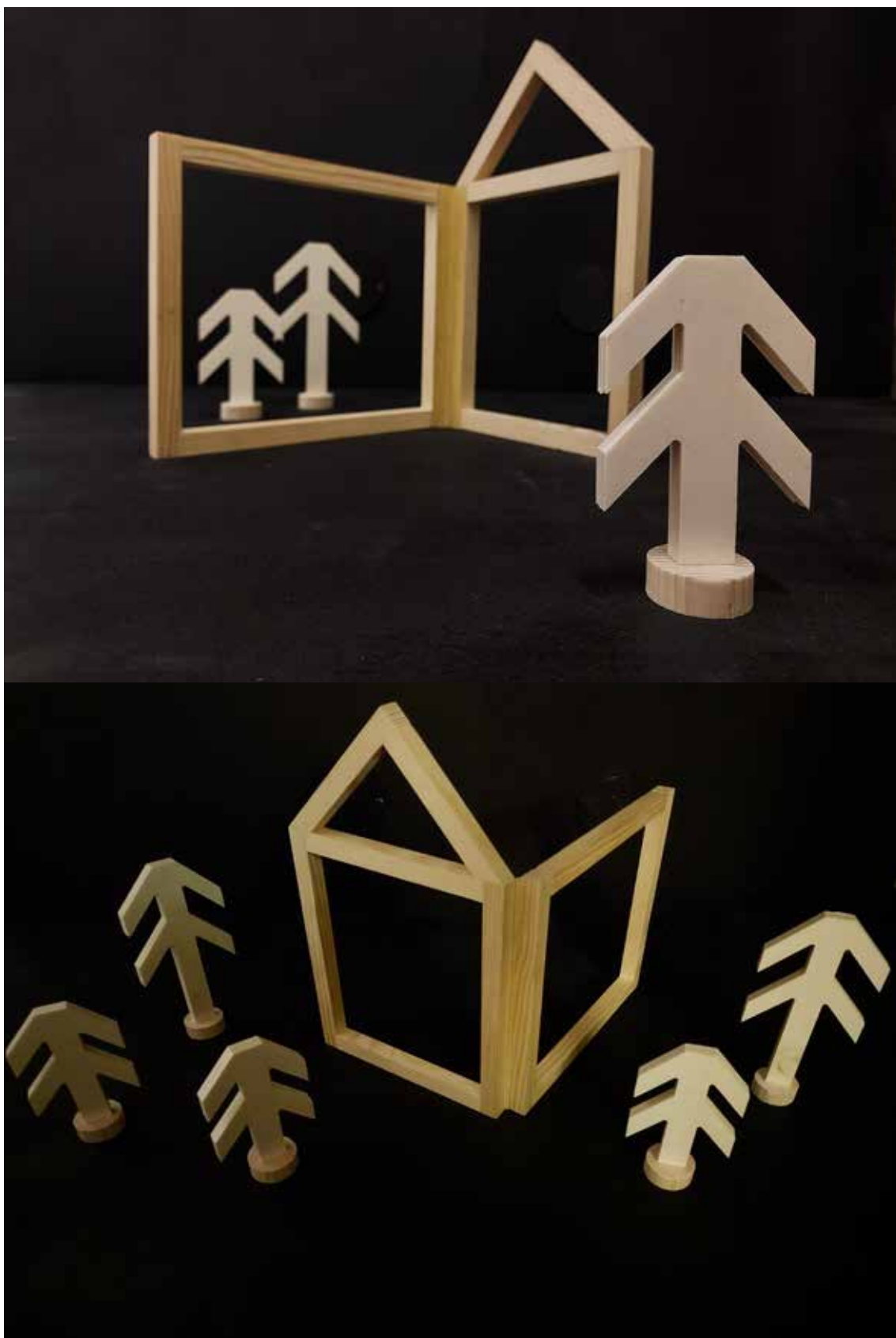
Příloha 21-22, model v měřítku 1.12,5,  
2022





Příloha 22-23, model  
sceny, domku a  
stroměčku v měřítku  
1.12,5, 2022



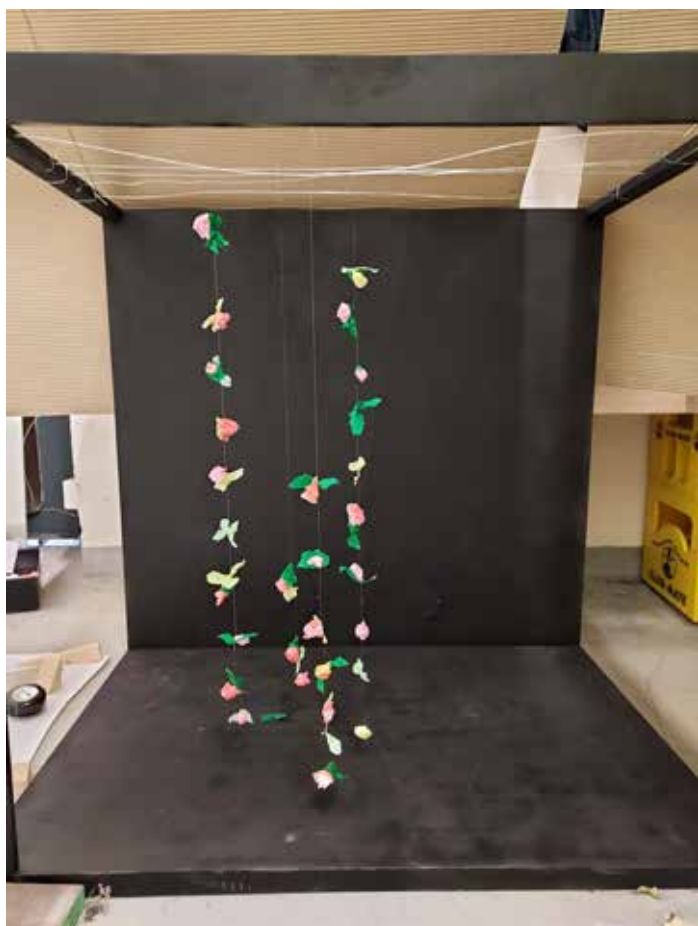


Příloha 23-24, model  
sceny, domku a  
stroměčku v měřítku  
1.12,5, 2022





Příloha 25-27, ilustrační fotky, 2022



Příloha 28-29, model  
sceny večné zahrady,  
2022





Příloha 30, model scény se saněmi sněžové královny, 2022



Příloha 31, model scény, kralovství svěhové královny, 2022

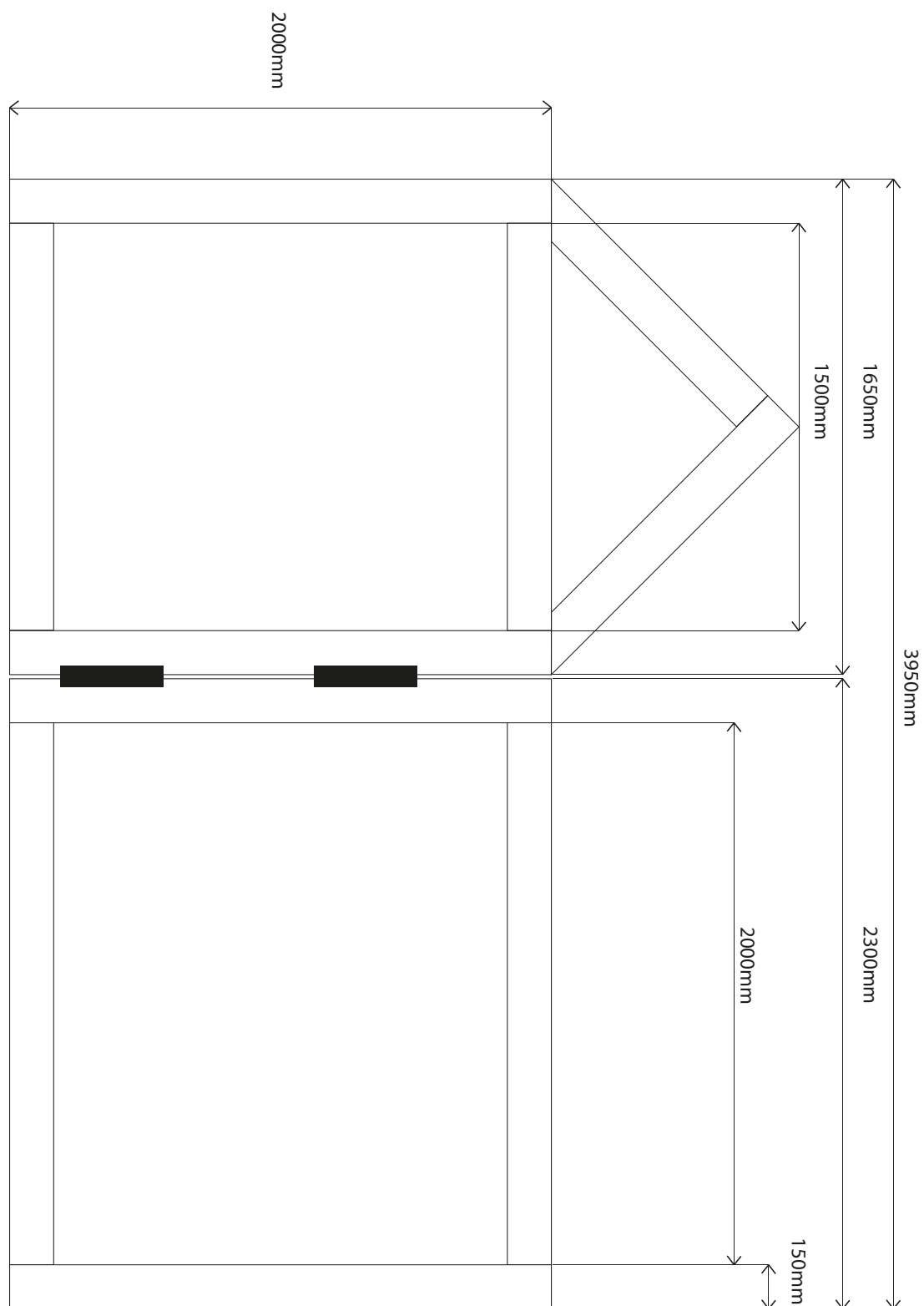


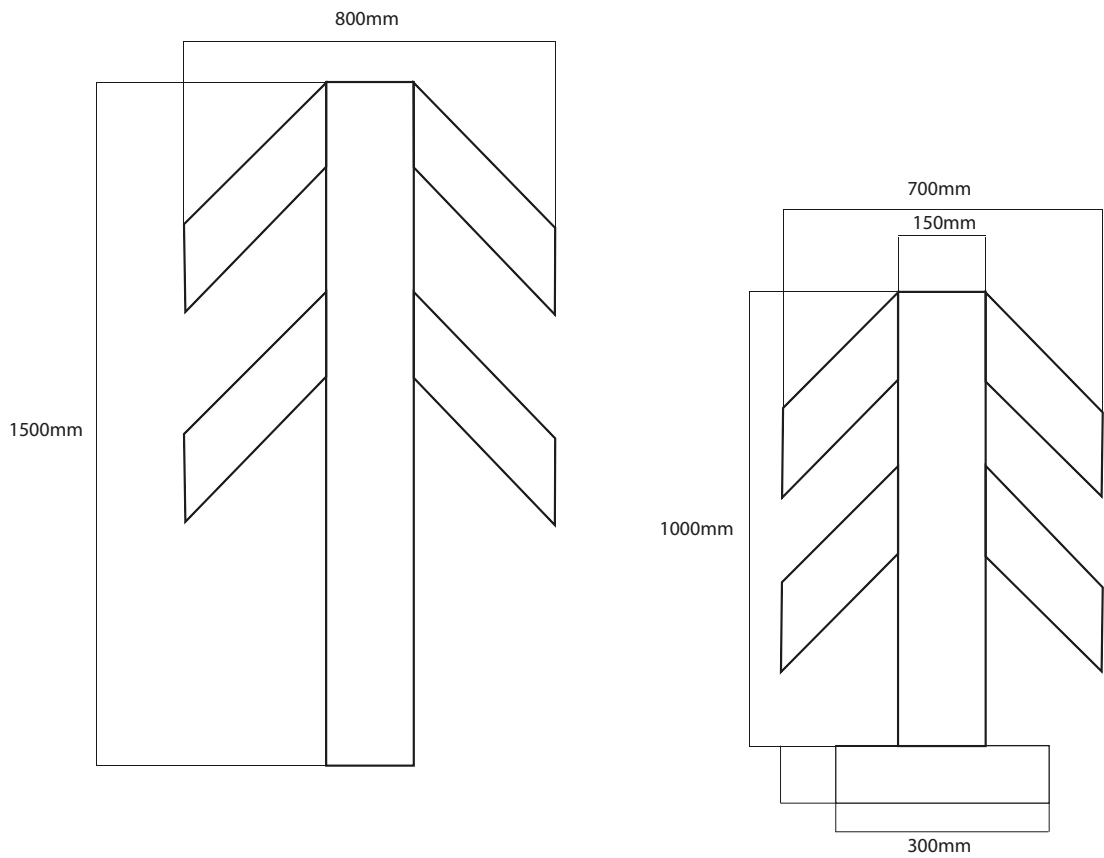
Příloha 32, model scény, paláce, 2022



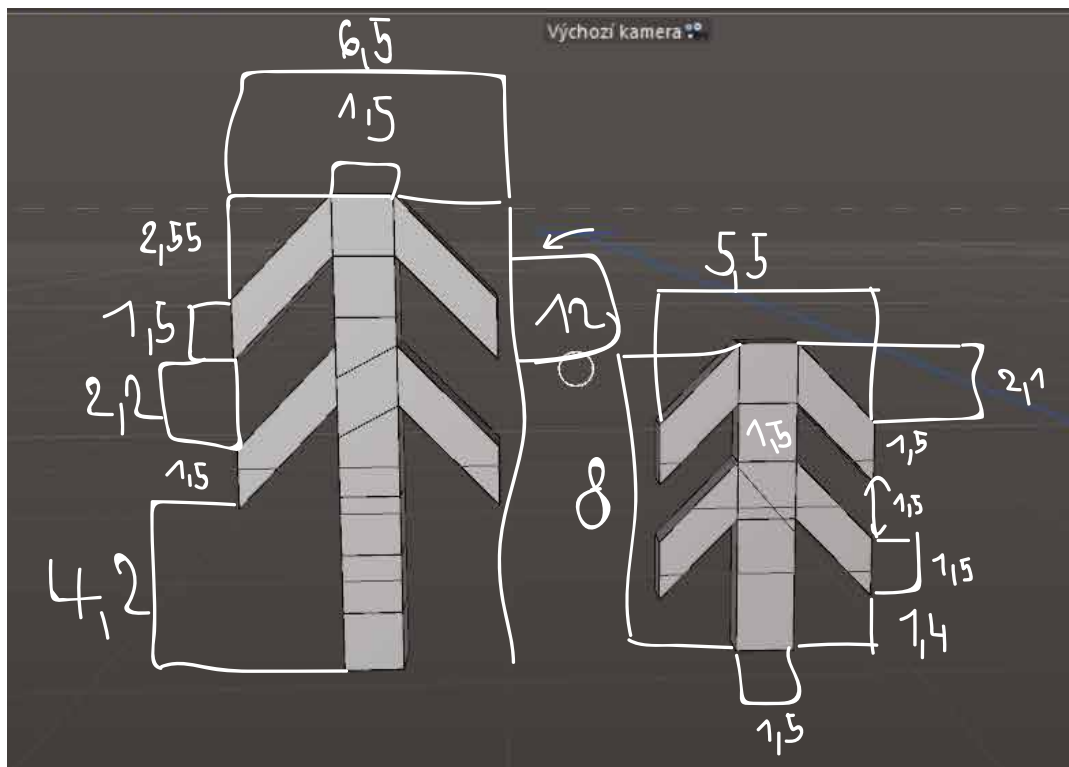
Příloha 33, model kombinované scény,, 2022

## 8. Technické výkresy domeček/stromy





Stromečky jsou kvůli stabilitě, usazené na oválný podstavec. viz. foto.





## Resumé

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila divadelní scénografii, která mě vždy velice fascinovala. Přestože jsem v tomto oboru neměla žádnou dosavadní zkušenost, chtěla jsem se pokusit o vytvoření scénografie, která bude zajímavá, jednoduchá a uchopitelná. Od samého začátku jsem chtěla pracovat s námětem pohádky, a proto jsem si zvolila hru, Sněhová královna od dánského spisovatele Hanse Christiana Andersena. Tento příběh vypráví jak o lásce, tak o souboji dobra a zla. Jeden z hlavních důvodů proč jsem si tento příběh vybrala je jeho proměnlivost. V této pohádce se vystřídá hned několik prostředí, jako je les, přenádherná zahrada, zámek, ale i palác sněhové královny. Pro prezentaci mého návrhu divadelní scénografie jsem vytvořila model v měřítku 1:12,5 z materiálů které by byli použity při skutečné výrobě.

As the topic for my bachelor's thesis, I chose theatrical scenography, which has always fascinated me. Despite having no previous experience in this field, I wanted to create a scenography that would be interesting, simple, and understandable. From the beginning, I wanted to work with the fairy tale theme, so I chose the play, *The Snow Queen*, written by the Danish author Hans Christian Andersen. This story tells about both love and the battle between good and evil. One of the main reasons I chose this story is its variability. In this fairy tale, the scenery severally changes. There is a forest, a beautiful garden, a castle, but also the palace of the Snow Queen.

To present my theatrical scenography design, I created a 1:12.5 scale model from the same materials that would be used for a real-sized scenography.



Příloha 1-2, salátovky, 2019

Příloha 3, pádlo, 2019

Příloha 4-7, interiér, 2020

Příloha 8-9, paravan, 2021

Příloha 10, první návrhy bc práce 2021

Příloha 15-16, návrhy kostýmu k bc práci

Příloha 10, první návrhy bc práce 20212021

Příloha 14, první návrhy kostýmu k bc práce 2021

Příloha 11, první návrhy bc práce 2021

Příloha 13, první návrhy bc práce 2021

Příloha 12, první návrhy bc práce 2021

Příloha 22-23, model scény, domku a stromečku v měřítku 1.12,5, 2022

Příloha 25-27, ilustrační fotky, 2022

Příloha 28-29, model scény večné zahrady, 2022

Příloha 21-22, model v měřítku 1.12,5, 2022

Příloha 17, návrh kostymu, bc práce 2022

Příloha 23-24, model scény, domku a stromečku v měřítku 1.12,5, 2022

Příloha 19-20, výroba modelu v měřítku 1.12,5, 2022

Příloha 18, první návrhy bc práce 2021

Příloha 30, model scény se saněmi sněhové královny, 2022

Příloha 32, model scény, paláce, 2022

Příloha 31, model scény, kralovství svěhové královny, 2022

Příloha 33, model kombinované scény,, 2022

## Poděkování

Velice ráda bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Štěpánu Rousovi, Ph.D.za pomoc a i jeho ochotu a podporu. Taktéž bych ráda poděkovala svým kamarádkám Markétě Vančurové a Tereze Dyedekové, které semnou měli obrovskou trpělivost a vždy mi dobře poradili.