

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

NÁVRH PLAKÁTU

PLAKÁTY JEDNOTLIVÝCH INSCENACÍ STUDENTŮ DAMU

BcA. Michaela Taušková

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Grafický design

Diplomová práce

NÁVRH PLAKÁTU

PLAKÁTY JEDNOTLIVÝCH INSCENACÍ STUDENTŮ DAMU

BcA. Michaela Taušková

Vedoucí práce – Doc. MgA. Kristýna Fišerová

Prof. Ing. arch. Zdeněk Ziegler

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Děkuji vedoucí diplomové práce paní doc. MgA. Kristýně Fišerové a panu Prof. Ing. arch. Zdeňku Zieglerovi za metodické vedení, za podnětné připomínky a přínosné konzultace v průběhu tvorby této diplomové práce.

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených zdrojů pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

OBSAH

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	1
1.1 Diecézní centrum mládeže v Plzni.....	1
1.2 Kulturní oddělení města Nejdek.....	2
2 Téma a důvod jeho volby.....	2
3 Cíl práce.....	3
4 Proces přípravy.....	4
4.1 Inspirace	7
5 Proces tvorby.....	7
6 Technologická specifika.....	8
7 Popis díla.....	9
7.1 Plakáty.....	9
7.1.1 Stvoření.....	9
7.1.2 Erekcce srdce	10
7.1.3. Hra o tři sestry.....	11
7.1.4 Hodní chlapci.....	12
7.1.5 Vous.....	12
7.1.6 O světě žraní.....	13
7.1.7 Die Young!.....	14
7.1.8 Kill them all.....	14
7.1.9 Mé království.....	15
7.1.10 Beckettomotive.....	16
7.2 Typografie.....	17
7.3 Logotyp.....	17
7.4 Propagační tiskoviny.....	18
8 Přínos práce pro daný obor.....	19
9 Silné stránky.....	19
10 Slabé stránky.....	20
11 Seznam použitých zdrojů	
a) Knižní a periodická literatura.....	21
b) Internetové zdroje.....	22
12 Resumé.....	23
13 Seznam příloh.....	25

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Grafickému designu se věnuji již od střední školy. Absolvovala jsem Střední průmyslovou školu keramickou a sklářskou v Karlových Varech, obor Grafický design. V jeho studiu jsem pokračovala na škole vysoké, a to na Fakultě umění a designu Ladislava Sutnara v Plzni. Má dosavadní díla jsou vytvořena převážně na půdách škol a jsou výsledkem mého dosavadního studijního a tvůrčího zrání. Naučila jsem se ovládat grafické programy, zdokonalila se v technologiích tisku, pronikla do nových možností typografie a dalších nezbytných úkonů vedoucích k dokonalé produkci grafického díla. Během studia jsem taktéž hledala svůj odraz právě v tomto oboru a více pronikala do podstaty grafického designu. Získala jsem mnoho zkušeností, uvědomila si, co je mému srdci blízké a jakým směrem bych se chtěla v uměleckém světě ubírat.

1.1 Diecézní centrum mládeže v Plzni

Po dobu tří let jsem v tomto centru působila jako grafický designér. Má náplň práce byla zaměřena na propagaci kulturních akcí, tvorbu plakátů, letáků a dalších propagačních tiskovin. Za velice cennou zkušenost považuji tvorbu velkoplošných formátů, práci s profesionálním kolektivem a konzultaci s váženými lidmi. Oceňuji vřelé jednání a přístup ze strany DCM, taktéž ponechání volné ruky při produkci daných výstupů.

1.2 Kulturní oddělení města Nejdek

Za svou srdečnou záležitost považuji plakát, proto jsem přijala nabídku k vytvoření plakátů ke kulturním akcím v našem krušnohorském městě Nejdek. Jednalo se o sérii plakátů pro hudební scénu. I v této umělecké oblasti jsem chtěla zanechat svůj osobitý přístup k věci a vytvořila především typografické plakáty, které se nesly v jedné, maximálně ve dvou barvách. Mým cílem bylo zachování jednoduchosti, čistoty tvarů a umocnění výrazu samotné kompozice. Plakáty byly vylepovány na frekventovaných místech ve městě i otištěny v kulturním sloupku místních novin. Sloužily jako propagace a upoutávka pro širokou, nejen nejdeckou, veřejnost, a byly natolik výrazné, aby upoutaly co nejvíce pozornosti.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vzhledem k mým dosavadním pracím v tomto oboru, jimiž jsou především plakáty, byl výběr tématu o něco jednodušší. Chtěla jsem propojit dvě umělecké sféry dohromady a vytvořit tak něco, co mě bude naplňovat a k čemu budu mít osobní vztah. Klíčová pro mě byla i zpětná vazba diváka.

Od samého začátku jsem chtěla pracovat s velkou plochou, tudíž jsem si jako téma zvolila sérii deseti plakátů ve formátu B1. Následně jsem přemýšlela nad zaměřením plakátu, zda by bylo vhodné zabývat se sociálním problémem, či vhodně zvolit uvolněné téma. Má vize směřovala spíše ke kulturním tématům – festivaly, filmové i hudební, nakonec jsem se přiklonila k divadlu. Ráda pracuji s fakty, které si následně dle uvážení utvořím k obrazu svému a přenesu ho na plochu.

Zaměřila jsem se na inscenace studentů divadelní fakulty – Akademie múzických umění v Praze. Pro moji další práci bylo důležité eliminovat kvantitu a soustředit se na jednu konkrétní katedru a její tvorbu. Katedra alternativního a loutkového divadla (KALD) pro mě byla vhodnou volbou. Z její dílny pocházejí hry, které mne oslovily svými náměty, obsahem. Dávaly mi velký prostor pro tvorbu plakátů, ničím mne neomezovaly, naopak mne nutily k zamyšlení. Zároveň jsem potřebovala, aby byla zachována estetická stránka v pozadí. KALD se opírá o tendence, které mají své kořeny v divadelní avantgardě a v hnutí “otevřeného divadla“.

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé diplomové práce bylo vytvořit takovou sérii deseti plakátů na dané téma v souvislosti s divadlem, aby okamžitě zaujala širokou veřejnost. Plakáty jsou vystavovány na veřejně dostupných místech, je proto důležité, aby přilákaly divákovu pozornost, přinutily ho zastavit se a přemýšlet. Jedině tak se dostane do jeho podvědomí. Nestane se tak, je-li zanedbána dobrá čitelnost plakátu, chybí-li jasné sdělení informací. Proto jsem se soustředila na jednoduchost provedení. Toho jsem docílila propojením jednoduchých geometrických tvarů s výraznou typografií i velkými barevnými plochami, vše za předpokladu zachování estetična.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Průběh přípravy byl velmi obohacujícím procesem. Vznikalo mnoho nápadů již během návštěv v divadle Disk, jež je školním divadlem DAMU. Tato scéna už řadu let podává pravidelná svědectví nejen o výsledcích přípravy studentů DAMU na dráhu profesionálních umělců, ale také – a mnohdy velmi výrazně – o stavu společnosti a o vlivu režimu na nejmladší divadelní tvorbu. *„Po široké diskuzi uvnitř fakulty divadlo DISK navázalo na svou dlouholetou tradici systému klasického repertoárového divadla se dvěma soubory, které tvoří poslední ročníky katedry činoherního divadla a katedry alternativního a loutkového divadla. Dnes můžeme konstatovat, že nový DISK vstoupil v divadelní prostor, který vychází maximálně vstřícně různorodým uměleckým potřebám studentů a ve své variabilitě se může měřit s předními českými scénami. I díky tomu vytvářejí absolvující ročníky DAMU také v současné době inscenace, které DISKu udržují přízeň širokého obecnstva; stejně jako se to dařilo jejich předchůdcům po celá desetiletí.“*¹

V pozadí nezůstala ani pečlivá rešerše tvorby divadelních plakátů, jak z minulosti, tak ze současnosti. Plakát byl určen široké veřejnosti, měl vychovávat, poučovat a bavit. I když byla podpora vysoká, byla stále spojená s dohledem cenzury a řízena státem.

Plakát vycházel z kolektivní fantazie, z představ a nálad doby. Pouze takový, který vystihuje nároky diváků, je považován za úspěšný. Lze o něm říci, že se stává kulturním fenoménem, umění je propojeno s kolektivní psychologií, atmosférou doby a sociologickými fakty.

¹ O disku. [online]. Dostupné z: http://www.divadlodisk.cz/o_disku.php

Základními prvky, kterými je charakterizován moderní plakát, jsou barva, kompozice, text a originalita. Barvy mají působit na dálku. Účinek barev se zvyšuje náležitým sladěním se sousedícími barvami nebo přiměřeným zvětšením barevné plochy. Plakát nesmí mít mnoho detailů, aby příliš netříštil pozornost. Individualita talentu pak vytváří plakátovou kompozici nejrůznějšími prostředky, jako například zjednodušením kontur, koncentrací kresby atd. Text je jen doprovodem myšlenky plakátu. Základem a úspěchem každého plakátu je originalita v jeho myšlence. Podle umělcových schopností, podle motivu filmu nebo i vkusu publika. Jak se měnila doba, měnil se i filmový plakát, jeho poslání, obsah i vizuální podoba.

Mnohoznačným symbolem se stala na plakátové tvorbě lidská ruka, oko, hlava. Každý předmět přetváří výtvarník do výrazných tvarových zkratk, kresba velkoryse zjednodušuje, skládá plakát z různobarevných ploch a plošek nahrazujících dojem trojrozměrného prostoru: plošnost také nejlépe odpovídá charakteru plakátu, vylepeného na rovině zdí. V typografii se vystříhovaly různé typy a kompozice kopírovaly mozaiky. Využívala se zjednodušená kresba, pokus o zkratku a grafický vtíp.

S rokem 1960 přichází znamenitá iniciativa divadelního a filmového plakátu a přebírá hlavní roli. Uvolněná politická situace a styk se západní Evropou pozvedávají inspiraci tvůrců. Západní filmy dávají grafické práci větší tvůrčí odvahu, pobízejí k volnosti, hře a novému zamyšlení. Bylo možné napovídat, naznačovat, vyjadřovat se v podtextu, avšak neprojevovat postoj a názor přímo.

Přednost je dána grafickému vtípu, myšlenkovému nápadu a spíše než ilustrace se uplatňuje spodobnění umělecké atmosféry propagovaného filmu. Projevuje se i větší míra abstrakce. Koncem šedesátých let má vliv na významovou strukturu plakátu nová figurace, pop art a je

obohacena o reprodukci hotových předloh, monumentalizaci obyčejných témat, zvětšeniny lidské tváře, a tak získává nový estetický psychologizující smysl.

V sedmdesátých letech se v důsledku politických událostí téměř zastavil vývoj výtvarného umění. Hranice se znovu uzavřely a s nimi také přísun svobodných informací.

V osmdesátých letech se uplatňuje čistá typografie, grafický design a vizuální komunikace, což bylo způsobeno civilizačním vývojem, expanzí médií a nových možností v oblasti reprodukční techniky a počítačů. Zvýšil se zájem o písmo a typografické experimenty.

V tvorbě českého filmového plakátu je počátek devadesátých let ovlivněn rozvojem počítačové grafiky. Na ploše plakátu se objevovala počítačově ovládaná reklamní fotografie s portréty hlavních protagonistů, se spoustou tiskových informací a logotypů reklamních partnerů a sponzorů. To bylo způsobeno změnou ve financování kulturních aktivit, kdy granty a sponzoring nahradily státní dotace. S příchodem demokratického režimu se naskytly filmovému plakátu zcela nové podmínky, které jeho tvorbu a výraz podstatným způsobem transformovaly.

Po důkladném prozkoumání těchto faktů jsem si kladla několik zásadních otázek a podrobněji jsem se seznámila s autory mně sympatických děl. Všimla jsem si jejich pohledu na danou věc a téma, ale také jsem sledovala proces tvorby, jakým se tvůrci udávali.

4.1 Inspirace

Velkou inspirací pro mou tvorbu jsou taktéž umělci Bauhausu. „*Bauhaus (1919 – 1933) je nejskvělejší myšlenkou i realizací v dějinách moderního umění, jeho organizační vývin započal roku 1919 sloučením dvou uměleckých škol ve Výmaru.*“² Svou geniální schopností vytvořit bezkonkurenční umělecká díla se řadí k mým nejoblíbenějším umělcům vůbec. Ačkoli se Bauhaus věnoval divadlu jen zřídka, jeho pojetí divadelních plakátů bylo znamenité. „*Divadlo nebylo původně na Bauhausu v programu. Nemělo zvláštní oddělení. Věnovali se mu téměř všichni. Snahy umělců, které zajímalo divadlo proto, že je podle slov Gropiových – jako orchestrální celek velmi blízké architektuře.*“³

5 PROCES TVORBY

Na první pohled velice jednoduchý proces tvorby v sobě skrývá spoustu energie a úsilí. Ačkoli jsou to návrhy, které směřují spíše ke strohému provedení a formě, procházely i ony zdlouhavým procesem skicování a úprav.

Jakmile jsem si byla jistá vhodným návrhem pro danou hru, započala práce s počítačem a grafickými programy. Proces obsahoval překreslení obrazců pomocí vektorů do elektronické podoby, výběr vhodné kompozice, volbu barvy a typografie.

Čím déle jsem byla do práce ponořena, tím více se má idea a pohled na jednotlivé plakáty měnily.

² MATUŠTÍK, Radislav. *Bauhaus*. V Bratislavě: Vydavatelství slovenského fondu výtvarných umění, 1965, 96 s. ISBN 94-036-65.

³ MATUŠTÍK, Radislav. *Bauhaus*. V Bratislavě: Vydavatelství slovenského fondu výtvarných umění, 1965, 96 s. ISBN 94-036-65.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Vzhledem k tomu, že žijeme v době techniky, tak i já nezůstala pozadu se svým výstupem práce. Dávám však sama sobě za pravdu, že se jedná o ulehčení práce ve smyslu možnosti vrátit se o krok zpět. Přestože jsem zastáncem především ruční tvorby práce, nejsou mi cizí ani různé technologické postupy, proto jsem se rozhodla pro práci s počítačem a využila tak nabídky grafických programů. Po celou dobu jsem pracovala převážně s Adobe Indesign a jemu nápomocným Adobe Photoshop, ten mi pomohl zpracovat fotografie do požadovaného stavu.

Formát byl daný už od prvopočátku, plakát B1, který nese šířku 700 mm a výšku 1000 mm. Mé rozhodnutí vedlo k tomu, že všechny vytvořené plakáty budou tištěny na výšku. K tomu, abych si byla stoprocentně jistá, mi pomohly zkušební tisky, které odhalily i řadu nedokonalostí. Velký problém nastal s velikostí písma, tu jsem musela následně upravit. Řada plakátů se neobešla ani bez mírných zásahů do kompozice a barevných tónů, na které dávám velký důraz.

Typografie je u všech plakátů sourodá a ve většině případech pouze doplňuje plakátovou plochu. Snažila jsem se o to, aby typografie nebyla komplikovaná a plnila svůj informativní účel. Použila jsem bezpatkové písmo DINPro, které bylo svou tloušťkou písmových tvarů vhodným adeptem pro tuto sérii divadelních plakátů.

Barevná škála je pestrá a různorodá. Stojí však za zmínku, že ačkoli jednotlivé plakáty oplývají rozmanitou barevností, jsou barevné akcenty, které bych ráda vyzdvihla. Za klíčové barvy považuji tyto – černou, bílou a červenou $C = 0$, $M = 90$, $Y = 100$, $K = 0$, která se objevuje takřka v každém plakátu a je výrazným prvkem. Barva je nezbytnou součástí plochy, společně s ní dojdeme k požadované dynamické kompozici.

7 POPIS DÍLA

Umělecká stránka designu, a to především u divadelních plakátů, není divákem vyžadována, ale hlavně není často ani pochopena. Tento důvod přispívá k obecnému snižování nároků na úroveň vizuálního prostředí, ve kterém žijeme. Z všeobecného hlediska mají tyto plakáty pro DAMU totožný vizuální jazyk. Práce na jejich tvorbě zahrnovala především dodržení čistoty jednotlivých geometrických tvarů, výrazu barevných ploch a dostatečné zvládnutí kompozice. Ačkoli jsou jednotlivé inscenace dějově odlišné, vizuální stránka má podobný charakter. Často poukazují na bod „*Bod má mnoho definic. „Často je chápán z hlediska euklidovské geometrie, v níž tvoří jeden ze základních subjektů. Sám tvůrce moderní geometrie Eukleidés (325 – 265 př. n. l.) definoval bod ne zrovna určitě jako „to, co nemá části“⁴, linii „Geometrická linie je neviditelná. Je to pomyslná stopa, kterou vyznačuje pohybující se bod... Právě zde se odehrává skok od statickosti k dynamice.“⁵ a plochu.*

7.1 PLAKÁTY

7.1.1 Stvoření

Představení je autorským dílem Ondřeje Spišáka a kolektivu. Je výsledkem toho, co se tato konkrétní skupina tvůrců dozvěděla o stvoření světa a jaký si na něj utvořila názor. Inscenace se snaží nahlédnout do mnohosti lidských mýtů a ukázat, že někde v jádru jsou si podobné. Existuje snad jedna správná odpověď na otázku, proč jsme tady?

⁴ POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012, 287 s. ISBN 978-80-7391-552-0.

⁵ POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012, 287 s. ISBN 978-80-7391-552-0.

Centrem plakátu se stává obrazec, který připomíná několik symbolů. Zcela zřejmý je na první pohled symbol rtu – má nabývat dojmu jakési něhy, něčeho nového a neznámého, ale zároveň velmi přitažlivého. Vidíme také pomyslné rozdělení obrazce na dvě poloviny (Země?, Svět?) nesoucí sobě kontrastní barvy – oranžovou a černou. Tyto barvy jsem zvolila ze základního důvodu, svou kontrastností totiž výborně působí na oko diváka, přitáhne ho a zapůsobí na jeho mysl. Posledním plánem se stává plocha s použitím 10% černé barvy, aby celkový efekt kontrastu zjemnil. Plakát doprovází typografie, která je v tomto případě pouze povinným doprovodným prvkem.

(viz Příloha 1)

7.1.2 Erektce srdce

Hra je absolventskou inscenací 3. ročníku studentů na Damu. Vznikla taktéž, jako většina her, pod formou kolektivní tvorby a bez předem daného scénáře. *“JEDNO TĚLO. JEDNA DUŠE. JEDNODUŠE. ZALOŽENO NA SKUTEČNÝCH UDÁLOSTECH. INSCENACE MŮŽE ZPŮSOBIT EREKCI SRDCE. Některé věci zůstávají skryty, protože je známe. Když náhle změním úhel pohledu, tyto věci zásadně změní význam situace. Dost často se smějeme, nebo pláčeme jenom proto, že je to tak správné, že se to očekává. Toužíme po intenzitě prožitku, kterou mnohdy supluje jen to, co je opojné. Hledáme aplikace, návody a hlavně jistoty. Stojíme o falešné zpovědnice, o rychlé ultimativní vykoupení. Současný obraz lásky vede k frustraci a traumatům. A co když tolik devalvována nahota v zásadě nemá nic s pornografií - mohla by být čistá a posvátná? Kde ale jsou často křehké hranice změny významu?”*⁶

⁶ Erektce srdce. [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=653>

Tento plakát je zdárným příkladem toho, že typografie může být dominantou plakátu a že může tvořit jeho polovinu plochy. K tomu mě inspiroval samotný název inscenace Erekcce srdce. Má v sobě silný náboj a byla by škoda ho takto nevyužít. Smyslem celé kompozice je pouze hra s plochou, barvou a typografií, přičemž do ní také vkládám fotografii ze samotného dění ve hře.

(viz Příloha 2)

7.1.3 Hra o tři sestry

“Domnívám se, že v oblasti mimického divadla je zásadní autorský přístup ke vznikajícímu představení ze strany všech zúčastněných performerů. To je také jeden z hlavních cílů, které se snažíme na katedře Pantomimy rozvíjet. Proto jsem chtěla, aby Hra o tři sestry vznikala v maximální autorské svobodě mých studentů, jak v interpretaci hry, tak i v zakoušení režijní pozice. Nikdy se nesnažím aplikovat nějaké své ověřené postupy. Raději dávám prostor k nacházení vlastních cest a vlastního myšlení, protože každý ze studentů bude jednou svým vlastním autorem, režisérem i performerem. Tedy, to je alespoň náš cíl.”⁷

Plakát Hra o tři sestry je tvořen opět základními geometrickými tvary, kterými jsou trojúhelník, kosočtverec a kruh / bod. Jsou uspořádány vertikálně do centra plochy. Dávám zde důraz na kontrast mezi objekty a barvou. Tři zcela rozdílné sestry jsem vnukla do tří zcela rozdílných geometrických tvarů, avšak s faktem, že mají něco společného. Fotografie a text jsou doplňujícím prostředkem.

(viz Příloha 3)

⁷ Hra o tři sestry. [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=614>

7.1.4 Hodní chlupci

Hodní chlupci jsou inscenací, která je volně inspirována románem Anthonyho Burgesse Mechanický pomeranč. Na začátku Vás chytne a už nepustí.

Je jasným odrazem dnešní společnosti, je pravdivá, ale vtipná i děsivá zároveň. „*Kolik agrese a puzení k násilnému chování v sobě musíme potlačit, abychom se stali "kultivovanými" lidmi? A je to násilné v nás lidské nebo nelidské? Je přirozené, když se chováme přirozeně?*“⁸

Forma ztvárnění plakátu je založena na symbolu muže několikanásobně se opakujícím. Tímto způsobem má vyniknout jakýsi boj mezi sebou samým. Uvědomění nastává při pohledu na barevnou paletu. Zelené pozadí je symbolem uklidnění a uvolnění napětí. Červenou linii a kruh jsem zvolila nejen jako akcent, ale také jako znak násilí. Typografie je zde pouze povinným doprovodným prvkem.

(viz Příloha 4)

7.1.5 Vous

Inszenace je vypracována s lehkou ironií a nadsázkou. Autorka se přiklání k pohádkovému pojetí hry, avšak místy s reálnějšími prvky. „*Když jsem byla malá, tak jsem vždycky chtěla být klukem. Myslím, že vousy člověka zkrášlují, dávají mu šmrnc. Líbí se mi vousatí chlapi. Vousy, to je pro mě něco mystického. Jak rostou jako houby. Houby, když rostou, tak protlačí i asfalt. A vousy jsou něco podobného... to příroda.*“⁹

⁸ *Hodní chlupci*. [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=650>

⁹ *Vous*. [online]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/_zprava/pociteni-vousu--153516

Základem tohoto pojetí zobrazení je typografie, která tvoří velkou část plochy, je výrazná a svým způsobem hravá. Vzbuzuje představu o růstu, kolísavosti, nevyváženosti, ale i průbojnosti ve všedním životě. Aby byla estetická stránka plakátu ve své pohádkové formě přesvědčivější, vyplnila jsem plochu barevnými akcenty, které dodávají celkové podobě hravou náladu. Ostatní typografie je vytvořena za stejným účelem.

(viz Příloha 5)

7.1.6 O světě žraní

Co Vám naservíruje mistr Zubáč a koho s chutí vysaje Vampír Koko? *„Není meníčko jako meníčko, a není žraní jako žraní... Ponořte se s námi do hlubin nekončícího modrého obžerství a nechte se jím opájet... a chuťovými pohárky morfovat a spájet...“*¹⁰

Tato hra má v sobě přespříliš alternativy, proto jsem zvolila onu nejjednodušší charakteristiku ve formě modrého kruhu. Modrá plocha zaujímá 50% možného prostoru a symbolizuje „Svět žraní“. Její překrývající se žlutý obrazec a červená plocha v dolní části plakátu, která je doplněná fotografií, mají pouze kompoziční a kontrastní charakter.

(viz Příloha 6)

¹⁰ O světě žraní. [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=434>

7.1.7 Die Young!

„Zemřít mladý? I ty máš právo psát scénář svého života! Dvě části, dva odlišné přístupy, dvě svébytné umělecké výpovědi inspirované tématem sebevraždy.“¹¹

Tématikou inscenace se držím velmi důrazně. Pravidelně zmiňovaná číslovka dvě je patrná na první pohled. Centrálu plochy striktně drží název samotné hry „Die Young“, avšak v zrcadlící se formě, což má vyjadřovat právě sobě protikladné znaky, jak je tomu dáno v citaci. Nelze opomenout ani zřetelnou hravost vyjádřenou pomocí grafických prvků v podobě jemné deformace fontů a barevných akcentů. Atmosféru, ve které panuje pocit sebevraždy, podtrhuje zvolená aplikace barevného podkladu – černá. Typografie nese bílou barvu, a to proto, abych docílila co nejvýraznějšího kontrastu mezi písmem a pozadím.

(viz Příloha 7)

7.1.8 Kill them all

„Osudy několika jednotlivců spojuje série tragických událostí odehrávající se paralelně na několika místech v Evropě. Ty mají společnou příčinu: evropská krize. Inscenace je koncipovaná jako desková hra, jejíž účastníci se pohybují na hracím poli života, vžívají se do reálných lidí

¹¹ *Die young!*. [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=698>

a situací. Jak se však tato hra hraje? Jaká jsou její pravidla? Kdo bude jejím vítězem?“¹²

Inscenace, patřící k těm depresivnějším, ve mně zanechala nejvíce otázek a představ, jak si poradit se zobrazením děje na plakátové ploše? Do středu plochy, hracího pole, jsem vložila dva kříže, které zobrazují pomyslné proti sobě bojující hráče. Důraz dávám na kontrast mezi černou a bílou, v doprovodu zlatých akcentů v podobě krátkých linií. Tyto linie zobrazují útočící vnější vlivy (reální lidé a nepříjemné situace). Typografie zapojená do kompozice je doplňujícím prvkem.

(viz Příloha 8)

7.1.9 Mé království

„Prosím, můžu tě následovat? Ptám se, proč vždycky to chci?! Bud' oceánem, kde se vše rozuzlí. Bud' mým jediným, bud' vodou, kterou se brodím. Jsi mojí řekou stoupající, teč bez zábran, teč divoce. Já následuju tě do hlubokého moře. Já následuju tě temným pokojem. Já pronásleduju tě...“¹³

Režisérka nadále pokračuje v objevování jevištních prostředků pro ztvárnění snové reality a vychází přitom z poetiky díla Franze Kafky. Hlavním „materiálem“ inscenace je voda, která je nejvýraznějším scénografickým prvkem, ale zároveň určuje tempo každého představení. Hlavní hrdina Václav se nechá unášet na vlnách samoty. Připluje k němu však jeho minulost, proto jsem zvolila princip opakujícího a do sebe

¹² *Kill them all.* [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=710>

¹³ *Mé království.* [online]. Dostupné z: <http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=720>

zapadajícího kruhu, který zobrazuje vodní vír. Hlavní hrdina se po většinu svého putování vrhá do stejných vod a zůstává v začarovaném kruhu. Barevné provedení je zobrazením jeho fluktuovaných nálad.

(viz Příloha 9)

7.1.10 Beckettomotive

Laboratoř pocitů, zvuků, pohybu objektů, světla, lidí. Interaktivní hra, která diváka změní v objekt a postaví ho místo květináče, nebo vařící konvice, nebo boty. Princip logiky absurdity se ocitne v hudební kompozici a skrze prizma divadla objektu realitu rozestaví na prafaktory. Zůstává než vytlačit své rácio na talíř. A sežrat ho.

*„Vytlač SVÉ rácio na talíř a sežer HO! Skutečnost je nesmyslná.“*¹⁴ Tato absurdní a hravá inscenace vyžadovala absurdní a hravou kompozici. Myšlenku autora jsem vyjádřila prostým nanášením barevných ploch přes sebe, aby vznikla barevně chaotická kompozice, která se díky svému vrstvení mění na již zmíněný talíř. Aby kompozice zůstala nenarušena, je typografie pouhým doplňujícím prvkem po stranách plakátu.

(viz Příloha 10)

7.2 TYPOGRAFIE

Jak jsem již zmiňovala, typografie je u jednotlivých inscenací téměř stejnorodá jen s mírnou odchylkou v kompozici u každého plakátu. Ve většině případech se setkáváme s písmovou rodinou DIN,

¹⁴ *Mé království*. [online]. Dostupné z: <http://divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=718>

kteřá vznikla v ústavu Deutsches Institut für Normung v roce 1936. Tato písmová rodina je plně bezpatková, což se k sérii plakátů zdá být ideální.

Jak jsem uvedla výše, v typografii se skrývá jeden výkyv z normy, a to u inscenace s názvem Erekcce srdce. V tomto případě jsem použila písmo Helvetika. *„Helvetica je hojně používaná rodina bezpatkového písma (Sans-serif), které v roce 1957 vytvořili švýcarští designéři Max Miedinger a Eduard Hoffmann z písmolajny Haas'sche Schriftgiesserei AG. Helvetica byla navržena jako univerzální bezpatkové písmo na základě grotesků z konce 19. století. Původně byla pojmenována Neue Haas Grotesk, později však byl název změněn. Jejich cílem bylo vytvořit takový typ písma, který bude neutrální a jasný, aby bylo možné ho používat v různých situacích. Vývoj písma Helvetica jde stále dopředu, od jeho vzniku bylo v dalších písmolajnách vytvořeno již několik nových verzí. Jedná se např. o Helvetica Light, Helvetica Compressed, Helvetica Textbook, Helvetica Narrow nebo Helvetica World.“*¹⁵

7.3 LOGOTYP

Katedra alternativního a loutkového divadla je jednou z několika oborů na Akademii múzických umění v Praze. Sama o sobě žádné logo nevlastní. Chtěla jsem na ni upozornit svým vlastním logem a odlišit ji od ostatních kateder hned na první pohled.

Jedná se o jednoduchý černobílý logotyp, který je tvořený ze zkratky této katedry - Kald! Ačkoli je logotyp jednoduchý, hravostí oplývá samotný font. Zvolila jsem písmo Frutiger Italic, především však z toho důvodu, že je bezpatkové a svými tvary se komponuje v působivý výsle-

¹⁵ Helvetika. [online]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

dek. Abych do tohoto typu písma vnesla pohyb, jednotlivě jsem ho zdvojnásobila. Tento akt způsobil zdvojený efekt, který není překážkou v dobré čitelnosti slova. Důraz je kladen na vykřičník, který uzavírá celý logotyp. Stává se výrazným bodem v samotném závěru logotypu a zakládá si na energickém dojmu.

(viz Příloha 11)

K logotypu KALD jsem vytvořila velmi volný plakát, který prezentuje jak logo, tak i celou katedru. Na ploše se objevuje pouze zkratka Kald - je umístěna ve vertikální pozici a vyniká více hravostí ve smyslu zrcadlení se jednotlivých fontů. Tento motiv se objevuje i na dalších propagačních materiálech, jsou jimi pohledy a plátěné tašky s dlouhým uchem.

(viz Příloha 12, 13)

7.4 Propagační tiskoviny

Brožura - tato tiskovina čtvercového formátu je nositelem bližších informací o jednotlivých inscenacích studentů DAMU. Z grafického hlediska je vytvořena odlehčeným způsobem. Objevují se zde prvky, které se zobrazují na plakátech u konkrétních her, ale také nechybí prvky doprovodné, jež se skládají ze základních geometrických tvarů, rastrů a fotografií. Použité písmo samozřejmě vychází z loga – Frutiger, jeho různá pojetí z písmové rodiny. Celá brožura se svou barevností drží právě těmi odstíny, které se objevují na samotné titulní straně – červená C = 0, M = 95, Y = 100, K = 0, černá, stupně šedi, bílá a zlatá C = 0, M = 20, Y = 100, K = 30.

(viz Příloha 14)

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

V současné době jsou divadelní plakáty tvořeny zahlcenými prvky nebo prvoplánově prezentovány fotografií. Názor na tento obor, kterým oplývali grafičtí designéři před desítkami let, měl blízko k minimalismu. Mým přínosem je právě stručné, jednoduché sdělení použitím minimálních prostředků v divadelním oboru. V současné době je veřejností vyžadována intenzivní komunikace, vznikají plakáty přehlcené informacemi, a proto byla má myšlenka opačného původu. Hlavním úkolem bylo vymanit se z norem a odolat současným moderním prvkům, kterými jsme obklopeni. Jednoduchými vektory lze dosáhnout stejného výsledku. Přitáhneme-li divákovu pozornost natolik, že se zamyslí nad myšlenkou autora a navíc ji ještě pochopí, znamená to, že jsme postupovali správným směrem.

9 SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku mé práce považuji precizně vypracovanou sérii divadelních plakátů, která se vymyká současnému pojetí. Myslím si, že takové zachycení myšlenky přitáhne divákovu pozornost a ocení minimalistickou koncepci. Přestože je každý plakát různorodý, celá série působí komplexně jako celek, se stejnou charakteristikou zobrazení. Zřejmé a jasné sdělení informací je založeno nejen na barevné paletě, kterou jsem užívala velmi obezřetně, ale zejména na jeho jednoduchém zpracování.

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabší stránky této plakátové série jsou v souladu s těmi kladnými. Vyjádření myšlenky tímto způsobem je v dnešní době nevídané, ojedinělé. Jsem si vědoma toho, že se nemusí každému líbit, že se mohou názory lišit, já si však za svojí práci stojím. V každém výše uvedeném příkladu lze vždy něco změnit, stále se učím a posouvám svou tvorbu zase o kousek dál. Značným přínosem pro mě byli nejen umělci, kterými jsem se inspirovala, ale především prostředí a kontakt s lidmi z oboru, kteří mi svou nezištnou radou dopomohli k uspokojivému výsledku.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

MATUŠTÍK, Radislav. *Bauhaus*. V Bratislavě: Vydavatelství slovenského fondu výtvarných umění, 1965, 96 s. ISBN 94-036-65

POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012, 287 s. ISBN 978-80-7391-552-0.

BERLIN, Hrsg. von Anita Kühnel. In Zusammenarbeit mit Michael Lailach und Jan May. Kunstbibliothek - Staatliche Museen zu. *Welt aus Schrift das 20. Jahrhundert in Europa und den USA ; [anlässlich der Ausstellung Welt aus Schrift vom 22.9.2010 bis 16.1.2011]*. Köln: König, 2010. ISBN 9783865608888.

JANÁKOVÁ, I. (ed).: *Ladislav Sutnar - Design in Action - Praha New York*. Praha: Argo, 2003, ISBN 80-7203-515-0.r

BERAN, Vladimír. *Aktualizovaný typografický manuál*. Rev. 6. vyd. Praha: Kafka design, 2012, ca 160 s. v různém stránkování. ISBN 978-80-260-7606-3

b) Internetové zdroje

1. *O disku*. [online]. Dostupné z:
http://www.divadlodisk.cz/o_disku.php
2. *Erekce srdce*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=653>
3. *Hra o tři sestry*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=614>
4. *Hodní chlapci*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=650>
5. *Vous*. [online]. Dostupné z:
http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/_zprava/pociteni-vousu--153516
6. *O světě žraní*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=434>
7. *Die young!*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=698>
8. *Kill them all*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=710>
9. *Mé království*. [online]. Dostupné z:
<http://www.divadlodisk.cz/repertoar-detail.php?id=720>
10. *Helvetika*. [online]. Dostupné z:
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

12 RESUMÉ

Due to my current work in this field, which are mainly posters, topic selection was a little easier. I wanted to connect two artistic spheres together to create something that will fulfill me and what I have a personal relationship. The key for me was the feedback of the viewer.

From the very beginning I wanted to work with a large flat, so I chose as the topic of a series of ten posters format B1. Then I thought about focusing poster, whether it would be appropriate to deal with social problems, or conveniently choose loose theme. My vision was rather cultural themes - festivals, film and music, I finally opted for the theater. I like to work with facts, which subsequently discretion will form his own image and transfer it to your desktop.

I focused on the performance of students of the theater faculty - Academy of Performing Arts in Prague. For my next job was important to eliminate the quantity and concentrate on one particular department and its work. Department of Alternative and Puppet Theatre (KALD) for me was the appropriate choice. From her workshop come from games that approached me with their ideas, content. They gave me a great space for the poster, nothing confine me, while I am forced to think about. I also needed to maintain the aesthetics in the background. KALD is based on the tendencies that have their roots in the avant-garde theater and movement "open theater".

I think such thoughts will attract capture the viewer's attention and appreciate the minimalist concept. Although every poster diverse, the entire series has comprehensively as a whole, with the same characteristics display. Evident and clear communication of information is not only

based on the color palette, which I enjoyed very carefully, but especially for its easy processing.

Expressing ideas in this way nowadays is unprecedented, unique. I am aware that they do not have anyone like that opinions may differ, but I do stand behind their work. In each example above, you can always change something, still learning and shift their work a bit further. Considerable benefit to me were not only artists, which I was inspired, but also environment and contact with people in the field who tell me their selfless Council helped to a satisfactory outcome.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Plakát Stvoření

Příloha 2

Plakát Erektce srdce

Příloha 3

Plakát Hra o tři sestry

Příloha 4

Plakát Hodní chlapci

Příloha 5

Plakát Vous

Příloha 6

Plakát O světě žraní

Příloha 7

Plakát Die Young!

Příloha 8

Plakát Kill them all

Příloha 9

Plakát Mé království

Příloha 10

Plakát Beckettomotive

Příloha 11

Logotyp

Příloha 12

Plakát KALD

Příloha 13

Pohledy

Taška s dlouhým uchem

Příloha 14

Propagační tiskovina - Brožura

NUKLEÁRNÍ VÁLKY

KATASROFY

PROČ JSME TADY?

15|01|2015 / 19.00

DIVADLO DISK / 100 CZK

WWW.DIVADLO-DISK.CZ

STVOŘENÍ

REŽIE ONDŘEJ SPIŠÁK

ASISTENT REŽIE ŠIMON SPIŠÁK

DRAMATURGIE KRISTÝNA FILCÍKOVÁ

ASISTENT DRAMATURGIE VÍT NEZNAL

SCÉNA, KOSTÝMY MARIANNA STRÁNSKÁ

POHYBOVÁ SPOLUPRÁCE

IVANA HESSOVÁ, MARCELA BENONIOVÁ

HUDEBNÍ SPOLUPRÁCE

JAN HROVATITSCH, VRATISLAV ŠRÁMEK

SVĚTELNÝ DESIGN LUKÁŠ HYKSA

PRODUKCE

DÁŠA BRTNICKÁ, EVA BUREŠOVÁ, TOMÁŠ JIRKA

kald!

23|03|2015 / 19.00

DIVADLO DISK / 100 CZK

WWW.DIVADLO-DISK.CZ

REŽIE

PETRA TEJNOROVÁ

DRAMATURGIE

JÁN ZAŤKO

SCÉNOGRAFIE

ADRIANA ČERNÁ

HUDBA A SOUND DESIGN

JAN BURIAN

POHYBOVÁ SPOLUPRÁCE

JARO VIŇARSKÝ

PRODUKCE

MICHAELA HUBÁLKOVÁ, JAKUB RÁLEK, VÁCLAV STRÝČEK, JENÍK TYL

er-

ekce

HRAJÍ STUDENTI 3. ROČNÍKU KALD:

SÁRA ARNSTEINOVÁ

ANDĚLA BLÁŽKOVÁ

PETRA KOSKOVÁ

PAVEL KOZOHORSKÝ

JAN NEDBAL

IVO SEDLÁČEK

JIRÍ ŠIMEK

DANIEL TŮMA

srdce



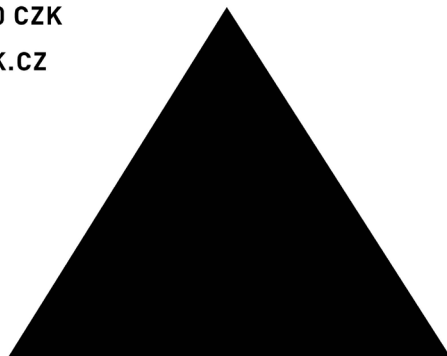
kald!

11|06|2015 / 19.00

DIVADLO DISK / 100 CZK

WWW.DIVADLO-DISK.CZ

každ!



HRA O TŘI SESTRY!

režijní spolupráce
Mireňka Čechová

scénografie
Barbara Wojtkowiak

hudba

Matouš Heketa

light design

Martin Špetlík

kald!

HODNÍ CHLAPCI

KOLIK AGRESE A PUZENÍ K NÁSILNĚMU CHOVÁNÍ V SOBĚ
MUSÍME POTLAČIT, ABYCHOM SE STALI "KULTIVOVANÝMI"
LIDMI? A JE TO NÁSILNĚ V NÁS LIDSKÉ NEBO NELIDSKÉ?
JE PŘIROZENÉ, KDYŽ SE CHOVÁME "PŘIROZENĚ"?
INSPIROVANO ROMÁNEM ANTHONYHO BURGESSE
MECHANICKÝ POMERANĚC.

DIVADLO DISK / 100 CZK

11|09|2015 / 19.00
DIVADLO DISK / 100 CZK
WWW.DIVADLO-DISK.CZ

REŽIE
JAN MIKULÁŠEK
SCÉNOGRAFIE A KOSTYMY
PAVLA KAMANOVÁ
DRAMATURGIE
MAGDA ZICHÁČKOVÁ

PRODUKCE
DANIELA FIALOVÁ
DANIEL BRÁTKA
JAN BATTĚK
DOMINIKA ANTONIE SKALOVÁ
GRAFICKÁ ÚPRAVA
FRANTIŠEK POLÁK (WWW.FPOLAK.EU)

WOLFS *každě!*

PŘEKLAD: TEREZA KRČÁLOVÁ

REŽIE: ALŽBĚTA TICHONOVÁ

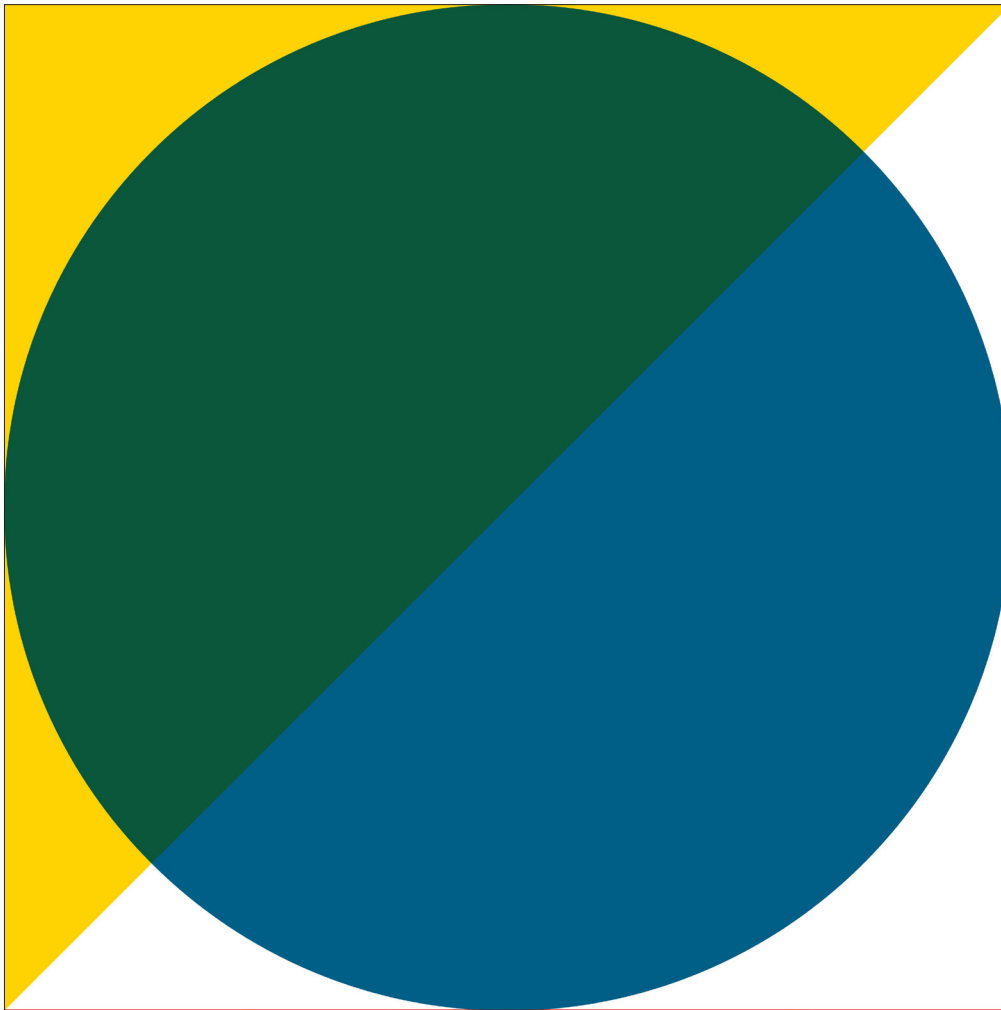
DRAMATURGIE: MARTINA MUSILOVÁ

SCÉNA: MATĚJ NĚMEČEK

KOSTÝMY: MAGDALENA PROUSKOVÁ

HUDBA: MARJAN STOJILKOVIĆ

15|12|2015 / 19.00 / DIVADLO DISK / 100 CZK / INFO@DIVADLODISK.CZ



O SVĚTĚ ŽRANÍ

kalé!

NENÍ MENICKO JAKO MENICKO... A NENÍ ŽRANÍ JAKO ŽRANÍ...
PONORTE SE S NÁMI DO HLUBIN MENICKÉHO MODRÉHO OBŽERSTVÍ
A NECHTE SE S NÁMI SPÁJET... S HUTOVÝMI POHÁRKY MORFOVAT A SPÁJET...

SCÉNOGRAFIE, SCÉNÁŘ A REŽIE
TEREZA KONÍČKOVÁ
HUDBA
JARO COSSIGA
HRAJÍ:
JANA KOLLERTOVÁ A STEPHÁNKA GLOGAROVÁ

14|08|2015 / 19.00 / DIVADLO DISK / 100 CZK / INFO@DIVADLODISK.CZ

DIE YOUNG

každ!

BEKLEBE

REŽIE
MARTINA SCHLEGELOVÁ
HUDEBNÍ REŽIE
TOMÁŠ VTÍPIL
SCÉNOGRAFIE
LUCIE WILDOVÁ
DRAMATURGIE
DAVID KOŠŤÁK
PRODUKCE
DOMINIKA ANTONIE SKALOVÁ
VERONIKA ŘEZNÍKOVÁ
JAN BOUŠA

26|05|2015 / 19.00 / DIVADLO DISK / 100 CZK / INFO@DIVADLODISK.CZ

kalé!

WWW.DIVADLO-DISK.CZ
05/03/2015 / 19.00

KILL THEM ALL

REŽIE, TEXT, AUDIOVIZUÁLNÍ KONCEPCE
TÖRE VAGN LID
ASISTENT REŽIE
KLÁRA HŮTEČKOVÁ
PEDAGOGICKÝ DOZOR
PETRA TEJNOROVÁ
MICHAL SOMOS
DRAMATURGIE
JANA MACÍKOVÁ
VIDEO - THE PRAGUE DUB TEAM
JONÁŠ SVATÝŠ
PĚTR VÍTEK
PĚTR GONDA
KATEŘINA BLAHUTOVÁ
JAN ČTVRTNÍK

DIVADLO DISK / 100 CZK

DIVADELNÍ ADAPTACE AUTORSKÉ POVÍDKY KATEŘINY JANDÁČKOVÉ VZNIKALA FORMOU ŘÍZENÉ IMPROVIZACE.

PROSÍM, MŮŽU TĚ NÁSLEDOVAT? PTÁM SE, PROČ VŽDYCKY TO CHCI?!
BUĎ OCEÁNEM, KDE SE VŠE ROZUZLÍ. BUĎ MÝM JEDINÝM, BUĎ VODOU, KTEROU SE BRODÍM.
JSI MOJÍ ŘEKOU STOUPAJÍCÍ, TEČ BEZ ZÁBRAN, TEČ DIVOCE.
JÁ NÁSLEDUJU TĚ DO HLUBOKÉHO MOŘE. JÁ NÁSLEDUJU TĚ TEMNÝM POKOJEM.
JÁ PRONÁSLEDUJU TĚ...

23|04|2015 / 19.00

DIVADLO DISK

100 CZK

WWW.DIVADLO-DISK.CZ

MÉ KRÁLOVSTVÍ

AUTOR / REŽIE
KATEŘINA JANDÁČKOVÁ

DRAMATURGIE
DAVID KOŠTÁK
SCÉNOGRAFIE A KOSTÝMY
JITKA POSPÍŠILOVÁ
PRODUKCE
ZUZANA RAINOVÁ

kalé!

23|06|2015 / 19.00 / DIVADLO DISK / 100 CZK / INFO@DIVADLODISK.CZ

INSCENACE KALDU



BECKETTOMOTIVE

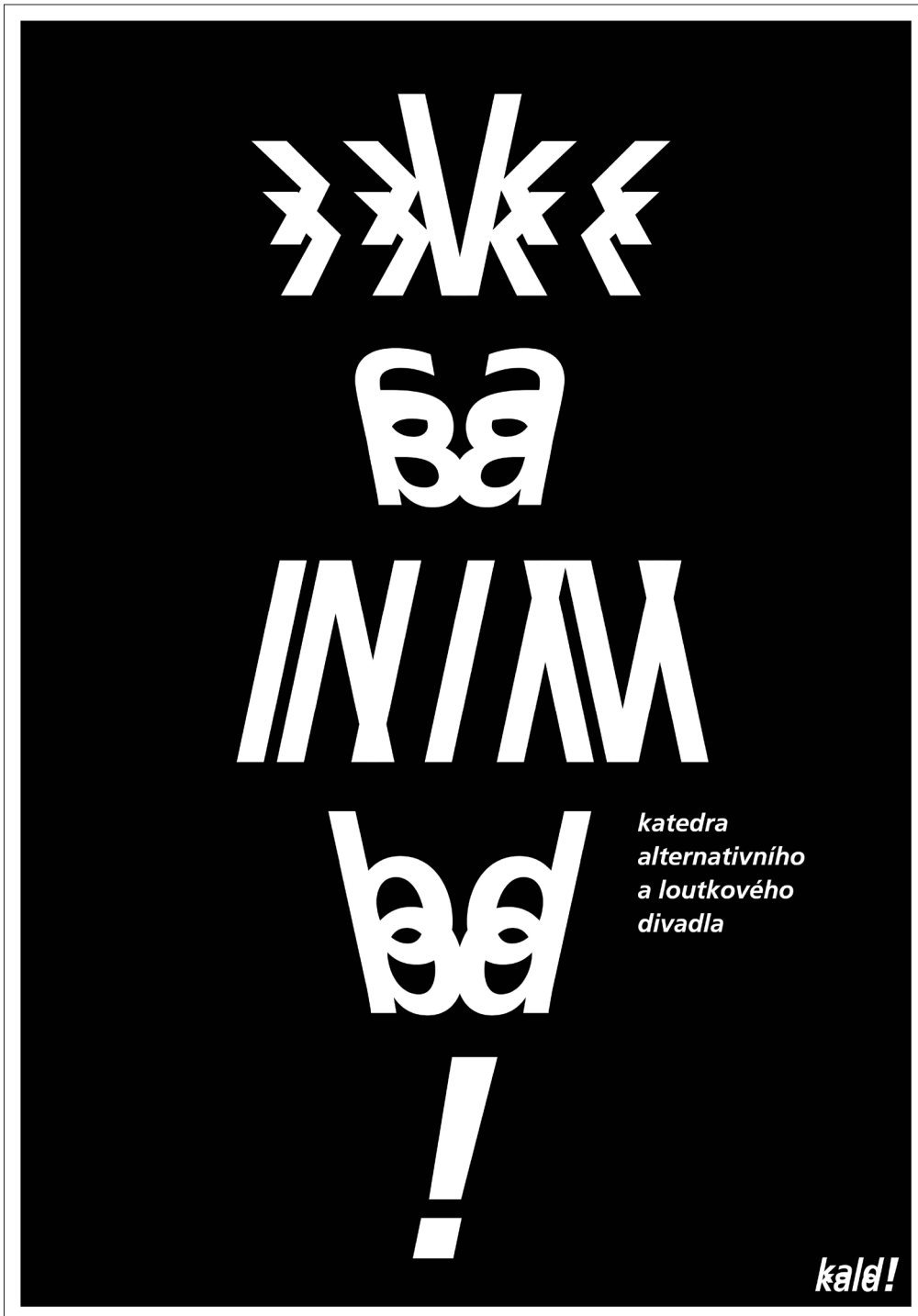
VYTLAČ SVÉ RÁCIO NA TALÍŘ A SEŽER HO! SKUTEČNOST JE NESMYSLNÁ.

kalé!

kald!

kald!

*katedra
alternativního
a loutkového
divadla*





Příloha 13



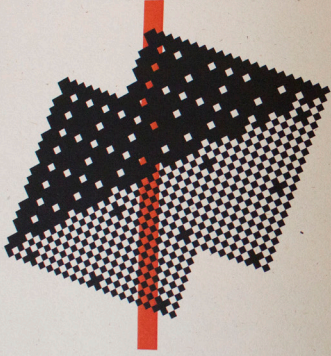
Příloha 13



Příloha 14



Stvoření



Nukleární války a naprosté zničení povrchu naší planety je nevyhnutelné. Země vyprahne. Úrodná půda, lesy, pastviny, vše latně popelem. Pevně rekože takovou katastrofu? V době hroziící takovou apokalypsou je třeba vrátit se zpět k začátkům. Jak vníá svět? Vesmír? Země? Jak se zrodil první život? Kdo to způsobil? Kdo za to může? Existuje tisíce vysvětlení, tisíce bohů a prvotních hybatelů, tisíce prvotních příčin a životních principů.

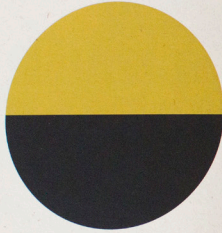
Představení „stvoření“ je autorským dílem. Je výsledkem toho, co se tato konkrétní skupina tvůrců dozvěděla o stvoření světa a jaký si na něj utvorila názor. Inszenace se snaží nahlédnout do mnohosti lidských mýtů a ukázat, že někde v jedné jím si podobné. Existuje snad jedna správná odpověď na otázku: proč jsme tady?

režie
Ondřej Spíšák
asistent režie
Simon Spíšák
dramaturgie
Kristýna Filčíková
asistent dramaturgie
Vít Neznal
scéna, kostýmy
Marrianna Stránská
pohybová spolupráce
Ivana Hessová, Marcela Benoniiová
hudební spolupráce
Jan Hrovatitsch, Vratislav Sráemek
světelný design
Lukáš Hyksa
produkce
Dáša Brtnická, Eva Burešová, Tomáš Jirka

Každý máme svou představu, každý máme svou vnu. Přijďte poznat tu svou.
Dívk, než bude pozdě!



O světě žrání



Není meničko jako meničko, a není žrání jako žrání...
Poněte se s ním do hlubin nekonečného modrého obzoru
a nechte se jím opájet... a chuťovými pohárky morfovat
a spjete...

scénografie, scénář a režie
Tereza Koničková
hudba
Jaro Cossiga

hraji:
Jana Kollertová a Stěpánka Glogarová

Co Vám naservíruje mistr Zubák a koho s tím? Vypráví Vampír Koko?

