

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2016

Eva Stará

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

Hudební a taneční fakulta

Studijní program: Taneční umění

Studijní obor: Pantomima

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Light design v nonverbálním divadle

Eva Stará

Vedoucí práce: MgA. Štefan Capko

Oponent práce: Mgr. Jana Soprová

Datum obhajoby: 6. 6. 2016

Přidělovaný akademický titul: Bakalář umění (BcA.)

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE FACULTY

Course of study: Dance art

Department: Mime

BACHELOR THESIS

Light design in nonverbal theatre

Eva Stará

Supervisor: MgA. Štefan Capko

Opponent: Mgr. Jana Soprová

Date of defence: 6. 6. 2016

Awarded academic degree: Bachelor of Art (BcA.)

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Light design v nonverbálním divadle

Vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá tématem světelného designu aplikovaném v nonverbálním divadle. Snaží se přiblížit technické i estetické možnosti a postupy při práci se světlem tak, abychom byli schopni světlo vnímat, rozeznávat jeho pestré varianty a poté s ním počítat při vlastní tvorbě. Tato práce by měla usnadnit komunikaci a následnou práci s light designérem.

This thesis concentrates on the subject of light design and its application in nonverbal theatre. This thesis introduces the different technical and esthetic possibilities and techniques when working with light in such a way so that one can perceive its versatility and use it in ones own production. Its aim is to simplify communication and work with the light designer.

Obsah

Úvod	1
1. Light design v mimickém divadle	2
2. Světlo	3
3. Vlastní zkušenosti s light designem	5
3.1 Proč se o světlo zajímat jako divák.....	6
4. Nejdůležitější technické aspekty práce se světlem	7
4.1 Volba světelných úhlů	7
4.1.1 Úhly svícení pro postavu v prostoru	8
4.1.2 Úhly svícení a světelné vlastnosti pro svícení prostoru	10
4.2 Z teorie do praxe - jak si všímat light designu v představení	15
4.2.1 Příklad na inscenaci - Korekce.....	16
5. Barvy	18
6. Základní světelné zdroje – typy reflektorů	21
6.1 Zavěšení světel a světelný plán	25
Závěr	29
Použitá literatura	30

ÚVOD

Práci věnovanou světelnému designu jsem se rozhodla psát díky dlouholetému zájmu o tento obor. Ráda bych téma přiblížila dalším studentům, aby získali základní znalosti o prostředcích a využití světelného designu ve své práci. Po prvním seznámení jsem se snažila vyhledávat každou příležitost, kde bych se mohla dozvědět něco víc. Takovou možnost jsem měla převážně v rámci workshopů pořádaných Institutem světelného designu. Nyní už se nedokážu dívat na představení, aniž bych nesledovala, jak je nasvíceno - jak je té či oné atmosféry docíleno.

Light design je kombinace technických znalostí a uměleckého citu. Je to propracovaná malba srze světlo. Ve vrcholných dílech světlo útočí na naše emoce, násobí výkony herců a zanechává nezapomenutelnou stopu. Vede naše vnímání po celý čas divadelního představení.

V dnešní době propojování žánrů a využívání technologií hraje světlo stále větší roli. Nadšení, aktivní tvorba a výzkum použití světla je v Čechách v tomto oboru znatelný již dlouho a je k vidění i ve veřejném prostoru na festivalech apod. Nyní se objevuje čím dál více aktivních tvůrců, mimů, tanečníků či performerů, kteří už od počátku své tvorby spolupracují s Light designerem. Tento trend nezanedbávat žádnou ze složek, které patří k celistvosti divadelního kusu, je myslím vždy ku prospěchu díla. Důraz na autenticitu a originalitu se klade i ve volbě hudby a jsme tedy svědky stále častějšího zapojení muzikantů na scéně. Stejně inovace a hledání nových možností podpory herce a vyjádření myšlenky můžeme hledat ve scénografii, kostýmech, zapojení projekcí, technologií či interakcí s divákem.

Světlo je ale úplný základ - je to fascinující veličina, která na divadle získává ještě navrch nad jeho fatálním významem - jako podmínkou veškerého života. Proto jsem se rozhodla zaměřit se a přiblížit základní principy tvorby light designu, zásadní aspekty a chování světla při tvorbě kýžené atmosféry. Někdy chce být herec doslova „jen vidět“, potom je kouzlo v tom, že může být viděn opravdu mnoha způsoby. Při tvorbě, kdy je autor na všechno sám a má v sále několik světel a neví si rady, jsou základní znalosti vždy ku prospěchu. A stejně důležité je mít pojem o tématu při volbě svého light designéra pro spolupráci, kdy velmi záleží na podobném pohledu na věc a typu citění.

1. Light design v mimickém divadle

V iluzivní pantomimě musí být dle mého názoru velice citlivé svícení. Je to pochopitelné, protože pantomima vyžaduje od diváka specifický druh pozornosti – čtení. Tomu se podřizuje světlo. Musí vytvářet pro mima takové prostředí, kde jsou jasně čitelné linie u celého těla a zároveň je možno rozeznat každý drobný detail pohybu. Funguje zde princip neutrálního těla herce v neutrálním prostoru, světlo tedy může vytvořit atmosféru, nebo definuje prostor.

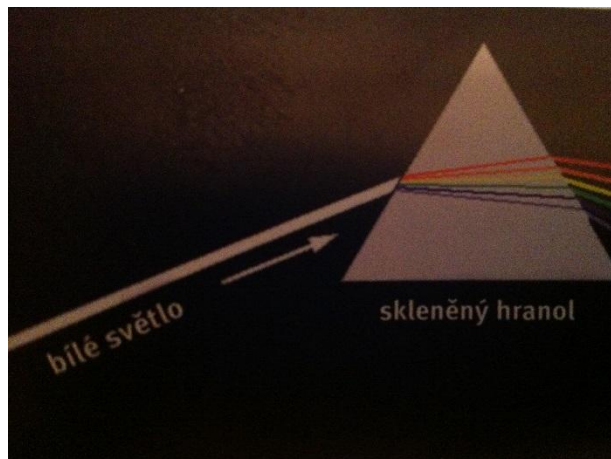
Za svá studia na HAMU katedře pantomimy jsem měla možnost vidět celou řadu studentských prací, jako klauzur na sále nebo bakalářských a magisterských prací v divadlech. Máme to štěstí a možnost, že na našem sále 0021 jsou k dispozici světla i jednoduchý světelný pult, a to vše volně přístupné pro jakýkoli experiment.

A stejně tak, jak se mění a vyvíjí samotná pantomima, měl by se podle mého názoru u studentů živého umění zvyšovat zájem o light design. Je to rozsáhlý obor se svou vlastní historií, velmi rychlým vzestupem a vývojem právě v dnešní době, kdy se technologie posouvají vpřed rychlostí, s kterou lze těžko držet krok. Ale právě proto, že nás technologie obklopují na každém kroku, je třeba počítat s tím, že v umění budou čím dál intenzivněji využívány. Osobně zatím preferuji práci s běžným divadelním svícením, kde je možno využívat principy, na které jsme zvyklí, ale když bude v budoucnu příležitost, určitě každou využiji ke zkoumání nových možností technologií na jevišti nebo tvorbě ve veřejném prostoru.

2. Světlo

„Světlo můžeme charakterizovat jako vlnění, které se šíří přímočaře a přitom přenáší energii. Pohyb částic se řídí zákony kvantové mechaniky. Většinou posuzujeme světlo při měření jeho vlastnostmi z hlediska vlnové teorie, ale při vysvětlování jeho vzniku používáme naopak zákonů kvantové mechaniky.“ (ČERNÝ, Jiří. *Základy architektonického a scénického svícení*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, 2002, str. 22)

„Samotné světlo nevidíme. Svě okolí vidíme díky tomu, že světlo objekty vysílané nebo jimi odrážené nám vniká do očí a stimuluje specializované receptory, které vytvářejí obrazy přenášené do mozku...Bílé světlo je směs mnoha různých vlnových délek světla. Někdo



s dobrým barevným viděním by teoreticky mohl vnímat každý jednotlivý úzký pás vlnové délky jako jinou barvu duhy. Za použití speciálních filtrů můžeme vydělit velice úzká pásma vlnové délky, která pak vidíme jako světlo jediné čisté barvy.“ (MORAN, Nick. *Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce*. Vyd. 1. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010, str. 12)

Celý náš život se měří podle střídání světla a tmy a stejně jako nekonečně mnoho dalších aspektů se i tento princip koncentruje v umění. Ve všech odvětvích můžeme vnímat historický vývoj hry jasu a stínu. Pohyb ale dává světlu život a naopak. Na těle performerů vnímáme každý proměnlivý paprsek odhalující další rozměry a necháváme se okouzlovat ostrými liniemi i tajemnými záhyby těla. Světlo vytváří perspektivu jevištního prostoru, jeho specifiky a osvětluje důvody lidského vyjádření a existence.

Definice světla:

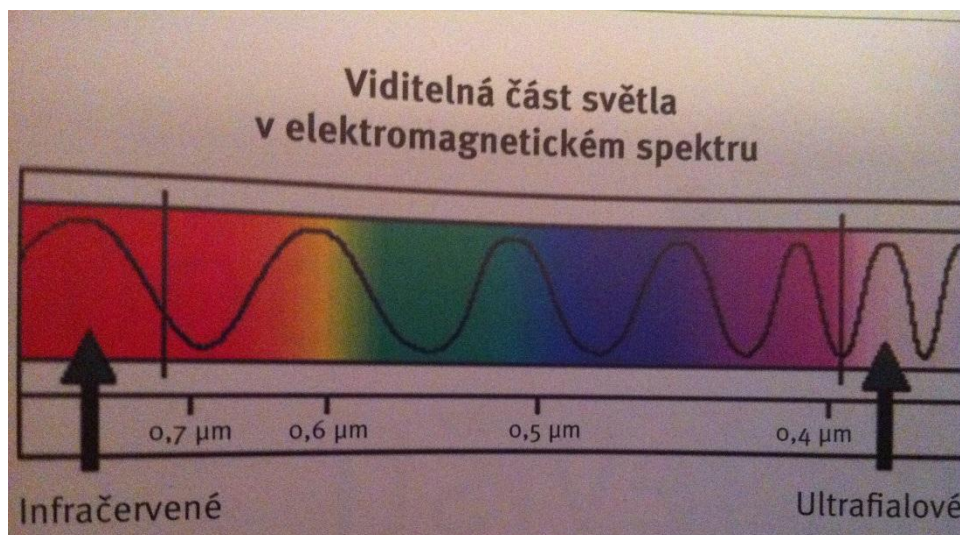
„Světlo je část zářivé energie zhodnocené lidským zrakem. Každé záření musí mít nějakou příčinu – zdroj, v našem případě zdroj světla.“

„Světelné zdroje lze rozdělit na primární a sekundární. Primární zdroje – světlo emitují a sekundární pouze vyzařují světlo odrazem z nějakého primárního zdroje.“

„Typickým primárním zdrojem je slunce, typickým sekundárním zdrojem je např. měsíc nebo obloha.“

„Primární zdroje světla dělíme na přírodní a umělé. Přírodním zdrojem světla je slunce, typickým reprezentantem umělého zdroje je žárovka.“

„Umělé světlo je dnes stejně neoddelitelnou součástí životního prostředí jako vzduch a voda. Využití umělého světla je nutné nejen pro vlastní bytí člověka, ale pomocí něj realizuje i své umělecké ambice v kreativním osvětlení budov, památek, v divadle, filmu a televizi.“ (ČERNÝ, Jiří. Základy architektonického a scénického svícení - 1., 2002, str. 18)



3. Vlastní zkušenosti s Light designem

Maturitní představení

V rámci studia na Duncan centre konzervatoři jsme světlo na jevišti potkali až ve čtvrtém ročníku při tvorbě maturitního představení a byla to první zkušenost, kdy jsme museli formulovat téma své choreografie a zkusit navrhnout vlastní představu světla, nebo alespoň nálady designérovi Tomáši Morávkovi, který viděl naše práce poprvé a na rozdíl od našich supervizorů neznal ani nás, ani způsob a proces naší tvorby. I přes určité malé zkušenosti se světlem jsem neměla žádnou představu, jaké světlo navrhnout, odkud by mělo svítit a jaké barvy. Samozřejmě jsem věděla, jakou chci vytvořit atmosféru a co chci sdělit, ale vše jsme od začátku ztvárňovali pohybově a nebyli jsem připraveni na konfrontaci s dalším činitelem, jeho interpretací a nápady. Jako by ale celý tento proces dodal nový impulz pro mou další tvorbu. Naše pocity na scéně se díky světlu změnilo, byli jsme jistější v projevu a celá práce získala nový rozměr.

Světelné Workshopy v rámci ISD (Institut Světelného Designu)

Na některých workshopech jsem byla v roli tanečnicka, který je s osvětlovači v jednom tvůrčím procesu a naplňuje představy a požadavky dalších účastníků - většinou netanečnicků. Společně jsme vytvářeli choreografii založenou na nápadech umělců z různých oborů. Díky tomu jsem si uvědomila rozdílnost našeho vnímání prostoru, času i myšlenkové náplně při tvorbě divadelního kusu. Co je pro tanečnicka důležité, může být pro designéra opominutelná část.

Zajímavá je odlišná práce s časem. Performer někdy potřebuje mnoho času na vykreslení své představy, ale na stejnou myšlenku si kolega z jiného oboru vyhraní úplně jiný čas a jestliže tvoří nezávazně na sobě, mohou pak při propojení vznikat opravdu kuriozní situace.

Převážně jsem se ale těchto workshopů účastnila jen jako „pasivní“ tanečnicka, to znamená, že jsem měla připravenou choreografii, kterou studenti ISD ve skupinkách nasvěcovali každý podle svého. Bylo poučné a obohacující sledovat celý proces vytváření light designu a technický set up, ale ze všeho nejzajímavější bylo sledovat, jak se proměňuje můj vlastní zážitek z etudy nebo choreografie, když jí hrají v různém osvětlení - atmosféře. Z toho pro mě vyplynulo že light design neproměňuje divadelní kus jenom pro diváka, ale i pro

performera. Hercův projev je vzniklou atmosférou také ovlivněn, protože své okolí neustále podvědomě vnímá, zrcadlí, nebo se vůči němu vyhraňuje, ale vždy k němu zaujímá určitý vztah.

Improvizace

Při další z mých zkušeností se světlem jsem byla vedena designérem improvizujícím za pultem. Žádné téma ani představa předem, jen náhodná hudba a nepředvídatelné světelné změny. Bylo to osvobozující a přinášející novou pohybovou lehkost. Nemusela jsem přemýšlet, mohla jsem jen cítit proměňující se proudy světla, vyplnit je pohybem a doslova se v nich vyhřívat. Je to zkušenost, která je k nezaplacení pro improvizované divadlo. Herec by měl být schopen si uvědomit, jakou atmosférou ho kolega za pultem doplňuje, využít ji a umět na ni citlivě reagovat.

3.1 Proč se o světlo zajímat i jako tvůrce - divák

Po těchto zkušenostech už nedokážu sledovat představení bez přemýšlení nad touto stránkou věci a musím říci, že někdy mi zvolené prostředky nesesednou, ale vždy si práce vážím, protože se za ní skrývá určitý názor.

Myslím, že je velice důležité v každém představení sledovat použité světelné principy a vysloveně zkoumat, jak je daná scéna technicky provedena. Jestliže pak ve vlastní tvorbě budu potřebovat stvořit určitou atmosféru, je dobré vědět, jak přesně vysvětlit spolupracujícímu designérovi, co bych si představovala, popřípadě si už mohu choreografii v hlavě představovat se světlem, počítat s ním a tím pádem tvorba získá další rozměr, celistvost myšlenky a provedení.

4. Nejdůležitější technické aspekty práce se světlem

Abychom mohly produktivně a bezpečně začít pracovat se světlem, je zapotřebí znát nejdříve technické základy, fyzikální zákonitosti světla, bezpečnost práce s elektřinou atd. Já bych se nyní ráda věnovala dalšímu stupni těchto znalostí a to je so se světlem v prostoru prázdném nebo plném herců dělat. Základní čtyři věci, na které se zaměřovat. Nejdříve se rozhodnout jaké světlo zvolit nebo jich pár inspiračně vyzkoušet. Proces už si každý volí sám, ale jakmile světlo mám, řeším hlavně následující:

- Intenzita
- Fokus (zaměření, zaostření) Více v kapitole základní světelné zdroje.
- Barva
- Úhel - řešíme v případě jednoho světla, ale stejně tak v rámci celé atmosféry představení.

Intenzita

„Lidé nevnímají absolutní intenzitu. Plamen svíčky, který jasně svítí ve sklepě bez oken, je venku v denním světle stěží viditelný. Vnímaná intenzita záleží na tom, co se dělo předtím. Tma je obvykle pouze relativní. Pokud si diváci zvykli na jasné světlo na jevišti, budou vnímat jeviště dostatečně osvětlené pro přestavbu scény jako ve tmě.“ (MORAN, Nick. Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce. Vyd. 1. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010, str. 66)

4. 1 Volba světelných úhlů

Je až neuvěřitelné, jaký efekt může mít na atmosféru scény nebo na vykreslení charakteru postavy pouhá změna úhlu či intenzity světla. Pracujeme se změnami prostoru – otvírání, zavírání, intimita či pocit veřejného prostoru, denní světlo nebo třeba hladina vody. Můžeme stvořit neuvěřitelné množství variací, kterých docílujeme pomocí kombinování všech možností světelného rozestavení.

„Světlo z některých úhlů může rušit působení světla z jiných úhlů. Například světlo přímo nad hercem může způsobit, že herec vypadá podsaditě a není mu vidět do očí. Při dodání dostatečného světla zezdola jsou oči osvětleny a herec může vypadat vyzáble.“ (MORAN, Nick. Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce. Vyd. 1. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010.str. 67)

„K dispozici máme šest hlavních úhlů pro osvětlení objektu nebo prostoru. Zvolení pouze jednoho je jen zřídka dostatečný pro vytvoření požadovaného efektu. Zásadní otázkou je: jaké by mělo být složení? Krásná, vzrušující, záhadná, postrádající kontrast, nudná? Každý úhel zdůrazňuje určitý dojem a vnukne tak pozorovateli náladu nebo pocit.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.219)

4.1.1 Úhly svícení pro postavu v prostoru

„Obrázky, které jsou níže, ukazují, jaký efekt mohou mít jinak umístěné světelné zdroje na postavě nebo objektu. Přestože vyvážené využití všech možných úhlů je homogenní, není možné ho doporučit, protože postrádá sílu a vzrušení. Světlo z určitého úhlu musí zapadnout do koncepce způsobem, který bude vyhovovat obecné atmosféře. Samozřejmě, je k dispozici řada alternativních možností mezi těmi, které jsou zde znázorněny. Těchto osm zvolených jsou ideální případy. V praxi je nepravděpodobné, že bude herec jen klidně sedět uvnitř světla. Proto při rozhodování o úhlu osvětlení pro člověka, musíme brát v potaz větší plochu, aby vybraný úhel dostatečně osvětlil i pohyby této osoby. Je třeba vzít v úvahu, co herec plánuje v prostoru dělat. Fixování světla pro jednu postavu nebude dostatečný pro strukturování prostoru. V konečném důsledku musíme rozlišovat mezi osvětlením prostoru a jedince v něm. V obou případech musíme zvolit správné světlo, ale jak vidíme z předchozích diskusí, osoba která je osvětlena, nemusí nutně fungovat jako nositel atmosféry. Umělec může být prezentován mnohem působivěji a expresivněji, jestliže stojí v atmosférické a prokreslené kombinaci světla a stínů, vytvořené naším světelným plánem. Pro diváka je dojem tvořen především prostorem, který nejen čistě prezentuje prostředí, ale vnukne emoce, právě díky opatrně vybraným světelným akcentům. Prostor definuje a strukturuje situace, ve kterých je příběh sdělován. Herci v divadle, muzikálech, operách a baletech

rekonstruuji a předávají poselství skrze text, hudbu a pohyb. Světelný design je podporuje, aby byla posílena dramatická situace." (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.219)



Přední světlo úhel 90 stupňů



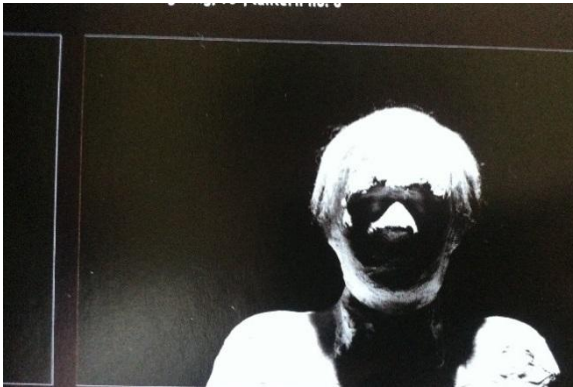
Přední světlo úhel 45 stupňů ze spodu



Světlo ze strany shora



Světlo ze zadu úhel 45 stupňů shora



Světlo kolmo shora

4.1.2 Úhly svícení a světelné vlastnosti pro svícení prostoru

Nyní si níže dovoluji přiložit překlad a fotky z knihy Light Fantastik od Maxe Kellera. V této knize je prakticky vše, co je třeba vědět o light designu. Celá publikace je plná obrázků a fotek pro jasnou představu. V jedné kapitole se autor věnuje světelnému designu scény jako celku, kde je počítáno s herci, rekvizitami a další scénografií, kterou je vždy nutno reflektovat. V takovém případě, je práce rozdílná a dovoluji si říci složitější, ale nemusí tomu tak samozřejmě být, nežli při svícení jediného herce-mima v black boxu. Vytváření atmosféry a osvětlení celého prostoru v určitém stylu je problematika, kterou řešíme, pokud nám jde o ucelený dojem z prostoru, ve kterém se herec nachází. Prostředí pak dopomáhá herci ve vykreslení a divákovi v pochopení situace. Je to princip, který se asi nejméně používá právě v pantomimě, protože v pantomimickém výstupu si atmosféru, prostředí i předměty samozřejmě ztvárňuje herec sám svým tělem.

„Následující příklady nabízejí pouze výběr z možných světelných úhlů. Pozice/úhel reflektoru v prostoru se chová podobně jako požívané úhly světla pro svícení postavy, ale samozřejmě jeden reflektor není dostačující pro osvětlení celého prostoru.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Přímé světlo

„Přímé světlo je pojem znázorňující úhel světla dopadající přímo na prostor nebo objekt od svého zdroje. Každý reflektor vydává v určitých úhlech přímé světlo.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Nepřímé, odražené světlo

„Je-li úhel změněn nebo odkloněn světlo se nazývá nepřímé nebo odražené světlo. Nepřímé světlo může být velmi atraktivní, protože způsobuje, že osvětlené materiály vypadají obzvláště měkce, jemně a s rozptýlenými obrysy. Stín může být také měkčí, nebo zcela odstraněn právě v tomto typu osvětlení. Odražené světlo od svislého zdroje vytváří nepříjemný účinek.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

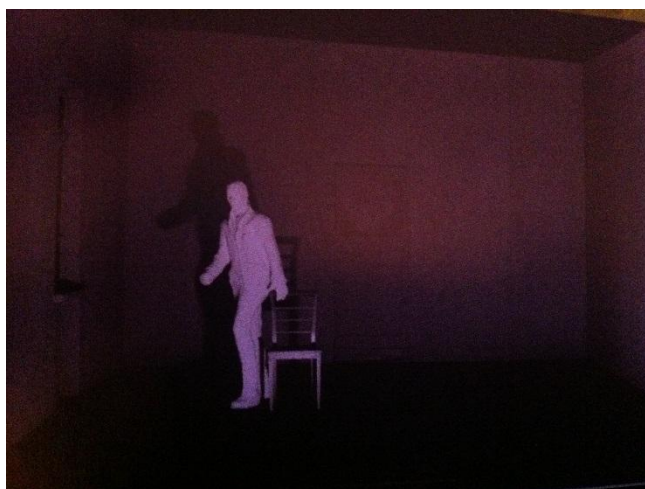
Odražené světlo je opravdu velmi zajímavý prvek. Nejzákladnější forma, se kterou jsem se setkala, je použití zrcadel. Při přesné práci se směřováním odrazů a s větším množstvím různorodých odrazových ploch, můžete vytvořit například tajemné až spirituální prostředí, zejména použijete-li speciální efekt, jako je kouřostroj nebo hazer. (Více o těchto speciálních efektech v kapitole Základní světelné zdroje.)

S odraženým světlem se ale setkáváme neustále při práci na světelném designu a to zejména není-li podlaha černá, jak je tomu zvykem, ale bílá. V tu chvíli je intenzita tohoto odraženého světla mnohonásobně vyšší. V tomto případě nechtěného efektu ho nazýváme světlem parazitním.

Osvětlení zdola, footlights/světelná rampa

(Footlights/světelná rampa - řada bodových světel podél přední hrany jeviště v úrovni nohou herců.)

„Tento úhel osvětluje prostor a objekt ze spodní perspektivy. S osvětlením zespod není jednoduché zacházet, protože se zdá nepřírozené a vytváří nereálné, fantastické nálady, které jsou poněkud přehnané. V případě, že má být performer osvětlen právě světelnou rampou, je užitečné použít úhel 45 stupňů. Toto



osvětlení dává smysl jedině z blízké vzdálenosti. Performer v blízkosti světelné rampy vynikne a vystoupí, protože se rozzáří oči a vyniknou linie bez stínu.“ (Na rozdíl od svícení třeba z vrchu, kdy naopak například stín, který vytváří obočí, zatemňuje oči atd.) „Tento typ není vhodný jako jediný zdroj světla pro prostor. Při použití moderních Footlights se silnými světelnými zdroji, by měl být úhel osvětlení zvolen vždy tak, aby světlo nebylo zřetelné na zadní stěně jeviště/kulisy.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Osvětlení zdola je poslední dobou poměrně často vidět v představeních současného tance. Tanečníci se velkou měrou pohybují v nižších prostorových úrovních nebo přímo na zemi. Divák chce vidět jak tanečnickův pohyb, tak jeho výraz. Pokud se tato řada světel umístí z obou stran jeviště, vychutnáme si jak výhodu stranových světel vytvářejících plastickou postavu, tak zároveň vidíme tanečnickovi do tváře i ve zmíněných nízkých či schoulených polohách. Jestliže světla sklopíme do podlahy, vytvoříme zčásti efekt odraženého světla a zároveň projasníme podlahu celého prostoru, což tanečnicka svým způsobem odlehčí od země a zároveň ho můžeme vidět v kontextu celého prostoru. Dle mého názoru, pracujeme-li tedy s větším množstvím výkonných footlights, může být výsledek velice efektní. Zajímavou atmosféru navodí také použití zářivek na tento způsob. Mají samozřejmě úplně jinou barvu bílé – studený odstín oproti teplým světlům s klasickými žárovkami. Další možnost jsou barevné zářivky, ale na ty jsem

osobně velice opatrná, mohou působit velice lacině. Zásadní rozdíl je zde ve směru svitu. Zářivka svítí po celém svém obvodu, tudíž položíme-li ji například pod zadní stěnu, osvítí jak částečně stěnu, tak jemně prostor. Zároveň i performer z větší blízkosti nebo vše dohromady velice jasně, dáme-li zářivek větší počet.

Na svícení footlights jsme zvyklí také například ze starých kabaretních jevišť – řada žárovek lemujících okraj podia.

Přední osvětlení

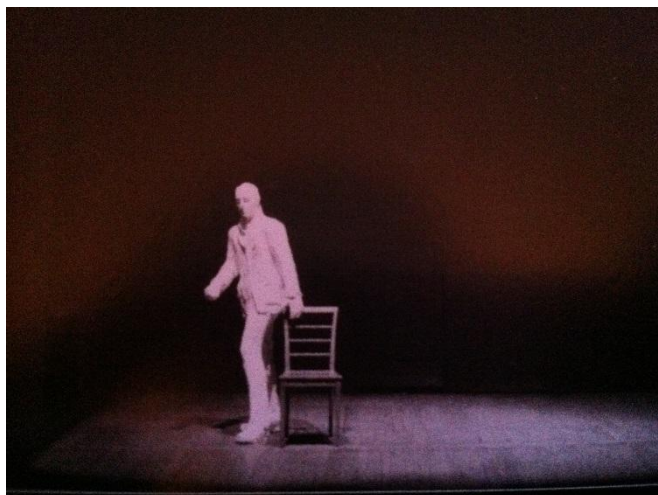
„Zde je zdroj světla vedle nebo za pozorovatelem/divákem a rozsvítí prostor zepředu. Za použití tohoto světla vnímáme menší rozdíl mezi objektem a prostorem, než s jakýmkoli jiným světlem. Přední osvětlení je nejplošší druh světla. Stíny jsou zcela nebo



alespoň zčásti za objektem a sotva viditelné zepředu. Prostor ztrácí svou působivou hloubku. Přes tyto nevýhody přední osvětlení nemůže být úplně vyřazeno, protože dělá všechny akce velmi jasně viditelné. V tomto případě je řešením udržet intenzitu světla tak nízko, jak je to jen možné, aby prostor a atmosféra zůstaly zachovány, ale obrysy, které jsou tak důležité pro diváka, zůstaly viditelné. Silné přední osvětlení je často zamýšleno pro dosažení určitého dramatického efektu. Prostor štědře osvětlen předním světlem naznačuje jasnost a ostentativní povrchnost. Úhel dopadu světla je při výběru předního osvětlení velmi důležitý. Hodnoty mezi 30-45 stupni úhlu dopadu jsou průměrné a vhodné následovat. Měličí úhel dopadu je sice možný, ale vytváří obrovské problémy při oddělování celkového osvětlení od nasvícení objektu a není v té situaci dále možné pracovat se světlem bez stínu.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Světlo shora

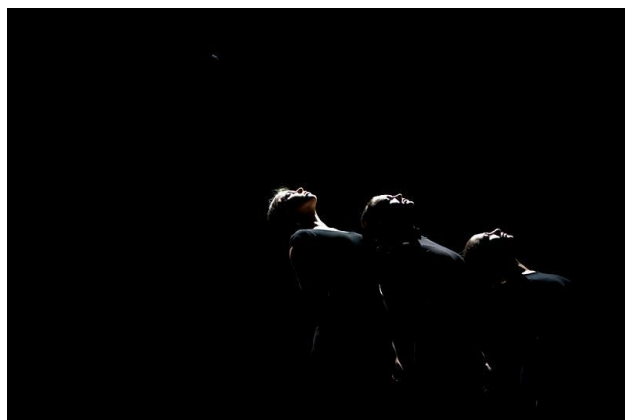
„Světlo dopadá do prostoru shora. Mělo by být používáno opatrně. Vytváří přechody z předního do bočního osvětlení a pokud je používáno s citem, může navodit atmosféru otevřeného prostoru. Téměř vždy je nutné použít více reflektorů pro danou



oblast. Je důležité, aby se kužely světla scházely bez přerušení nebo narušování se navzájem.“ (Pokud se toto podaří, je výsledná plocha celistvá, když ne, scéna se zdá flekatá nebo jasně vidíme oddělené kruhy na podlaze, což je efekt poměrně ošklivý, pokud není zamýšlen.) (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Tento typ osvětlení je poměrně často spojován právě s pantomimou. Přidává se k němu světlo zřepdu, aby byla vidět mimika, ale zakořeněn je právě kruh tvořící se na podlaze okolo mima. Funguje to perfektně pro zkoncentrování divákovi pozornosti do jednoho místa a na jednu postavu, což je přesně to, co je pro mima zapotřebí. Kdyby stál mim v otevřeném osvětleném velkém prostoru, byla by to určitě velice zajímavá vizuální podívaná, ale musel by vydat mnohem více energie na stáhnutí divákovy pozornosti. Protože právě ten detail, který je třeba v pantomimě vnímat, by mohl snadno uniknout.

Stejně tak se dá ale svícení z vrchu použít pro takřka zjevení malého detailu. Při opatrném zacházení s přidáváním intenzity se cokoli může objevit jen náznakem a divákovo oko a fantazie dokreslí zbytek. To jde samozřejmě prakticky s jakkoli směřovaným světlem.



Fotografie pochází s mého maturitního představení Matky žalu, kde jsme s takovým typem světla pracovali.

Zadní svícení

„Zdroj světla je za objektem. Osvěcuje ho zezadu a vrhá stíny směrem k divákovi. Toto světlo nejpřesvědčivěji vytváří prostorovou hloubku. Je to nejvíce dramatický druh světla a je nepřekonatelný když, přejde do celkové atmosféry.“ (KELLER,



Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

Svícení ze strany

„Světlo osvětluje prostor ze stran. Je to nejčastěji používaný směr svícení. Je velmi užitečný při snaze vytvořit co nejsilnější zážitek a cítění prostoru.“ (KELLER, Max. Light fantastic: the art and design of stage lighting. 2006, str.223)

4.2 Z teorie do praxe – jak si všímat light designu v představení

Líbí-li se mi v některém právě sledovaném divadelním kusu konkrétní světelná atmosféra, není nic jednoduššího, než se podívat nahoru a zjistit, co právě svítí za světla. V první fázi není tak důležité rozpoznat, co přesně za světla svítí, ale přijít na to odkud. Ze shora, ze spodu, ze strany a tak dále, jak jsem se snažila v předcházející kapitole stručně rozdělit a vysvětlit. Svítí-li světel víc a já chci vědět, které je nejsilněji zastoupeno, orientuji se podle stínu, ten nikdy nelže. Když stín není, kochám se, jak je prostor jednoduše osvětlen a protože nemusí být v mé moci rozklíčovat celý světelný plán, zapamatuji si jen atmosféru, záchytné body a ty pak vysvětlím svému light designérovi při svícení svého představení. Dobré je sledovat i používání barvy. To je skoro zásadní úkol si určitou barevnost okoukat, abych zjistila, co je v hranicích mého vkusu a která barevná spektra na jakých kostýmech (teplá/studená barva) fungují.

4.2.1 Příklad na inscenaci - Korekce

Jiří Havelka, VerTeDance, ClarinetFactory

Pro pár názorných ukázek, které se mimo jiné vážou právě na světelné úhly, jsem si vybrala představení Korekce, které bych doporučila shlédnout z mnoha důvodů, nicméně toto představení vyhrálo v roce 2014 vedle mnoha dalších ocenění cenu za Light design pro Katarínu Ďuricovou, proto je nadmíru zajímavé právě z hlediska nasvícení. Dalším bonusem pro pozorovatele lačného vnímat atmosféru a zjišťovat jejich světelný původ, je fakt, že protagonisté jsou celou dobu na místě v řadě. Snad neprozrazuji mnoho, nicméně tato skutečnost velice nahrává jedinečné příležitosti všimnout si změn v divákově vnímání pohybujících se tanečnicků v závislosti na směrech světla. Je zde velice jednoduše vysledovatelná hra stínů, a to jak celé postavy, tak na tvářích.

Zadní svícení:

Řada světel typu PAR 64 (více v kapitole základní světelné zroje)



Můžeme sledovat stíny směrem k hledišti a neosvětlené přední části těl. Zároveň, jak již také bylo řečeno, zadní světla podporují hloubku prostoru a jsou tedy prostorově „slušivá“. Hudebníky v pozadí můžeme na živo zaznamenat mnohem jasněji než na fotce, ale přesto s tajemstvím. Vidíme vzdálenost mezi tanečníky a hudebníky, což vytváří krásnou perspektivu.

Svícení ze strany:

Když si povšimnete stínů na obličejích, je jasně zřetelné, že světlo přichází z pravé a levé strany. Tanečníci z kraje mají stínem rozpůlené obličejy, ke středu se efekt zmírňuje a prostřední protagonista už má obličej celistvý.



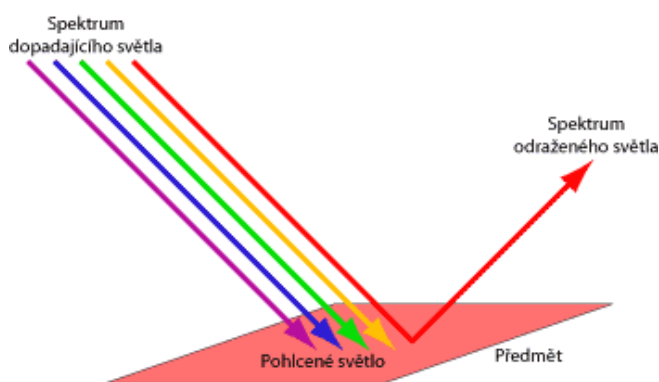
(Fotografie z představení Korekce jsem čerpala z internetových stránek [VerTeDance](http://www.vertedance.org/) - <http://www.vertedance.org/>)

5. Barvy

Při práci všeobecně se světlem a speciálně s pak s barevnými filtry je nejdůležitější barva i materiál kostýmu. Jestliže jde o nahé tělo, hraje svou roli i odstín pleti. Pod určitým světlem oblečení mění svůj charakter. Stejně tak pleť tanečnicka může budít dojem nadpozemskosti a rázem nejhlubší temnoty pouhou změnou teplé a studené. Výsledek by měl záviset na záměru a nebýt dílem náhody, ale samozřejmě občas je i práce s náhodou vzrušující.

„Objekt odráží světlo, které vidíme, a pohlcuje zbytek. Příklad: ve světle, které neobsahuje červenou, budou všechny červené objekty vypadat černě.“
(MORAN, Nick. 2010, str. 15)

„Abychom vytvořili z bílého světla světlo „barevné“, musíme vyfiltrovat nežádoucí barvy světla, aby nám zbylo světlo v barvě, kterou chceme.“
(MORAN, Nick. 2010, str. 15)



Barevné divadelní světlo vytvoříme použitím barevného filtru (folie). Tento filtr se musí ukotvit v kovovém rámečku odpovídající velikosti k typu světla, kam ho chceme nainstalovat (zasunout před žárovku).



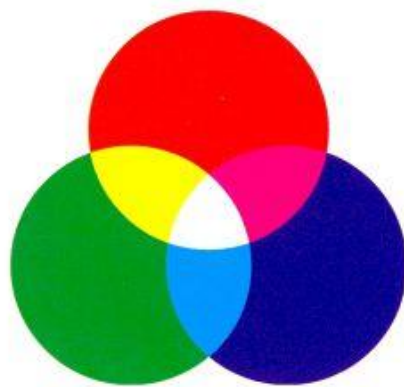
Aditivní míchání barev

Je způsob, kdy se jednotlivé složky sčítají a vytváří světlo větší intenzity. Výsledná intenzita se rovná součtu intenzit jednotlivých složek.

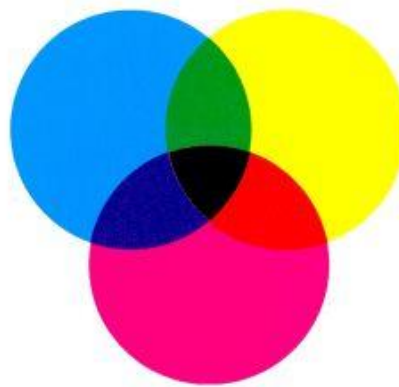
Subtraktivní míchání barev

Je způsob míchání barev, kdy se s každou přidanou barvou odečítá část původního světla.

Pokud například skládáme na sebe barevné filtry nebo mícháme pigmentové barvy, mícháme je subtraktivní metodou.



aditivní základní barvy



subtraktivní základní barvy

System barev RGB

Jak můžeme vidět na obrázku aditivního míchání, při kombinaci červené, modré a zelené neboli red, green, blue, vznikne bílá barva. Na následující fotce vidíme, co se stane, svítí-li tyto tři barvy z různých směrů. Stín se rozdělí na tři různobarevné části podle toho, v jakém úhlu jaká barva zrovna svítí. Tento princip vytváření bílé pomocí RGB míchání je poměrně oblíbený, velice funkční a efektní, ale obvykle se používá v principu, kdy jsou barevná světla u sebe, to znamená, že nevidíme takto oddělené stíny. Naopak tento princip by měl zamezovat výskytu stínů, pokud jsou nežádoucí. Záleží, jak důmyslně dokážeme s principem pracovat. Navíc pokud tímto způsobem vytváříme bílé světlo a svítíme scénu, výsledkem jsou měkké jemné přechody mezi jednotlivými osvětlenými body na scéně.



Běžně se také setkáme s rozdělením barev na teplé a studené. Je to asi úplně základní otázka, když přemýšlím nad barevnou atmosférou, jakou bychom potřebovali navodit, měli bychom vědět, zda ji vidíme v teplých či studených barvách.

Teplé barvy

jsou jako světlo zapadajícího slunce, krby a dobré nálady. Jsou to odstíny oranžové, červené, žluté a jejich jemné modifikace. Když budeme svítit v nižších intenzitách, zvýšíme podíl červeného světla v bílé. Pleť v tomto světle vypadá zdravě a září.

Studené barvy

jsou jako zimní den, nemocniční prostředí, negativní strohá nálada. Budou to světla ve variantách modré, nejtypičtěji pak použijeme zářivku, nebo halogenovou lampu na maximální výkon. Pleť vypadá bez života, zdůrazní se ostré rysy obličeje.

Goba

Další možností modulace světla jsou takzvaná Goba. Nejčastěji vyřezaná destička z kovu, nebo vyleptaná do skla s určitým vzorem. Tento vzor se pak promítá na podlahu, nebo směrem kam světlo namířím. Obvykle se používají pro zdání lesa nebo při snaze rozčlenit prostor. Tanečním scénám představením tento typ světla sluší. Goba můžu nasadit ale pouze do profilového světla. Tvoří v prostoru ostré hranice mezi světlem a stínem. Pomocí toho můžeme světlo "tvarovat". Pokud do prostoru rozprášíme mlhu nebo dým tyto ostré hranice uvidíme. Začneme vnímat jednotlivé svazky paprsků světla.

6. Základní světelné zdroje – typy reflektorů

Plošná svítidla

(slang. Vany, ang. Flood lights, Horizont light, Cyclorama light)



Vyvinuly se ze svítidel, které se používala na osvětlení horizontů a opon. Konstrukce je nejjednodušší ze všech typů svítidel. Jako zdroj slouží halogenová žárovka (nejčastěji o výkonu 500 a 1000W). Za zdrojem je umístěná reflexní plocha, která světlo usměrňuje jedním směrem. Svítidlo nemá žádnou optiku a úhel vyzařovaného světla je pevně nastaven (cca 120°). Z hlediska rozptylu světla rozlišujeme vany na typy symetrická (rozptyl světla je podél osy žárovky stejný) a asymetrická (rozptyl světla není symetrický).

Toto je přesně typ světla, který mění svou teplotu odstínu podle intenzity svícení. Používá se pro světelné pokrytí větší plochy. Hodí se v krizových situacích, mám-li málo světla a potřebuju toho hodně osvětlit. Umístíme-li jej dopředu na zem, může vytvářet ony děsivé efekty světla zespodu, o kterých jsem se již zmiňovala dříve.

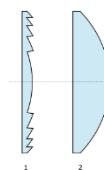
Reflektory typu PC a Fresnel

Konstrukce světla obsahuje jednoduchou optickou soustavu skládající se ze zdroje, za ním je umístěna reflexní plocha a před ním je umístěna čočka. Zdroj a reflexní plocha jsou umístěny na posuvném vozíku, kterým můžeme měnit vzdálenost zdroje od čočky, čímž měníme úhel vyzařovaného světla (podle typu cca 8° až 60°). Jako zdroj slouží halogenová žárovka, nejčastěji o výkonu 500W (slang. Pětikilo), 1000W (slang. Tisícovka, kilo) a 2000W (slang. Dvoukilo). Konstrukce PC a Fresnelu je stejná, spolehlivě se dají rozlišit pohledem na čočku.



PC má vnější stranu čočky sféricky vypouklou, má užší stopu, výraznější střed a jasněji rozeznatelné okraje.

Fresnel má stupňovitou čočku se soustřednými prstenci, má měkčí světlo, okraje jsou jemnější a střed stopy není zřetelný.



PC a Fresnel jsou světla, která se využívají velice hojně. Najdeme je prakticky v každém i malém divadelním prostoru. Výhodné je, že se dají fokusovat (ostřit) a to poměrně i do ostrých hran, ale na opravdu jasné hrany na milimetr zaostřené máme spíše profilová světla (viz níže). Lze nainstalovat barevný filtr. Jsou vhodná na pokrytí plochy. Generální osvětlení divadelní plochy, což je takový základ, který v každém set upu nějakým způsobem figuruje, se z nich většinou skládá.

Reflektory typu PAR

(Parabolic Aluminium Reflector)

Název vznikl z označení použité žárovky. Svítidla se vyvinula z konstrukce automobilových světel. Vláknem žárovky je klasické konstrukce, skleněný obal je vytvarován do podoby paraboly. Zadní strana je opatřena hliníkovou odrazovou plochou. Optická soustava je tedy přímo součástí žárovky, zbytek svítidla funguje v podstatě pouze jako držák žárovky (v USA se tedy používá označení par can - par plechovka). Typy parů se vyrábí v mnoha variantách 16, 20, 30, 36, 38, 46, 56, 64 – číslo udávající typ znamená průměr žárovky v osminách palce (tzn PAR 64 = $64:8=8$, průměr žárovky 8 palců, cca 20cm). Vlastností světla je výrazná světelná stopa, jasný střed, nedá se fokusovat, úhel světla je dán typem žárovky. Vzhledem k intenzitě se mění teplota světla.



Výhodou tohoto světla je, že je velice jednoduché, protože se s ním prakticky nic nedá dělat, jen ho pověsit. Žádné ostření ani filtry. Ve výsledku ale vytváří velmi pěknou atmosféru. Ve středu svítí intenzivně, takže budete vidět, ale okraje světla jsou měkké, takže nevzniknou ošklivé přechody. Jinými slovy - ať tyto světla navěsíte sebehůř, nikdy to nebude úplná katastrofa.

Profilovací svítidla

(slang. Profily, ang. Profile spots, též ellipsoidal reflector spotlight)

Konstrukce je složitější o optickou soustavu. Zdroj je uzavřen v reflektoru elipsového zakřivení, před ním jsou zařazeny držáky pomocných nástrojů (shuttery, gobo, iris clona), dále optická soustava čoček, která může být posuvná. Profilovací světla rozeznáváme podle tří základních typů, s pevným ohniskem (5°, 19°, 26°, 36°, 50°), s optickou soustavou čoček (zoom, nejčastěji 25°-50°) a sledovací (ang. Follow spot), která



slouží ke sledování na scéně. Vlastnosti tohoto světelného zdroje jsou široké. Můžeme je fokusovat, světelnou stopu ostřit, pomocí nožů tvarovat. Světlo je ploché, v intenzitě není rozdíl mezi středem a okrajem.

Jsou ideální pro přesné ostření. Až tak přesné, že lze oříznout světlo například okolo listu papíru na scéně. Těmito světly se běžně vytvářejí často používané čtverce jako šachovnicové rozdělení scény. Mají tedy mnoho funkcí. Když si představíme, že svítíme na zem kolečko tímto světlem, můžeme ho zvětšovat a zmenšovat, k dispozici máme ale také takzvané nože, pomocí nichž můžeme z kolečka vytvořit čtverec, a pak je možné zaostřování nebo rozostřování okrajů linie mezi světlem a tmou. Dále samozřejmě můžeme nasadit barevný filtr a navíc také již zmiňované Gobo pro vytvoření třeba vlnek, proužků, teček jako noční obloha nebo světelné spirály a další.

Nízkovoltly

(ang. Low wat)

Před žárovkou je transformátor, který upravuje el. napětí z 240V na 6V, 12V, 24V a pod. Zdrojem je nízkovoltová žárovka, vydává intenzivní, ale úzký kužel světla (cca5°). Nízkovoltly jsou také některé pary, dále jsou nízkovoltly často součástí světelných baterií.



Na obrázku vidíme světlo PAR 36 (známý též jako pin spot), Jsou moc pěkné, pokud se třeba rozestaví vepředu na zemi, jejich poměrně tenký kužel světla je v prachu vidět někdy velmi zřetelně. Taková situace se dá podpořit kouřostrojem. Výsledek je pozoruhodné bludiště jemných světelných linií. Nebo jsou užitečné, potřebujete-li osvětlit na scéně něco malého, třeba jeden bod, ale nechcete vyloženě ostré světlo, které by nabízel profil.

Zářivky

(ang. fluorescent)

Svícení pomocí zářivkových trubic. Problematická technologie stmívání zatím brání širšímu rozšíření. V současné době existují možnosti ovládní DMX, míchání barev RGB a CMYK.



LED diody

(z ang. Light-Emitting Diode)

LED diody jsou perspektivním zdrojem světla na všech frontách. Díky vlastnostem (nízká spotřeba X vysoký výkon, dlouhá životnost, široké možnosti barev a kombinací, výrobní náklady atd.) je jejich využití obrovské.



S LED diodami se dá opravdu vyhrát a jako jedna z možností, která se dá například využít, je zakomponování LED svítidel do kostýmu a scénografie. Pokud to má svůj význam, může to vypadat velice zajímavě.

Lasery

(z ang. Laser light)

Laserový paprsek má specifické vlastnosti, pro divadelní svícení zatím není rozšířeným zdrojem světla. Nejvíce se používá pro efektové svícení (koncerty, instalace).



Inteligentní svítidla

(ang. Intelligent lights, Moving heads)

Pohyblivá světla, zpravidla s integrovanou (výměnou) paletou gob, filtrů, zrcátek. Elektrický zdroj je 240V a veškeré ovládání probíhá přes rozhraní DMX.



Inteligentní svítidla dělíme převážně do dvou kategorií, Spot (základní optika jako u PC, často zařízení vybaveno shutter, iris, gobo, filters, atd.) a Wash (základní optika jako u fresnelu, zařízení vybaveno fitry RGB nebo CMYK).

Jejich velkou výhodou je, že v průběhu změny z jednoho směru do druhého můžeme v čase plynule nebo skokově měnit jak barvu, tak tvar světla. Dají se naprogramovat na pohyb v reálném čase, u kterého můžeme ovládat směr i rychlost. Když se s nimi začalo svítit, byla to opravdu revoluční změna.

Efektová svítidla

Kategorie svítidel s vysokou a v reálném čase rychle dostupnou dynamikou změn fokusu, barvy, tvaru, apod.

Typy svítidel jsou scannery / scany, blindery, stroboskopy, UV reflektory, již zmiňované movingheads, lasery a další. Některé efekty můžeme znát z typického diskotékového svícení. Svítidlo na obrázku promítá nápisy nebo obrázky. Efektových svítidel je mnoho druhů.



Kouřostroj a hazer

Další zařízení jako kouřostroj a hazer slouží k rychlé změně prostoru a především možnosti zachytit světelnou stopu v prostoru nejenom na podlaze. Jsou to stroje na výrobu odrazných plošek (divadelního dýmu, mlhy). Specifikace a zaměření jsou různorodá.

Projektory

Široké možnosti pro scénické svícení nabízí využití diaprojektorů nebo videoprojektorů. Nelze je jednoduše stmívat. K uzavření projekce většinou slouží externí nebo zabudované závěrky (shuter). Dají se stmívat pouze, když zdroj projekce (počítač, nebo videomixážní pult) může měnit barvy.



Na divadelní scéně se objevuje řada vizuálních umělců, kteří s touto technologií experimentují. Existuje také "vídžejing" (VJ, videodeejay) specializovaná práce právě s videoprojekcemi, která je často k vidění třeba na koncertech elektronické hudby.

6.1 Zavěšení světla a světelný plán

Ideální prostor pro svícení by měl nekonečně mnoho závěsných bodů, ale ve většině z divadelních prostorů se musíme spokojit z běžným modelem. Často se například vytvoří světelný plán pro určité divadlo s daným technickým zázemím a později se na zájezdy nebo při změně divadla s horšími technickými možnostmi musí vytvořit plán nový – zjednodušený.

Světelný plán

je přehledné grafické znázornění zavěšení světla. Jednotlivé typy jsou znázorňovány pomocí zjednodušených náčrtů. Určitá světla mají svá zažitá znázornění, ale ne vždy se shodují, proto se pod plán kreslí ještě tabulka vysvětlující nákresy jasnými názvy. Každé představení by mělo mít vytvořený svůj světelný plán. Dále se pak upravuje podle závěsných podmínek prostoru.

Light design - STUDY

Světelný design nám vytvořilo duo L non. Spolupráce byla oboustranně přínosná a obohacující. Více než roční společný proces tvorby přinesl vzájemné pochopení a souhru. Designéři postupně zjišťovali, jaké je naše vyjádření a estetika projevu. Opravdu pečlivě se snažily podpořit nás na scéně takovým světlem, které nejlépe vystihuje danou situaci. Naslouchali jak situaci cítíme my a zároveň od nás měly prostor a pochopení pro inovativní nápady. Společně jsme hledali cestu k vytvoření ideálního prostředí pro náš záměr.

Meotar

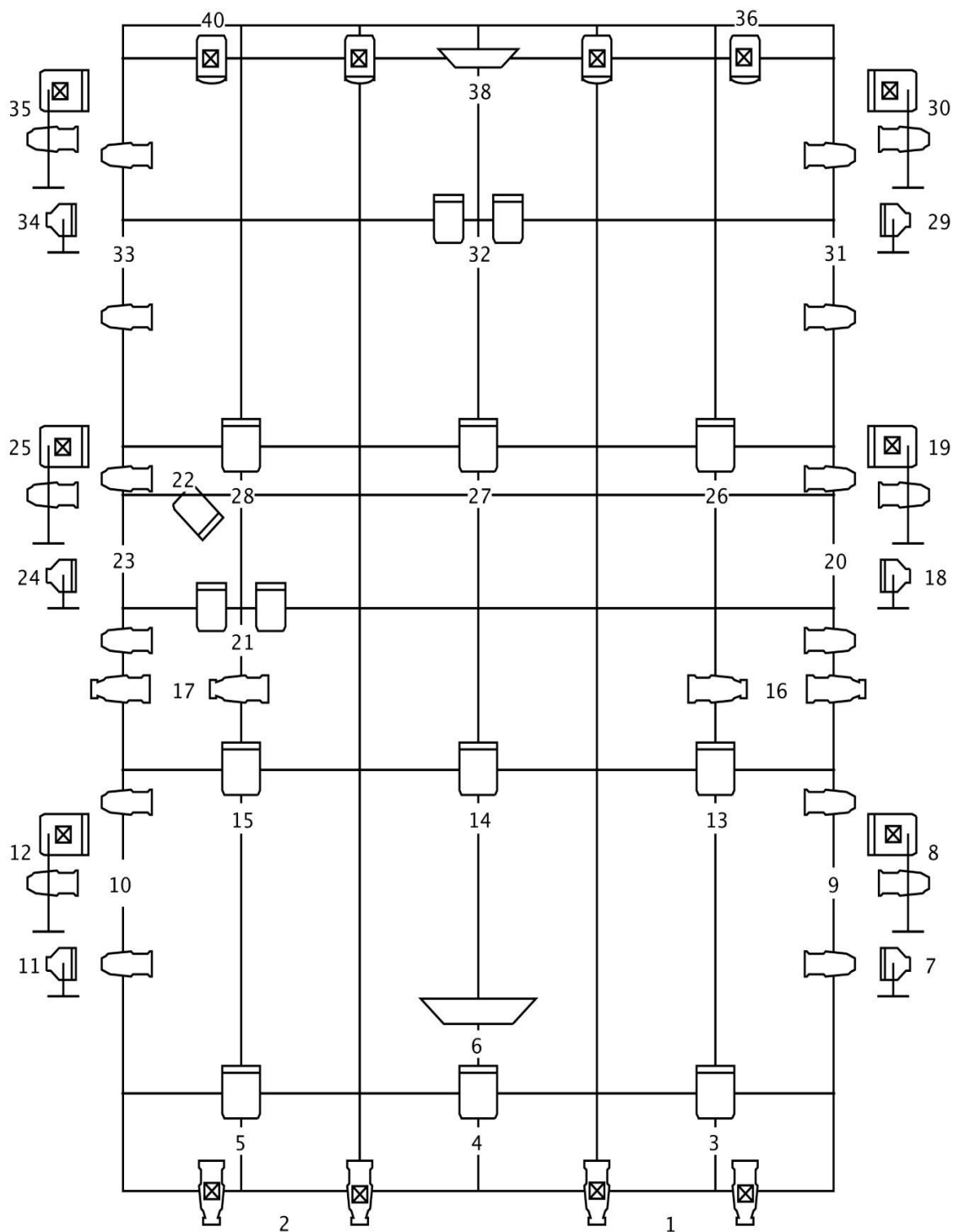
Je zpětný projektor, který si můžeme ještě pamatovat ze školy. Je to přístroj umožňující vytváření živé stínové projekce v reálném čase různorodými materiály. Ve Studech jsme s takovým projektozem



pracovali. Na fotce můžete vidět projekci větvíček rostlin, která dotváří atmosféru, dále dorůstá a proměňuje se. Při práci s takovým projektozem je složitá kooperace s dalšími světly. Tyto dva zdroje se navzájem ruší. Práce s přechody z projekce do osvětlení nebyla jednoduchá. Zároveň i při projekci musí divák vímat výrazy obličeje a detaily, proto je Karolína na šále velmi jemně, ale funkčně přisvícena reflektorem zaměřeným jenom na šálu.

Pro představu kompletního světelného designu pro celovečerní představení a jeho zjednodušené verze na zájezdy, příkládám Světelné plány našeho bakalářského představení STUDY (Eva Stará, Karolína Křížková, Andrea Vykysalá).

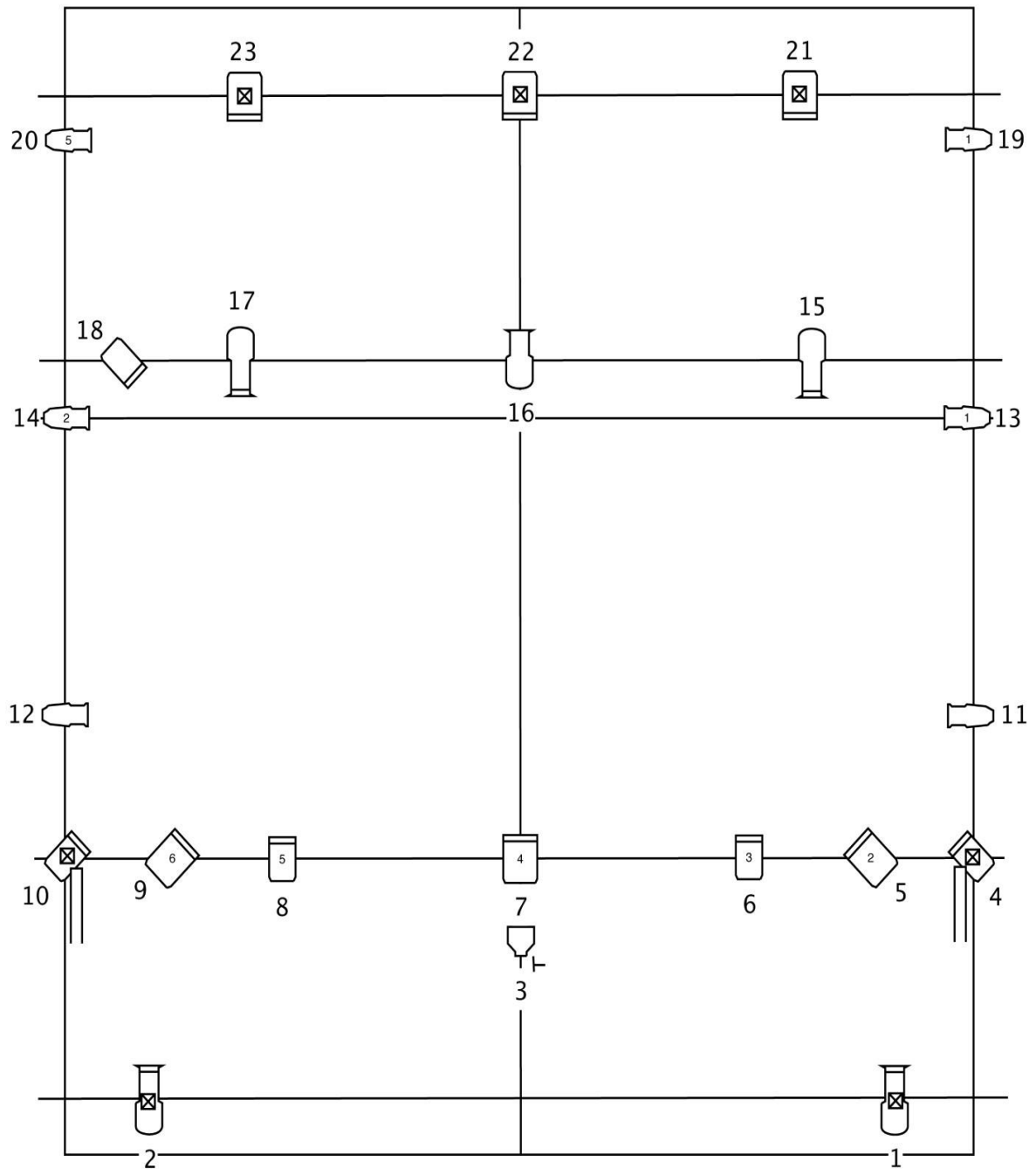
Originální light design



STUDY
Light design: l'non

Key		
	FHR 1000	
	PAR 64	
	FHR 500	
	BABYPROFIL 750	
	GHR 1000	
	SUNSTRIP	
	SLOOD ELLIPTICAL	
	barn door	
	STATIV	
	FLOOR STATIV	

Zájezdová verze light designu



STUDY
Light design: I'non

Key	
	PAR 64
	PROFILE 1000
	STATIV
	channel
	FHR 1000
	BABY PROFILE 750
	FHR 500
	SLOOD ELLIPTICAL
	FLOOR STATIV
	barn door

Závěr

Ve chvíli, kdy se začneme o světlo zajímat a věnovat mu pozornost, můžeme na tuto tolik důležitou součást představení myslet už na počátcích naší tvorby. Když získáme alespoň minimální technické znalosti z tohoto oboru, budeme schopni aktivně představení sledovat s vědomím světla a schopností se k němu vyjádřit. Velice se nám ulehčí a zároveň zkvalitní výběr vhodného light designéra pro svůj kus. Jsem-li schopna s někým diskutovat o všeobecných divadelních názorech a vkusu, mohu pak volně přejít do debaty o inspirativních představeních a typech svícení, a když si naše názory s designérem sednou, je další spolupráce vhodná.

Z toho ale také plyne, že nejdůležitější je lidi potkávat, aby diskuse mohla proběhnout. Myslím, že jde o aktivitu vyhledávat informace, co mě zajímají, ptát se, když chci vysvětlení k určitému představení, tématu. Ještě jsem se nesečkala s nikým, kdo by nebyl alespoň částečně ochotný o své práci mluvit.

Doufám, že se mi alespoň částečně podařilo nastínit principy divadelního svícení. Doplněním variantami využití z vlastní zkušenosti a praxe se, alespoň pro mne, staly srozumitelnějšími, i když nejsem, jako žena, nositelkou přemíry technického ducha či nauk. Alespoň takový byl můj záměr – orientovat se v problematice, abych se ve své příští tvorbě neocitala zbytečně na tenkém ledě.

Použitá literatura:

- KELLER, Max. *Light fantastic: the art and design of stage lighting*. 2nd rev. and updated ed. Munich: Prestel, c2006. ISBN 3-7913-3685-1.
- ČERNÝ, Jiří. *Základy architektonického a scénického svícení*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, 2002-^^^^. ISBN 80-7331-906-3.
- MORAN, Nick. *Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce*. Vyd. 1. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010. ISBN 978-80-7008-246-1.
- PALMER, Richard H. *The lighting art: the aesthetics of stage lighting design*. 2nd ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, c1994. ISBN 0135010810.
- PILBROW, Richard. *Stage lighting design: the art, the craft, the life*. New York: By Design Press, c1997. ISBN 0896761398.
- Crisafulli, Fabrizio. *Active light: Issues of Light in Contemporary Theatre*. Dublin: Artdigiland.com, 2013.
- SHELLEY, Steven. *A practical guide to stage lighting*. Third edition.