

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Název studijního programu: Dramatická umění

Název studijního oboru: Režie-dramaturgie alternativního a
loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

HRACÍ PLOCHA JAKO ZDROJ DIVADLA

Petr Erbes

Vedoucí práce : MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Oponent práce: prof. MgA. Karel Makonj

Datum obhajoby: červen, 2017

Přidělovaný akademický titul: Bakalář umění (BcA.)

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Programme of Study: Dramatic Art

Field of Study: Directing and Dramaturgy for Alternative and Puppet
Theatre

BACHELOR 'S THESIS

PLAYGROUND AS A SOURCE OF THEATRE

Petr Erbes

Supervisor : MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Opponent: prof. MgA. Karel Makonj

Date of Graduate: June, 2017

Academic Degree: Bachelor of Arts (BcA.)

Prague, 2017

Prohlášení

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

Hrací plocha jako zdroj divadla

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 bakalářské práce

Tato bakalářská práce se zabývá aktivizací diváka. První část zkoumá otázku naladění divákovy vnímání na základě návodů a básní. Druhá část se zabývá participací založenou na rekonstrukci válečných konfliktů. Třetí část se věnuje participaci bez vytváření rolí. Práce vychází z autorových projektů, ke kterým hledá paralely nejen z oblasti divadla, zkoumá různé koncepty zapojení diváka do vzniku díla, rozpouštění hranice mezi autorem a recipientem.

Klíčová slova: divadlo, hra, aktivizace diváka, participace, autorství

B. A. Thesis Abstract

This bachelor thesis deals with the activation of the spectator. The first part examines the question of changing spectator's perception based on instructions and poems. The second part deals with reenactments of conflict-based situations. The third part deals with role-free participation. The work is based on authors' projects and tries to find for parallels not only in the field of theater, it explores different concepts of the spectator's involvement in the creation proces, and also the blurring of the boundary between the author and the recipient.

Keywords: theatre, game, activation of spectator, participation, authorship

Poděkování

Děkuji MgA. Lukáši Jiříčkovi, Ph.D. za cenné připomínky při psaní této práce, dále děkuji rodině za pomoc při studiu.

Obsah

1Úvod.....	1
2Aktivizace jako cesta do mysli.....	2
Zrcadlové neurony: každé divadlo aktivuje diváka fyzicky.....	2
Ignác z Loyoly – excercicie.....	4
Akční poezie.....	6
Ladislav Novák - Receptář.....	6
Milan Knížák - hry.....	8
Yoko Ono - Grapefruit.....	10
Wiener Gruppe – poetický akt.....	10
Bohatství poetického aktu a šed' reality (nebo naopak?).....	12
Chápání a zakoušení světa.....	13
Vstup do hry v inscenaci Zítřa si povíme.....	14
3Rekonstrukce.....	17
Dobytí Zimního paláce – skupina a paměť.....	17
Rekonstrukce obléhání Waco.....	21
Bitva o Orgreave.....	23
Rimini Protokoll – Situation Rooms.....	25
Máme pušky a bodáky, zahrajem si na vojáky, hola, hola, hej!.....	28
Fate and Remote Control.....	29
4Zrušení diváka a cesta k autorské participaci.....	32
Rimini Protokoll – Home Visit Europe.....	32
Thomas Hirschhorn: vznik díla jako realizace alternativních scénářů.....	33
Struktura a chaos na večítku a na pouti za východem slunce.....	36
5Závěr.....	39
Divadlo, nebo web 2.0?.....	39
6Seznam vlastních uvedených projektů:.....	43
Zítřa si povíme.....	43
Fate and Remote Control.....	43
Projekce filmu: Večírek (a kol.).....	43
Droby nebeského chleba.....	43
7Zdroje.....	44

1 Úvod

V této práci bych se chtěl zabývat aktivizací diváka, jeho vstupem do hry. Jenže otázka zní, jak tento vstup přesně vymežit. Jedná se čistě o aktivizaci fyzickou, nebo lze za aktivizaci považovat jen podnícení k mentální aktivitě? Do jaké míry je vůbec možné tyto oblasti oddělit? Chtěl bych se věnovat fenoménu hry a hledání struktur, které divákovi vstup do hry umožňují jedním, druhým, nebo oběma způsoby.

Věnuji se reflexi vlastních projektů a snažím se dohledat umělecká díla, která se zabývají podobnou problematikou. Důležitým kritériem výběru pro mě byla svoboda diváka, nízká hranice vynucenosti akce nebo snaha šokovat - snažil jsem se najít takové příklady, které diváka neomezují, ale spíš mu něco nabízejí (byť možná jen zdánlivě, ale o tom víc níže). Dále jsem se snažil hledat díla, která pracují s narušováním hranice mezi tvůrcem a jeho příjemcem, s momentem, kdy se z diváka může stát herec. Hledal jsem projekty, na kterých lze prozkoumat následující tři oblasti aktivizace. V první části se zabývám otázkou naladění divákovy vnímání, možnou proměnou zakoušení světa a vnímáním světa jako divadla. Druhá část je věnována tomu, když divák vytváří hereckou postavu, což se snažím ukázat na rekonstrukcích historických bitev. Třetí část se věnuje participaci bez vytváření rolí.

2 Aktivizace jako cesta do mysli

Zrcadlové neurony: každé divadlo aktivuje diváka fyzicky

Aktivizací diváka se zabývá už Otakara Zicha v Estetice dramatického umění, kde píše, že „vedle zrakové a sluchové složky vystupuje jako podstatná též složka motorická“ - tzv. *vnitřně hmatové vnímání*¹. Divák není jen pozorovatelem, ale je kdesi uvnitř fyzicky aktivizován, vnímá celým tělem, jako by částečně on stál na jevišti. Vnitřně hmatové vnímání dává teatrolog Jaroslav Vostrý do souvislosti s výzkumem vnímání pomocí tzv. zrcadlových neuronů.

Zrcadlové neurony se nacházejí v sensoricko-motorické části mozku a aktivují se při pozorování akce druhého (nejen) člověka, přičemž tato aktivita je zřejmě něčím jako rozehráním viděného na „vnitřním jevišti“ s cílem pochopit pozorovanou akci, porovnat ji s již existujícími modely, nebo se naučit něco nového. Psycholog a teatrolog Jiří Šípek píše: „na neurobiologické úrovni se děje ono tajemné působení vztahu pohybových forem každodennosti a forem uměleckých a můžeme lépe rozumět onomu zvláštnímu prožitku napětí, které z toho povstává.“² Vostrý to dokládá na příkladu přednášky, kterou posluchač chápe nejen díky tomu, že slyší a rozumí jazyku, ale i díky spoluprožití boje s formulací myšleny, který podle něj v širším smyslu souvisí s komunikací pomocí gest a s vývojem řeči.

Jako druhý důležitý projev zrcadlových neuronů je kromě schopnosti učit se a pochopit druhé možnost empatie: „když se váš kolega v práci zamračí znechucením nad zkaženým jídlem, zatváříte se podobně jako on. Když někoho uvidíte usmívat se, vaše zrcadlové neurony ve vás vyvolají pocit, jako byste se usmívali sami“³, uvádí Kristína Medalová. Jenže působení zrcadlových neuronů není ryze lidská záležitost, bylo pozorováno i u primátů nebo u ptáků. Projevuje

1 VOSTRÝ, Jaroslav. Scénické působení a zrcadlové neurony. *Disk*. 2009, roč. 28

2 ŠÍPEK, Jiří. *Psychologické souvislosti scénické tvorby*. Praha, 2010. Diplomová práce na Divadelní fakultě AMU. Vedoucí diplomové práce Jaroslav Vostrý.

3 MEDALOVÁ, Kristína. Zrcadlové neurony – ako sa dokáže mozog vcítiť do druhého človeka? *Mentem* [online]. Dostupné z: <<https://www.mentem.cz/blog/zrcadlove-neurony/>>.

se u pozorování jednání, ale třeba i u poslechu hudby, nebo pozorování pohybu objektů⁴. Není mi jasné, jakým způsobem zrcadlové neurony a podle Vostrého tím pádem i vnitřní hmatový prožitek vymezují divadlo vůči jiným médiím, rozumím jejich působení spíš jako ponoru do uměleckého díla na biologické úrovni. Díky tomu lze říct, že každé divadlo stejně jako četba románu nebo sledování televize diváka fyzicky aktivují. To v kontextu aktivizace diváka – přenosu jím vnímaného těla na „jeviště“ znamená, že se do určité míry stírá hranice mezi fyzickým tělem a virtuálním tělem, protože i jeviště, na které je tělo přenášeno, může být fyzické i virtuální. Hranice mezi fyzickou a mentální aktivizací je velice tenká, protože i způsob jakým mozek vnímá první a druhé, je spleť.

Působení zrcadlových neuronů je proces, který není možné vědomě ovlivnit. Takové vnímání by se dalo nazvat jako vcítění, ztotožnění se nebo spoluprožitek – protiklad k racionálnímu odstupu od díla. Pokud bych se vrátil k Vostrým popisovanému spoluprožití boje s myšlenkou díky zrcadlovým neuronům, znamená to, že v době přednášky se všichni posluchači částečně stávají přednášejícím, což v případě divadla znamená, že se diváci stávají postavou. Manévrovací prostor, kterého se jim dostává je ale minimální – jejich těla se vciťují do herce včetně tělesných gest, grimas, čímž mu jsou de-facto vydáni napospas. Jejich „virtuální těla“, která se ztotožňují s postavou, se stávají hercem animovanými loutkami. Vedle toho **hra, kterou divák sám hraje** a ne pouze sleduje, přináší formální – racionální rámec, kterého si musí být vědom, aby ji vůbec mohl hrát. Tím ho hra nutí k zvědomování své pozice - uvědomování si pravidel, díky kterým může následně svobodně propadnout hře. Takový přístup se zdá být podobný pojetí herectví v biomechanice Vsevolodova Emiljeviče Mejercholda, podle kterého se herecká akce skládá ze tří fází: úmyslu, realizace a reakce.⁵ Úmysl je intelektuální asimilací předepsaného úkonu, realizace je otázkou vůle a reakce je odezvou těla na tento úkon. Na počátku tedy stojí mentální, intelektuální stimul, který se skrze vlastní tělo stává něčím racionálně nekontrolovatelným. Mejerchold vychází z předpokladu, že psychologické projevy

4 Mirror neuron. *Wikipedia* [online]. [citováno 18. 3. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror_neuron>.

5 BRAUN, Edward. *Meyerhold: A Revolution In Theatre*. United Kingdom: Methuen Drama, 1995. ISBN 0-413-72730-0.

jsou důsledkem fyzických aktivit. To v případě aktivizace diváka (pokud slovo divák v takovém případě ještě dává smysl) znamená, že může propadnout emoci díky aktivizaci vlastního těla bez toho, aniž by pozoroval akci herce, jak tomu je v případě zrcadlových neuronů. K ponoru do příběhu mu stačí vlastní mysl a tělo.

Cest k aktivizaci vede více a jak píše Rozzolatti a Sinigaglia: „*strohé oddělování perceptivních, kognitivních a motorických procesů se vždycky nakonec ukáže jako dalekosáhle umělé.*“⁶ V této práci se pokusím hledat příklady, kdy k aktivizaci, ke vstupu do hry, přenosu do světa hry dochází záměrně, a kdy divákově tělo je vědomě reflektovanou součástí díla (ne jako důsledek automatického ztotožnění se s hercem).

Ignác z Loyoly – exercicie

Kořen k aktivizaci diváka bychom mohli zkusit hledat u meditací a modliteb. Můžeme ale náboženský obřad považovat za herní platformu? Kulturní historik Johan Huizinga (1872 – 1945) v knize *Homo ludens* říká, že náboženský obřad je víc než realizací fiktivní a sice realizací mystickou, ale přitom že pořád nese formální znaky hry. Dále odmítá vážnost jako protiklad hry s tím, že hra je pro hráče nanejvýš vážná. „*Dítě si hraje s dokonalou – možno říci se svatou – vážností. (...) I nejvznešenější jednání si může pozdržet charakter hry. Můžeme však i v této linii pokračovat ke kultovním obřadům a tvrdit, že i kněz vykonávající tento rituál si pouze hraje? (...) Svou formou jí je (náboženský obřad hrou) v každém směru a svou podstatou potud, pokud přenáší účastníky do jiného světa.*“⁷ Pro Huizingu je hra kategorií, která stojí před formováním toho, co je rituál. Nad rituálem. V jeho základu. Svět božský je jen jedním z možných světů, kam nás hra může přenést. Náboženský obřad přichází s jasně danou strukturou, do které člověk vstupuje mimo každodennost a vykonáváním určité akce se dostává, právě do toho „jiného světa“.

O meditaci jako způsobu přenosu těla do jiného světa píše cestovatel Christopher Kilham v knize *Pět Tibeťanů*, kde na počátku cesty do jiného světa stojí série

6 VOSTRÝ, Jaroslav. Scénické působení a zrcadlové neurony. *Disk*. 2009, roč. 28. str. 20.

7 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta), sv. 13., s. 25.

cviků. Podle něj je člověk díky schopnosti uvolnit se, „vzdát se“ se, propadnout meditaci připravený na „zážitky, které já nejsem v žádném případě schopný popsat, protože tam půjdete jen vy, zážitky budou jen vaše. Můžu říct, že jsem se dostal na opravdu podivná místa, pokud je vůbec můžeme nazvat 'místy'. Byl jsem obklopen sálajícími modrými a oranžovými plameny, setkal jsem se s nejrůznějšími bohy a bytostmi, spatřil jsem útvary, které připomínaly galaxie (...) ale vyprávění není to samé jako zážitek na vlastní kůži. Mapa není krajina. Co se stane vám a kam se vydáte vy, když si takový výlet dopřejete, je něco, co můžete zjistit jen vy sami.⁸“

Sv. Ignác z Loyoly, zakladatel jezuitského řádu, přišel se sérií přesně daných cvičení - *exercicií*, která mají sloužit k přiblížení se Bohu, posílení víry a očištění se od hříchů. V této metodě se k aktivaci vůle a rozumu dochází postupnou aktivizací tělesných smyslů. Jako to v knize Imerze jako virtuální realita popisuje Marie-Laure Ryanová⁹, excercicant má nejdříve *vidět pohledem obrazivosti velké plameny a duše jako v hořících tělech*, potom má *slyšet ušima pláč, nářek, řev, křik, rouhání Kristu, našemu Pánu*, potom má *čichat čichem kouř, síru, výkaly a hnijící věci*, potom má *chutnat chutí hořké věci jako slzy, žal a špatné svědomí* a nakonec *hmatat dotekem, jak plameny zachvacují a stravují duše*. Tímto způsobem je excercicant přenesen do pekla, aby si na základě tělesné zkušenosti uvědomil své hříchy a vyvarovat se dalšího hřešení. Podobným způsobem se účastní narození Krista, kdy ze sebe má *udělat malého, nehodného služebníka, který se na svatou rodinu bude dívat, nazírat a sloužit jí v jejích potřebách*. Má tedy nejen přenést své tělo do pomyslného světa boží hry jako pozorovatel, ale stát se aktivně jednajícím postavou (byť ve vedlejší roli). Má se *„dívat, poslouchat, účastnit se děje.“*¹⁰

8 KILHAM, Christopher. Pět Tibeťanů: rozšířený rituál tajných cvičení pro zdraví, energii a osobní sílu. V Praze: Levné knihy KMa, 2005. ISBN 80-7309-256-5.

9 RYANOVÁ, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložila Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4. str. 145.

10 MACHÁČKOVÁ, Ivana. *Základy křesťanské meditace v duchovních cvičeních sv. Ignáce z Loyoly. Getsemany*. [online]. [cit. 18. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.getsemany.cz/node/2807>>.

Ryanová píše: „když je svět stvořen jako tělesný, stane se fyzicky přítomným a jediné překročení textu, které je potřeba k tomu, abychom prožili tuto přítomnost vede od psaných textů k originální, jedinečné a přitom nekonečně opakovatelné výpovědi těch samých slov.¹¹“ Jako by text byl scénářem, zárodkem světa, který se s každým jeho čtením/excercicí stává fyzicky přítomným, stává divadelním představením pro jednoho člověka. Bere na sebe excercitátor roli herce, nebo roli diváka? Ryanová zmiňuje způsob, jakým o problematice uvažuje Roland Barthes: „Ignácův projekt popisuje jako divadlo, kde je vše připraveno tak, aby si excercitátor v tomto divadle sám zahrál: bude v něm vystupovat právě jeho tělo¹²“. Postupný **smyslový** přenos do světa hry z něj dělá postavu ve hře, jeho tělo v ní vystupuje, jeho tělo ji má prožít, jenže na druhé straně si má **rozumem** uvědomit, co je to hřích. Tato distance od sebou vytvářené postavy, možnost vzdálit se od herního světa a kriticky ho nahlédnout má, myslím, blíž k roli diváka. Jenom tehdy, když excercitátor zcela propadne hře, může na jejím konci získat odstup od ní. Role herce jakoby zde přecházela roli diváka. Nejdříve „zrcadlení“ se do světa, potom hodnocení svého odrazu. Důležité je, že je to vždy konkrétní tělo člověka, který akci vykonává – pouze jednající tělo může být plnohodnotným účastníkem hry, být se ve hře vyskytuje pouze jako tělo virtuální.

Akční poezie

V textech sv. Ignáce, v jejich důsledném zaměření na tělo a aktivizaci tohoto těla vidím podobnost s experimentální poezií 60. let a 70. let – konkrétně se zaměřím na tvorbu Ladislava Nováka, Milana Knížáka, Yoko Ono a skupinu Wiener Gruppe.

Ladislav Novák - Receptář

Výtvarník, učitel a básník Ladislav Novák rozpracovává metodu básně jako scénáře nebo návodu ke hře ve sbírce Receptář¹³ (obsahující texty z let 1964 - 1973). Stejně jako u excercicí, je i v těchto textech podstatné čtenářovo tělo a

11 RYANOVÁ, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. cit. 7 / op. cit. Str. 148.

12 *Tamtéž*, str. 144.

13 NOVÁK, Ladislav. *Receptář*. Praha: Concordia, 1992. ISBN: 80-900124-9-3.

možnost zapojení tohoto těla. Vypovídající jsou už názvy některých kapitol: 9 básní pro pohybovou recitaci, 9 erotomagických poloh, 9 receptů, 9 návodů, jak se chovat před obrazy, 9 imperativů, iniciace, Hmatové básně. Básně oslovují tělo; berou ho na procházku, tvarují ho, nechávají ho vařit, zavírají ho do hotelu, pokládají v brnění do betonu nebo přivádějí do galerie ve skafandru. Jsou vždy konkrétní v tom, na jakou část těla, nebo na jaký smysl se má vykonavatel básně (Novák ho nazývá *recitátorem*) soustředit. Často se skládají jen z imperativů, z formálního popisu hry. Co se prostředí týče, zůstávají básně obecné, dovídáme se jen „město“, „pole za městem“ nebo „chata“.

První z oblastí Receptáře jsou básně vybízející k samotě a ztišení. Novák navrhuje například procházku za město, 24 hodin v hotelovém pokoji nebo čajový obřad. Pokud by se je čtenář rozhodl *recitovat*, zůstává ve své roli pro většinu přihlížejících neviditelným. Dál zde najdeme básně recitovatelné jen obtížně: „*po celém povrchu svého těla dej vyrašit zvířecí srsti, pak zase naprosto olysej. Bubři do obludné obezity a zase vyhubni na kost (snadno proveditelné!)*“¹⁴. Mezi oblastí „všednosti“ a oblastí „nemožnosti“ leží texty, které obsahují zárodek divadelních situací, zárodek performance ve veřejném prostoru. Takové texty vybízejí *recitátora* k něčemu, co by se kolemjdoucím mohlo zdát nezvyklé, bláznivé, cizí, možná by mohlo někoho vylekat, což Novák několikrát ošetřuje posledním bodem básně: „*4. Když přijdeš konečně k číslu 99, napřim se, otevři oči, vytáhni ruce z rukávu a vykřikni ze všech sil "Sto!". Několik okamžiků pozoruj reakce svého okolí, potom zvolna a důstojně odejdi. Kdyby se tě někdo ptal, nepotřebuješ-li pomoci, není-li ti špatně, hrdě odpověz, že jsi pohybově recitoval báseň "Sto" od Ladislava Nováka z Třebíče.*“¹⁵

V Receptáři je pro mě důležitý nejen humor pramenící často z nemožnosti provedení básně a vůbec hravost, s jakou je napsaný, ale díky důrazu na rozžití každodennosti pro mě nese i výraznou otázku svobody. Pokud mi Receptář připadá tak zábavný, proč ho nejdu *recitovat* do ulic? Co omezuje mou hravost? Na jaké hranice to naráží? Je to strach z toho, co si o mě myslí okolí? Huizinga¹⁶ popisuje případ muže, který měl problém s vyjadřováním se na veřejnosti, tak

14 *Op. cit. Receptář.*

15 *Op. cit. Receptář.*

16 HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře.* cit. 5 / op. cit.

mu jeho terapeut poradil, ať k němu příští den přijede metrem a na každé stanici hlásí spolucestujícím, kde právě jsou. Zpočátku mu to bylo nepříjemné, na třetí stanici už vystrkoval hlavu z vagónu a volal přes celé nástupiště - díky cvičení se dokázal zbavit strachu. Díky hře se stal svobodnějším ve světě mimo hru, přičemž jediné, co musel přijmout, bylo, že jen on zná kontext toho, co dělá - že není blázen, ale nařídil mu to doktor. Stejně tak *recitátor* Novákových básní musí přistoupit na to, že jen on ví, že zažívá umělecký okamžik, zatímco zbytek ulice ho může považovat za blázna. Pokud odmítneme básně chápat jako scénáře k provedení v ulicích, můžeme je číst stejně jako excercicie - jako myšlenkový stimul (*hru na jako kdyby*), který utváří fyzický svět pouze v mysli. Člověk je postupně přenášen například do takového světa, kde si zítra vezme dovolenou, druhý den vstane pozdě, jede na konečnou, vyrazí do polí, leží dvacet minut v trávě se zavřenými očima, vyžebra si kus chleba, pozoruje sluneční kotouč dotýkat se obzoru, všimne si aureoly nad městem a vrátí se až za tmy. Na rozdíl od postupného přenesení, které navrhuje Ignác, na konci cesty nestojí poznání, toho co je hřích, ale možná poznání drobné každodenní nesvobody.

Milan Knížák - hry

Jako předstupeň k akcím ve veřejném prostoru Milana Knížáka chápu jeho básně, návody na hry a dopisy neznámým lidem¹⁷. V jednom takovém dopise vyzývá například k psaní obscénních nápisů na rohy ulic v blízkosti svého bydliště, k odevzdání výplaty první milé osobě, kterou člověk potká, ke spálení všech knih v knihovně, k spáchání sebevraždy, k žití. Jako excercicie a Novákovy básně, má i tento text formu scénáře - imperativu. V roce 1965 „infiltroval“ Knížák do veřejného prostoru návody na hry napsané křídou na zdech, na křídlech vlaštovek, natisknuté na oblečení nebo v už zmíněných dopisech. Jednalo se například o hru, kdy „*se volá 10 vymyšlených telefonních čísel a vyhrává ten, komu se ozve nejvíc volaných*“. Jiná hra spočívala v tom, že hráč „*zdraví všechny dívky, které potká. Odpoví-li dívka s úsměvem, získává hráč bod. Kdo má nejvíc vyhrává.*“ Do třetice šlo například o tuto hru: „*na rušné*

17 KNÍŽÁK, Milan. Akce. *Milanknizak.cz* [online]. [cit. 20. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.milanknizak.com/192-akce/>>.

*městské třídě se křídou nakreslí na chodníku kruh (asi 3 metry v průměru) a chodí se bez přestání, pokud možno nejdéle, po jeho obvodu.*¹⁸

Podle Knížáka existují dva způsoby participace - „méně kvalitnější - vynucená reakce“ a „kvalitnější - spontánní reakce“, přičemž umělec by podle něj měl pracovat s kombinací obojího, kde první zmíněné způsobuje zmatek a je méně produktivní, než následná reakce, která je „plným spácháním participace“, jak to nazývá Bishop¹⁹.

Míra „vynucení akce“ je podle mě u her šířených do veřejného prostoru umenšená tím, že člověk, který se s takovou hrou setkává, není do situace násilně vsazen, ale je mu situace (podobně jako v Novákových textech) nabídnuta jen jako možnost. Rozdíl oproti Receptáři vidím v tom, že hra napsaná na zdi je dílem neznámého tvůrce. A tak zatímco básně v Receptáři mívají záchranný bod, kterým má recitátor kolemjdoucím vysvětlit, že nezešlel, ale jen pohybově recituje báseň Ladislava Nováka z Třebíče, Knížákův člověk se musí sám rozhodnout, proč hru hraje a zda neznalostí kontextu není vmanipulován do něčí hry, zda se nestává něčí loutkou, což se na pozadí autokratického systému, který usiluje o vytvoření loutkovité masy, může zdát jako politické gesto.

„Čím intenzivnější reakce účastníků, tím větší pravděpodobnost, že nezůstane jen při lokálních reakcích přímo v momentě akce, ale že se alespoň část (částička) tohoto způsobu reagování přenesou do osobního života účastníka. (...) Je nutné použít prostředky s co nejpřímější intenzitou působení. Využívat každé životní situace k demonstraci, k útoku na své okolí i na sebe samého. Anonymní činnost. Učnit z mnoha všedních životních situací hru, a tím je zbavovat křečovitosti a obludnosti a navracet jim normálnost a přirozenost²⁰.“

18 KNÍŽÁK, Milan. Hry. *Milanknizak.cz* [online]. [cit. 20. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.milanknizak.com/192-akce/224-hry-1965/>>.

19 BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. New York: Verso Books, 2012. Str. 135.

20 KNÍŽÁK, Milan. Akce. *Milanknizak.cz* [online]. [cit. 20. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.milanknizak.com/192-akce/>>.

Yoko Ono - Grapefruit

V roce 1964, tj. ve stejné době jako Novák a Knížák, vydává Yoko Ono sbírku poezie Grapefruit, ve které spíše než probouzení aktivity ve veřejném prostoru zdůrazňuje probuzení nitra a spojení člověka s prostředím, ve kterém žije (ať je to město, příroda nebo vesmír). Její texty vybízejí k zintenzivnění smyslů, k vnímání opomíjeného, k obrácení těla mimo sebe. Čtenář si má představit, že je voda, poslouchat otáčení země, nahrát za rána zvuk padajícího sněhu, poslouchat stoletý strom dýchat, poslouchat žár v nitru země, stoupnout do všech louží ve městě, představit si tisíc sluncí na obloze, představit si kapající mraky, vykopat na zahradě díru a vložit je do ní, nakreslit mapu a ztratit se ve městě²¹.

Wiener Gruppe – poetický akt

Pro aktivitu, ke které vybízejí básně Nováka, Yoko Ono nebo Knížákovy hry, mi připadá výstižná *proklamace poetického aktu v osmi bodech*, jak ji v dubnu 1953 vyhlásil Hans Carl Artmann, člen Wiener Gruppe, skupiny navazující na tradici předválečného surrealismu a dadaismu. „*Existuje věta, již nelze napadnout, totiž že můžete být básníkem, aniž byste kdy napsal či vyslovil jediné slovo. Předpokladem je však více či méně silné přání jednat poeticky. I alogické gesto může být, v odpovídajícím provedení, povýšeno na výjimečně krásný akt, či dokonce báseň.*”²² Pokusím se vedle sebe postavit osm bodů, kterými Hans Carl Artmann definuje *poetický akt*²³ a šest bodů, kterými hru definuje francouzský filozof a sociolog Roger Caillois.²⁴

21 POPOVA, Maria. Yoko Ono's Playful and Philosophical Action-Poems About How to Live with Greater Attentiveness to the World. *Brain Pickings* [online]. [cit 25. 3. 2017]. Dostupné z: <<https://www.brainpickings.org/2016/01/20/yoko-ono-acorn/>>.

22 NOVOTNÝ, Pavel a Nikola MIZEROVÁ. *Wiener Gruppe*. V Praze: Rubato, 2015. ISBN 978-80-87705-37-7. Str. 13.

23 *Tamtéž*. str. 13 – str. 14.

24 CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5. Str. 63.

Artmann	Caillois
Poetický akt je tvorba, odmítající veškerou reprodukci z druhé ruky, tedy jakékoli zprostředkování prostřednictvím jazyka, hudby, či písma.	Hra je aktivita.
Poetický akt je tvorba čistě pro tvorbu samou. Je ryzí poezie, oproštěná od nároku na uznání, chválu či kritiku.	Hra je neproduktivní.
Poetický akt se dostane na veřejnost snad jen díky náhodě. (...)	Hra je vydělená.
Poetický akt je vědomě prováděn bez přípravy.	Hra má nejistý výsledek.
Poetický akt je póza v té nejušlechtilejší podobě očištěná od ješitnosti prodchnutá radostnou pokorou.	Hra je neproduktivní.
K mistrům poetického aktu čítáme (...) především našeho pána, filozoficky – lidského Dona Quijota.	Hra je fiktivní.
Poetický akt je z materiálního hlediska zcela bezcenný. (...)	Hra je neproduktivní.
Uskutečněný poetický akt, vrytý do vzpomínek, je jedním z mála bohatství, které nám opravdu nikdo nemůže vzít.	

Jediný bod, který jsem k Artmannovu seznamu nedokázal přiřadit je, že hra se řídí určitými pravidly, což může souviset s linií vedoucí k surrealismu a dadaismu. André Breton v Manifestu surrealismu z roku 1924 píše: „*drahá imaginace, to, co v tobě miluji především, je to, že nepromíjíš. Jediné slovo svoboda je vším, co mé ještě naplní nadšením. (...) A halucinace, iluze atd. skutečně také nejsou zanedbatelným zdrojem slasti. (...) Strach ze šílenství není něčím, co nás donutí nechat prapor imaginace spuštěný na půl žerdi.*²⁵“ V dadaistickém manifestu ze stejného roku píše opět Breton: „*DADA uznává pouze instinkty, zásadně zavrhuje vysvětlování. Podle Dada bychom se neměli nijak omezovat. Pryč se všemi předsudky, morálkou a vkusem: zbavme se jich jednou provždy.*²⁶“ I pro

25 Dvacet tři manifestů hnutí DADA. *Festival spisovatelů Praha* [online]. [cit 28. 3. 2017]. Dostupné z: <http://www.pwf.cz/rubriky/dalsi-projekty/dada-east/pariz/dvacet-tri-manifestu-hnuti-dada_8087.html>.

26 BRETON, André. Manifest surrealismu. *Česká literatura (převzato z časopisu Analogon, 16/1996, Sen, vize s skutečnost, str. I – X.)* [online]. [cit 28. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.ceskaliteratura.cz/dok/msur.htm>>.

Wiener Gruppe bylo zásadní nabourávání poválečného rakouského racionalismu. Gerhard Rühm to při hodnocení jedné z poetických manifestací pojmenovává jako „*protest proti všemu konvenčnímu, anonymnímu a normativnímu. Ten se navenek spíše než agresí projevoval vědomou, subjektivně podmíněnou odlišností a osobitostí vyprovokovanou tíživým pohoršením, jež každý sklídl za sebemenší vybočení z řady.*”²⁷ Nejde tedy říct, že by manifestace byly projevem šílenství nebo náhody. Lidé v ulicích a policie možná šleli, ale tato aktivita vznikala až jako reakce na skupinou vynucenou akci. Manifestace, které pořádali, měly vždy určitá pravidla – např. jak mají být účastníci oblečení, co mají přinést s sebou, kdy a kde se začne, kam se půjde, kde se bude co dít.

Je poetický akt hra? Je hra básní? A je hra krásná? Podle Huizingy „*hra sama o sobě není krásná, má však sklon přebírat nejrůznější prvky krásy. Na primitivnější formy hry se od počátku připíná radost a půvab. Krása lidského těla v pohybu dosahuje ve hře nejvyššího výrazu. Ve svých vyvinutějších formách je hra protkána rytmem, harmonií, těmito nejušlechtilejšími dary estetického vnímání, které jsou dány člověku*”²⁸.“ Ve vztahu poetického aktu a hry je zajímavý ještě osmý bod: uskutečněný poetický akt je bohatství, které nám nikdo nemůže vzít. Hra má být neproduktivní. V materiálním slova smyslu ano, což je zřejmě jedním z důvodů, proč se výtvarné umění obracelo k performativitě jako k něčemu, co jde udělat levně a s čím není možné obchodovat. Huizinga píše: „*je pro ni (pro hru) ohraničen zvláštní, dočasně platný svět. Když hra skončí, její účinek nezmizí; svým leskem ozařuje obyčejný svět tam venku.*”²⁹ Hra je bohatství.

Bohatství poetického aktu a šed' reality (nebo naopak?)

Z proklamace poetického aktu vyplývá, že každý může být básníkem, že každé gesto může být povýšeno na úroveň básně, což z obráceného pohledu znamená, že člověk s pohledem básníka může vnímat svět kolem sebe jako poetický akt – a pokud mluvíme o živých lidech – může ho vnímat jako divadlo. V roce 1965 pozvala trojice Stano Filko, Zita Kostrová a Alexa Mlynářčík 400 lidí na happening Happsoc I., který probíhal v celé Bratislavě v době ohraničené Dnem práce a

27 NOVOTNÝ, P. *Wiener Gruppe*. cit. 20 / op. cit. Str. 14 – str. 15.

28 HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. cit. 5 / op. cit. str. 17.

29 *Tamtéž str. 20.*

Dnem osvobození. Státem vytvořené průvody a oslavy, se staly součástí uměleckého rámce, čímž byli obyvatelé města vtaženi do jakési dvojité participace. Tvůrci v manifestu k Happsoc I. proklamují, že je to akce nabádající k vnímání a ke komplexnímu zažití skutečnosti vyňaté z proudu své každodenní existence, že je to aktivita k uvědomění si šířky existujících souvislostí³⁰. Zdá se mi, že umělecký rámec zdůrazňuje teatralitu režimu, ironizuje ho, zevnitř ho podrývá, staví totalitu do pozice karnevalu. Bishop³¹ zdůrazňuje možnost interpretace akce jako oslavy života a ne jako primárně politické gesto (protože podle ní měl socialismus na Slovensko pozitivnější dopad než na Česko a proto v Mlynárčikových akcích vidí i afirmativní gesto, což nabízí podobnost například se subverzí ve tvorbě slovinské skupiny Laibach). V roce 1972 Mlynárčik uspořádal happening Evina svatba, kdy do uměleckého rámce vsadil skutečnou svatbu. „Oslava života, radosti, naděje a lásky“ byla označena za urážku slovenského umění a vedla k vyloučení Mlynárčika ze Svazu sovětských umělců. Výstižný je komentář autora, který zmiňuje Claire Bishop v *Artificial Hells*: „od roku 1970 je svět tak prostoupený ideologií, že když se někde rozhodnete zasadit květinu, je to vnímáno jako politické gesto. Obzvláště, když je vaše jméno Mlynárčik... Měla by ideologie být problémem mého života, nějaký člověk u moci, nebo nějaký režim? Raději bych žil neviditelně, někde jinde a oddával se jiným hodnotám³².“

Chápání a zakoušení světa

Výše uvedené příklady spojuje způsob aktivizace, na jehož počátku stojí intelektuální zadání. To ale neznamená, že by i způsob, jakým má svět být vnímán, měl být intelektuální - naopak. Díky vědomému zaměření se například na určitý smysl, na detail, na získání neběžné perspektivy, může účastník **vědomě změnit způsob zakoušení světa**. Díky změně perspektivy je možné vnímat svět jako strukturovanější, barevnější, hlubší, krásnější nebo ohavnější. Myslím, že zde vzniká důležitý cyklus, protože člověk tuto nově nabytou zkušenost se světem musí (pokud nechce zůstat v rovině snu) zpětně racionálně

30 Alex Mlynárčik. *Monoskop* [online]. [cit 30. 3. 2017]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Alex_Mlyn%C3%A1r%C4%8Dik#Happsoc_I_.281965.29>.

31 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 146.

32 *Tamtéž*, str. 147.

vyhodnotit. Ptát se, kde vznikla ruptura mezi světem, který vnímal před akcí a světem po ní – snažit se svět pochopit. To znamená, že vnímání světa jako básně otvírá svět jeho interpretaci.

Vstup do hry v inscenaci Zítřka si povíme

Výše popsané projekty dále spojuje hra s tím, jestli zůstane jen u konceptu, nebo zda dojde i k jeho realizaci; pohybují se na hranici mezi intelektuálním a fyzickým. Mezi vstupem do obrazu a jeho pozorováním. Mezi participací a distancí. Pokusím se popsat, jak jsme se tímto principem snažili pracovali v inscenaci Zítřka si povíme (divadlo DISK, premiéra 24. 2. 2017).

Od začátku jsme se chtěli zabývat politikou, ale v žádném případě jsme se nechtěli vydat cestou přejímání skutečných kauz. Chtěli jsme se vyjádřit k současným problémům, ale zároveň zůstat do určité míry nekonkrétní. Uvědomili jsme si, že pocit, který z politiky máme je zhruba následující: je to prostor, za který cítíme zodpovědnost, víme, že bychom do něj měli vstupovat, cítíme se být jeho součástí, ale protože je to těžké, nepříjemné, nebo protože se tomto prostoru nedokážeme vyznat, zůstáváme víceméně pasivní. Jakým způsobem tento pocit přenést do divadla?

Na začátku představení mají všichni diváci pod sedadly obálky s lístkem, na kterém je napsáno „hlas“. Na scéně ubíhá odpočet, kolik času zbývá do voleb. Obrazy z kanceláře politické strany jsou strukturované třemi monology. První z nich nastiňuje, že se blíží volby a nejasně říká, že diváci během představení budou muset vhodit do hlasovací urny lístek buď pro „hodné“, nebo pro „zlé“. Druhý monolog mluví o tom, proč bude pro diváky nepříjemné vstoupit na jeviště, proč se budou mlčet a jaký to bude mít dopad na výsledky „voleb“. Monolog končí takto: *„víme, že účastnit se je nepříjemné, proto jsme ve spolupráci se zahraničními vědci vyvinuli analytický aparát, kterému k nalezení přesných výsledků stačí, aby byla zaměřena mysl jediného člověka v místnosti – toho nejreprezentativnějšího z vás. Ne toho nejkrásnějšího, nejšťastnějšího, nebo nejsilnějšího – prostě toho nejreprezentativnějšího z vás.“* V tu chvíli se rozsvěcí světlo, které svítí do lidí a společně s pohledem herců pomalu ulpívá na každém divákovi. Možnost, že budou všichni donuceni k aktivitě je zahrnuta, o to víc teď hrozí, že vybereme jednoho diváka, kterého před zraky ostatních

podrobíme nejasné volbě mezi „hodnými“ a „zlými“. Zhruba po půl minutě, kdy světlo šacuje hlediště, zamíří světelný kužel na herce na jevišti, kteří před ním začnou utíkat. Scéna končí black-outem. Třetí monolog přichází „po volbách“ (není jasné, zda vyhráli „hodní, nebo „zlí“ a není ani jasné, kdo vlastně jsou „hodní“ a kdo „zlí“, koho celou dobu sledujeme) a je zde proto, abychom mohli „diskutovat“. Tentokrát jsou diváci skutečně vybídnuti k aktivitě. Jsou vybídnuti k tomu, aby mezi sebou diskutovali na základě generátoru diskuze dostupného online na www.kyblsoft.cz/zitrasipovime. Vygenerovaná diskuze může vypadat například takhle:

Divák A: *Vážený kolego, rámec stavu a vývoje postavení od nás vyžaduje analýzy systému výchovy pracovníků odpovídajících aktuálním potřebám.*

Divák B: *Rád bych doplnil, že navržená struktura organizace umožňuje zhodnotit význam systému masové účasti.*

Divák A: *Dobře, pane kolego, ale rámec stavu a vývoje postavení od nás vyžaduje analýzy možnosti nasazení veškerých dostupných prostředků.*

Divák B: *Zde bych vás rád přerušil. Nesmíte zapomínat, že nový model organizační činnosti vyžaduje návrh a realizaci tvorby nových zdrojů.*

Po chvíli, kdy jsou diváci ponecháni diskuzi, vrací se herci na scénu, rozdělávají v kopírce oheň a zpívají závěrečné číslo – Heal The World od Michaela Jacksona.

Rozdělení divadla na jeviště a hlediště se pro nás stalo základní metaforou zastupitelské demokracie, kde na jedné straně stojí politická reprezentace a na druhé voliči, což v divadle znamená, že na jedné straně stojí herci a na druhé diváci. V obou případech je možné mluvit o systému, který pro svoji existenci potřebuje aktivní spoluúčast druhé strany: divák musí přijít do divadla, volič musí přijít k volbám, jenže jakmile dojde k naplnění této minimální úrovně aktivity, volič i divák zůstávají pasivním pozorovatelem. Analogii k tomu, jaký je to pocit, být aktivní ve veřejném prostoru, jsme hledali v možnosti narušení hranice mezi hledištěm a jevištěm.

Divákům je během představení několikrát v řečeno, že budou muset vstoupit na jeviště, k čemuž ale nedojde, protože inscenace to neumožňuje (nebo alespoň velice znesnadňuje), jeviště se na diváka tváří, že mu nabízí podanou ruku, ale ve skutečnosti to nedělá. **Od možného zapojení všech diváků, ke kterému**

nedojde, přes možné zapojení jednoho diváka, ke kterému nedojde, přes diskuzi zbavenou smyslu se dochází ke stavbě pomyslené čtvrté zdi a k ustálení kukátkové formy. Je pohodlnější zůstat v pasivní pozici konzumenta.

Šlo nám o to, aby divák měl pocit, že může být do představení kdykoli vtažen, že bude mít možnost do obrazu zasáhnout a ovlivnit jeho průběh. Zároveň jsme chtěli vyvolat pocit, aby mu nebylo jasné, co se po něm vlastně chce, o co vlastně jde, aby do hry nechtěl vstoupit, aby radši zůstával v pasivní pozici recipienta, pro kterého je jeviště a hlediště oddělené. Že diváci zakoušeli strach z možné participace bylo nejlépe vidět na scéně, kdy reflektor vybírá jednoho z nich. Ve chvíli, kdy se světlo přesune na jeviště, kdy je jasné, že to celé byla jen hra, je pokaždé vidět povolení svalů lidí v hledišti a slyšet jejich úlevný smích.

„Uvědomila jsem si, že mám boty na podpatku a bylo mi strašně trapný, že budou hrozně klapat a všichni se na mě budou dívat, až budu muset jít z poslední řady na pódium. A celou dobu jsem přemýšlela, co tam řeknu,“ řekla po představení jedna z divaček.

Zpětně je pro mě otázka, jestli si tenhle nepříjemný pocit z možného zapojení většina diváků spojila s osobní angažovaností ve veřejném prostoru, nebo ho chápala jen jako samoúčelné strašení (protože v průběhu představení k žádným volbám nedojde). Fragmentární struktura a neustálé natáčení toho, co se na jevišti zobrazuje, včetně proměny divadelního jazyka v sobě totiž určitou aktivizaci diváka obsahuje: divák si musí doplňovat prázdná místa a vyplňovat mezery. Otázkou pro mě je, jestli ve chvíli, kdy tématem je rozdíl mezi aktivitou ve světě a konzumací obrazů světa, neměli být obrazy, které diváci „konzumují“ o něco konkrétnější.

3 Rekonstrukce

„*Historie je věda o něčem, co se nikdy nestane dvakrát,*“ napsal Paul Valéry, já bych se v této kapitole přesto chtěl podívat na rekonstrukce historických událostí jako na možný podklad pro hru, do které mohou její účastníci opakovaně vstoupit v rolích původních aktérů.

Dobytí Zimního paláce – skupina a paměť

Zásadním bodem pro participaci v umění je rok 1917 a Říjnová revoluce, se kterou mimo všechno jiné přišlo posílení snah o skupinovou tvorbu zbavenou hierarchie. V roce 1917 vznikla organizace Proletkult³³ (od roku 1918 státní orgán), která měla za úkol organizaci umění a jeho redefinici v porevolučním světě. Mělo vzniknout nové umění, které má kořeny v lidu a je oproštěné od předchozí buržoazní tradice jako individuálního, múzami políbeného tvůrce pro individuálního recipienta. Umění se mělo prolnout se životem. Podle hlavního ideologa Proletkultu, fyzika a spisovatele sci-fi Alexandra Bogdanova se umění mělo racionalizovat, přiblížit se tovární tvorbě, originalita měla přestat být vnímána jako nezávislý projev autorské osobitosti, ale spíš jako „*projev vlastní aktivní účasti na tvorbě a vývoji života společnosti*“³⁴,“ jak píše Bishop.

Umění mělo spoluutvářet realitu, od osobitého výrazu umělce se důraz přesunul na společenskou roli, kterou mělo umění zaujmout. Zde Bishop vidí střet, který u participativních projektů přetrvává dodneška - „*quality or equality*“³⁵ (tj. kvalita, nebo rovnost) – zda má umění být výrazem formální inovace, který je zásadní pro současné i budoucí publikum, nebo spíš tvůrčím prostředím, které přináší eticky a politicky korektní společenský model. V požadavku, aby umění mělo praktický cíl, je cítit hrozba, kterou (avšak jako pozitivum) pojmenoval sám Bogdanov: „*umění může řídit pocity stejným způsobem, jako ideologická propaganda; pocity určují vůli s nemenší silou jako myšlenky*“³⁶.

33 Proletkult. *Wikipedia* [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Proletkult>>

34 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 50.

35 *Tamtéž*, str. 63.

36 *Tamtéž*, str. 52.

Jako Velká francouzská revoluce potřebovala pro stvoření svého mýtu Bastilu, potřebovalo i bolševické Rusko podobný symbol vítězství. Vzhledem k tomu, že v době revoluce bylo kolem 150 milionů Rusů negramotných, stal se film a divadlo cestou, jak tento mýtus zhmotnit. Při příležitosti tříletého výročí revoluce proběhla v Petrohradě pod režii Nikolaje Nikolajeviče Evreinova masová rekonstrukce dobytí Zimního paláce. V představení účinkovalo přes 8000 lidí, přičemž mnoho z nich se Evreinov snažil najít tak, aby mezi nimi byli účastníci skutečného dobytí Zimního paláce (o tom, jak skutečné bylo skutečné dobytí níže), kromě nich zde vystupovaly stovky tanečníků, akrobatů a pětisetlávý orchestr. Děj se odehrával před Zimním palácem a částečně i uvnitř. Diváci stáli na nádvoří, v jejich středu režisér, po stranách byly postavené vyvýšené tribuny, na kterých se hrálo, v průběhu představení přibíhaly z různých stran skupiny revolucionářů, aby nakonec nad palácem rozvinuly rudou vlajku. K tomu 150 světel, ohňostroj a hudba. Na plakátech mimo jiné stálo, že se lidé nemusejí bát výstřelů, které zazní, že se jim nemůže nic stát, a že se nemají pohybovat, protože na vše dobře uvidí. Revoluce v hodině a půl.³⁷

Z nadhledu se může zdát, že rekonstrukce dobytí Zimního paláce splňuje požadavek Proletkultu, aby divadlo vyrůstalo z lidu: lid sám sobě přehrává oslavovaný okamžik revoluce. Zároveň splňuje požadavek Evreinova z těch let, aby profesionálního herce nahradil amatér, který si hraje primárně pro radost sám pro sebe³⁸. Navíc diváci stáli ve středu akce, čímž se stali de-facto její součástí – oni byli onou masou, která se účastní světové revoluce proletariátu. Masy tvořily pro masy. Při závěrečném svolávání slávy Leninovi se diváci stali aktivními spolutvářci.

Hyvnar v kontextu tohoto přestavení píše: „*rituály jsou vždy zaměřené do budoucnosti a s tímto účelem také evokují historii nebo paměť.*“ Zpřítomněním události se narušuje lineární čas - čas pokroku a vývojem, vytváří se čas cyklický. Dobytí Zimního paláce tak do určité míry dostává náboženský charakter, který lidem ukazuje základní hodnoty, na kterých „civilizace“ vznikla a na kterých trvá, jako je tomu například u náboženských svátků jako jsou Vánoce nebo

37 Popis účastníků a průběhu Dobytí Zimního paláce pochází z: VON GELDERN, James. *Bolshevik Festivals, 1917-1920*. Berkeley: University of California Press, c1993 1993. Dostupné z: <<http://ark.cdlib.org/ark:/13030/ft467nb2w4/>>.

38 HYVNAR, Jan. Jevrejnova apologie divadelnosti. *Disk*. 2009, roč. 29. str 113.

Velikonoce. Totalitní režim se tak stává jakousi zvrácenou formou náboženství: vytváří symbolické momenty s jednotnou interpretací, o které není možné pochybovat. Pro Bishop je rekonstrukce revoluce snahou o přetvoření vzpomínky, což mohl být jeden z důvodů, proč Evreinov sáhl po skutečných účastnících: na jedné straně jejich přítomnost utvářela dojem pravdivosti předváděné scény (ti, co u toho tehdy byli, ukazují těm, co u toho nebyli, jaké by to pro ně bylo, kdyby u toho i oni byli) a navíc v těch, pro které revoluce s tříletým odstupem ztratila na lesku, mohla rekonstrukce probudit nové emoce a lepší vzpomínky. Evreinov k dobytí Zimního paláce řekl: „(...) *abychom mohli ztělesnit tuto mnemotechnickou představu živé skutečnosti, potřebujeme divadlo, čili inscenaci minulosti až k hranicím úplné iluze.*³⁹“ Divadlo se stává mnemotechnickou pomůckou pro zapamatování si minulosti, fiktivní obraz se stává vzpomínkou na skutečnost. James von Geldern píše, že jeden z velitelů přítomných dobytí Zimního paláce, který byl později zodpovědný za divadelní rekonstrukce této události připustil, že si nepamatuje, jak se dostal přes barikádu a dodává: „*ostatní si pamatovali ještě méně. Ne že by každý zapomněl všechno; jestli jejich vzpomínky byly nějaké, tak živé. Jen některé části události byly zanedbané a zapomenuté, jiné zvětšené a celek byl přeskládan.*⁴⁰“ Pro Evreinovu teorie divadla byly zásadní dva body: přeměna a chápání divadla jako základu pro život, jako prvotní energie. V souvislosti s bolševickou revolucí tomu rozumím jako možnému terapeutickému a úlevnému pohledu na realitu: pokud člověk vnímá svět, politický systém, jeho projevy a jeho symboliku jako projev hry, může si snáze udržet pohled shakespearovského šaška, kterému jedinému zůstala vnitřní svoboda. Ve chvíli, kdy se hra rozpadá, kdy mizí distance mezi postavou a hercem, kdy role přirůstají lidem k tělu, dostáváme se spíš do bodu, který Havel popisuje v Moci bezmocných: zelinář spravuje výlohu tak dlouho až z toho otupí a zůstane zcela pasivním.

Je možné v případě Dobytí zimního paláce mluvit o svobodné participaci? O spolutvorbě? Bishop přirovnává průběh představení k armádní přehlídce. Herci byli organizováni do menších skupin, každá měla svého režiséra, skupiny mezi

39 HYVNAR, Jan. *O českém dramatickém herectví 20. století*. Praha: KANT pro Akademii múzických umění v Praze, 2008. Disk (Akademie múzických umění v Praze). ISBN 978-80-86970-63-9. str. 63.

40 VON GELDERN, James. *Bolshevik Festivals, 1917-1920*. cit 36 / op. cit. str. 200

sebou komunikovaly vojenskými znaky a polními telefony. „*Přítomnost v masovém spektaklu stojí jako estetický a ideologický protiklad k požadavku Proletkultu na divadlo jako místo společné produkce: v prvním případě používá hierarchický aparát státní propagandy divadlo k mobilizaci společného vědomí skrze obraz kolektivity, zatímco v druhém případě stát poskytuje podporu amatérské kultuře na nejnižší úrovni, která vybízí dělníky k účasti na dehierarchizovaném kreativním procesu*⁴¹.“

A Jak to tedy bylo s dobytím Zimního paláce? Následující spletenec různých verzí vychází z článků Milana Hulíka *Kdy vystřelila Aurora? 10 + 1 verzí o Velké říjnové socialistické revoluci*⁴² a Jana Bauera *Jak to skutečně bylo s ruskou revolucí*⁴³. Revoluci měl spustit výstřel z Aurory na světelný signál a podle jedné verze tomu tak i bylo. Jenže protože v Petrohradě byla mlha, vystřelila podle jiné verze Aurora v náhodnou chvíli, podle další to ani nebyla Aurora, kdo střílel jako první. Podle některých verzí Aurora střílela slepými náboji, podle jiných trefila projektilem palác, podle další verze byly stopy po střelbě na fasádě paláce spíš důsledkem natáčení Ejzenštejnova filmu *Deset dní*, které otřásly světem. Podle nějaké verze před palácem zuřil krutý boj, podle jiné krutý chaos, podle další v paláci nikdo nezůstal a gardisté nejvíce bojovali s alkoholem, který v paláci našli. Mlha, která se toho dne vznášela nad Petrohradem, možná zakryla, co se tehdy stalo, nicméně postupná teatralizace této události a mýtus, který přiživila i Evreninova rekonstrukce, způsobil, že ještě v roce 2004 byl 7. listopad v Rusku státním svátkem. V souvislosti s utvářením národního mýtu pomocí rekonstrukce historických okamžiků stojí za zmínku ještě vznikající kopie Reichstagu v

41 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 61.

42 HULÍK, Milan. *Kdy vystřelila Aurora. 10 + 1 verzí o Velké říjnové socialistické revoluci. Neviditelný pes* [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <http://neviditelnypes.lidovky.cz/tiskni.aspx?r=p_zahranici&c=A160119_144846_p_zahranici_wag>

43 BAUER, Jan. *Jak to bylo doopravdy s ruskou revolucí? 21. století* [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://21stoleti.cz/2009/09/18/jak-to-bylo-dopravdy-s-ruskou-revoluci/>>

Patriotickém parku (jakémsi vojenském Disneylandu) za Moskvou, který si školáci budou moct cvičně dobývat⁴⁴.

Rekonstrukce obléhání Waco

Ve třicátých letech 20. století vznikla ve Spojených státech amerických odnož Adventistů sedmého dne, která žila odříznutá od světa na ranči nedaleko města Waco v Texasu. Duchovním vůdcem sekty se stal David Koresh, milovník zbraní, který se v devadesátých letech prohlásil za jejího mesiáše. V roce 1993 získal ATF (Úřad pro alkohol, tabák, zbraně a výbušniny) podezření, že zde jsou nelegálně drženy zbraně, dochází k jejich úpravě a prodeji, druhé podezření pramenilo z možné Koreshovy polygamie. Prvního března 1993 se ATF rozhodla provést v centru razii (nazvanou téměř prorocky *Showtime*), o které se však Davidiáni dozvěděli, připravili se na ni a nečekané návštěvě odpověděli střelbou, která skončila několika úmrtími na obou stranách. ATF se stáhlo, načež následovalo 51 dní dlouhé obléhání, během kterého došlo mj. k použití technik PSYOPS – na centrum bylo celou noc svíceno a ze zvukové aparatury běžel dětský pláč, řev divokých zvířat, zvuk zubařské vrtačky nebo Nancy Sinatra zpívající *These boots are made for walking*. Po několika týdenním obléhání získaly státní orgány podezření, že skupina chce spáchat hromadnou sebevraždu, načež v pět hodin ráno začalo několik tanků probourávat zdi budovy a injektovat dovnitř slzný plyn. Kolem poledne došlo k požáru. Operace skončila smrtí 76 Davidiánů. Dodnes není jasné, kdo při prvotním zásahu začal střílet jako první ani jak vypukl požár⁴⁵.

Rod Dickens provedl 16. září 2004 v rámci Institute Of Contemporary Art in London rekonstrukci této události. Průběh akce řídili herci představující gardisty (černé oblečení, obušky u pasu, sluchátko v uchu). Účastníci byli na počátku

44 *Russia builds replica Reichstag so children can recreate 1945 victory*. The Guardian [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/world/2017/feb/22/russian-replica-to-give-children-chance-to-storm-the-reichstag>>.

45 Informace o průběhu masakru ve Waco pocházejí z: *Obležení Waco*. Wikipedia [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Oble%C5%BEen%C3%AD_Waco>.

rozdělení do dvou autobusů (muži do jednoho, ženy do druhého) a během cesty museli vyplnit formulář, kde stálo:

„1. Jsem si vědom, že součástí akce je hluk do hlasitosti 100dB.

2. Jsem si vědom, že tato hlasitost neškodí zdraví.

3. Nejsem si vědom, že bych byl zvláště citlivý na takový práh hlasitosti.

4. Uvědomuji si, že prostředky sloužící k ochraně sluchu jsou k dostání u pořadatelů a záchranné služby u vstupu na akci.“

Následně byli převezeni na sportoviště za městem, postaveni do řady a uzavřeni na stadionu (kolem kterého byl postaven plot). Na hrací plochu svítilo stadionové osvětlení společně s dalšími šedesáti kilowatovými světly. Diváci byli vystaveni 100 decibelové zvukové složce, která vycházela jak z původně použitých hluků, tak konstruovaných rozhovorů nebo tibetských zpěvů.⁴⁶

Stejně jako Evreiniov staví i Dickinson účastníky akce do pozice skutečných účastníků, i on zůstává v rekonstrukci blízký skutečnosti. Omezení svobody Davidiánů ukazuje na omezení svobody účastníků, a v první řadě mu rozumím jako obvinění FBI a ATF z agrese a omezení svobody Davidiánů. Této interpretaci napovídá vyznění anotace i obě recenze, které zveřejňuje autor na svých stránkách, jiné recenze se mi nepodařilo dohledat. Na druhé straně je možné vnímat omezení diváků i jako metaforu „samomesiáše“ Koreshe, který pomáhal stavět pomyslné (i reálné) zdi kolem lidí v náboženském centru.

Výchozí situace byla jednoduše nastavená, co ještě mohli účastníci vnímat? Jak říká jeden z nich před nástupem do autobusu. „*Je zajímavé sledovat různé lidi reagovat na různé typy napětí.*“⁴⁷ V této odpovědi se podle mě pojmenovává mizící hranice mezi divákem a hercem. Vedle vnímání komponovaného tvaru sluchem, je zde vizuální složka, která vychází primárně z pozorování ostatních diváků – jejich tělesných pozic, gest, akcí. Pokud bych o účastnících akce uvažoval jako o hercích, o jaký typ herecké práce by se jednalo? Mám pocit, že divák zde plní roli herce ryze režisérského typu divadla. Není spolutvůrcem, spíš naplňovatelem – hmotou, do které se otiskává Dickinsonem vytvořený obraz historické události, který se projevuje v naturalistickém herectví. V díle je pro mě

46 Popis, záznam a fotografie akce: Nocturn: The Waco Re-enactment. *Rod Dickenson* [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://www.rodickinson.net/pages/waco/project-synopsis.php>>.

47 Tamtéž. Video „Waco“.

skrytá ještě jedna rovina: Dickens se jako Tvůrce stává Bohem, který si zahrává s diváky, jako si Koresh zahrával s členy sekty. Tato rovina, alespoň podle dostupných dokumentů, není akcentována, protože soukolí, které ovládá diváky, tvoří skupina černě oblečených herců a „autor“ jako takový je kdesi skryt – na povrch se dostává spíš systém, než jedinec, který ho stvořil. Vzhledem k tomu, že existuje záznam diváků absolvujících tuto akci, mohl bych se ještě ptát, jakým způsobem vstupuje do představení kameraman. Na diváky je díky přítomnosti kamery vyvíjen dvojitý tlak. Stejný dvojitý tlak, jaký byl vyvíjen na Davidiány, protože i oni byli obléháni dvojitou silou: ATF, FBI a gardisty v první linii a televizními štáby a amatérskými dokumentaristy za jejich zády. To do značné míry souvisí s výše zmíněným zájmem diváka o pozorování ostatních. Nehraničí to s voyeurismem? V roce 1965 uspořádal Oscar Massota happening *Suceso Plastico*⁴⁸. Tehdy byli účastníci uzavřeni na stadionu, ze kterého neměli možnost utéct, byli donuceni poslouchat hlasitou Bachovu mši B moll, kolem nich jezdili motocykly, skupina kulturistů zvedala ženy a děti do vzduchu, objímající se páry kdosi svázal páskou a nakonec byla na všechny z vrtulníky vysypána mouka, salát a pět set živých kuřat. Jak vedle toho působí formulář, který diváci museli podepsat, aby se akce mohli zúčastnit? Jasně vymezuje, že vše je „jen jako“, že je to pouze hra – nabízí se tedy otázka, proč tato hra musí mít tak realistické kontury. Podle slov autora je potřeba znát historii cestou k jejímu neopakování. Je otázka, kde leží hranice mezi zpřítomněním historie a její bulvarizací.

Bitva o Orgreave

V červnu 1984 došlo na kopci nedaleko koksovny v Orgreave ke krvavému střetu stávkujících horníků s policií. Demonstraci pěti tisíců stávkujících tehdy rozehnalo na šest tisíc policistů včetně jízdní jednotky. Došlo k mnoha zraněním na obou stranách. Později se ukázalo, že důstojníci policie byli vládou Margaret Thatcherové vyzváni k co nejtvrdšímu zásahu, který měl za cíl vyděsit horníky a ukončit demonstrace, což se i povedlo⁴⁹. Střet se stal nejen symbolem všech hornických stávek, ale i symbolickým koncem těžkého průmyslu a prohry britské

48 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 112.

49 Battle of Orgreave. *Wikipedia* [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Orgreave>.

levice, symbolem vítězství volného trhu a řešení „TINA“ (there is no alternative) Thatcherové. Na Orgreave je zároveň vidět drastický bod tání baumanovsky *pevného světa*, ve kterém horníci ztrácejí poslání a pevné místo ve společnosti; dochází k rozpouštění komunity.

Jeremy Deller v roce 2001 uspořádal rekonstrukci této bitvy, které se zúčastnilo celkem 800 lidí, z toho 280 někdejších stávkujících a několik policistů. Rekonstrukce nemohla proběhnout na místě tehdejšího střetu, ale odehrála se na nedaleké louce. Stejně jako Evreinov i Deller využívá původní místo střetu jako zdroj odkazů a vzpomínek a zároveň jako fiktivní hrací plochu. Zde je důležité zmínit, že v současné době je Orgreave přejmenován na Waverly a probíhá zde stavba nových rodinných domů - „*pulzující komunity v srdci Sheffieldského regionu*⁵⁰“. Použité slovo *komunita* působí téměř ironicky v kontextu překrývání identity *komunity* horníků. Thomas Maxwell⁵¹ v souvislosti s Waverly cituje Benjaminovo pojetí vzpomínek jakožto média, do kterého se člověk musí zahrabat jako do země, protože i země je podle něj médiem, ve kterém leží pradávna města pohřbená pod kupou hlíny - nezbyvá než se do paměti zarýt a obracet ji jako lopaty s hlínou.

Bishop zmiňuje několik rozličných interpretací Bitvy o Orgreave⁵²: jako politicky vyhybavou, jako zaujatou, jako straníci dělníkům i jako straníci policii a vládě. Z mozaiky názorů je vidět, že pokud lze akci nazvat jako politickou, pak není možné mluvit o jasně pojmenovaném názoru, spíše o revizi historie, o nahlédnutí ji z různých stran, o vytvoření historie zespoda. Deller přichází s konceptem rekonstrukce, ale náplň již nechává na skupině, kterou tvoří jak profesionálové ze skupin pro rekonstrukce historických bitev, tak pamětníci. Možnost, aby se na scénáři podíleli všichni zúčastnění, hraje určitou terapeutickou roli, protože záběry z původního střetu byly manipulované BBC (televize zřejmě na nátlak

50 Cena novostavby ve Waverly se pohybuje kolem 300 000 GBP. Více na: We are Waverly [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://wearewaverley.com/>>.

51 MAXWELL, Thomas. The Battle of Orgreave 25 years on: Memory, counter-memory, re-enactment and translation. *Thomas Maxwell's Shore's Blog*. [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://thomasmxwellshore.wordpress.com/the-battle-of-orgreave-25-years-on-memory-counter-memory-re-enactment-and-translation/>>

52 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 35.

vlády předsadila útoky horníků před výpad jezdecké policie, čímž vytvořila dojem, že na počátku střetu stáli horníci. BBC v roce 1991 prohlásila, že šlo o chybu způsobenou shonem při vytváření zpráv⁵³). *Vztah* mezi pamětníky a najatými herci z klubů pro rekonstrukce historických bitev vznikl čistě na základě potřeby historii znovu *pojmenovávat*, aby mohl být vytvořen scénář. Dochází k zpřítomnění různých úhlů pohledu, přestává existovat dominantní pohled na událost, jak ho prezentovala BBC.

Z pohledu problematiky mi připadá důležité, co říká jeden z horníků ve filmu *Bitva o Orgreave*: „*to včera (zkouška), to byla jen legrace – ale dneska je to doopravdy.*“ Pocit nekontrolovatelnosti události vyslovuje těsně před střetem i Deller. Ačkoli je vše přesně nacvičené, krev, kameny a obušky jsou umělé, není jasné, co se v účastnících může probudit. Participace probíhá na základě jasného scénáře – detaily však nejsou nazkoušené, obě skupiny se do sebe pustí až na premiéře. Na jedné straně je zde danost v podobě plány birvy, na druhé neustálá možnost otočení struktury někam jinam. Pokud má *Rekonstrukce Dobyty zimního paláce* za úkol překrývat šrámy minulosti s cílem zakrýt šrámy současnosti, *Bitva o Orgreave* rány naopak otvírá, traumata se zpřítomňují a trhlina, která ve společnosti vznikla za vlády Thatcherová, se zdá přítomnější. Bishop zmiňuje, že primárním cílem nebylo léčit rány. Pokud by společnost byla tělem, pak Evreinov je lékařem předepisujícím analgetika, Dickenson ukazuje mrtvé tělo a Deller strhává strup a do hnisajícího místa strká prst (snad aby našel zbytky střepů).

Rimini Protokoll – Situation Rooms

Tématem války se zabývá projekt *Situation Rooms* skupiny *Rimini Protokol*. Nejedná se o rekonstrukci jedné bitvy, jak tomu bylo u předchozích zmíněných projektů, ale o montáž dvaceti výpovědí lidí ovlivněných válkou nebo obchodem se zbraněmi. Objevuje se zde například bývalý konžský dětský voják, pákistánský právník zastupující pozůstalé po obětech zabitých útoky dronů, hacker, manažer bezpečnostního systému, bývalý člen mexické mafie, doktor na zahraniční misi a další⁵⁴. *Rimini Protokoll* navazují na dokumentární linii inscenací, ve kterých nevystupují profesionální herci, ale tzv. „*experti všedního*“
53 PIRANI, Simon. *Orgreave inquiry*. *The Guardian* [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z:
<<https://www.theguardian.com/media/2007/jul/26/broadcasting.comment>>.

dne" - lidé, kteří vypráví své příběhy a stávají se v rámci představení „maximálně věrnou reprezentací sebe sama.“⁵⁵ V projektu Situation Rooms jsou vypravěči zpřítomnění jen pomocí videa, které zachycuje cestu prostorem jakoby jejich očima, kterou diváci za pomoci iPodu se sluchátky následují - rekonstruují. Seznamují se s příběhy deseti z dvaceti vypravěčů a postupně prochází prostorem vytvořeným z přepravních kontejnerů ztvárňujícím různá realisticky vyvedená prostředí (školu, kde byli dětští vojáci rekrutováni, operační sál Doktorů bez hranic nebo zasedací místnost, kde probíhá uzavírání smluv o prodeji zbraní a další). Během cesty jsou diváci vybízeni k drobným činnostem (jako je lehnout si na zem, oblečení si neprůstřelné vesty) i drobné interaktivitě (jeden poslouchá příběh z operačního stolu, druhý z perspektivy doktora). Výchoziskem pro projekt byl snímek zachycující Baracka Obamu a jeho tým sledující přímý přenos dopadení Usámy Bin Ládina.

Co pro diváky znamená nepřítomnost „expertů“? Pro Herčíkovou je problematická, protože oslabuje na autenticitě, dokonce v kontextu vysoké narežirovanosti pohybů „expertů“ v prostoru vyslovuje pochybnost, jestli se nejedná o mezinárodní herecký tým. Nejsilnější pro ni jsou momenty: „*kdy jsme něčemu schopni přiřadit alespoň částečně 'autentickou' nálepku (...) Taková je například situace, kdy utečenec ze Sýrie v rámci své výpovědi chvíli natáčel svou rodinu sedící na protějším křesle, a ve výrazu jeho ženy se odrážely silné emoce.*“ Dále zmiňuje, že každý z příběhů je vyprávěn jen krátce a o „expertech“ se dozvídáme ve formě nepřesahující formát televizní reportáže. Mám pocit, že touha po vytvoření silné emoce současně s požadavkem autenticity hraničí s bulvarizací příběhů. Že je omyl vnímat zdání autenticity jako hlavní devizu představení, podtrhuje reportáž z přípravy projektu Zofie Smolarké⁵⁶, která popisuje, jak moc je představení inscenované, jak moc je konstruktem Rimini Protokoll (což ale považuji pouze za výraznější projev toho, že každé

54 DOHERTY, Mike. The Situation Rooms is an immersive journey, opening the fourth wall between spectator and performer. *National Post* [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>>.

55 HERČÍKOVÁ, Barbora. *Paradox Rimini Protokoll*. Akademické studie DIFA JAMU. 2015

56 ZMOLARSKÁ, Sofie. Slepé uličky dokumentárního divadla. *Svět a divadlo*. 2014. roč. 25.

dokumentární představení je pořád autorskou fikcí). O to spíš chápu fragmentární přístup k celkové skladbě jako snahu o získání odstupu od vyprávěných příběhů: divák nejen že slyší od každého člověka pouze sedm minut, ale celkově se seznámí jen s polovinou z nich. Pocit nedoslovenosti nebo frustrace prohlubuje výstavba prostoru jako labyrintu, ve kterém není možné mít přehled o tom, co se děje jinde. Díky realistickému provedení scénografie v kombinaci s příběhy ve sluchátkách se divák přenáší do centra příběhu, ale nepřítomnost experta a střihy mezi příběhy tento ponor zcizují. Diváka vede vypravěč, kterého na videu většinu času není vidět, jen občas ho divák zahlédne v odrazu zrcadla, ve kterém mimo displej vidí sebe, jindy se v záznamu objevují lidé, kteří v reálném prostoru přítomní nejsou. Okolí diváka se zaplňuje duchy, vzdálenými mediovanými existencemi, přítomnými i nepřítomnými zároveň. Přítomnost „expertů“ pouze ve formě videa chápu jako tematizaci mediace vztahu západního člověka k válečným konfliktům. Odtud se Obama na emblematickém snímku stává symbolickým zástupcem pro západního diváka, který v bezpečí domova pozoruje záběry z válečných oblastí.

Fakt, že vedle sebe stojí dvacet příběhů, které spojuje jedno téma poukazuje na zboření hranice mezi soukromým a veřejným: co pro Evropana může být veřejným tématem, má pro obyvatele třetího světa ryze osobní dopad. Osobní příběhy spojuje jedno téma, což znamená, že se nutně dotýkají jedné sféry ale také, že neexistuje jeden pohled na tuto sféru. Situation Rooms tak jsou právě zhmotněním plurality názorů, zdivadelněním tohoto heterogenního diskurzu.

Ačkoli vypravěč příběhu není v prostoru fyzicky přítomný, zůstává v naprostém základu hry jeho otisk – slova, která říká, cesty, kterými chodí a činnosti, které vykonává. Detailní scénář by šlo rozdělit na promluvu a scénické poznámky. Vzniká velice komplikovaná struktura zachycující pohyb účastníků, střídání postav ve sluchátkách a vytváření společných situací a společně provázaných akcí. **Tato struktura je de-facto režijní knihou či zápisem inscenace, která se stává představením, jakmile do hrací plochy vstupují lidé. V ten moment začínají účastníci vytvářet herecké postavy.** Ačkoli se divák v první řadě seznámí pouze s deseti z dvaceti příběhů, zbylých deset mu je odehráno ostatními účastníky (někteří z nich v článkách popisují obrazy, jak někdo nese samopal, jak někdo leží na operačním sále a někdo se nad ním naklání, jak

někdo leží na zemi a zakrývá si hlavu). Co to znamená vzhledem k Vostrého teorii zrcadlových neuronů? Pokud jeden z účastníků podléhá emoci (a pokud se emoce promítne do způsobu držení těla, gest nebo výrazu v obličeji) ale i v případě, že emoci nepodléhá, a pouze sleduje držení těla, které mu udává hra, začínají jeho tělo (resp. emoci/vzkaz jím vyslaný) vnímat ostatní účastníci, čímž mezi nimi vzniká zpětná vazba. Vzniká energie, která osciluje mezi jejich diváctvím a herectvím. Byť velice stylizovaně a pouze v náznaku situací, hrají účastníci divadlo. Už způsob držení tabletu modeluje jejich těla do gest jasně evokujících držení zbraně. Účastníci jsou vsazeni do situace, kdy se na svět dívají očima někoho jiného a částečně i jednají z pozice někoho jiného – tematicky to pojmenovává Doherty: „*peklo nejsou ti druzí, peklem je být těmi druhými.*”⁵⁷ Západní člověk si může vyzkoušet, jaké by to bylo být někým jiným někde jinde. V jeho apriorně nadřazené pozici je mu položena otázka: a co kdybychom si to prohodili? Nebo: a proč je to možné jen ve hře?

Máme pušky a bodáky, zahrajem si na vojáky, hola, hola, hej!

Na pozadí popsaných rekonstrukcí lze sledovat cestu od Evreinova, který utváří jeden monolitický narativ revoluce, přes Delleru, který ústřední narativ nabourává, po Rimini Protokoll, kteří naprosto zpochybňují možnost soudržnosti jednoho narativu. Podobnou linii lze nalézt i v podílu na tvorbě divadelního tvaru účastníky: zatímco Evreinovi herci naplňují danou podobu události, Dellerovi účastníci se podílejí na její znovu-stvoření, až po Rimini Protokoll, kde hlasy „expertů” stojí na jedné straně, divák na druhé a výsledný tvar vzniká až střetem jednotlivých příběhů a kontextu, ze kterého přichází divák.

Zabýval jsem se rekonstrukcí bitev, protože souboj mezi my a oni se jako jeden ze základních archetypů otiskuje i do základů mnoha her. Rozlišení mezi my a oni se může projevovat jako uniforma, barva figurek, provedení sportovních dresů a v rámci divadelních projektů jako existence „postav”, které na sebe účastníci berou. Téma války a rekonstrukce útoků pomocí dronů nás inspirovaly pro vznik hry *Fate and Remote Control*, byť rozlišení mezi my a oni zde bylo akcentováno

57 DOHERTY, Mike. The Situation Rooms is an immersive journey, opening the fourth wall between spectator and performer. *National Post* [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>>.

na úrovni aktivity hráčů, nikoli jako svár mezi válčícími stranami. Do této kapitoly projekt zařazuji jednak pro tematickou podobnost, ale především kvůli způsobu, jakým hra pracuje s inscenováním účastníků, podobným projektu Situation Rooms. I pro nás bylo důležité, aby způsob, jakým se hra hraje, v sobě obsahoval jisté prvky divadelní stylizace, která může být sama o sobě objektem zájmu těch, kteří se pouze dívají. Ve hře existovalo více úrovní vtažení do hry – více úrovní diváctví.

Fate and Remote Control

V rámci předmětu Intermediální tvorba a technologie pro DAMU a ČVUT jsme vytvořili „live“ simulaci střílečí počítačové hry určenou pro dva páry, kde jeden z páru pomocí počítačového rozhraní ovládá druhého s cílem trefit kuličkovou pistolí protihráče. Projekt byl poprvé realizován jako součást off-programu Pražského Quadriennale (20. - 24. června 2015), poté na festivalu Momentum v Poličce (17. - 19. března 2016).

Takto vypadala pravidla hry:

- 1. Dvě dvojice přijdou do herní místnosti.*
- 2. Dohodnou se mezi sebou, kdo bude ovládat a kdo bude ovládaný.*
- 3. Ovládaný dostane kostým s maskou, jehož součástí je telefon snímající zorné pole hráče, který přes masku nevidí a orientuje se od této chvíle pouze pomocí pokynů ze sluchátek.*
- 4. Ovládaní hráči jsou odvedeni do vedlejší místnosti a ovládající hráči posazeni k počítači.*
- 5. Hrají. Ovládající hráč pomocí klávesnice posílá ovládanému příkazy.*
- 6. Konec hry je určen časomírou.*
- 7. Ovládající a ovládaní hráči se prohodí.*

Návštěvníci přišli do místnosti, kde stál tříčlenný tým v bílých pláštích a dva počítače, načež jsme jim vysvětlili pravidla hry. Pokud chtěli hrát, oblékli jsme je do kostýmů a potřebné techniky a spustili hru. Na jejím začátku stálo vybidnutí: „Zmar a sílu zelenáči, tvůj cíl je jednoduchý: zastřel všechno co se hne – a to

hned,⁵⁸ načež se spustil osmibitový soundtrack ze hry Doom. Ovládající a ovládaný hráč slyšeli totožnou zvukovou složku. Bylo pro nás důležité, aby veškerá komunikace byla zprostředkována strojem, proto ovládání střelce ve vedlejší místnosti probíhalo přes klávesnici, ne vlastním hlasem. Po stisku určitých tlačítek dostával hráč do sluchátek tyto příkazy: *dopředu, dozadu, vpravo, vlevo, vyskoč, k zemi, vystřel*. Zajímala nás přeměna druhého člověka v objekt.

Uvedu jeden příklad, který se opakoval vícekrát. Do místnosti přišel pár. My vysvětlili, jak hra probíhá. Jeden z nich prohlásil, že mu to nepřipadá správné, ale oba zůstali v místnosti a dívali se, jak hraje někdo jiný. Po dvou kolech se rozhodli zahrát si. Ten, kdo původně nechtěl hrát, obvykle usedl k počítači. Po minutě opatrnosti propadl hře a začal střílet hlava nehlava. Jakmile vypršel časový limit a hudba ve sluchátkách skončila, byl překvapený, že druhého moc nešetřil. Tento ponor u hráčů u počítače jsme pozorovali poměrně často, což bylo podpořeno tím, že měli na uších sluchátka, aby byli co nejvíc odděleni od vnějších vlivů. Z druhého člověka se v tu chvíli stával nástroj pro hraní hry – a o to zajímavější byly momenty, kdy jeho živost pronikla k hráči u počítače třeba tím, když ten vedle po zásahu kuličkou vykřikl, a jeho výkřik pronikl zdí i sluchátky k člověku u počítače (který se většinou zasmál). Nikomu se nemohlo nic stát. Po kuličkách v devíti z deseti případů nezůstávaly stopy. Vše byla hra.

Původně jsme uvažovali o doplnění místnosti o videa útoků dronů, počet zabitých v určitých dnech, popis technického provedení útoku, ale nakonec jsme o toho ustoupili a zůstali pouze u hry, která tyto prvky nese kdesi ve svých pravidlech.

K poznávání světa nedochází prostřednictvím video reportáže, pomocí textu, ani vyprávěním příběhů, ale prostě prostřednictvím média hry. Zásadní mi připadají momenty, ve kterých se hráči dostávají do situací. Pro popis toho, co mám na mysli, je výstižný komentář jednoho z účastníků: *„Znám Milgramův experiment⁵⁹, ale tady jsem si to zažil a to je něco jiného. Když hra skončila, dostal jsem ještě příkaz ‘vyskoč’ a bouchnul se o strop do hlavy, až jsem spadl*

58 V anglické verzi: *„Hey newby, you got only one aim – to shoot everything that moves. Shoot now!”*

59 Milgramův experiment zkoumá poslušnost k autoritě. Během experimentu je účastník vyzván k tomu, aby člověka ve vedlejší místnosti postupně vystavovat elektrickým šokům od 15V do 450V.

na zem. Ale díky tý ráně do hlavy jsem si uvědomil, jak snadno propadám autoritě. Došlo mi to až úplně na konci hry. Já to o sobě teda věděl už dřív, ale tady mi to nějak víc došlo. Já vlastně nevím, proč jsem ho poslouchal.“ Pokud někdy docházelo k výkladu hry, pak až po jejím dohrání, protože zkušenost, kterou hráč získával byla tělesná, neintelektuální. Záměrně píšu pokud docházelo k výkladu hry, protože si nenamlouvám, že pro určitou část diváků se jednalo jen o zážitek srovnatelný s atrakcí na pouti bez jakékoli tematické hodnoty. Z tohoto důvodu jsme odmítli nabídku studentů VŠE o realizaci hry ve větším měřítku, protože pouze pokud je přítomný určitý prvek nejistoty, nefunkčnosti, kdy cíl hry není zcela zřejmý, kdy jím není pouze střílet po druhých a trefovat se, může hra účastníky zpětně vybízet i k hledání jejího tematického zázemí, pro což bylo rozhodující také vsazení do kontextu divadelního festivalu. Mnohdy hráči propadli situaci natolik, že příchod někoho, kdo vůbec netušil, o co se jedná, způsobil zásadní rupturu ve vnímání hry. Jako by přítomnost někoho druhého, nezasvěceného, vedla k potřebě pojmenování si zažitého. Člověku, který stojí mimo hru, může samoučelné střílení do druhých jednoduše připadat zvláštní, proto pro nás bylo vedle přímé účasti ve hře důležité ještě toto distancované diváctví. K pomyslnému „bouchnutí do hlavy“ mohl člověk dojít v první řadě, když sám hrál, ale i když pouze sledoval, jak hru hraje někdo jiný – nejčastěji však v kombinaci jednoho s druhým. Tehdy přímá zkušenost hráče vstupovala do (třeba nevyřčeného) dialogu se zprostředkovaným zážitkem diváka a neznatelně podtrhávala otázku *proč*.

4 Zrušení diváka a cesta k autorské participaci

Projekty popsané v předchozí kapitole pracují s participací založené na tom, že účastníci na sebe berou určité role (revolucionářů, Davidiánů, horníků, lidí zatažených do obchodu se zbraněmi). V této kapitole bych se chtěl zaměřit na čtyři projekty, které nevycházejí z historických událostí, ani jiných příběhu, ale jsou jen herní strukturou v širším smyslu slova bez děje a postav.

Rimini Protokoll – Home Visit Europe

U popisu *Fate and Remote Control* jsem zmínil možnost přenosu tématu do pravidel hry, s čím pracuje i projekt *Home Visit Europe* Rimini Protokoll. Hra byla provedena v několika městech po celé Evropě, nyní putuje po Americe jako *Home Visit USA*. Hra se pokaždé odehrává u někoho doma a spolu s hostitelem ji hraje dalších čtrnáct hráčů. O její průběh se stará černá skříňka, která v každém kole vytiskne zadání, zároveň je zde přítomný průvodce, který zaznamenává odpovědi hráčů a stará se o chod hry. Ta se dělí do pěti úrovní, které jsou uvedené historickými milníky Evropské unie. Hráči odpovídají na otázky týkajícími se vlastní minulosti, politické angažovanosti a znalostí. Ve čtvrtém kole jsou na základě předchozích odpovědí rozděleni do týmů a snaží se získávat body s cílem hry vyhrát co největší část koláče.

Kde je analogie mezi Evropskou unií a průběhem hry? Hráči se potkávají u velikého stolu nad mapou Evropy a navzájem se neznají. Většina hry spočívá ve vzájemném vyprávění drobných osobních příběhů. Ačkoli otázky, na které hráči odpovídají, nejsou primárně „politické“, hráči kolem jednoho stolu se do určité míry stávají metaforou zastupujících politiků nebo členských států. Postupně si ukazují karty. Ukazuje se, kdo je kdo. S tím, jak hra prochází různými koly, posouvá se pomyslná časová osa blíže k současnosti a z nevinného (neagonálního) vyprávění příběhů se stává zápas o to, kdo získá více bodů. Způsob získávání bodů má taky charakter politické hry. Hráči kromě odpovědí na znalostní otázky získávají body na základě odhadování odpovědí druhých. Vedle toho je ve hře několik okamžiků, kdy mohou získat, nebo ztratit body podle toho, jak se ostatní domluví. Vítězný tým například může být vyloučen z

rozdělování koláče, šťastný tým může získat bod navíc, ale může o něj i přijít. Záleží na druhých.

Způsob hraní se stává metaforou koexistence ve sdíleném Schengenském prostoru. Ale ačkoli je ve hře přítomný jakýsi morální apel: „rozhodujte se solidárně a čestně“, mám pocit, že zůstává spíše v pozadí. Důvodem je zřejmě domácí prostředí, malá skupina lidí, kteří se pomalu poznávají a taky to, že zápasící část přichází až po dlouhé fázi seznamování. Hráči si nejdříve jsou nejistí, o co vlastně půjde, postupně si oťukávají pravidla hry i sebe navzájem. Tím, že agonální část hry nastává až v samém závěru, kdy z trouby začíná vonět perník, vítězí pro tento moment soutěživost nad moralizující tezí (což nepopírá její existenci, jen myslím, že není slučitelná se skutečným propadnutím hře).

Připadá mi důležité, že hráči na sebe neberou žádné role, ale přesto místy zastávají herecké role, protože většina úkolů spočívá ve vyprávění. Slovo se zde stává hlavním médiem hry, což de-facto navazuje na tradici „expertů všedního dne“ Rimini Protokoll v tom smyslu, že všichni účastníci jsou experty na Evropu a malé dějiny se potkávají s dějinami velkými. Zároveň nelze říct, že zcela mizí pozice diváka, jen se postupně přelévá. Hráči celou dobu oscilují mezi herectvím a diváctvím – chvíli poslouchají někoho druhého, jindy sami mluví, někdy všichni na vyžádání položí ucho na stůl a poslouchají ozvěny poslední politické události diskutované kolem něj. Mizí pouze pevné rozdělení těchto rolí na dobu celé hry.

Thomas Hirschhorn: vznik díla jako realizace alternativních scénářů

Na rozdíl od Rimini Protokoll, kteří vytvářejí hry s jasnými pravidly, pracuje švýcarský sochař Thomas Hirschhorn spíše s pravidly chaosu, ale i on zkoumá v mnoha projektech možnost zapojení návštěvníka do vzniku díla. Jeho díla (*Bataille Monument* 2002, *24h Foucault* 2004, *Biljimer-Spinoza Festival* 2009, *Gramsci Monument* 2013, *Flamme éternelle* 2014) mají vždy podobnou strukturu, jedná se o nově vybudované prostory, který se dělí do více „místností“, jako jsou knihovna, bar, agora, pódium, výstavní prostor, audiotéka, počítačové centrum, obchod se suvenýry a další, přičemž jejich množství, velikost a typy se liší projekt od projektu. Stavby někdy připomínají domek na stromě, dětskou pevnost, jindy působí spíš dojmem labyrintu. Hirschhorn pracuje s materiály, které nemají vysokou hodnotu, ale umožňují rychlou

přeměnu, jsou po ruce, a jak sám říká, dělají objekty navzájem si „rovnými“⁶⁰ - používá kartony, lepící pásku, překližkové desky nebo pneumatiky. Prostory působí nedodělaně, neuklizeně, živě, všudypřítomné nápisy na kartonových deskách občas nejsou dokončené, jindy jsou přeškrtané a mnohokrát přepsané. Hirschhornova díla vznikají jak v galeriích, tak mimo centrum ve vyloučených lokalitách. Projekty obvykle trvají několik týdnů, během kterých je Hirschhorn neustále přítomný. Někdy mají volnější strukturu, jindy, jako například při Bijlmer-Spinoza Festival, byl každý den rozdělený do pevně daných bloků: v 16:30 se místní děti učily rekonstruovat ústřední díla bodyartu, v 17:30 probíhaly přednášky filozofa Marcuse Steinwega a v 19:00 účastníci hráli hru napsanou Steinwegem, režírovanou Hirschhornem. Součástí „monumentů“ bývají přednášky filozofů, básníků a diskuzní platformy. Jak pojmenovává koncept jedna z účastnic: „*Thomas věří, že více je více. (...) V této filozofii Thomase Hirschhorna, že více je více, to znamená obrovské množství aktivit. Je téměř matoucí, co všechno se děje.*“⁶¹

Hirschhornova díla, která vznikla mimo galerie, mají silný sociální rozměr způsobem, jakým zapojují obyvatele vyloučených lokalit, ale on sám říká, že se nejedná o sociální práci, ale umění, že on nevytváří nic pro komunitu, ale že komunita pomáhá jemu stvořit jeho umělecké dílo. Hirschhorn o sobě říká, že je umělec, který k realizaci projektu potřebuje další lidi – ti se tak stávají umělci jemu rovnými ne proto, že jsou za ně označeni, ale proto, že dostávají možnost se tak projevit. Byť Hirschhorn zůstává středobodem projektu, mód vzniku díla je i přes jeho vůdčí roli do jisté míry anti-hierarchický. Obyvatele vyloučených lokalit nestaví do role příjemců, jak k tomu bývá například u systému sociálních dávek, darů, nebo jak je tomu ve školství založeném na hierarchii „učitel aktivní – vědoucí, žák pasivní – nevědoucí“, ale dělá z účastníků spoluvůrce.

60 HIRSCHHORN, Thomas. Flamme Éternelle. *Khanacademy.org* [online]. [citováno 28. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/tate/participation-performance/participation/v/thomas-hirschhorn>>.

61 RAYMOND, Yasmil. "Gramsci Monument" Thomas Hirschhorn. *Art21.Org* [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://art21.org/watch/exclusive/thomas-hirschhorn-gramsci-monument-short/>>.

Hirschhorn v anotaci k 24h Foucault píše: „*evidentně nejdůležitější formou účasti je aktivita, účast v reflexi, dotazování, používání kapacit mozku.*“⁶² Byť jsou jeho díla často založena na práci nějakého filozofa, on sám říká, že to neznamena, že by četl všechny jeho knihy.⁶³ Jako by se vracel ke kořenům filozofie, kde mluvené slovo a společně strávený čas stojí před formulací myšlenky. Kde sdílení předchází sdělení. Hirschhornova díla se stávají modelem světa, který zná především chaos. Účastníci jsou těmi, kteří se snaží přinášený chaos utřídit, pochopit. Nejde o chaos světa, ale chaos uměleckého díla, o simulaci chaosu, hru s chaosem.

Kurátor a teoretik umění Nicolas Bourriaud, který pozval Hirschhorna do Palace de Tokyo, aby zde vytvořil projekt *24h Foucault*, píše v knize *Postprodukce: „Lidská společnost je utvářena příběhy, jakými si nehmotnými, více či méně uznávanými skripty, a ty se projevují v přístupu k životu, ve vztahu lidí vůči práci nebo k zábavě, ale i v institucích či ideologiích. Ti, kdo rozhodují o ekonomice, plánují tyto scénáře v měřítku celosvětového trhu. Představitelé politické moci vytvářejí plány, sepisují prognózy. A my žijeme uvnitř těchto příběhů.*“⁶⁴ Pro dílo Hirschhorna je rozhodující jeho časovost, spoluúčast, aktivita. Jako by nad otázkou *co*, vítězila otázka *jak*. Chápu Hirschhornovo dílo jako snahu o realizaci těchto odlišných scénářů, uvnitř kterých (na základě kterých) může společnost existovat. Scénářů založených na dialogu, spolupráci a de-hierarchizaci. Scénářů, ve kterých je každá postava zároveň svým autorem, kde fikční svět vzniká spoluautorstvím. Ačkoli Hirschhorn studoval na výtvarné škole, myslím, že jeho práce má velice blízko k divadlu. Je dramaturgem komunikace. Jestliže dramaturgie je funkcí zkoumající vztahy: vztahy mezi složkami díla, vztahy mezi

62 HIRSCHHORN, Thomas. *24H Foucault. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-. ISSN 1802-8918.

63 HIRSCHHORN, Thomas. "Quality, No! Energy, Yes!": Thomas Hirschhorn on Why Confrontation Is Key When Making Art for the Public. *Artspace.com* [online]. [citováno 29. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.artspace.com/magazine/art_101/book_report/phaidon-thomas-hirschhorn-interview-54368>.

64 BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. Navigace. ISBN 80-903452-0-4. str. 41.

motiv, vztahy mezi postavami, v centru dramaturgie díla Hirschhorna stojí zájem o vztahy účastníků. Je dramaturgem, pro kterého není důležitý příběh, ale zrod příběhu, příběh zrodu. V duchu baumanovské tekuté modernity není autorem přinášejícím pevnou strukturu, ale spíš formu nekončícího přehodnocování. Neustálá nehotovost a každodenní boj o dokončení díla se stávají metaforou doby tekutosti. Podstatné mi připadá, že nejde o snahu aplikovat společenský scénář rovnou do reality, jak se o to pokoušela například ruská avantgarda v čele s Proletkultem, ale o jeho ozkoušení v kontextu autonomního uměleckého díla, v rámci hry, která má jasně daný začátek i konec. Ale Jedná se o zkušenost účastníků jen na poli umění? Myslím, že ne. Přestože jejich zkušenost vzniká v rámci díla, oni z něj vystupují proměnění a zkušenost přetrvává, přenáší se do světa mimo dílo a mění ho.

Struktura a chaos na večírku a na pouti za východem slunce

S podobně otevřenou a chaotickou strukturou jako Hirschhorn jsme pracovali v projektu *Projekce filmu: Večírek (a kol.)*. Akce proběhla v rámci festivalu Momentum v Poličce a na podobném půdorysu jsme pracovali ještě dvakrát.

Popis akce:

Z divadelního sálu mizí většina židlí, zůstává jich jen malý ostrůvek vlevo pod pódiem. Před zvukovým pultem vyrůstá za pomoci štaflí a prken bar, kde ze dvaceti láhví jsou dvě naplněné alkoholem, zbytek šťávou, nebo vodou. Ve výklenku ve zdi je z řetězů na vánoční stromeček přilepený krucifix, přes který se promítá karaoke. Mikrofon a počítač s nabídkou písní z Youtube jsou hned vedle. Uprostřed sálu je koberec, křeslo a několik květin v květináčích. Na pódiu mikrovlnná trouba, deset balení popcornu, meloun, pár bochníků chleba, sůl a sádlo. Z pódia svítí divadelní světla a tři ledkové hlavy krouží po prostoru.

Před vpuštěním účastníků do sálu jsme uvnitř tři: Martin Hurych sedí u počítače s programem na úpravu zvuku v reálném čase. Karel Klusoň stojí s kamerou, jejíž obraz se živě promítá na plátno. Já mám na klopě mikrofon, ze kterého se odesílá signál do Martinova počítače. Instrukce jsou následující: až lidé vstoupí dovnitř, Martin bude modifikovat přijímaný zvuk, Karel bude točit, já si budu s diváky povídat a pokud možno je nenápadně vyzývat k drobným činnostem.

Zhruba kolem půl dvanácté večer otevíráme dveře a lidé nesměle vstupují do sálu. Asi po pěti minutách se prostor zaplňuje a oni začínají zkoumat, kde co je. Někteří jako v kině usedají na sedačky a sledují film. Jiní zkoumají obsah lahví. Další usedají na koberec a kolem hlav si motají odkudsi vzatý krepák. Já беру meloun a prosím někoho, zda by ho nemohl nakrájet a rozdat ostatním. Dávám do mikrovlnky první popcorn a prosím někoho, aby ho, až bude hotový, rozdistribuoval po sále. Nejdéle (asi 15 minut) trvá zaplnit místo u karaoke. Po chvíli dívka zpívá písně francouzské zpěvačky ZAZ k nerozeznání od originálu. Na jevišti probíhá svatba v podání členů jednoho z ochotnických souborů, který hrál dříve ten den. Zhruba hodinová akce vrcholí, když jedna skupina namaže podlahu sádlem a začne se v sále klouzat. Po chvíli vypínáme kameru i zvuk. Lidé se pomalu vracejí na skutečný bar, někteří v sále zůstávají dál.

V programu bylo uvedeno, že obsazení filmu budou účastníci festivalu. Ačkoli by role Martina, Karla a moje mohly být popsány jako Zvukař, Kameraman a Režisér, naším cílem nebylo natočit film. Kamera zde nesloužila ke konzervaci události, ale naopak ke zdůraznění přítomného okamžiku - měla funkci prvního diváka. Díky kameře bylo jasné, že vše, co je uvnitř, může být cílem objektivu - cílem pozornosti ostatních. Video, přenášený zvuk a později i útržky vět, které se vracely v pozměněné podobě, způsobili, že diváci začali sami sebe drobně stylizovat. Na počátku to způsoboval především objektiv, po chvíli jako by se jedním směrem zaměřená pozornost kamery roztekla do celé místnosti. Tím, že přenos obrazu probíhal živě s přiznáním veškeré technologie, nevznikal (alespoň já mám ten dojem a doufám v to) nepříjemný pocit voyeura se skrytou kamerou. Stejně jako například u Home Visit Europe, i zde existovala rovina jakéhosi tekutého diváctví. Zpočátku to byla kamera, která určovala, kdo je herec. Tlakem objektivu se vytvářela umělost gest, rozhovorů a akcí. S tím, jak se kamera stávala samozřejmou součástí prostoru, účastníci si začali všimnout akcí ostatních napříč ostrůvky stvořených prostředí - a kamera a zvuk sloužili spíše jako zdůraznění detailů a nečekaných perspektiv.

Večírek byl fiktivní i reálný zároveň. Jednalo se o závěr festivalu a současně o společnou tvorbu představení o festivalu. Večírek se stal do určité míry metaforou festivalu samotného. Způsob trávení společného času, ke kterému by došlo tak, jako tak (tj. po skončení festivalu na skutečném baru), byl nahrazen

konzumací fiktivní, konzumací společného filmu. Ve chvíli, kdy se na *Projekce filmu: Večírek (a kol.)* dostala opilá skupina, mám pocit, že došlo k prolomení hrací plochy. Z hry na večírek se stal skutečný večírek a tehdy jsme akci ukončili. Podobným způsobem jsme s účastníky pracovali při *Drobtech nebeského chleba*. I zde jsme měli na počátku role jakýchsi průvodců. Účastníci nejdříve dostali za úkol shlédnout západ slunce, přinést si mýdlo a plátýnko a potom zaklepat na dveře hereckého ateliéru na DAMU. Zde jsme jim omyli nohy a potom jim přidělili různé činnosti: např. hrát šachy, číst si modlitební knížku, připravovat večeři nebo psát kroniku. Následovala řada společných aktivit: předčítání barokních textů, mše, lekce barokního tance, večeře, výroba Jezulátek z mýdla a další. Společná noc byla zakončena poutí na Petřín, kde jsme při východu slunce posnídali námi upečený chleba. Pak jsme se rozešli.

Drobty nebeského chleba v sobě spojují všechny principy popsané v této práci. Hlavním tématem byla změna vnímání času, zpomalení, pohled na svět barokními očima plnými pokory, ale zároveň údivu a lehké závratí - změna zakoušení světa. V průběhu došlo na rekonstrukci historických materiálů: vařili jsme podle barokních receptů, tančili podle barokní choreografie. A především došlo k postupnému splynutí tvůrců a účastníků do jedné skupiny. Nejvýraznějším **nositelem tématu se stala forma** určená časem a místem; západem a východem slunce, cestou z běžného světa přes ztemnělý ateliér zpět do liduprázdné ranní Prahy pod strom na Petříně, analogie mezi cyklickým časem přírody a ztišením se pro obrodu pohledu na svět. Tok akcí byl ohraničen předem nastíněnými body, kterými je potřeba projít, úpravou prostoru a přítomností rekvizit. Stejně jako v případě *Promítání filmu: Večírek (a kol.)* byla příznačná absence režie, jejímž nositelem by byl jeden člověk. Spíše jako by se každý účastník postupně stával režisérem svého zážitku.

5 Závěr

Divadlo, nebo web 2.0?

V této práci jsem se snažil vysledovat projekty, které nabourávají hranici mezi tvůrcem a recipientem. Myslím, že aby k něčemu takovému mohlo v divadle dojít, je potřeba zrušit pevně vymezenou diváckou pozici. Tento trend je vidět na participativních projektech popsanych ve druhé a třetí kapitole. V případě *Dobytí Zimního paláce* nebo *Bitvy o Orgreave* ještě existuje skupina víceméně nezúčastněných pozorovatelů. U *Rekonstrukce obléhání Waco* a *Situation Rooms* sice vnější pozorovatelé přítomní nejsou, ale prezentovaný estetický tvar je natolik uzavřený, že přestože tyto dva projekty pracují s atypickým způsobem recepce díla, diváci se nestávají jeho spolutvůrci. Jiná situace nastává u *Home Visit Europe* a projektů Thomase Hirschhorna, kde se způsob vedení dialogu mezi tvůrci (iniciátory) a účastníky stává ústředním tématem projektů. Ale nesnaží se takové divadlo nalézt něco, co je už běžně rozšířené v jiných médiích?

Spolupráce, participace, otevřenost, sdílení, komunikace, vytváření společenství. Tyto a mnoho podobných výrazů mají charakterizovat současnou podobu internetu, pro kterou se používá označení *web 2.0*. Způsob, jakým se k obsahu na internetu a jeho tvorbě vztahují uživatelé, se nazývá *produsage*,⁶⁵ spojující dvě zdánlivě protikladné funkce: spotřebu a produkci (*produce* a *use*). Blogger Ross Mayfield prohlásil: „*Web 1.0 byl obchod. Web 2.0 jsou lidé.*“⁶⁶ Na místo uživatele webu 1.0 usedá *produser* webu 2.0. Tvorba probíhá na dvou rovinách - nejdříve jako utváření vlastního obsahu volbou jeho částí, což je podmíněno tím, že v hypertextu neexistuje jeden hlavní text, ale cosi jako „hlavní text“ vzniká až specifickým způsobem čtení jako autorská-uživatelská koláž. Kromě toho *produser* aktivně tvoří obsah pro ostatní – píše blogy, komentuje, natáčí, fotí a

65 Václav Moravec v knize *Média v tekutých časech* používá jako překlad slova *produsage* termín *produžívání*, pro slovo *produser* potom výraz *produživatel*. Pro lehkost a slovní vtíp anglického originálu zůstávám u původního znění. V divadelním kontextu používá podobné slovní hříčky Augusto Boal, když místo výrazu „spectator“ (divák) používá spojení „spect-actor“ (divák-herec).

66 WEI, Jiyang. Putting Web 2.0 in Perspective. *NMEDIAC* [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.ibiblio.org/nmediac/winter06_07/web2.0.html>.

tak podobně. Vzniká cyklus neustálé recyklace obsahu, kde původce je často nedohledatelný. Individuální autorství nahrazuje autorství kolektivní. Jak prohlásil Roland Barthes: „zrození čtenáře musí být zapláceno smrtí Autora.⁶⁷“ Znamená ale smrt *Autora* zrození *autora*, nebo zrození *konzumenta* ze smrti *autorství*? Marie-Laure Ryanová v knize *Narativ jako virtuální realita*⁶⁸ zmiňuje dvě námitky proti nekritickému přijetí role *producer*. Zmiňuje, že autorství se v případě webu 2.0 může scvrknout na pouhé shromažďování dat na obrazovce, klikání, které vede k omezení kritického postoje způsobeného kromě snadnosti průchodu médii taky tím, že internet je médiem vjemů. Neurolog Manfred Spitzler tento fenomén nazývá *digitální demencí*.⁶⁹

Fakt, že internet je médiem vjemů, je dobře vidět na snu o totální virtuální realitě, která dokáže účastníka přenést do jiných světů, které lze vnímat, a se kterými lze interagovat bez jakéhokoli rozhraní jen pomocí vlastního těla. Svět podobný realitě, snu, nebo drogovému poblouznění zprostředkovaný pomocí počítače. V první kapitole jsem se na příkladech sv. Ignáce z Loyoly a „akční poezie“ pokusil popsat, že k tomuto ponoru do jiného světa stačí pouze hra a fantazie. Absenci zkušenosti způsobené přítomností médií popisuje profesor mediálních studií Mark Deuze v knize *Media Life* takto: „vidíme vše, aniž bychom byli čehokoli svědkem.“⁷⁰ Nedostatek vlastních zážitků, pocit vlastní neautenticity může vyvážit vtažení účastníka do hry, do procesu tvorby, během kterého dochází utváření svědectví – vlastní, nezprostředkované zkušenosti.

Zapojení účastníků do tvorby může být i odpovědí na *produasage* jako pouhé shromažďování informací. Zapojení účastníků lze sledovat například v Brechtových naučných hrách, které ruší diváckou pozici za účelem analýzy souvislostí a utváření vědomého postoje účastníků, proto i Brechtův „*intelekt vypreparuje celý příběh v jakousi úlohu předloženou divákovi k řešení. Drama se*

67 BARTHES, Roland. Smrta Autora. *Aluze*. 2006, č. 3, str. 75 – 77.

68 RYANOVÁ, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. cit. 7 / op. cit. Str. 25 - 26.

69 MORAVEC, Václav. *Média v tekutých časech: konvergence audiovizuálních médií v ČR*. Praha: Academia, 2016. Společnost (Academia). ISBN 978-80-200-2572-2.

70 DEUZE, Mark. *Media life: Život v médiích*. Přeložila Petra IZDNÁ. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2015. *Studia nových médií*. ISBN 978-80-246-2815-8.

*mění ve vzorec, v rovnici nebo v poučku,*⁷¹ jak o didaktických hrách píše Jan Grossman. Německý filozof Walter Benjamin ve studii *Autor jako producent*⁷² přirovnává Brechtovo epické divadlo k dramatické laboratoři. Laboratoř je místo, ve kterém se umělé podmínky mísí se snahou o přiblížení se podmínkám skutečným. Laboratoř umožňuje vytvářet ruptury v čase, odebírat vzorky, zkoumat problém z různých úhlů. Laboratoř existuje ve vlastním, vyjmutém časoprostoru, mimo realitu a přitom uvnitř ní. Být vědcem v laboratoři je úkolem intelektu i hrou na intelekt. V centru Brechtova výzkumu stojí často anonymní vzorek Homo sapiens sapiens – např. bezejmenný Mladý soudruh, jak je tomu ve hře *Opatření*. Nit, která spojuje popsané participativní projekty s Brechtovým analytismem, je laboratorní utváření podmínek, do kterých jsou účastníci vtaženi. Zatímco u Brechta laboratorní přístup souvisí s tvorbou dramatického textu, popsané participativní projekty odstraňují text a zůstávají pouze u vytváření podmínek. Není potřeba předepisovat, co je cíl a jak se k němu dostat, stačí pouze přinést hrubě načrtnutou mapu. Cesty, kterými se po ní hrdina vydá, už neurčuje Autor, ale Hráč. Laboratornímu testu není vystavena literární postava, ale sám účastník. Jednotné číslo zde však není zcela na místě. V první kapitole jsem se pokusil popsat, jak se do světa hry přemísťuje jeden člověk, v druhé a třetí části je nastíněna cesta od vnímání účastníků jako masy ke skupině jednotlivců. Francouzský filozof Jacques Rancière v textu *Emancipovaný divák* píše, že divadlo je ze své podstaty komunitním médiem. Co podle něj komunitu vytváří však není pouhá přítomnost v jednom prostoru – tj. fakt, že divadlo nelze vnímat jinak než společně s druhými, ale „sdílená síla rovnosti inteligencí. (...) Je to kapacita anonymních lidí, kapacita, která dělá všechny si navzájem rovné.“⁷³ Účastníci jsou jako Brechtův Mladý soudruh také jen náhodně vybranými anonymními zástupci lidské rasy, jejichž startovní pozice jsou na počátku hry stejné. Komunita vzniká díky rozmanitosti vnímání, díky uvědomění si toho, že i

71 GROSSMAN, Jan, ŠRÁMEK, Petr, ed. *Mezi literaturou a divadlem*. Praha: Torst, 2013. str. 619. ISBN 978-80-7215-464-7.

72 BENJAMIN, Walter. *Understanding Brecht*. London: Verso, 1973. str. 100. ISBN 0902308998.

73 RANCIÈRE, Jacques. *The emancipated spectator*. London: Verso, c2009. str. 17. ISBN 184467343X.

jiní lidé myslí. Slovy Thomase Hirschhorna: „*první skutečná participace je participace myšlení.*”⁷⁴

74 BISHOP, C. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. cit. 17 / op. cit. str. 264.

6 Seznam vlastních uvedených projektů:

Zítří si povíme

Premiéra 24. února 2017, Divadlo DISK

Režie: Nina Jacques

Dramaturgie: Petr Erbes

Scénografie: Karolína Kotrbová

Kostýmy: Eva Pavlíčková, Natálie Košťálová, Karolína Kotrbová

Hudba: Sebastian Jacques, Petr Kolman

Lightdesign: Šimon Kočí

Produkce: Václav Strýček, Damián Šulista, Natálie Košťálová, Karolína Soukupová

Hrají: Jan Strýček, Dominik Migač, Julie Šurková, Lumíra Přichystalová, Martin Cikán, Ladislav Karda, Nataša Mikulová, Anežka Kalivodová, Anita Gregorec

Fate and Remote Control

Uvedení: PQ 2015; 18. a 19. 5 2016

Námět a realizace: Petr Erbes, Boris Jedinák, Karolína Kotrbová (KALD DAMU) a Karolína Burešová (FEL ČVUT)

Projekce filmu: Večírek (a kol.)

Uvedení: 19. 3. 2016

Námět a realizace: Petr Erbes, Martin Hurych, Martin Klusoň

Obsazení: návštěvníci festivalu

Droby nebeského chleba

Uvedení: 29. - 30. 5. 2016

Námět a realizace: Petr Erbes, Klára Fleková, Nina Jacques, Boris Jedinák, Anna Klimešová, Viktorie Vášová

7 Zdroje

Tištěné zdroje:

BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. New York: Verso Books, 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. Navigace. ISBN 80-903452-0-4.

BRAUN, Edward. *Meyerhold: A Revolution In Theatre*. United Kingdom: Methuen Drama, 1995. ISBN 0-413-72730-0.

BRECHT, Bertolt. *Myšlenky*. Československý spisovatel. Praha. 1958.

BENJAMIN, Walter. *Understanding Brecht*. London: Verso, 1973. ISBN 0902308998.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložila Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

DEUZE, Mark. *Media life: Život v médiích*. Přeložila Petra IZDNÁ. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2015. Studia nových médií. ISBN 978-80-246-2815-8.

GROSSMAN, Jan, ŠRÁMEK, Petr, ed. *Mezi literaturou a divadlem*. Praha: Torst, 2013. ISBN 978-80-7215-464-7.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta), sv. 13.

HYVNAR, Jan. *O českém dramatickém herectví 20. století*. Praha: KANT pro Akademii múzických umění v Praze, 2008. Disk (Akademie múzických umění v Praze). ISBN 978-80-86970-63-9.

KILHAM, Christopher. *Pět Tibeťanů: rozšířený rituál tajných cvičení pro zdraví, energii a osobní sílu*. V Praze: Levné knihy KMa, 2005. ISBN 80-7309-256-5.

MORAVEC, Václav. *Média v tekutých časech: konvergence audiovizuálních médií v ČR*. Praha: Academia, 2016. Společnost (Academia). ISBN 978-80-200-2572-2.

NOVÁK, Ladislav. *Receptář*. Praha: Concordia, 1992. ISBN: 80-900124-9-3.

NOVOTNÝ, Pavel a Nikola MIZEROVÁ. *Wiener Gruppe*. V Praze: Rubato, 2015. ISBN 978-80-87705-37-7.

RANCIÈRE, Jacques. *The emancipated spectator*. London: Verso, c2009. ISBN 184467343X.

RYANOVÁ, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložila Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4.

VON GELDERN, James. *Bolshevik Festivals, 1917-1920*. Berkeley: University of California Press, c1993 1993. Dostupné z: <<http://ark.cdlib.org/ark:/13030/ft467nb2w4/>>.

Seriálové publikace:

BARTHES, Roland. Smrta Autora. *Aluze*. 2006, č. 3.

HIRSCHHORN, Thomas. 24H Foucault. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-. ISSN 1802-8918.

HYVNAR, Jan. Jevrejnova apologie divadelnosti. *Disk*. 2009, roč. 29.

VOSTRÝ, Jaroslav. Scénické působení a zrcadlové neurony. *Disk*. 2009, roč. 28.

ZMOLARSKÁ, Sofie. Slepé uličky dokumentárního divadla. *Svět a divadlo*. 2014. roč. 25.

Diplomové, rigorózní a habilitační práce:

HERČÍKOVÁ, Barbora. *Paradox Rimini Protokoll*. Akademické studie DIFA JAMU. 2015

ŠÍPEK, Jiří. *Psychologické souvislosti scénické tvorby*. Praha, 2010. Diplomová práce na Divadelní fakultě AMU. Vedoucí diplomové práce Jaroslav Vostrý.

Elektronické zdroje:

Alex Mlynářčik. *Monoskop*. [online]. [cit 30. 3. 2017]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Alex_Mlyn%C3%A1r%C4%8Dik#Happsoc_I_.281965.29>.

Battle of Orgreave. *Wikipedia*. [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Orgreave>.

BAUER, Jan. Jak to bylo doopravdy s ruskou revolucí? *21. století*. [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://21stoleti.cz/2009/09/18/jak-to-bylo-doopravdy-s-ruskou-revoluci/>>

DOHERTY, Mike. The Situation Rooms is an immersive journey, opening the fourth wall between spectator and performer. *National Post*. [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>>.

HULÍK, Milan. Kdy vystřelila Aurora. 10 + 1 verzí o Velké říjnové socialistické revoluci. *Neviditelný pes*. [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <http://neviditelnypes.lidovky.cz/tiskni.aspx?r=p_zahranici&c=A160119_144846_p_zahranici_wag>

HIRSCHHORN, Thomas. Flamme Éternelle. *Khanacademy.org* [online]. [citováno 28. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/tate/participation-performance/participation/v/thomas-hirschhorn>>

HIRSCHHORN, Thomas. "Quality, No! Energy, Yes!": Thomas Hirschhorn on Why Confrontation Is Key When Making Art for the Public. *Artspace.com* [online]. [citováno 29. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.artspace.com/magazine/art_101/book_report/phaidon-thomas-hirschhorn-interview-54368>-.

KNÍŽÁK, Milan. Akce. *Milanknizak.cz* [online]. [cit. 20. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.milanknizak.com/192-akce/>>.

KNÍŽÁK, Milan. Hry. *Milanknizak.cz* [online]. [cit. 20. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.milanknizak.com/192-akce/224-hry-1965/>>.

MACHÁČKOVÁ, Ivana. Základy křesťanské meditace v duchovních cvičeních sv. Ignáce z Loyoly. *Getsemany*. [online]. Dostupné z: <<http://www.getsemany.cz/node/2807>>.

MAXWELL, Thomas. The Battle of Orgreave 25 years on: Memory, counter-memory, re-enactment and translation. *Thomas Maxwell's Shore's Blog* [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://thomasmaxwellshore.wordpress.com/the-battle-of-orgreave-25-years-on-memory-counter-memory-re-enactment-and-translation/>>

MEDALOVÁ, Kristína. Zrkadlové neuróny – ako sa dokáže mozog vcítiť do druhého človeka? *Mentem* [online]. Dostupné z: <<https://www.mentem.cz/blog/zrcadlove-neurony/>>.

Mirror neuron. *Wikipedia* [online]. [citováno 18. 3. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror_neuron>.

Nocturn: The Waco Re-enactment. Rod Dickinson. [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <<http://www.roddickinson.net/pages/waco/project-synopsis.php>>.

Obležení Waco. *Wikipedia* [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Oble%C5%Been%C3%AD_Waco>.

PIRANI, Simon. Orgreave inquiry. *The Guardian*. [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/media/2007/jul/26/broadcasting.comment>>.

POPOVA, Maria. Yoko Ono's Playful and Philosophical Action-Poems About How to Live with Greater Attentiveness to the World. *Brain Pickings*. [online]. [cit 25. 3. 2017]. Dostupné z: <<https://www.brainpickings.org/2016/01/20/yoko-ono-acorn/>>.

Proletkult. *Wikipedia* [online]. [citováno 1. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Proletkult>>

RAYMOND, Yasmil. "Gramsci Monument" Thomas Hirschhorn. *Art21.Org*. [online]. [citováno 2. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://art21.org/watch/exclusive/thomas-hirschhorn-gramsci-monument-short/>>.

Russia builds replica Reichstag so children can recreate 1945 victory. *The Guardian*. [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/world/2017/feb/22/russian-replica-to-give-children-chance-to-storm-the-reichstag>>.

We are Waverly. [online]. [citováno 6. 4. 2017]. Dostupné z: <<https://wearewaverley.com/>>.

WEI, Jiyun. Putting Web 2.0 in Perspective. *NMEDIAC* [online]. [citováno 7. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.ibiblio.org/nmediac/winter06_07/web2.0.html>.