

SRDCEM DRAK

SCÉNOGRAFEM NA VLASTNÍ KŮŽI



Scénograf spolupracuje přímo s režisérem a společně vymýšlí, jak má inscenace vypadat.

KDO JE TO SCÉNOGRAF?

„Scénograf má za úkol vymyslet to, co na jevišti divák uvidí. Takže všechno, co na jevišti je - kulisy, rekvizity, ale i loutky a kostýmy, všechny použité vzory, tvary a barvy - to celé je práce scénografa.“

Scénograf nakreslí návrhy scén, a ty předá panu truhláři, návrhy loutek předá panu řezbáři, návrhy kostýmů předá švadlenám, a v těchto divadelních dílnách se pak vše vyrobí.

SCÉNOGRAFŮV ATELIÉR

Nahlédni do mé práce
v Draku a zkus
odpovědět na otázky
pod fotografiemi.

MIMOŇ

Divadlo Drak , scéna, kostýmy, loutky: Tereza Vašíčková

Mimoň je jediný obyvatel planety Mimo, která se z neznámého důvodu začala přehřívat. Chlapec tedy musí svou planetu opustit a vydává se na dobrodružnou cestu Vesmírem. Navštěvuje jiné planety a potkává jejich zvláštní obyvatele a to s jediným cílem: najít někoho, s kterým by si rozuměl.



O ZLATÉ RYBCE

Divadlo Drak, scéna: Kamil Bělohlávek, loutky: Jiří Bareš, kostýmy: Tereza Vašíčková

Zlatou rybku, která plní přání, by chtěl chytit snad každý. Na jednom pustém moři se to podařilo chudému rybáři, jehož největším přáním bylo splnit každičký rozmar své ženy. S žádným splněným přáním ale nebyla rybářova žena spokojená. Nakonec oběma zbylo jen to pusté moře a snad i to, co je na světě nejdůležitější.



AMUNDSEN KONTRA SCOTT

Divadlo Drak, scénografie: Kamil Bělohávek, Tereza Vašíčková

Roku 1910 se britský námořník a polárník Robert Scott vydal se svou výpravou na cestu za svým životním snem, dobytím jižního pólu. Největšími soupeři mu byl Nor Roald Amundsen, který se také snažil doputovat k pólu a nehostinná nebezpečná ledová krajina.



Co na fotografiích vidíte?

Jak na vás působí barvy a odstíny?

Co nám o příbězích říkají kostýmy postav?

Jak vypadají loutky?

Co mají předměty na jevišti znázorňovat?

Co se na jevišti asi odehrává?

Dokážete si z fotografie představit atmosféru zachycené scény?

Jakými prostředky toho tvůrci docílili?

Jeviště je kouzelné místo,
které diváky dokáže přenést
do jakéhokoliv příběhu.

NÁVRH SCÉNY

Teď přicházíš na řadu ty!

Dostal jsi od režiséra za úkol vytvořit jednu nebo více scén. Jaké prostředí znázorniš?
Vybrat si můžeš z těchto zadání:

- Život pod vodou
- Vesmír
- Zdolání vrcholu

Použít můžeš cokoliv ti přijde vhod. My jsme pro příklad využili látky,
pokožkové rostliny, duté vlákno, bavlnku a na papír si nakreslili postavičku.



Na jevišti mluví vše -
použité barvy, materiály,
tvary. Vše je součástí
vyprávěného příběhu.

NÁVRH KOSTÝMŮ

A teď tě čeká zkouška práce kostýmního výtvarníka.

Ještě než se do ní pustíš, zkus si tři malé výtvarné hry. Na konci pracovní listu najdeš hlavičky našich herců. Na každý úkol si jednu vyber a nebo si nakresli hlavičky vlastní.

1. NAKRESLI, VYSTŘIHNI A HLEDEJ

Vyber si hercovu hlavičku a nakresli k ní postavu v libovolném kostýmu. Bohatě postačí jen obrys. Mohou to být šaty princezny, brnění prince, zástěra rybářovi ženy a tak dále. Poté co postavu nakreslíš, vystříhni kostým. Nakonec přijde na řadu pátrání. Zkus přiložit postavu k nejrůznějším věcem, co doma nebo venku najdeš. Vzory, které tě nejvíce zaujmou si vyfoť.



2. OBLÉKNI SI SVÉHO HERCE

Zase si vyber hlavičku jednoho herce a nakresli k ní postavu. Najdi kusy látek a papírů (barevných, balicích, pečících atd) a vytvoř z nich vybranému herci kostým. Co vše by ve svém novém kostýmu mohl hrát?



3. KOSTÝM Z HUSÍCH BRK NEBO PYTLÍKŮ OD BONBÓNŮ

Zapomeň na chvíli na látky a navrhni kostým z toho, co ti doma nebo venku přijde pod ruku. Můžeš tak vytvořit vlčí srst z kolíčků na prádlo, kostým mimozemšťana z plat od vajíček nebo šaty zlé sudičky z alobalu a párátek. Vyber si hlavičku a výslednou koláž materiálů nalep, nebo jen na papír poskládej.



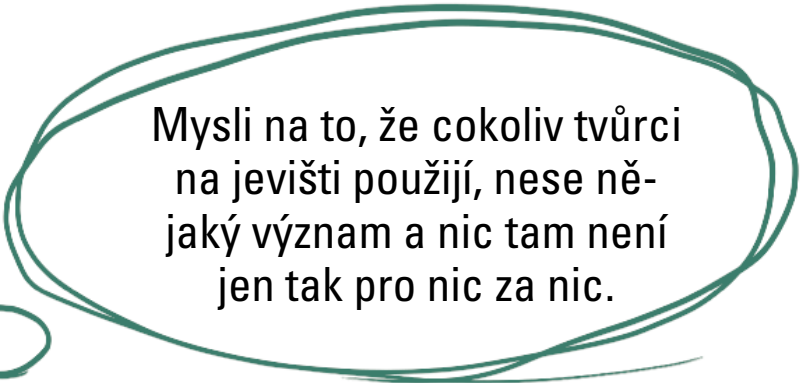


Barva! Tvar! Materiál!
Světlo! Prostor! Akce!

V KŮŽI SCÉNOGRAFA

V malých úkolech sis vyzkoušel, jaká může být práce scénografa a kostýmního výtvarníka. Zkus teď využít v závěrečném úkolu vše, co ses během úkolů naučil, na co jsi přišel nebo čím jsi se inspiroval.

Vyber si jednu z inscenací tohoto pracovního listu (Mimoň, O zlaté rybce, Amundsen kontra Scott) a navrhni vlastní scénu a kostýmy. Je na tobě, jestli scénu a kostýmy navrhneš nebo je rovnou zkusíš i vytvořit, jak sis už vyzkoušel v předchozích krocích. Pokud jsi už sbíral divadelní zkušenosti v předchozím pracovním listu Režisérem na vlastní kůži, navrhni jednu ze scén inscenace, které jsi zrežíroval.



Mysli na to, že cokoliv tvůrci
na jevišti použijí, nese ně-
jaký význam a nic tam není
jen tak pro nic za nic.

Když je scénograf se svou prací hotový, předává své návrhy režisérovi, společně potom i vedení divadla a ostatním v tvůrčím týmu (dílňám, hercům, technikům atd.). Tomuto očekávanému momentu se v divadle říká předávačka.

Máš taky hotovo? Výsledné návrhy nebo jednotlivé kroky nám zašli do Divadla Drak (nechvatalova@draktheatre.cz nebo na Lektorské oddělení Divadla Drak, Hradební 632/1, 50003 Hradec Králové).

Moc se na tvé práce těšíme!

HERCI DIVADLA DRAK PŘIPRAVENÍ KE KOSTÝMNÍ ZKOUŠCE.



SLOVNÍČEK POJMŮ

SCÉNA

Divadelní prostor, místo na jevišti, kde se inscenace odehrává.

KOSTÝM

Oblečení, které má na sobě herec. Může to být i jedna věc (klobouk, nějaký doplněk, část oděvu určité barvy), která o divadelní postavě vypovídá a díky které divák lépe chápe, kdo postava je.

KULISA

Divadelní dekorace, která slouží k dokreslení scény na jevišti.

REKVIZITA

Rekvizita je předmět, s kterým herec při hraní své role na jevišti manipuluje - hrníček, meč, telefon.