

William Shakespeare

Narodil se roku 1564 v anglickém Stratfordu nad Avonou v rodině rukavičkáře. Přesné datum narození nám známo není, ale s určitostí víme že byl 26. dubna ve Stratfordu pokřtěn „Gulielmus filius Johannes Shakespere“.

Od pěti let chodil na katechismus a od sedmi let do školy. Poté vystudoval gymnázium, kde se mu dostalo vzdělání čistě humanistického a naučil se latinsky a řecky. Shakespeare působil jako herec a spisovatel v Londýně, kde se také stal spolunajitelem a dramatikem londýnské divadelní společnosti „Služebníků lorda komořího“. Tato společnost od roku 1599 hrála v nové aréně „The Globe“ (Zeměkoule). V roce 1613 „The Globe“ vyhořela a tím byla Shakespeareova dramatická kariéra prakticky ukončena. Shakespeare zemřel 23. 4. 1616 v rodném Stratfordu nad Avonou. Za svůj život napsal celkem 38 her. Roku 1623 vychází první souborné vydání jeho díla, tzv. F1 — První foliové vydání, ve kterém je možno nalézt však pouze 36 položek, jelikož editoři John Hemmings a Henry Condell nezařadili Perikla, hru sporného autorství a Dva vznešené příbuzné (tato hra byla vydána až v roce 1634). Světovou slávu získala jeho díla až v 18. století zásluhou francouzských a německých překladů. I v dnešní době jsou jeho hry velmi oblíbené a jsou stále hrány po celém světě.

www.divadlovoceletne.cz

Některá naše představení můžete zhlédnout na
www.dramox.cz

KASPAR SHAKE SPEARE LEAR

Projekt je realizován s podporou hl. m. Prahy
a Ministerstva kultury ČR



Nositele autorských práv k dílu zastupuje
DILIA, divadelní, literární, audiovizuální
agentura, občanské sdružení, Krátkého 1,
Praha 9.

Kašpar Divadlo v Celetné
William Shakespeare
Král Lear

Lear — Tomáš Karger
Goneril — Tereza Slámová
Regan — Kateřina Zapletalová
Kordélie — Johana Koubová
Vévoda z Cornwallu — Petr Halíček / Jakub Koudela
Vévoda z Albany, Stráž — Matyáš Greif / Kryštof Kotek
Hrabě z Kentu — František Kreuzmann
Hrabě z Glosteru — Tomáš Stolařík
Edgar — Ondřej Novák
Edmund — Jan Jankovský
Blázen, Oswald, Francouzský král — Marek Pospíchal

Překlad — Milan Lukeš
Úprava a režie — Jakub Špalek
Výprava — Petra Krčmářová
Hudba — Daniel Fikejz
Video — Martin Máj
Úprava a dramaturgie — Lenka Bočková
Choreografie souborů — Petr Nůsek A.R.G.O.

Inspice a zvuk — Kristián Stolařík
Světla — Robert Kühnl
Fotografie — Alžběta Huclová
Design programu a plakátu — Marek Pistora / Studio Najbrt

Premiéra 11. února 2025
145. premiéra spolku Kašpar

Král Lear, jehož vznik se datuje do let 1605/1606, je šestou hrou Williama Shakespeara inscenovanou ve Spolku Kašpar (když nepočítáme pásmo Májový Shakespeare, kde jsme inscenovali jen nejslavnější scény z velkých Shakespearových her). Dvě paralelní, téměř rovnocenné zápletky, jejichž vzájemný vztah je pro význam Shakespearovy tragédie určující. Svět Krále Leara je obrazem převráceného světa, který se otrásá v základech a v němž přestal platit řád přírody, řád člověka i řád všehomíra. Rozpad, chaos, zvrácenost světa. Svět zbavený řádu. Robert Burton ve své knize Anatomie melancholie píše, že největším nepřitelem člověka je člověk, jenž je podněcován ďáblem a je vždy ochoten konat nepravost, je svým vlastním katem, vlkem, ďáblem pro sebe i pro druhé. O tom všem je Král Lear. Ukazuje nám, že nic a nikdo nás nenaučí jak se vyhnout podlosti, šalbě, bezpráví a darebáctví člověka. Ani sebevětší obezřetnost nás neuchrání před zlomyslností lidí a jejich zhoubnými záměry, protože je nelze nijak předvídat.

Zkoušení bylo rozděleno do několika etap, číst jsme začali v prosinci 2023, v lednu 2024 jsme šli do prostoru a od února 2024 jsme divákům dávali možnost nahlédnout do procesu zkoušení v různých fázích rozpracovanosti. V létě pak proběhly premiéry open-air verzí. Režisér Jakub Špalek k netradičnímu procesu dodává: „Cílem takového zkoušení byla samozřejmě kvalitní inscenace. Už dříve jsme občas záměrně pozdrželi výrobu dekorace a kostýmů s tím, že uvidíme, jak se hra při zkoušení bude vyvíjet. Zkoušení Leara na etapy ale sledovalo jiný cíl. Z letité zkušenosti víme, že na Kašperku se blankvers, obsah a smysl textu ‚sám vyloupne‘. Je tam jen kámen ve zdi a před vámi spousta diváků, co si přišli pro zážitek. Musíte hrát nahlas, dopředu, jasně. Nutí vás to rozhodnout se, o čem mluvím, co chci sdělit. Věříme, že jsme i díky tomu lépe porozuměli smyslu situací, postav i celé hry.“