

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění  
Herectví alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**VZTAH TĚLA A TECHNOLOGIÍ VE SCÉNICKÉM PROSTORU**

**Sára Jan Márcová**

Vedoucí práce: MgA. Jiří Adámek, Ph.D.  
Oponent práce: Ing. Mgr. Branislav Mazúch  
Datum obhajoby: 28.6. – 29.6. 2017  
Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Performing Arts  
Acting of Alternative and Puppet Theatre

**MASTER'S THESIS**

**VZTAH TĚLA A TECHNOLOGIÍ VE SCÉNICKÉM PROSTORU**

**Sára Jan Márcová**

Thesis advisor: MgA. Jiří Adámek, Ph.D.  
Examiner: Ing. Mgr. Branislav Mazúch  
Date of thesis defense: 28.6. – 29.6. 2017  
Academic title granted: MgA.

Prague, 2017

## **P r o h l á š e n í**

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

**Vztah těla a technologií ve scénickém prostoru**

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.

## Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

## **ABSTRAKT**

*Tato diplomová práce je snahou o reflexi využití současných digitálních technologií ve scénickém prostoru a jejich vlivu na hereckou práci. Ve zkratce pojmenovává vývoj a principy neomediálních děl, stejně jako formu Live Cinema a to převážně v divadelním kontextu. Zkoumá postavení reálných, živých objektů/subjektů v kontrastu s imateriálními a virtuálními obrazy, které jsou tvořeny světlem nebo zvukem. Způsoby a možnosti vzájemného vlivu technologií a těl jsou v práci popisovány na příkladech inscenací z českého divadelního kontextu. Jakým způsobem digitální technologie proměňují hereckou práci? Narušují základní divadelní vztah mezi tělem herce a tělem diváka? Jsou mediální formy divadla destrukční pro jeho „liveness“? A jakým způsobem se proměňuje divácké vnímání? Tyto a podobné otázky jsou stěžejní pro předloženou diplomovou práci.*

## **SUMMARY**

*This diploma thesis is an attempt to reflect the use of current digital technologies in the scenic space and their influence on the work of actors. It tries to shortly describe the development and principles of neo-media works, as well as the form of Live Cinema, mainly in the theatrical context. It examines the position of real, living objects/subjects, in contrast to immaterial and virtual images that are made up of light or sound. The possibilities of mutual influence of technologies and bodies are described on selected performances in the Czech theater context. How does technology change the actor's work? Does it affect the basic theatrical relationship between the body of the actor and the spectator's body? Are the mediative forms of theater destructing its "liveness"? How does viewer perception transforms? These and similar questions are crucial to this thesis.*

## ***PODĚKOVÁNÍ***

Děkuji všem.

## **OSNOVA:**

<b>1. Úvod .....</b>	<b>9</b>
<b>2. Historický exkurz .....</b>	<b>11</b>
<b>3. Umění nových médií .....</b>	<b>13</b>
<b>4. Rozšíření přítomnosti .....</b>	<b>17</b>
<b>5. Vliv estetiky filmu na estetiku divadla .....</b>	<b>20</b>
<b>6. Idea rámování .....</b>	<b>22</b>
<b>7. Dramaturgický potenciál prostoru .....</b>	<b>23</b>
<b>8. Vztah nemateriálních médií s reálnými objekty a lidmi .....</b>	<b>26</b>
<b>9. Imerzivní prostor .....</b>	<b>29</b>
<b>10. Virtuální realita .....</b>	<b>31</b>
<b>11. Pohled do procesu .....</b>	<b>35</b>
<b>12. Live Cinema .....</b>	<b>36</b>
<b>13. Herectví ve světle/stínu technologií .....</b>	<b>41</b>
<b>14. Hra mezi tělem a médii .....</b>	<b>47</b>
<b>15. Závěr .....</b>	<b>57</b>
<b>16. Obrazová příloha: .....</b>	<b>60</b>
<b>17. Použitá literatura: .....</b>	<b>69</b>

*„Divadlo znamená místo, kde živá těla reálně předvádějí jednání jiným živým tělům. Tato druhá těla se snad vzdala moci, ale ta se obnovuje v předvádění těl prvních, v inteligenci, která ho [divadlo] vytváří, v energii, která ho sděluje.“*

*Jacques Rancière*

*„Co je vlastně „médium“? Pojem patří k těm, které jsou nejhůř definovány. Zdá se, že médium se v podstatě definuje souborem technických charakteristik (možností a potenciálu) a technologickými prostředky, jimiž je zároveň vytvářeno, přenášeno i přijímáno a jež umožňují jeho nekonečnou reprodukci.“*

*Patrice Pavis*

*„Performance či performance art – což lze překládat také jako „divadlo vizuálních umění“. [...] Je spíše než s předváděním vizuálního představení před očima diváka spojen s uskutečňováním určitého jednání (to performe). [...] Spojuje vizuální umění, divadlo, hudbu, video, poezii, film, bez apriorní představy. [...] Je to „multitematická kaleidoskopická výpověď“ (A. Witth).“*

*Patrice Pavis*

*„Jádrem všech esteticko-etických zkoumání je skutečnost naší tělesnosti (embodiment). Tělesnost jako společná znalost všech lidí představuje primární způsob, kterým sdílíme zkušenosti kultury, společnosti a světa obecně. Umožňuje ozřejmit způsob, jakým jsou vytvářena estetická rozhodnutí, která neberou v úvahu centrální roli těla v lidském rozhodování (ve virtuálním – digitálním prostředí), jež tak představují alternativu ke způsobům determinovaným klasickou estetickou teorií.“*

*František Kuš*

*„Původní smysl divadla [...] spočívá v tom, že divadlo bylo sociální hrou, - hrou všech pro všechny. Hrou, v níž jsou všichni účastníci, - účastníky i diváky. [...] Publikum je zúčastněno jako souhrající faktor. Publikum je takřikajíc tvůrcem divadelního umění. Divadelní svátek ostatně vytváří publikum složené z tolika dílčích představitelů, že ke ztrátě základního sociálního charakteru nemůže dojít. Kolem diváka vždy existuje sociální obec.“*

*Erika Fischer-Lichte, Jens Roselt*



# 1. Úvod

Ke zkoumání vztahu technologií a těl jsem se dostala skrze svou diváckou nespokojenost s hereckou složkou díla. Výkony a přesvědčivost lidských těl se zdály nedostatečné vůči ostatním scénickým prostředkům. Víc než co jiného mi narušovaly aranžmá a chod inscenace. Domnívám se, že do určité míry za to mohla přehlcnost ostatními médii. Podvědomě jsem porovnávala divadlo a film, divadelní a výtvarnou performance, monolog postavy s dokumentárním záznamem „mluvící hlavy“. Ačkoli jsem měla dojem, že si vůči všudypřítomným digitálním obrazům, videím a hudbě dokáží držet odstup, stejně mi narušily mé vnímání. Není mi tolik, abych mohla porovnávat časy bez počítačů (natož bez televize případně rádia) a současnost. Ani to nemám v plánu. Sociologických studií na toto téma existuje mnoho. Mnoho z nich mluví o negativním vlivu na pozornost, emotivní stabilitu, schopnost číst a vnímat text (o povrchnosti), zhoršení paměti a ztrátě kritického myšlení... Za další dopad těchto médií považuji tendence vedoucí ke ztrátě potřeby fyzického kontaktu a přijímání těla jako nástroje, jako funkce, jako objektu, který má předvádět perfektní výkony (a samo být perfektní).

Až po delší době mi došlo, že tyto současné mediální tendence, které opomíjejí tělo jako živoucí organismus, jsou pro divadlo výhodnými konstitučními prvky. Tělesná přítomnost herců (i diváků) přináší divadelnímu umění privilegium. Právě tyto zvláštní podmínky, soužití herců a diváků, mezi kterými vzniká vztah, který vznik i průběh události divadla podmiňuje. Divadlo „*vyjadřuje ideu společenství jako sebe – přítomnosti v protikladu k distanci reprezentace.*“<sup>1</sup> Do nekonečna reprodukovatelné obrazy samy sebe pohlcují a překrývají. Ztrácejí se v záplavě jiných obrazů, jsou uživateli snadno zapomenuty. Je zajímavé, že to co zůstává je fyzické tělo. Tělo, které podléhá času a nemocem, je závislé na přísunu živin, je nedokonalé, nesvobodné, si stále obhazuje svou výjimečnost a jedinečnost, svou nereprodukovatelnost. *Je právě z toho důvodu divadlo stále aktuální?*

V předložené magisterské práci si kladu za cíl rozpoznat a pojmenovat tendence, kterými se vztah technologií a těl v uměleckém procesu vyznačuje. Jelikož vycházím, kromě z teoretických materiálů, hlavně z osobně viděných inscenací, uvádím příklady

---

<sup>1</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny 6 - 7 2009, s. 130

pouze z českého kontextu (kromě dvou výjimek). Nechtěla jsem využívat záznamů zahraničních (i tuzemských) inscenací, protože zkoumám vztah právě živého těla a technologie, na videu jsou i tato živá těla imateriální. Uvědomuji si tím vzniklou nekompletnost práce, ale přímý divácký kontakt považuji pro tento typ analýzy za nutný. Z toho důvodu neuvádím (nebo více nerozvádím) práci významných světových představitelů Live Cinema (Katie Mitchell, Mia Makela, Hans Beekman, Peter Greenaway...), ani práci těch divadelníků a tvůrců, kteří jsou svým přístupem zásadní a určující pro mediální divadlo (John Cage, The Wooster Group, Rimini Protokoll, tvorba Heinera Goebbelse, Roberta Wilsona, Roberta Lepage...) Ze stejného důvodu nezmiňuji autory nebo konkrétní inscenace, které se sice zdají být v českém kontextu zásadní, ale jejichž jsem nebyla součástí nebo jsem je viděla v minulosti, tedy si je již dostatečně nepamatuji. (Petra Tejnorová: Nevinna, Lifeshow; Braňo Mazúch: Antikódy; tvorba Ivana Buraje v HaDivadle...)

Základní otázky této magisterské práce znějí: *Jakým způsobem digitální technologie proměňují hereckou práci? Narušují základní divadelní vztah mezi tělem herce a tělem diváka? Jsou mediální formy divadla destrukční pro jeho „liveness?“ A jak se proměňuje divácké vnímání?*

## 2. Historický exkurz

Výrazný vliv na postdramatické divadlo, jak jej vysvětluje Lehmann<sup>2</sup>, měly již avantgardy z přelomu 19. a 20. století, které však stále ztvárňovaly text, byly na něm závislé. Například DADA, futurismus a kubismus, byly směry které s textem pracovaly i v rovinách jeho zvukovosti, ne jen jako s nositelem informace. Tím opouštěly informační význam textu, uchopovaly jej jako zvuk, hudbu. V kontextu s kubismem je nutné zmínit, jak uvádí Gombrich<sup>3</sup>, že kubismus přinesl do výtvarného umění více pohledovost zachycenou v jednom díle (obr. 1). V jednom obraze může divák spatřit objekt ze všech stran a úhlů (za podmínky, že objekt již před tím ve svém životě někdy viděl). Malíři ke svému zachycení reality využívali detailní znaky objektu, jeho linie a motivy... Kubismus vyvolal novou vlnu analytického uvažování o uměleckém díle, kdy nejde o nápodobu skutečnosti, zachycení prchavého okamžiku, ale o vlastní rekonstrukci (dekonstrukci) zobrazovaného objektu.

Od druhé poloviny minulého století (50. – 60. léta) se do každodenního života rozšířila technologická média (komunikační, zobrazovací...). Je banální zmiňovat zásadní vliv masového rozšíření televize na postupné osvobozování se od různých forem textového vyjádření (psaného i čteného). Televize přináší informace i emoce skrze text a pohyblivé obrazy. Zároveň vytváří formu tzv. televizní zábavy, jakými jsou živě přenášené show, seriály, populárně naučné pořady... Divadlo bylo v začátcích televize jedním z jejích inspiračních zdrojů (např. přizpůsobení studiových kulis do kukátkového prostoru jeviště), postupem času se jejich role vyměnily (např. přizpůsobování velkých spektakulárních inscenací živému televiznímu přenosu; výběr herců dle televizní sledovanosti...). Jednou z reakcí na nástup televize bylo postupné osvobozování jistých divadelních forem od ilustrace textu a tím i od tradičních forem reprezentace a komunikace. Hledání nového, otevřeného díla. Právě takové umělecké dílo, které se aktivně pohybuje na hraně různých forem, umožňuje otevřený a svobodný pohyb, přináší změnu, novost, ať už pro vnímání diváka, tak pro tvůrce samotné.

---

<sup>2</sup> Hans-Thies Lehmann: *Postdramatické divadlo*, s. 19

<sup>3</sup> E.H. Gombrich: *Příběh umění*, s. 468

Rozšíření performance ve výtvarném umění (přibližně kolem 60. léta 20. století), jako „*pomíjivé nemateriální umělecké události*“<sup>4</sup> je výsledek snahy umělců reagovat na kapitalistický obchod s uměleckými objekty. Díky uživatelsky dostupné technice, která je schopna v reálném čase zpracovávat a upravovat obrazy i zvuky se rozšířila live performance, kterou od konce minulého století začala využívat i taková umělecká pole, která byla dřív odsouzena k tvorbě díla bez přítomnosti publika, jakými je například klasický film. Dle Shippera<sup>5</sup> pro vznik performance platí tři předpoklady. Těmi jsou základní materiál (například text, herci...), struktura (dramaturgie, režie) a diváci jako příjemci události. Právě metody live performance a procesy s ní spojené, které se zdokonalují se zlepšujícím se technologickým vývojem, se stávají čím dál tím víc určujícími pro celkovou podobu umění. Umělec již není schovaný ve svém (za svým) díle. Stejně jako „ono“ předstupuje před diváky. Tato výsada do té doby náležela jen divadlu, respektive hercům. Současný živý vztah mezi aktéry a diváky, který je v neustálém vývoji, je nestálý, neuchopitelný. Divadelní představení lze lépe než pojmem dílo označit za událost. Situaci, která se proměňuje s každým svým jednotlivým uvedením. V performance se „*pomíjivost, prchavost divadelního představení chápe jako vlastní základ nového*.“<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Radoslava Schmelzová: *Tak vzdálené a přece nebezpečně blízko*, in *Loutkář* 4 – 2016, s. 91

<sup>5</sup> Martina Lecker, Imanuel Schipper, Timon Beyes: *Performing the Digital*, s. 195

<sup>6</sup> Erika Fischer-Lichte, Jens Roselt: *Přitažlivost okamžiku – představení, performance, performativ a performativnost jako teatrologické pojmy*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 149

### 3. Umění nových médií

Vývoj technologií má na společnost, od kultury přes politiku až k ekonomii, zásadní vliv. Mluví se o době technokultury nebo o informační společnosti. Mediální procesy jsou výsledkem a zároveň příčinou společensko-kulturní změny. Technologie se staly každodenní součástí života většiny obyvatel, jsou uživatelsky snadno dostupné, jejich využívání se stává stejně přirozené jako dýchání. Kromě změněného způsobu vnímání, komunikace, příjmu informací se mění i distribuce, konzumace a konstrukce produktů. Od konce 20. století je nastavena plošná digitalizace, která mimo jiné zásadně zintenzivňuje globalizaci a s ní spojené šíření informací. Internet rozměšňuje hranice, zrychluje čas, dovoluje se vyjádřit každému bez ohledu na vzdělání, rasu, věk. Redistribuje obrazy i texty, šíří informace. S internetem se kromě nových možností komunikace, sdílení a vytváření pojí i otázka po pravdě. Jedním z nových slov, které v roce 2016 zařadil do svého slovníku Oxford Dictionary, je „post-truth“, „postpravdivý“. Jedná se o pojem, který označuje jednání, kdy se člověk při utváření svého veřejného mínění namísto přihlížení k faktům, řídí svými emocemi. Objektivně řečeno síla emocí nahrazuje význam faktů.

*„Technologie začínají přebírat funkci umění tím, že nás upozorňují na své psychologické a sociální důsledky.“<sup>7</sup>* Umění využívá, spolupracuje s technologiemi ve všech svých odvětvích. Ty, které jsou na nich založeny (film, fotografie), se zdokonalují, zpřesňují, zintenzivňují. Zároveň takové směry, jejichž vývoj byl na rozvoji elektrických a digitálních technologií poměrně nezávislý, si je začaly podmaňovat. Díky nim překračují své limity, stejně jako zkoumají a přetvářejí limity diváctví. S uměleckým nakládáním s technologiemi souvisí hledání nových možností vyjádření, percepce i recepcce. Mediální umění přichází se snahou o překročení strnulosti a omezenosti uměleckých forem (nastoluje intermediální fungování), s reflexí a kritikou společnosti. McLuhan<sup>8</sup> umění považuje za radar, které díky svému hloubkovému vhledu umožňuje odhalit nebo dokonce předvídat společenské procesy, poskytuje zpětnou vazbu a

---

<sup>7</sup> Marshall McLuhan: *Jak rozumět médiím*, s. 10

<sup>8</sup> McLuhan byl z prvních, kdo začal využívat pojmu „medium“ a dodávat mu patřičný význam. Ve zkratce o tom pojednává jedno z krátkých videí z dílny zpravodajství Aljazeera. Video mají uživatelům internetu pomoci se bránit proti mediální manipulaci. Kromě McLuhana tvůrci „zanimovali“ myšlenky Rolanda Barthesa nebo třeba Naoma Chomského. Dostupné zde: <http://www.openculture.com/2017/04/animated-short-videos-introduce-5-heavyweights-of-media-criticism.html>

v neposlední řadě vytváří (a hlídá) estetické i morální hodnoty, rozjemňuje lidské vnímání a zlepšuje kritické myšlení.

„Umění nových médií“ je estetickou definicí, jež zaštiťuje uměleckou praxi, která vychází z vizuální kultury, digitálních nástrojů, nekonečného toku informací. Prudký rozvoj médií a dostupnost technologií mají za následek překročení limitů prostoru, času i těla. Vzdálenosti jsou ve virtuálním pojetí minimální. Během necelé sekundy je zpráva odeslaná z počítače schopná dorazit do emailové schránky kdekoliv ve světě (samozřejmě jen tam, kde je internetové připojení<sup>9</sup>).

*„Náš život ovládají stále více obraznost a komunikační technologie (drátové i bezdrátové), které umožňují globální šíření myšlenek, informací i politických názorů. Myšlenky a informace kolují po celém světě ve vizuální formě a obrazy hrají ústřední roli [...]. Žijeme v éře, kdy víc než kdy jindy záleží právě na vizualitě – je zdrojem zobrazení, informací, politiky, provokace, hry a zábvy a v celosvětovém měřítku slouží i jako pojítko mezi lidmi.“<sup>10</sup>* Pro vizuální kulturu je typická vysoká míra povrchnosti, související s masovou spotřebou (i výrobou) obrazů. Synonymem jí může být éra simulace. Simulaci můžeme chápat napodobování skutečnosti, tedy nikoli prožívání, ale zobrazování, ze kterého se stává určující fenomén ve vnímání a žití obecně. Simulaci jde použít i jako synonymum pro předstírání, tedy pro nepravdivé jednání. Vizuální kultura v sobě nese vnímání obrazů jako nové mediozábavy (mediatainment). Lze říct, že cílí „na maximalizaci potěšení ze smyslových zážitků a velkolepých efektů,“<sup>11</sup> čímž odkazuje k spektakulárním formám umění.

Virtuální realita nejenomže prostor napodobuje, svým specifickým způsobem i sama prostorem je. Prostorem, ve kterém odpadá potřeba lidského – fyzického těla. Elektro technické nástroje přinášejí změnu ve vnímání sebe sama, reálného prostoru, hodnoty i materiální podstaty věcí. *Lze o nich říct, že zhmotňují mezilidské vztahy?* Nejsou to již pouhé nástroje, stávají se každodenním průvodcem běžného uživatele, jsou lidskou extenzí, tělesným prodloužením člověka. Jejich snadné a neustále využívání vede

---

<sup>9</sup> V tomto kontextu je zajímavé si uvědomit, že k internetu dle <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> nemá přístup zhruba 50% obyvatel planety. Když mluvíme o technologickém vývoji, nelze opomenout, že právě technologie (např. internetové připojení, rozšíření mobilních telefonů, ale i zbraně a úroveň lékařské péče) zároveň reprezentují sociální nerovnost a rozdíl mezi bohatými a chudými zeměmi.

<sup>10</sup> Marita Sturken, Lisa Cartwright: *Studia vizuální kultury*, s. 11

<sup>11</sup> František Kůst: *Estetická role nových médií*, s. 115

ke stírání hranic mezi uměleckou institucí a civilním životem ve městě, každý si nese svou vlastní galerii, kino, knihovnu... v kapse. Mění sociální struktury, rozhýbávají hranice mezi přirozeným a umělým, mezi fysis (tělesnou podstatou) a techné (uměním, nebo řemeslem). Ve vztahu k takové konkurenci si musí zaběhlé umělecké formy najít nové možnosti, které jim zdánlivě přináší intermedialita či hypermedialita, která propojuje obraz, text, zvuk, data i internetové zdroje. V intermediaální tvorbě „určité médium využívá prostředků a postupů, které rozvinulo jiné; že se snaží napodobovat či simulovat možnosti, které vycházejí ze specifické mediálnosti nějakého jiného média,“<sup>12</sup> aniž by tím ale potlačovalo své původní, tradiční rysy. Celé 20. století provází odchylka od nostalgického přístupu k ustáleným žánrům umění a hledají se jeho nové možnosti. Ty nutně vznikají v mísení forem. Využívání neustále se vyvíjející technologie je jednou z možností, díky které se umělecká díla mohou nazývat nové nebo současné. V divadle mluvíme v kontextu postdramatického divadla o vizuální dramaturgii, která neznamena jen odklon od deklamace, ztvárňování textu na jevišti, vizuální organizaci inscenace, ale i svobodnou a ničím nedefinovanou a nelimitovanou logiku scénování obrazů.

*„Co se ale týká transformací umění v digitální době, otrásají mnohem více, než tušíme, naším celým myšlením o umění – a také estetiku divadla. Přesto však jeho budoucnost nebude spočívat v digitální opeře nebo virtuálním představení, nýbrž ve vztahu mezi tělem a médiem.“*<sup>13</sup>

Termín digitální kultura<sup>14</sup> slouží jako završující pojem fenoménu, o kterém tato práce pojednává. Její základní charakteristické vlastnosti již lze vysledovat i v divadelních inscenacích. Zaprvé, „referentiality“ (výchozí, porovnávaný materiál), čímž je myšleno používání již existujících uměleckých materiálů, které jsou vybrány a zapojeny/spojeny do nových kulturních kontextů. Zadruhé, „sloučenost“ (*communality*) autonomních i heteronomních kolektivních akcí na internetu – v síti. A za třetí, „algoritmický zápis“ (*Algorithmicity*), tedy automatický proces, jenž zviditelňuje, zobrazuje data a činí je použitelná pro člověka.<sup>15</sup> Žijeme v socio – technickém světě. Za digitální performance

---

<sup>12</sup> Erika Fischer-Lichte: *Vnímání a mediálnost*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 143

<sup>13</sup> Hans-Thies Lehmann: *Prézentnost divadla*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 56

<sup>14</sup> Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes: *Performing the Digital*, s. 195

<sup>15</sup> Více a hlouběji o tématu zde: <http://www.leuphana.de/en/research-centers/cdc/digital-cultures-research-lab/projects/dcrl-questions.html> Jedná se o krátká videa, kde přední teoretici i umělci mimojiné odpovídají na otázky ohledně toho, co je digitální kultura a její působení na společnost.

lze označit lidské reakce a vypořádávání se s nabídkou technologií. Kultura a technologie jsou od sebe neoddělitelné, digitální objekty a procesy určují kulturní dění.

Lidské fungování s technologiemi se mění, stejně jako se mění projevy těla, ať už se jedná tělo herce, výtvarníka, performerera, tanečníka nebo hudebníka, které aktivně kooperuje s technologiemi ve scénickém prostoru.

Jak se divadlo jako „*živoucí tělo společnosti*“, <sup>16</sup> vypořádává s nástupem digitálních obrazů a dalších technologií, které na scéně obklopují, případně jednají za něj?

---

<sup>16</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny* 6 - 7 2009, s. 130



## 4. Rozšíření přítomnosti

Přítomnost v divadle spočívá v reálně – tělesné formě inscenace, stejně jako na fyzické, živé přítomnosti diváka, díky jehož spolupráci je divadlo vůbec uskutečněno. Díky digitálním médiím si s prezentností, jak ji nazývá Lehmann, lze zahrávat, a tím podtrhávat její podstatu, činit ji znatelnější. Taková média jsou zároveň tím činitelem, který mění celkové vnímání času, prostoru i rychlosti. Tedy i zásady a principy, na kterých dosavadní umění a divadlo zvláště stavělo. Performativní charakter přebraly i formy, které byly od času řekněme nezávislé, nevznikaly ve stejném, žitém čase, v jakém se nachází recipient. Divadlo zase naopak experimentuje s nepřítomností herce, tedy určitou nereálností, časovou nesouvislostí, kterou si do nástupu technologií nemohlo dovolit.

*„Veškerá temporální organizace života i zkušenosti – a to i umělecké – podléhá radikální transformaci způsobené médii, komputizací a informační technologií a posouvá do středu diskusí o umění s jistou oprávněností jejich vlastní procesuální čas.“<sup>17</sup>*

V inscenaci **Cizinec** (režie Jan Mikulášek, Divadlo Na Zábřadlích) je znatelná hra s přítomností herce, která se váže i s pro diváky neviditelným prostorem. Herec během představení na ruční kameru natáčí ostatní kolegy, jak čekají na svou scénu v zákulisí, obraz byl promítán na plátno na jevišti. Ze záběrů bylo patrné, že jsou inscenované, ale ne v duchu inscenace, tedy pro diváka, ale pro kameru, pro záznam, který si jiní lidé budou prohlížet. Předvádění se, sexistický humor, ostentativní kouření, vše, co děláme, když víme, že se někdo dívá a chceme jej zaujmout. Kameru používali i na scéně. Inscenace stavila do kontrastu plochu promítaného obrazu a akci živého, trojrozměrného herce (obr. 2). To se projevovalo hereckými reakcemi na promítanou fotografii. Ať to byla masturbace nebo ilustrativní snaha se ze zobrazeného kohoutku napít. V jeden moment, v závěru představení, kdy už byli diváci zvyklí, že promítaný obraz je přenášený přímo z kamery, místo tohoto živého záběru použili přednatočený záznam. Z počátku byl totožný s živou akcí, ale postupně začal odhalovat jiné roviny inscenace, které si zahrávaly se samotnou podstatou divadelnosti. Zaprvé, postava na plátně se chovala uvolněněji, s větším nádechem ironie a nadsázky, než jednající herec. Zadruhé, v momentě, kdy záběr

---

<sup>17</sup> Hans-Thies Lehman: *Prézentnost divadla*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 56

cílel do hlediště, v němž místo diváků ležérně seděli ostatní herci inscenace. Takový princip si zahrával s živostí divadelní formy. Odhaloval iluzi, paralelní světy, které se tvoří kolem inscenace, zákulisní život, okamžiky, kdy herec čeká, až bude na řadě... Divadelní forma tak rozkrývala nejenom příběh *Cizince* (novela Alberta Camuse), ale i mechanismus divadelnosti. Hru herců, kteří se přeměňují do postav a zase zpátky během sekundy. Jedinečnost divadelní situace, která ale v určitých případech může být zaměněna s obrazem, virtuálními těly z minulosti. Domnívám se, že tvůrci touto hrou s přítomností, záměnou, určitou umělostí a vykonstruovaností mířili na samotné jádro novely. V ní je znatelná absurdita, absence víry (v Boha), nekonformnost, a pomatení smyslů (ať už z důvodu horka nebo tzv. vnitřních démonů). Toho docílili ať už rozdělením úlohy hlavní postavy mezi několik herců, tak i rozdělením hracího pole do několika prostorů, jimiž bylo jeviště, zákulisí a promítací plátno. Opustit prostor, zaznamenat tělo (tedy i to opustit), umožňují technologie. Tím získávají pro divadelníky, kteří pracují s přítomností, zásadní význam, neboť dokáží pozměnit elementární vklad divadla, jeho reálnost. Základní aspekt divadla, jeho „liveness“ však stále zůstává, neboť je zachovaná „současná tělesná přítomnost aktérů i diváků ve stejném prostoru, jako sdílená situace a sdílený čas života.“<sup>18</sup>

„Filmy nás mžiknutím oka<sup>19</sup> zavádějí do světů minulých i budoucích, dalekých i blízkých, a my můžeme vzdorovat zákonům prostoru a času.“<sup>20</sup>

Za příklad odhaleného filmového triku, který je ukázkou nekonečného prostoru a času, jenž nám filmové médium dovoluje, uvádím scénu z inscenace *Eleusis* tvůrčího týmu Handa Gote, v níž autoři před očima diváků využívají zeleného plátna, které dovoluje snímanému subjektu/objektu dostat se kamkoli, do jakéhokoli prostoru v jakémkoli čase. Green screen dovoluje postprodukční manipulaci s pozadím filmu. V případě *Eleusis* herci (Tomáš Procházka a Veronika Švábová) stáli na boku scény před zeleným plátnem, snímání kamerou a gesticky předváděli pohyb. Postava Chárona se pak vyjevila na plátně (frontálně před diváky) v podsvětí na mýtické řece Acherón, a postava Deméter běžela v poušti a zoufale hledala svou dceru Persefoné. Tvůrci odhalili vnitřnosti

---

<sup>18</sup> Erika Fischer-Lichte: *Vnímání a mediálnost*, in Souřadnice a kontexty divadla, s. 143

<sup>19</sup> V českém překladu je místo *oka* použito *okno*, ale domnívám se, že se jedná o překlep, tedy cituji v upravené verzi.

<sup>20</sup> Arnold Aronson: *Pohled do propasti*, s. 107

iluze a procesu filmu. Divadelní cestou pořídili záběr, který jejich aktéry dostal do mytologického světa antiky.

Technologie přenesly aktéry i diváky do mýtického Řecka. Rituálem přenosu se stala divadelní inscenace. Eleusinská mystéria byla tajné kultovní obřady probíhající v chrámech v Eleusii zasvěcených bohyni Deméter. Měla několik fází. První probíhalo zasvěcení (myésis), následovalo naplnění (teleté), nazírání (epopteíá) a rituální akt byl dovršen posvátným sňatkem mezi Deméter a Diem (hieros gamos). Nejsem odborník na fáze antických mystérií, ale řekla bych, že obdobný rámec byl čitelný i z inscenace Eleusis. Nelze zapomenout, že historicky se divadlo vyvíjelo právě z antických rituálů. Zasvěcení probíhalo ve formě powerpointové prezentace a videozáznam jízdy autem (snímáno z předního skla) do současné podoby ruin Eleusinského chrámu. V další fázi byly divákům představeny hlavní postavy a peripetie mýtu: únos Persefoné, zoufalství Deméter, Hádova lest a Cháronův úděl. Následovala Deméterina pomsta, Diův zásah skrze Herma a vyústění, dohoda nebo spíš ustanovení o čase stráveném Persefonou v podsvětí. Místo obřadních náležitostí aktéři zpívali operní árie a ovládali technologie, které zhmotňovaly atmosféru a emoce, „magickou moc divadla.“ (obr. 3)

Nelze s jistotou určit, jestli technologie nahradily nebo vymazaly (znesvětily) původní rituální rozměr mystéria. S určitým odstupem lze internet a vše, co představuje (otevřenou komunikaci, obchod, sdílení, vědění, přeměnu sebe samo v nehmotného avatara...), označit za náboženství<sup>21</sup> dnešní doby. V tomto ohledu Handa Gote Eleusinská mystéria posunují do současného kontextu. Pro nostalgické milovníky historie však může být tento posun k odosobněným a vnějškovým technologiím, jež nahrazují původní vyjádření (oslava plodnosti) a sakrální rozměr, znesvěcením.

---

<sup>21</sup> Tj. rozmanité soubory jednání, symbolů a představ, které vyjadřují reálný, osobní vztah k transcendentní (přesahující) zkušenosti či představám. Zdroj: wikipedia.org

## 5. Vliv estetiky filmu na estetiku divadla

Filmová projekce narozdíl od divadelní produkce není vázána fixním časem a prostorem, ani rychlostí záběru. Filmové záběry se mohou volně pohybovat mezi různými prostředími, jejich hrdina není vázán na jeden prostor, ale může cestovat. Filmové obrazy mohou plynout rychleji/pomaleji, než je tomu ve skutečnosti. Samozřejmě i divadelníci pracují se změnou dynamiky, ale té filmové se vyrovnat nemůžou. Filmový proces umožňuje různé snímání objektu (změny úhlů, vzdáleností...) a díky střihu jeho následnou kombinaci, montáž nebo překrývání s dalšími záběry. Detail dovoluje upozorňovat na prvky, které se mohou na první pohled snadno ztratit, dále navozuje intimnější atmosféru, blízkost, jako by se recipient sám příběhu účastnil, celkově mění význam jednotlivých segmentů.

*„Možnosť udržať pozornosť na nejakých častiach zovňjška – buď v detaile alebo dlžkou trvania záberu na plátne (analogiou v literárnom rozprávání je podrobnosť opisu alebo iné významové určenie), či opakovaním záberu – ktorá nejstviuje ani, ani v maliarstve, dodáva zaberom časti ľudského tela metaforický význam.“<sup>22</sup>*

Vliv estetiky filmu na estetiku divadla je zřejmý například v případě inscenace **Láska a Informace** (Nová scéna Národního divadla v Praze) režisérky Petry Tejnorové, která „pojala inscenaci jako poctu žánru mysteriózní detektivky (*Twin Peaks*, *True Detective*, *Bron/Broen*). Inscenace pracuje s principem „found-footage“ neboli „nalezené stopáže“: videokamera, pohozená poblíž místa blíže neurčeného činu, uvede do pohybu vrstevnaté detektivní pátrání, které zamíchá vztahy a osudy postav a v němž nakonec není jasné, kdo vlastně, po čem a proč pátrá.“<sup>23</sup> Inscenace je založena na postupu scénické montáže, která připomíná filmový střih mimojiné tím, že nedodrжуje časoprostorové kontinuum. Toho je docíleno at' rychlými změnami světla a hudby, ale i rozvolněnou až matoucí stavbou krátkých situací za sebe, jejichž význam je rozpoznatelný až později. Na divadle jsou pro diváka snesitelné proto, že je na tento způsob rychlého a hektického přeskakování ze scény do scény zvyklý z televize. Samozřejmě ne každý je ochoten to přijmout. Situace jsou v případě této inscenace krátké a úderné, míchají obrazy ze života různých i zdánlivě nesouvisejících postav, jejichž propojení divákovi dojde až časem.

---

<sup>22</sup> Peter Michalovič, Vlastimil Zuska: *Znaky, obrazy a stíny slov*, s. 127

<sup>23</sup> Citace z programu. Dostupné na: <http://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/9402>

Představení rozděluje prostor jeviště do několika ploch – laboratoř, policejní kancelář, výslechová místnost, přístaviště u řeky, kuchyně... Vše se odehrává na jedné ploše, jednotlivé scény jsou živě upravovány změnou rekvizit (nebo světla), některé jsou pro prostor typické a definují jej. Tato „hrací pole“ jsou herci využívána postupně, ale i současně. Právě „hrací pole“, která jsou stříhově rozdělena na různé části, vyvolávají v divákovi obdobný pocit jako při sledování filmu, totiž že je veden různými místy v různých časech, ale neřeší jejich rozdílnost.

Estetika filmového střihu přinesla inscenaci určité odpsychologičtění postav. Hercova úloha se fluidně měnila mezi základním rozehráváním charakterů a vztahů, do striktního obrazového znázorňování. Takové „rozžívání obrazu“ bylo znatelné hlavně ke konci inscenace. Tematicky bylo využito jako policejní rekonstrukce, ale zároveň rekonstruovalo video. Herci v takové situaci (Pavla Beretová, David Matásek) se choreograficky stavěli do specifických pozic. Scéna působila, jako by někdo po sekundě zastavoval a pouštěl video, tedy postavy se vždy posunou z jednoho místa na druhé a v něm zase zatuhnou. Herci byli v jeden moment samostatní, vůdčí nositelé emocí a v druhý se z nich staly objekty, figury, které dokreslovaly obrazovou skládku celkového aranžmá.

## 6. Idea rámování

Obraz na plátně je zastaveným okamžikem – ať už v čase, tak v prostoru. Znázorňuje zastavený pohyb, který se odehrál ‚kdysi a kdesi‘, zamrzl a my jej vidíme ohraničený, vytržený z kontextu, ve kterém se odehrál. Právě rám odděluje, vykusuje prostor obrazu od reálného, žitého světa recipienta. Je to „*forma vizuální organizace, vytváří soběstačný prostor, pečlivě ohraničený od okolního světa*.“<sup>24</sup> Obdobně je to i s fotografií, jak Aronson cituje historičku Vivian Sobchakovou: „*Fotografie zmrazí a uchová homogenní a nevratný moment [...] časového proudu v abstrahovaném, atomizovaném a zajištěném procesu momentky*.“<sup>25</sup> Obraz uvnitř rámu má svou vlastní organizaci, i když se jedná o reprezentaci světa, nevztahuje se k okolnímu prostředí, např. ke galerii, ve které je dílo vystaveno. Rámy, které v sobě nesou obrazy skrz celou historii malby, můžeme pověsit vedle sebe na jednu zeď a stejně si každý udrží svou auru, svůj svět, a nespustí divákovi bipolární poruchu (leđa těm citlivějším). „*Všetko zarámované sa na jednej strane konštituuje ako vnútorná súvislosť, na druhej strane sa izoluje od vonkajšej reality ako zvláštne, významné, vyššie, vystupňované. [...] Rám zvyšuje a koncentruje schopnosť vnímania natoľko, že sa aj z bežného stane zaujímavé*.“<sup>26</sup> Obdobný význam má rám i v divadle. Základním rámem divadla je jeviště. Divák - reálná osoba sleduje z hlediště představení, ve kterém vystupují fiktivní postavy, jednající ve vlastním temporytmu, přesto je v bezpečí fyzicky nezatažen do scénického světa, a to díky rámu, jenž pomáhá pochopit, vymezit se vůči tomu, co vidíme.

Typický příklad uvedu opět z inscenace ***Láska a Informace***. Na scéně stojí dvě židle v blíže nekonkretizovaném prostoru. V určitých fázích představení se kolem nich seskupí skupinka herců, jako by pózovali na rodinnou fotografii (obr. 4). Zastaví se na pár okamžiků v pohybu, ve více či méně stylizovaném gestu, poté se obraz zase promění, ať už do jiné „fotografie“ nebo do zcela jiné situace. V pozicích i gestech, které vůči sobě zaujímají, lze spatřovat jemné, mezilidské vztahy, číst příběhy postav stejně jako z malovaného obrazu.

---

<sup>24</sup> Arnold Aronson: *Pohled do propasti*, s. 106

<sup>25</sup> Tamtéž: s. 105 ([Aronson](#))

<sup>26</sup> Hans-Thies Lehmann: *Postdramatické divadlo*, s. 189

## 7. Dramaturgický potenciál prostoru

Prostor není určen pouze jako fyzické, materiální aranžmá, které člověk vnímá okolo sebe, ale také tím, jak se v něm člověk chová a co a jakým způsobem v prostoru vidí, ať už máme na mysli věci, akce, situace, typ lidí. Místo umožňuje, aby se situace stala, stejně jako je k divadlu zapotřebí diváka. Každé místo má svou vlastní atmosféru, která vytváří specifické emoce. To dává prostoru dramaturgický potenciál. Ten je patrný například v landartu, site specific performance...

Jedním z takových projektů, který využívá jak specifický prostor, tak technologie, je projekt jménem *Zářící město* s podtitulem *Budoucnost není, co bývala* (režie Jan Mocek). Jejím tématem je život v paneláku, utopickém snu La Corbusiera, v betonových hradbách, v nich můžete slyšet i vidět desítky domácností. Performance diváka zavede na sídliště, v našem případě na Černém mostě. Atmosféra místa je sama o sobě funkční. Světlo pouličních lamp odrážející se od betonového chodníčku, lehká zima. V bloku, kde bydlí tisíce lidí, skoro nikoho nepotkáte, jen občas někdo v rychlosti projde kolem. Co je tu jinak oproti všednímu dni jsou právě diváci, kteří jsou připraveni se „dívat jinýma očima,“ vnímat místo ne jako sídliště, ale jako umělecký prostor. Diváci dostanou sluchátka a základní instrukce a jsou přivedeni před velký panelák. Divák skrze sluchátka slyší jejich monology, vzájemné dialogy, interakce s ostatními diváky, ale i hudební podklad. Akce je prezentována jako experimentální zvuková performance. U jednoho vchodu na ně čekají plastové židličky, poskládané jakoby stály v hledišti. Dovnitř a ven z panelového domu postupně vycházejí tři herci, každý oportovaný. Ve třech oknech nad vchodem se objevují videoprojekce lidí (tři aktérů) s vyextrahovanými momenty z každodenního života (obr. 5). V každém bytě hraje jiná hudba. Ruchy v pozadí písňe (vyklepávání prádla, kapání vody...) spojují zvukový kanál s konkrétní akcí na videu v projektovaném okně. Tématem bylo kromě komunity, ve které bydlíme, tážení se po funkci a směřování diváctví. Divák si může libovolně ve svých sluchátkách měnit kanály, tedy zvukové stopy herců, které sleduje, tato varianta je mu i v úvodních instrukcích doporučena. Performance je tak interaktivní, každý si může libovolně určovat svou pozornost. Zajímavé bylo, že každý zvukový kanál rozsvítil světelnou kontrolku sluchátek jinou barvou, takže aktéři mohli vidět, zda-li (a kolik) diváků je zrovna poslouchá.

Divák se nachází ve zvláštním postavení. Nesedí v divadelní budově, ale před panelákem. Pozoruje čtyři herce, ti k němu však otevřeně mluví a přistupují, jako by to byl běžný obyvatel sídliště (Marie Švestková takto oslovuje diváky a zve je na komunitní setkání, seanci, aby si obyvatelé, sousedé, byli blíží. Po krátkém dialogu, který diváci mohou díky portu herečky slyšet, s ní odchází jeden divák do domu, kde je vidíme i slyšíme v okně číst Bibli, pasáž o velké potopě.). Ze dveří paneláku vycházejí jeho „praví“ obyvatelé, kteří se na hlouček lidí sedící před jejich vchodem, sami dívají jako na atrakci.

Divák je zároveň aktérem, tvůrcem situace a to ne pouze svou přítomností, svým svědectvím. Při sitespecific performance lze diváka označit pojmem „Le Flâneur”. Termín je inspirován jedním pařížským obrazem z půlky devatenáctého století. Je na něm vyobrazen elegantně oblečený muž s rukama za zády a hůlkou v podpaží, jak se zasněně, ale pozorně dívá nahoru. (obr. 6.) Jde právě o způsob, jakým nahlíží na svět, na běžná místa. „*Le Flâneur is both a spectator and an actor in a play called ,the Flâneur’ [...] they are artist even if they do not write, because they are witnessing that what is going on in the city, “they are the eye, the protocol, the memory, the judgment, the archive, in flâneurs the city becomes aware of itself” [...] flâneur is not just an observer or passive spectator of finished play [...] He is in mode of being able to observe, command, and participate in this spectacle all the same time.*”<sup>27</sup> Pozice diváka sitespecific performancí je blízko myšlenky Ranciéra o emancipovaném divákovi, ke které se dostaneme k závěru této práce.

Obdobnými principy se kromě jiného zabývá režisér Jiří Havelka v rámci divadelní skupiny VOSTO5. V roce 2014 v rámci festivalu 4+4 dny v pohybu na Václavském náměstí v Pasáži U Stýblů zinscenoval sitespecific inscenaci s názvem **Druhé město**. Performance na hranici neviditelného divadla vycházející ze stejnojmenné knižní předlohy spisovatele Michala Ajvaze. V roce 2015 v rámci Pražského Quadriennale na Karlově náměstí vytvořil performance **Mayday**. V Mayday se jednalo o fingoovaný pád letadla, při kterém zasahovaly policejní, požární i zdravotnické složky, pro které byla performance oficiálním cvičením. Divadelní událost tak sloužila oficiálním záchranným složkám, jako nácvik zásahu při letecké havárii. Hasiči, policisté a záchranáři vykonávající své povolání se mísili s herci. Jak v případě Druhého města, tak v Mayday, měli diváci sluchátka, do kterých jim byl pouštěn zvuk z portů herců v kombinaci

---

<sup>27</sup> Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes: *Performing the Digital*, s. 193



s hudbou. Akcí jsem se účastnila herecky účastnila. V Mayday jsme hráli lidi postižené havárií letadla (chodce, prodavače, lidi na pikniku...). V případě Druhého města jsme i my měli sluchátka, do kterých nám Havelka dával pokyny, co a kdy máme dělat. V první části jsme se mísili s davem turistů, a občas jsme na pokyn vykonali domluvený pohyb (výskok, běh...). V druhé jsme sváděli jasně inscenovaný boj dobra se zlem, ve kterém vystupoval kentaur, limuzína, vyznavači hare krišny a liliputáni.

Nejnovější projekt **Kolonizace** skupina VOSTO5 uvedla v divadle Archa. Jedná se o inscenaci v divadelním prostoru, která nese prvky sitespecific performance, jako je netypické využívání prostoru (vchod do sálu skrze únikový východ, pohyb herců v celém prostoru sálu). Diváci dostali sluchátka, skrze ně slyšeli rozhovory postav, hudbu i atmosféru, mohli se volně pohybovat ve vyznačeném prostoru, inscenace se odehrávala všude kolem nich.

Umělecká intervence do veřejného prostoru (Zářící město, Druhé město, Mayday aj.) je citlivá záležitost, neboť je v nich narušovaná každodennost nejen divákům, ale i náhodným chodcům. Sluchátka, která jsou v podobných akcích čteně využívána, dovolují divákům svobodný pohyb a určitou vzdálenost od akce, tedy objektivizující nadhled. V některých případech (Zářící město) dovolují sluchátka divákovi interagovat tím, že si sám může volit, co zrovna chce poslouchat. Tato interakce je ale nenápadná a diváka nijak „neohrožuje“ přímým kontaktem s herci a zatažením do průběhu performance.

## 8. Vztah nemateriálních médií s reálnými objekty a lidmi

Arnold Aronson se ve své knize *Pohled do propasti* mimojiné zabývá vztahem herce a médií, věnuje jim kapitolu s názvem „*Mohou divadlo a média mluvit stejným jazykem?*“<sup>28</sup>. Divadlo se projekci podle něj nemůže nikdy vyrovnat, neboť ta je schopna předvést „*nekonečný svět*.“<sup>29</sup> Skládá se totiž z mžiků, pulsujících obrazů, které nejsou vázány lidským prostorem a časem i rychlostí transformace běžných jevů. Film je zhuštěná realita. Herec, stejně jako divák – člověk v běžném životě, se v takovém nekonečném prostoru ztrácí, neboť lidská bytost je určována svým pohybem a proměnou prostoru a času, ve kterém žije.<sup>30</sup> Divákovi se mění prostor, ve kterém je zvyklý, stejně jako se přeformulovává jeho žité prostředí.

Jaroslav Etlík v *Termínech k dohodnutí* podotýká, že filmový přenos herecké akce stojí na hraně „*mezi výtvarně vizuální složkou a herectvím*“<sup>31</sup>. Divák nevnímá herce jen (jak je zvykem) trojrozměrně, ale také zprostředkovaně přes jiný, nefyzický materiál, většinou plátno či jiná on-screen media. Live divadelní přenos vnímá jako herecký komponent, neboť herecká akce je v přímém vzájemném kontaktu s divákem, zároveň splňuje podmínku teď i tady, i s případnými obtížemi, neboť i když se herec může nacházet v jiném plánu či zákrytu, stále se nachází v hracím prostoru.

Aronson fungující spojení filmového obrazu a živého, tělesného člověka shledává jen v živém zacházení s technologií, kdy je objekt či subjekt snímán a simultánně promítán. (Více o tomto fenoménu níže.) Nejedná se pouze o scénickou výpravu. Živou práci je pokořena mrtvolnost záběru (je z minulosti, na rozdíl od přítomného divadelního zážitku), je odstraněn „*problém časového nesouladu, ale nastoluje otázku prostorové dislokace*.“<sup>32</sup> Jeviště, herec, scénografie to vše pochází z reálného, fyzického prostoru. Projekce oproti tomu hmotnost, objem postrádá. Jedná se o hru světla a stínu, která je ještě závislá na přísunu elektrické energie, není autonomním prvkem. „*Nemá žádnou*

---

<sup>28</sup> s. 102 - 112

<sup>29</sup> Tamtéž, s. 107

<sup>30</sup> „*We are constantly making and remaking the time-spaces through which we live our lives.*” – Imanuel Schipper: *From flâneur to co-producer*, in *Performing the Digital*, s. 194

<sup>31</sup> Jaroslav Etlík: *Termíny k dohodnutí*, in *Divadlo a interakce*, s. 17

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 106

*tělesnost, žádnou prezenci, žádnou trvalost.*“<sup>33</sup> Tím jsou vedle sebe postaveny dva paralelní světy a v divákovi tak podle Aronsona vzniká pocit dislokace. Tělesná realita a realita obrazu se k sobě budou vztahovat i v případě, že jsou odděleny *rámem*<sup>34</sup>, který divákovi pomáhá, stejně jako v malbě, oddělit žitou (tělesnou) realitu od umělecké (obrazové) reality.

Zmíním inscenaci **Pověření**,<sup>35</sup> kterou jsem viděla během Pražského divadelního festivalu německého jazyka. Jedná se o hru dramatika Heinerja Müllera z Schauspiel v Hannoveru v režii Toma Kühnla a Jürena Kuttnera, kde výrazně pracovali s odlišným významem projektovaného, snového materiálu a živé, tělesné reality. Volím ji z toho důvodu, že v ní není použit *živý střih*, tedy se nejedná o Live Cinema, ale použití živého snímání potvrzuje Aronsonovy teze. Po spuštění polopropustného filmového plátna v přední části jeviště se v zadní části inscenovalo a živě přenášelo na velké plátno v popředí. Divák skrz projekce mohl s drobnými obtížemi vidět hrající herce i proces natáčení. Jednalo se o černé divadlo (obr. 6), ve kterém loutky a masky, tvořené bílou konturou, rozehrávaly přímo do kamery situace v několika vrstvách a za rychlého sledu. Tak byl získán dojem animovaného filmu i bez přerušování a postprodukce. Situace interpretovala pasáž z dramatu *Pověření*<sup>36</sup>, v níž Müller využívá principu hry ve hře, při které se dva hrdinové převlékají za Dantona a Robespiera. Motiv divadla na divadle režiséři využili i v inscenaci, šílenství a absurditu podtrhli zběsilou obrazovou sekvencí, kterou jim dovolilo a zvýraznilo využití živé projekce. Dalším výrazným příkladem je scéna jako ze satirického „béčkového“ filmu, která se odehrávala v kompletních kulisách nekonkrétního bytu, kde se setkali jedni z největších politických vůdců 20. století, mezi nimiž procházela a vedla dlouhý monolog hlavní herečka inscenace snímána kamerou. Jak černé divadlo, tak živé kino bylo živě promítáno na polopropustné plátno. Divákův hlavní zdroj bylo plátno a filmové obrazy, ale zároveň mohl vidět, jak se celá projekce v zadní části inscenuje (obr. 7).

Nevýhodou využívání technologií v živém jevištním aktu je jejich snadný výpadek. I herec může zapomenout text, upadnout, rozesmát se..., ale jako lidská samostatně uvažující bytost, takovýto omyl snadno přejde, zaimprovizuje, v nejlepším

---

<sup>33</sup> Arnold Aronson: *Pohled do propasti*, s. 110

<sup>34</sup> Více o fungování rámu Hans-Thies Lehmann: *Postdramatické divadlo*, s. 189

<sup>35</sup> Trailer k inscenaci dostupný zde: <https://www.youtube.com/watch?v=FjuYUVjzj-w>

<sup>36</sup> Heiner Müller: *Pověření (tři hry)*, Prostor 1998, s. 68 - 72

případě využije. Technologie nic takového (zatím) nedokáže. Když vypadne signál, nebo se přehřeje hardware, performance je narušena a podle závažnosti chyby případně pozastavena z důvodu opravy techniky. Při premiéře **STEREOPRESENCE** v pražském Alfrédu ve dvoře (více o inscenaci v kapitole *„Hra těla a médií“*) takové situace performerky krásně využily. Po nenaskočení projekce se jedna z nich vydala k počítači, aby projekci zkontrolovala a spustila odtamtud, divák viděl na projektované zdi její postup na ploše počítače. Projekci se přesto nepodařilo pustit. Oznámila tuto chybu svým kolegyním a řekla jim, že se bude pokračovat dál. Jedna z aktérek (která se do té doby jevila jako asistentka), se zeptala druhé, co to mělo být za scénu. Ta jí (a současně divákům) projekci popsala, že by se jednalo o vlak,<sup>37</sup> který zabírá celou zeď, že je to krásný výjev a je škoda, že jej musejí přeskochit, ale že se nedá nic dělat... V kontextu inscenace se jednalo o úsměvnou a velmi šikovně zvládnutou situaci. Nejsem si ale jistá, jestli tato chybná situace nebyla vytvořena záměrně, aby se na tento problém nespolehlivosti a především pomíjivosti techniky poukázalo. Jsem skoro přesvědčena, že ano.

Kombinace obrazových, digitálních médií a reálných, neplošných objektů a lidských těl je citlivá záležitost. I při živém snímání a promítání (jak navrhuje Aronson), může toto střetnutí dvou realit působit strojeně a disfunkčně. Snad nejdůležitějším faktorem při využívání digitálních technologií je jejich tematické ukotvení. Ať už v návaznosti na literární předlohu (Cizinec v Divadle na Zábradlí, Pověření z Schauspiel v Hannoveru), na téma inscenace (STEREOPRESENCE zkoumající vztah fyzického a nemateriálního světa, viz. kapitola *„Hra těla a médií“*), nebo na formu inscenace (Live Cinema představení Nick a inscenace Lásky a informace, obojí od režisérky Petry Tejnorové v kapitole *„Live Cinema“*).

---

<sup>37</sup> Těžko říci, zda se jednalo o odkaz na film bratří Lumiérů, *Příjezd vlaku na nádraží*.

## 9. Imerzivní prostor

Divadlo je místem, které buď analogicky, mimeticky aranžuje reálný svět, a nebo vytváří světy nové, snové. Iluze může diváka pohltit svou imitací, (více či méně úspěšnou) simulací reálného světa, anebo fiktivním a magickým světem.

Pojmem imerzivní divadlo se dnes rozumí takové, které využívá nedivadelní místa, a který nerozlišuje mezi prostorem pro herce a pro publikum. Divadelně ‚ožije‘ celý vybraný prostor a divák se v něm může volně pohybovat (například práce Lukáše Brychty a kol.: *Letec, Pomezí*). Nechává diváka si zvolit svou vlastní divadelní cestu, vytvořit si svůj vlastní příběh. Takový typ divadla není tématem této práce, neboť se nejedná o imerzivní prostor vytvořený skrz digitální technologie.

Imerzivní prostor, ať už vytvořený zvukem, světlem nebo všeobklopujícím (pohyblivým) obrazem, diváka pohltí, dodá mu pocit, že se nachází na jiném místě, v jiném čase, případně mu navozuje iluzi, že je někým jiným. Blažiček imerzi ve své disertační práci připodobňuje k pocitu z potopení. „*Psychologický efekt imerze je skutečně ekvivalentem k obklopení vodním prostředím, které nejen že stimuluje všechny naše smysly, ale vyžaduje zároveň jistou znalost pohybu v alternativní realitě.*“<sup>38</sup> Takový stav, kdy má člověk pocit, že se nachází na jiném místě, než je ve skutečnosti, je pojmenován teleprezence. Stejně se nazývá moment, kdy je člověk přítomen pouze skrze svůj živě snímáný obraz z jiného prostoru.

Věra Ondrašíková vytvořila inscenaci **Guide**<sup>39</sup> (obr. 9), kde se divák skutečně ponoří do divadelního světa. Ono ponoření se do iluze v tomto případě není pouze řečnickým obratem. Hlediště i jeviště je plné dýmu, do kterého je scénickým svícením a světelnou projekcí vtělován prostor a pohyb, z kterých se stává ‚fyzický partner‘ performerů. Divák sedí obklopen kouzelným světem, světelná projekce před jeho očima roste, mění se z jednoduchého paprsku do ploch a komplexních obrazců, přizpůsobuje se impulsům, které dostává od tanečníka, zdá se, že s ním aktivně interaguje. Iluze je silná a přesvědčivá, doplněná ambientní mořskou hudbou. Z ‚oživlého‘ paprsku světla se během

---

<sup>38</sup> s. 21

<sup>39</sup> Guide vznikl ve spolupráci s platformou INITI, konkrétně s Danem Gregorem, který měl na starost programování světla. Viz. zde: <http://www.initi.org/workss/vera-ondrasikova-collective-guide-light-and-interactivity-solution-of-performance/> Dan Gregor mimojiné vytvořil i světelnou sochu ‚Netykavka‘.

chvilé stává *subjekt* (nemá sice lidskou podobu, ani hlas, ale navazuje s partnerem vztah, někdy se zdá být i náladový...), zdánlivě samostatně uvažující entita, která komunikuje s diváky stejně jako člověk, pro kterého je partnerem. Technologie se *aktivně* vztahuje k tanečníkovi. Pouze nedobarvuje emoce, nepodporuje atmosféru, kterou tanečník vytváří, ale *sama* ji tvoří. *Technická složka díla v Guide není viditelně přiznaná, divákovi tak nic nebrání se plně pohroužit do virtuálního světa a nechat se jím unášet. S odstupem je ale zřejmé, že se jedná o předem naprogramovanou projekci, že světlo není živé, nebo řekněme senzoricky citlivé. Pravděpodobně je ovládáno technologem, sedícím v režii. Tanečnickova i technologova úloha musela být velmi náročná. Tanečník musel zvládnout orientovat se ve tmě a v kouři, a zároveň přesně dodržovat choreografii. Jeho sebemenší zaváhání nebo nepřesnost, mohla narušit iluzi ‚živého světla‘ a tím vytrhla diváka z pohlcení a úžasu. Stejně tak zaváhání technologa, který musel být velmi citlivě napojen na pohyb tanečnickova těla. Tento jejich vztah byl ztělesňován interagujícím světelným paprskem.*

Světelný paprsek se v průběhu inscenace proměňoval z živého činitele ve scénický objekt. Například v obraze, kdy se z něj stala polopropustná zeď (doplněná zvukem, jako když se o sebe třou kameny), scénicky členila prostor, vytvářela dvě hrací plochy pro dva herce, byla statická, byla objektem, rekvizitou. Plynule se proměňoval a vyvíjel v kooperaci se zvukem, někdy tanečníka unášel (mořské vlny), jindy se jím nechal řídit (geometrické obrazce/architektura), dokonce vytvořil tunel času (rychlé proudění světla, které vytvořilo iluzi tunelu, podkresleno výraznou hudbou). Jinými slovy z komponentu vizuálního se přetavoval do komponentu hereckého. Nelze světelný paprsek považovat za samostatného, uvažujícího herce, minimálně jej však lze označit za funkci, loutku, kterou sice sestavil technolog, *ale „podílí se na onom „předstírání, na oné esenci divadla, jež říkáme herectví.“*<sup>40</sup>

V Guide tvůrci využili digitálních technologií k navození imerzivního diváckého zážitku. Dým, který zintenzivňoval dojem prostoru a propojoval hlediště s jevištěm, sloužil k zachycení, ztělesnění světla. Performer vdechl světlu život, to skrze své taneční schopnosti a přesnost. Inscenace se dotýkala křehkého vztahu mezi lidským tělem a moderní technologií. Tvůrcům se v ní podařilo zpracovat křehkou hranici mezi postavením, ve kterém je člověk technologií manipulován, anebo kdy je jejím pánem.

---

<sup>40</sup> Jaroslav Etlik: *Termíny k dohodnutí*, in *Divadlo a interakce*, s. 16

## 10. Virtuální realita

*„Intenzita pocitu vnoření (imerze) do hry je podmíněna mírou zaujetí hráče dějem hry a jeho ztotožněním s jeho zástupcem ve hře. [...] Pobyt ve virtuální realitě je v první řadě komunikací mezi individuem a medializovaným prostředím, které jej obklopuje a se kterým uživatel interaguje.“<sup>41</sup>* Tento princip zaujetí, ponoření zažívá jak hráč počítačových her, tak divadelní divák. Imerze značí hráčovo i divákovo zaujetí, ať už emocionální či intelektuální, jedná se o důsledek kontaktu – interakce s médiem.

Jana Horáková spojuje vlastnosti imerze virtuální reality s imerzními vlastnostmi konceptuální (výtvárné) performance, jakou v českém kontextu vytvářel například Jiří Kolář (*Návod k upotřebení*<sup>42</sup>, z roku 1969) nebo Milan Knížák. Jejím účelem bylo divákovi podat návod, doporučení, seznam činností, které on následně sám realizoval – performoval, ale pouze v prostoru své mysli. Stejně jako virtuální realita je tato konceptuální performance záležitostí individuálního smyslového vnímání, nepřenositelná pro větší publikum. Jelikož se odehrává v lidské mysli, nevyžaduje konkrétní prostor nebo čas, jako je tomu u běžné divadelní performance. Podobně je tomu u virtuální reality, kterou si dnes díky dostupné ceně může pořídit „skoro každý“ do své hightech domácnosti. Nelze opomenout spojitost, kterou je nehmotná podstata obou imerzí. Neboť se odehrávají pouze v recipientově (potažmo v aktérově) vědomí, i když vznikají na základě vnějších impulsů.

Částečně nesouhlasím s jejím tvrzením, že cíle experimentů ve virtuálním prostoru jsou stejné jako cíle konceptualismu (= dematerializace, deestetizace, institucionální kritika, důraz na výchozí koncept díla oproti jeho fyzické realizaci) a performance z šedesátých a sedmdesátých let a jejich aktivity jsou tak zrcadlové. Cíle spatřuje „v podobě anti-kapitalismu a mediálně-centrického formalismu.“<sup>43</sup> Souhlasím s tím, že média nahrazují text a postupně i úlohu člověka v uměleckém díle, tím se stávají centrálně formalistická. **Ale podle mě nelze** spojovat anti-kapitalismus z počátků vzniku

---

<sup>41</sup> Jana Horáková: *Virtuální realita – prostor divadelních aktivit*, in Sborník prací filozofické fakulty brněnské university Q5/2002, s. 25

<sup>42</sup> „Jiří Kolář se v této sbírce „vrátil ke slovu, aby čtenáři nabídl možnost stát se tvůrcem poetična tím, že podle návodu uskuteční báseň jako čin (anebo čin jako báseň?), který mu pomůže pochopit sama sebe.“ citace z <https://www.kosmas.cz/knihy/134761/navod-k-upotrebeni/>

<sup>43</sup> Jana Horáková: *Virtuální realita – prostor divadelních aktivit*, in Sborník prací filozofické fakulty brněnské university Q5/2002, s. 27

performace<sup>44</sup> s nejmodernějšími technologickými vynálezy, které představují materiální podstatu kapitalismu a zásadní fenomén současné kapitalistické společnosti.

Současnými médii, které nejimmerzivněji obklopují diváka je Imax kino, modely virtuální reality a různé přístupy k Live Cinema. Komerční využívání virtuální reality je nástupcem počítačových her. „*Umožňuje zažít pocit úplné třidimenzionální reality, proměňující se v závislosti na pohybech těla a speciálních rukavic nebo celého oděvu umožňujících zpětnou vazbu hmatu, tedy zdánlivě bezprostřední interakci s prostorem, který je generován počítačem.*“<sup>45</sup> Digitální rozhraní virtuální reality se snaží setřít hranice mezi paralelními světy a skutečností. Vyplnit mezeru mezi tím, co člověk vidí a co cítí. Ale zároveň představuje možnosti odtělesnění, zapomenutí na limity lidského, materiálního těla a jeho výsledné opouštění, jako centra uměleckého zájmu. Aplikace na virtuální realitu není žádnou výmogeností posledních let. Jaron Lanier již v 80. letech založil první firmu, která vyráběla imerzivní interaktivní nástroje, jakými jsou např. datové rukavice pro NASA. Palmer Lucky, americký „domácí kutil“, díky crowdfundingové kampani vyrobil brýle a ovladače na virtuální realitu Oculus Rift, jejichž základ tvoří dostatečně výkonný smartphone. Stačí si koupit speciální „držák“ na telefon za zhruba patnáct set korun českých, nainstalovat si aplikaci a vydat se do paralelních světů, ležíc například ve vaně. Jeho firmu v roce 2014 zakoupil Facebook za dvě miliardy dolarů, což jen ukazuje důvěru v sociální rovinu této technologie. Stálým cílem vědců je naučit počítače komunikovat lidskou řečí, případně je naučit vřelému, empatickému dotyku, namísto toho, aby se člověk musel naučit ovládat počítačový, matematický jazyk. U virtuální reality je totiž podstatné, aby se v ní člověk „cítil jako doma,“ aby její prostředí a způsob, jakým se v něm pohybuje, mu byl blízký a známý.

V pražském studiu Alta se 7.2. 2017 odehrál koncert hudebního dua Ba:zel, který byl doplněn performancí ve virtuální realitě. Akce se jmenovala ***Living room art space*** a pořádala ji Galerie Na shledanou.<sup>46</sup> Architektem virtuální reality byl Vojtěch Rada. Už sám název vypovídá o tom, že záměr události byl spíš výtvarného charakteru, než-li divadelního. Galerie Na shledanou využívá nové virtuální rozhraní pro revitalizaci

---

<sup>44</sup> Ve smyslu, že nehmotná performance vytváří událost, která je oproti obrazu či jinému uměleckému objektu neprodejná, neúčastní se pohybu na trhu s uměním.

<sup>45</sup> Jana Horáková: *Virtuální realita – prostor divadelních aktivit*, in Sborník prací filozofické fakulty brněnské university Q5/2002, s. 23

<sup>46</sup> ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=j11Xi9mhp38>



galerijních instalací a hledání nových možností kurátorství. Svou galerii tak mohou ‚zhmotnit‘ kdekoli. Tanečnice procházela prototypem jimi vytvořeného virtuálního hřbitova a galeriemi, které se nacházely v nebi nad ním.

Po skončení performance někteří z diváků brýle zkoušeli, působili mnohem autentičtěji a zajímavěji než tanečnice. Divák nový, umělý prostor doopravdy zkoumal, prohlížel si detaily a z postavení jeho těla, i z času, který věnoval jednotlivým pohledům, to bylo patrné. Zajímavá situace vznikla v závěrečné fázi virtuální reality, v níž hráčovým úkolem byla střelba z luku s cílem zasáhnout vznášející se nafukovací zvíře. Luk byl virtuální, nehmotný, ale divákovy ruce s ovladači přesně vytvářely, simulovaly pohyb při lukostřelbě. Ve stejný moment na scéně postával větší hlouček diváků. Celkový dojem situace byl, že ten s virtuální realitou na očích, míří a střílí do davu povídajících si, nic netušících lidí, i když ve „svém“ světě („ve skutečnosti“) střílel do nafukovací kachny.

Konflikt, který vznikl propojením dvou realit skrz hráčův simulovaný pohyb a skupinu stojících lidí, přinášel významotvorné napětí. Tato tenze mezi realitou většiny a virtuálním (soukromým) světem jedince, se mi při současné úrovni rozhraní virtuální reality, jeví jako nejlepší možnost k jejími scénickému využití.

Problémem live použití virtuálního rozhraní ve scénickém prostoru je, že onu virtuální imerzi, kdy je divák plně pohlcen jiným světem, může se zatím dostupnou technologií smyslově zažít vždy jen jeden člověk individuálně. Tím se stává pro účely performance pro větší publikum nepoužitelná. Lépe řečeno se z ní pro ostatní diváky (pokud je pohled hráče promítán na plátno) stane film nebo klasická počítačová hra, virtuální realitu nelze z venku pozorovat. Úloha jednoho vyvoleného diváka virtuálního zážitku se zároveň proměňuje na aktéra i recipienta. Takový člověk se stává hráčem, jako například u počítačových her.

*„Uživatel ztrácí diváckou pozici třetí osoby, sledující procesy, které se odehrávají mimo něj [...], a ocitá se v roli přímého účastníka, tj. v postavení postavy nebo ústřední postavy, stojící přímo ve středu dění.“<sup>47</sup>*

Využívání imerze, kterou nabízí rozhraní virtuální reality, nezkoumají pouze umělecké žánry, ale i armáda, medicína<sup>48</sup>, psychologie (například při pomoci lidem

---

<sup>47</sup> Jana Horáková: *Virtuální realita – prostor divadelních aktivit*, in Sborník prací filozofické fakulty brněnské university Q5/2002, s. 25

s autismem), výuka historie ... Takových experimentů je v posledních letech nespočet. Za příklad, který mi sedí k tématu této práce, uvádím pokus Gender Swap<sup>49</sup>, který se týkal genderu a vnímání vlastního těla, při kterém dvěma polonahým účastníkům opačného pohlaví, nasadili brýle pro virtuální realitu a vyměnili jejich pohled do zrcadla za pohled toho druhého. Účastníci měli za úkol vykonávat to samé (oba s tím museli souhlasit), tedy jejich ruce dělali stejný pohyb, například hlazení se, který viděli v zrcadle – v brýlích (obr. 10). Tím, že měli vyměněné pohledy se žena hladila po mužském těle a naopak. To jen dokazuje, jak v dnešní době i natolik intimní a subjektivní vnímání může být díky digitálním technologiím narušené či napadnutelné. Stejně jako význam podobných experimentů například při využívání virtuální reality jako školní pomůcky při vyučování historie. Je otázkou, zda-li takové herní rozhraní nevytvoří z válek zábavu, počítačovou simulaci, přičemž na jejich reálné příčiny již nebude brán zřetel.

---

<sup>48</sup> Například pomoc lidem s amputovanými končetinami. Mimo jiné zde: <https://www4.shu.ac.uk/ad/changinglives/oculus-rift>

<sup>49</sup> Více o projektu a odkaz na jeho záznam zde: <http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/73874584298/the-machine-to-be-another-gender-swap-art>

## 11. Pohled do procesu

Kontrastně k inscenacím, které využívají médií k navození plné iluze a pohlcující imerze (efektu) stojí ty, které své technické procesy a technology, kteří za nimi stojí, záměrně publiku odhalují. Takové jednání mimojiné opět odkazuje k Live Cinema, neboť problematizuje vztah tvůrce digitálního obrazu či zvuku a jeho nástroje. Také vykazuje postspektakulární či postdramatické prvky. Nedovoluje celistvý pohled na scénu i naraci, neumožňuje publiku iluzivní vžívání se do postav.

Z českých divadelních skupin s „odhaleným čarodějem“ výrazně pracují *Handa Gote*. Ať už v inscenaci *Mutus Liber*, *Sny* nebo *Eleusis*, se spolu s performery na scéně vyskytuje i technolog, který viditelně ovládá počítač či jinou techniku (projektory, světlo, zvukové aparatury). Zdá se, že Handa Gote na jejich přítomnost schválně upozorňují a tematizují ji, neboť je většinou aktivně zapojují do průběhu představení. Například ve *Snech* technolog zpívá staročeskou píseň, v *Eleusis* zase mimojiné dva technologové tancují legrační taneček s hlavními protagonisty. Tím podtrhují jejich význam, který by se mohl v záplavě scénických obrazů snadno ztratit. Jejich běžná tvorba, pohyb, není vidět. Gesta, která využívají při práci s počítačem, jsou minimální a není na ně takový důraz jako například při hře na hudební nástroj. V inscenaci *Mutus Liber* využívají speciálního on-screen media, které přenáší počítačovou obrazovku technologa na stůl vedle počítače. Divák tak může vidět s jakými obrazy pracuje. Svým způsobem tím jeho práci legitimizují, stejně jako staví do kontrastu, ve vztahu ke zbytku přítomných, kteří jednají prostřednictvím celého těla, čímž je jejich činnost reálnější, má citelné výsledky. Ať už mluvíme o malých hliněných postavičkách nebo o vůni smažené cibulky.

## 12. Live Cinema

Martin Blažíček, který ve své disertační práci vypracoval jednu z nejrozsáhlejších českých analýz fenoménu Live Cinema, jej vnímá jako „*fluidní oblast audiovizuální kultury*“, <sup>50</sup> jako pojmenování různých forem živé jevištní interakce <sup>51</sup> s médii. Její přesná definice je tak velmi obtížná, až nemožná. Zahrnuje v sobě jak hudbu, tak video – film, výtvarné i vizuální obrazy (světlo). Rozhodující je tak performance, která v Live Cinema mimojiné představuje metodu živého výzkumu, která v sobě zahrnuje překonávání uměleckých forem, jejich revitalizaci, stejně jako samotné zkoumání konfrontace člověka – performerů - technologa a jeho díla. Zároveň také reaguje na rychlý společensko – politický vývoj. Live Cinema je mnohočetná formami, všechny ale obsahují tvorbu v reálném čase a v přítomnosti diváků.

Live Cinema si hledá nové prostory – galerie, kluby, prázdné fabriky..., čímž pojímá a přeměňuje i další umělecké formy – hudbu, literaturu a divadlo, které se začaly výrazně medializovat. Jejich forma, vznik i recepce, se vyvíjí s pokrokem nových médií a digitálních technologií. V některých případech již nelze jednotlivé umělecké formy vnímat „čistě“, jako samostatné žánry, ale z hlediska jejich intermediálního přesahu. O překračování hranic lze mluvit jako o nových aspektech divadla i současného umění. O Live Cinema můžeme mluvit jak v kombinaci s light artem – video mappingem (např. Festival Signal, který světlem mění virtuální podobu pražských architektonických památek), tak s koncertními událostmi, které český divák může uceleně zažít například na festivalu Lunchmeat. V divadelním pojetí českému Live Cinema dominuje Petra Tejnorová.

Důležitým faktorem pro Live Cinema je takzvaný *živý střih*. Střih i detailní zaměřování jsou klasickými vymoženostmi filmu (o detailu dále v kapitole *„Herectví ve světle/stínu technologií a v kapitole „Hra mezi tělem a médii“*). Živý střih znamená, že během divadelní inscenace se kromě protagonistů na scéně pohybují minimálně i dvě kamery (nesené lidmi nebo staticky umístěné). Zároveň na místě (většinou v technickém zázemí nebo na okraji scény) musí být přítomen člověk, který živě přepíná promítané

---

<sup>50</sup> s. 5

<sup>51</sup> Interaktivita je považována za základní vlastnost nových médií. Je to schopnost počítače, která okamžitě reaguje na uživatelské požadavky, ten tak může v reálném čase pozorovat vývoj své práce.

pohledy z různých kamer na projekční plátno (plátna), jenž je umístěno nad nebo na scéně. Tak jsou různé obrazy spolu skrze médium propojovány nebo zmnožovány. Když je v divadelní inscenaci použita jedna kamera, která snímá například obličej herce, nejedná se o formu Live Cinema, právě kvůli absenci *živého střihu*.

Za počátkem tohoto fenoménu stojí snaha o vzkříšení kinematografie, její uchopení jako živého umění, aktivizace filmového diváka, osvobození se od filmových stereotypů, jakými je závislost na hercích i na pohledu kamery, časově a narativně uzavřený tvar. Obraz, který komunikuje čistě svou vizuální stránkou. Není ilustrací pro dialog snímaných herců.<sup>52</sup> Live Cinema je výslednou formou, které předcházelo experimentování s dada poetikou, avantgardní a abstraktní film, počítačové umění, net.art, rozvoj light designu, hudební klubové scény a VJ-ingu. Za počátky Live Cinema lze považovat živý hudební doprovod k němým filmům. Jejimi základními elementy totiž jsou: prostor, čas, projekce, performer (= živý, přítomný tvůrce), projekční plocha (která má svou technickou i estetickou stránku) a diváci, kteří jsou součástí kreativního procesu, nikoli (jak je tomu u klasického filmu) až po jeho závěru. Pojmem Live Cinema lze označit i živý přenos oper či divadelních her. Jako první termín využil Hans Beekmans, rotterdamský kulturní kurátor, který jej vnímal ve vztahu ke klubové hudební scéně, jako určitou podobu uměleckého VJ-ingu. Samotná Live Cinema se ale vůči VJ vymezuje jako k neumělecké disciplíně, jejímž záměrem je vytvořit efektní párty, a která nedisponuje takovou měrou osobního vkladu. – většinou pracuje se sebraným materiálem z internetu, nikoli se svým vlastním.

V tomto kontextu nelze opomenout divadelní vývoj. Jak živá performance revitalizuje kinematografii, stejně tak principy snímání, střihu a technologických inovací revitalizují divadlo. I avantgardní divadelníci samozřejmě z počátku 20. století vnímali hranice své profese a snažili se je měnit, stejně jako reagovali na nástup nového média filmu. Ať už máme na mysli diaprojekce, světelné efekty nebo filmové projekce divadelní tvůrci jich využívali pro zvýšení efektivity divadla, případně nalákání (i udržení) diváků. Ze světového kontextu lze za počátky vnímat Erwina Piscatora a Bertolda Brechta. Z českého prostředí E. F. Buriana, který spolu se scénografem Miroslavem Kouřilem

---

<sup>52</sup> Mia Makela: *The Practice of Live Cinema* je jeden ze základních kratších textů, které o fenoménu pojednávají. Své teze více rozvedla v knize *Live Cinema: Language and Elements*. Oboje je volně dostupné na internetu: [http://www.miamakela.net/TEXT/text\\_PracticeOfLiveCinema.pdf](http://www.miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf), [https://archive.org/details/Live\\_Cinema\\_Language\\_and\\_Elements\\_Mia\\_Makela](https://archive.org/details/Live_Cinema_Language_and_Elements_Mia_Makela)

založil roku 1933 multimediální divadlo D, kde filmová a technická složka získala stejné místo, jako herci či klasická scénografická výprava.<sup>53</sup> Režisér Alfréd Radok a scénograf Josef Svoboda byli hlavními tvůrci Laterny magiky, jevištního principu i instituce, ve které je spojována jevištní akce s filmem. Jeviště díky filmovým projekcím přetvořili na několikaúrovňový prostor, kde se současně odehrává několik dějů separátně oddělených. Jejich tvorba vyústila až do vynalezení polyekranu, promítacího systému, který dovoluje společně ovládat více projektorů (ať už na film či diapozitivy).

Film byl už od počátku v přímém vztahu k divadlu.<sup>54</sup> Film a divadlo využívá všechny umělecké formy náraz, výtvarnou estetiku, hudbu, pohyb, literaturu. To jim dodává dynamiku a schopnost k výraznější fascinaci diváka než je tomu například u malby. Používají člověka k označení člověka – herce (ačkoli film jej stejně v závěru prezentuje jako obraz). Filmová a divadelní estetika se vzájemně ovlivňují.<sup>55</sup> Divák již nechodí do divadla, aby se nechal „*pohlit, obklopit snovými a fantazijními vlnami iluze příběhu nebo postavy. Tuhle funkci ukradlo divadlu kino.*“<sup>56</sup>

Přesto divadlo jako médium stále přetrvává. Uchovává v sobě přítomnost a jedinečnost, neopakovatelnost zážitku, určitou slavnost, která spočívá ve shromáždění společnosti. V divadle se člověk stává součástí obecnstva, zatímco v galerii zůstává sám a v kině se z něj stane masa složená z jednotlivců. „*Divadlo je komunitární prostor proto, že na jevišti hrají skutečná živá těla pro lidi, kteří jsou fyzicky přítomní ve stejném prostoru. Z toho důvodu má tedy divadlo vyvolávat pocit komunity radikálně odlišný od situace jednotlivce sledujícího televizi nebo filmových diváků, sedících před odtělesněnými, promítanými obrazy.*“<sup>57</sup> Dnes se jejich spolupráce ještě víc prohlubuje. Oba žánry míří stejným směrem, a to k syntéze živého a digitálního umění, k akcentování vizuálního obsahu, a k opuštění textu jako prvotního zdroje.

---

<sup>53</sup> Jejich společným vynálezem byl Theatergraph (název vznikl spojením slov theatre a cinematograph), který se vyznačoval sloučením divadelních procesů se světelnou technikou, projekcí fotografií a filmů. Princip Theatergraphu spočívá v použití průsvitných tylových pláten, za kterými se odehrává hraný děj. Došlo tak k prolnutí promítaného obrazu a jevištní akce.

<sup>54</sup> První kina nesla názvy jako „Divadlo budoucnosti“ nebo „Elektrické divadlo.“

<sup>55</sup> Uveďme tvorbu Georgese Méliése, který na rozdíl od bratrů Lumiérů, kteří své filmové nahrávky pojímali jako dokumentární (než-li umělecký) záznam reality bez divadelní zápletky, do svých filmů po vzoru divadla vkládal děj. Jeho film z roku 1902 *Cesta na měsíc* v sobě nese nejenom dramatický příběh, ale zároveň odkrývá trikový a iluzivní potenciál filmového média.

<sup>56</sup> Zdeněk Bartoš: *Divadlo a iluze*, s. 169

<sup>57</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny* 6 - 7 2009, s. 137

Tematicky, jako ostatně většina nových forem napříč 20. stoletím, se Live Cinema snaží reflektovat současnost. Naráží na rozporuplné každodenní využívání digitální technologie, která slouží jako informační i percepční zdroj. S takovými nástroji přichází složité hledání sebe sama, problematické zařazení se do společnosti. Většinou vede k pluralitě identity, která se projevuje četným využíváním různých sociálních sítí, ve kterých si uživatel vytváří takzvaného avatara. Další otázkou je potřeba fyzického těla a překonávání bariér, které leží mezi světem virtuálním a tím skutečným.

V propojení filmu s divadlem se v českém kontextu mluví převážně o tvorbě režisérky *Petry Tejnorové*, která kombinací divadla a živého snímání i vysílání hereckých akcí, překračuje hranice divadla jako živého umění, redefinuje jevištní postavu jako konjunkci živého herectví a obrazu, který je pořizován před zraky diváků, tedy se jedná zároveň o proces i o obraz. Film o filmu je záznam o tom, jak se nějaký film natáčel, zákulisní pohled, odhalení triků, otevřená filmová kuchyně. Live Cinema je takový ‚film o divadle‘ nebo ‚divadlo o filmu‘? Divák živě, na dosah ruky, sleduje herce a kameramany - technology, kteří v určitém čase a na jednom místě aranžují, natáčejí a hrají situace. Příkladem pro tento vztah nám může být situace z inscenace *Nick* (více o inscenaci na konci kapitoly). Jeden z herců odcházel „z jednoho obrazu do druhého.“ V divadle se taková situace většinou řeší změnou světla, nenápadným nebo naopak akcentovaným přesunem herce. Live Cinema forma dovolila tvůrcům hercův odchod podpořit filmovou akcí, při které kameraman natáčel svůj vlastní odchod pohledem na své nohy (byl stejně obutý jako herec), druhý nesl tašku (rekvizitu, kterou měl herec u sebe) a kymácel s ní. Na jevišti se nacházely čtverce s různými typy povrchů, které umocňovaly filmový ráz (obrazově i zvukově). Filmový trik v živém přenosu.

Live Cinema vyžaduje současně herectví divadelní i filmové. V každé divadelní události herec navazuje kontakt s divákem. Při natáčení filmu, se herec (ne)vztahuje ke kameře, respektive kamera je prostředníkem mezi hercem a divákem. Filmové herectví je odproštěno od konvenčních nároků herectví divadelního, ale zároveň samo má svá určitá specifika. Žádný druh hereckého projevu nelze objektivizovat, herecké školy a metody jsou různé. Stejně jako každý herec ke své profesi přistupuje individuálně. Ve filmu se většinou mluví o herectví civilním.

*„Prézentnost divadla je především přítomností herce.“<sup>58</sup>*

Live Cinema inscenace Petry Tejnorové *Nick* (obr. 11) akcentuje rozdílnost filmového a divadelního herectví různorodým přístupem k herecké akci. Zatímco situace, které jsou snímány kamerami reprezentují, zachycují významné momenty příběhu, fakticky je re-produkují, jsou to tzv. reálné situace. Divadelní akce, tedy ty, které přímo promlouvají k divákům bez snímání a promítání obrazu, imitují tuto (filmovou) realitu. Emocionálně komentují vnitřní stav a rozpoložení postav. Jedná se o osobní výpovědi odehrávající se „mimo zápis.“ Ve filmových pasážích herci postavy ztělesňovaly, zatímco v těch divadelních oslovovali diváky. Přímý kontakt jeviště s hledištěm tematizuje přítomnost diváků a herců v divadle, podtrhává divadelní „liveness“. Divadelní oslovování diváka se většinou odehrávalo na forbíně, vyznačovalo se energií, živostí. Navazování kontaktu s publikem dodávalo postavám lidskost a humornost oproti promítanému obrazu. Postavy upozorňovaly na svou přítomnost, reálnost. V momentě, kdy se i filmová postava začala obracet do publika přímým pohledem do kamery, se divák ocitl pod „palbou otázek o tom, *kde a co je pravda?* Pohledovost nebo záměna je celkovým tématem inscenace, takové téma k formě Live Cinema přímo vybízí. *Kdo je ten pravý? Jsou věci opravdu takové, jak se nám jeví? Co je iluze a co realita? Kde jsou hranice skutečnosti?* Takové otázky jsou na místě, pokud pátráme po skutečném okamžiku v hracím poli, ve kterém se herec mísí mezi filmovým, plochým obrazem a svou vlastní tělesností.

---

<sup>58</sup> Hans-Thies Lehmann: *Prézentnost divadla*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 57



### 13. Herectví ve světle/stínu technologií

Herec je divákovým protějškem. Je to člověk stejně jako on, nikoli jeho nápodoba, znak člověka. Hraje roli, ztělesňuje postavu, interpretuje ji, oživuje text nebo režisérovy vize, existuje na jevišti a představuje sám sebe... přístupů k herectví, jako k centru divadelní události, je nespočet. Většinou se rozlišují odlišným přístupem k významu, formě a estetice divadla. Má –li se jednat o silné iluzivní drama, jehož úkolem je diváka pohltit, nebo o dokumentární inscenaci, která informuje či rekonstruuje. Film je na hercích, kteří jsou nositeli děje, stejně závislý. Ani ve 21. století jsme se neoprostili od fenoménu hereckých hvězd a tím i jejich významu pro film/divadlo. Peter Greenaway kritizuje herecký komponent pro jeho výrazný vliv na celkovou podobu filmu. Tvrdí, že „film nebyl vytvořen pro herce.“<sup>59</sup>

Herec v divadle je autonomním subjektem, a hlavním autorem znaku – postavy (dalšími znaky je např. kostým a text). Herec je ztělesňovatel postavy, musí být na divadle vždy přítomen. Nachází se ve stejném času a prostoru jako divák. Ve filmu se z něj však stává i objekt, „plně závislý na vůli a intenci režiséra.“<sup>60</sup> Na podobu postavy má ve filmu kamera, režie a v neposlední řadě střih významnou roli. Takovou moc umožňuje filmu právě záznam, nikoli živé kontaktní herectví. Pro filmové herectví je nutná větší citlivost, protože kamera typ divadelní stylizace „neunese.“ V divadelním provozu je herec limitován/podporován divadelními konvencemi, velkým prostorem, přítomností a reakcemi diváka.

Jednou z věcí, která činí filmové herectví natolik odlišné od toho divadelního, je schopnost filmu „detailovat“ obraz, tedy rozdělit jej na více částí a jejich oddělením od celku jim tak přidat na důležitosti či pozornosti diváka. Práce herce se díky detailnímu záběrování tak může zkoncentrovat, zaměřit jen na malý výsek těla, jakým je například pohyb ruky, který v celkovém aranžmá zastává výrazný významotvorný prvek. Dílčí záběr vykusuje úsek reality a akcentuje jeho význam, nebo jej tak významným činí. Tvůrcům tím umožňuje citlivější hru, jemnější a zároveň důslednější cestu pro diváka.

---

<sup>59</sup> Přednáška: Peter Greenaway: New possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>

<sup>60</sup> Jaroslav Etlik: *Divadlo jako zakoušení*, s. 4

*„Každý detail na plátně se stává potenciálním předmětem manipulace, vybrušování, vylepšování. Divák se téměř ani neptá, jestli ve filmovou realitu věří. Ztrácí se v ní. Umění filmu je do velké míry uměním zdokonalování iluze. Filmové médium umožňuje opakování každého výroku a gesta s cílem vytvořit obraz bez vad nebo chyb.“<sup>61</sup>*

Význam filmového detailu lze pozorovat v inscenaci *Mutus Liber* (obr. 12) tvůrčího týmu *Handa Gote*. Během celého představení, ve kterém pomalu a s lehkostí zacházejí s různými materiály, provádějí alchymistické pokusy a tím vytvářejí menší či větší produkty na desce stolu, svou činnost aktéři snímají z různých úhlů a z několika kamer současně. Výsledná koláž detailních záběrů v časové smyčce, kterou vytváří na scéně přítomný technolog – performer, je promítána ve sloupci na protější stěně od hlediště. Tím divák získává přesnější přehled o minimalistických procesech na scéně, ale zároveň se mu tím otevírá jiný, paralelní svět, ve kterém ožívají jinak nesdělitelné úhly pohledu.

Herec obklopený technologiemi se musí vypořádat s rychlostí a jímavostí pohyblivého obrazu. Dle mého úsudku má k tomu několik možností, které se mohou různě prolínat i v rámci jedné inscenace. Nelze zapomínat na to, že technologie, využívané na scéně, buď živě nebo během přípravných zkoušek naprogramoval člověk tak, jak potřeboval, nejsou autonomní.

---

<sup>61</sup> Joseph Grim Feinberg: *Mechanismus iluze*, in A2 – 9/2017, s. 18

## ***I. Konfrontace herce a technologie***

Zaprvé, herec je s technologií v konfrontaci, vymezuje se vůči ní. Příkladem budiž scéna z **GundR**. Inscenace z dílny Warriot Ideal, uváděna v pražském Alfrédovi ve dvoře, ztvárňuje příběh bratří Messnerů, horolezců, obzvláště jejich osudnou výpravu na devátou nejvyšší horu světa Nanga Parbat (8 126 m.n.m) v roce 1970. V rámci inscenace tvůrci využívají intenzivního, noisového zvuku. Nejenže skrze něj vytvářejí přesvědčivou atmosféru hor (hukot větru, praskání ledu, pukající sníh), zároveň limitují herce a aktivizují diváka (o tomto tématu více v kapitole *„Hra mezi tělem a médií“*). V rámci příkladu hercovy konfrontace s technologií, popíši situaci, ve které je doslova celé divadlo ponořeno do hluku. Herec (Vojtěch Švejda) se snaží zvukovou masu (horu) překřičet. Vidíme jeho stojící tělo v předklonu, se zaťatými pěstmi, s otevřenými ústy a obličejem zkřiveným od namáhavého křiku. Ale výkřik samotný, hercův hlas, divák neslyší. Sama jsem si během takové zvukové bouře zkusila zakřičet, sotva jsem sama svůj výkřik slyšela, z okolního publika jej, soudě podle nulových reakcí, nikdo nezaznamenal. V této situaci se herec snažil technologií - hluk přemoc svými hlasovými prostředky a nepodařilo se mu to. Zároveň jej ale technologie „vybičovala“ k výrazné tělesné pozici, křeči, čímž se jeho bezbrané tělo, oproti reprodukovanému zvuku němé, stalo důstojným protivníkem, i když technologie byla ta, která pohlcovala diváka, měla na jeho tělo prokazatelnější efekt.

## ***II. Herec a technologie v rovnovážném vztahu***

Druhou možností je být s technologiemi ve vyváženém partnerském vztahu, být s nimi v rovnováze. Takové situace jsou nejpatrnější v inscenacích, kde technologie plní pouze úkol scénografické výpravy, což je v současné době snad v každém představení, kde jsou použity projekce (například: absolventská inscenace našeho ročníku *K smrti Šťastní*, ve které jsou na zdi domečku projektovány různé i pohyblivé tapety), light i sound design. Kdybychom šli do extrému, je jím každá divadelní inscenace, která využívá elektrického osvětlení. Příkladem nám může být inscenace *Human Locomotion* (režisérské duo SKUTR, Laterna Magika), ve které tři hlavní herci<sup>62</sup> hrají velmi minimalisticky. Zdá se, že jejich úloha je založena hlavně na jejich přítomnosti – existenci na scéně, respektive na přítomnosti jimi ztvárněných postav. Domnívám se, že je to tak možné díky nahrazení textu, jako primárního zdroje, projekcemi, tedy obrazy (v tomto případě i tancem). Funkci textu převzal (digitální) obraz, tento směr je patrný již od 70. let.<sup>63</sup> Dalším příkladem vyrovnanosti a spolupráce performerů a technologie je inscenace *Guide* (Věra Ondrašíková), o kterém jsem se již zmínila výše, v němž se tvůrcům podařilo vytvořit jedinečný živoucí a pulsující vztah mezi paprskem světla a tanečníkem.

---

<sup>62</sup> Na mnou viděné repríze to byl Marek Daniel, Jakub Gottwald a Zuzana Stavná.

<sup>63</sup> Vizuální kultura je charakterizovatelná speciální rolí vizuálních obrazů a vizuálních zkušeností a jejich vlivem na proměnu lidského jednání a chování. Obrazy jsou společenským i kulturním každodenním životem, nejsou jeho pouhou součástí, nýbrž jej samy ztělesňují, vytvářejí. Proměňuje se samotný princip vizuality. .... Obraz se stal způsobem myšlení a způsobem komunikace. Text i mluvené slovo ztrácí svou vůdčí pozici v popisu a charakterizování jevů.

### ***III. Herecké podřízení se technice***

Třetí možnost shledávám v hercově podřízení se technice. Ta jej nutí k přesnému, neměnitelnému pohybu, bez možnosti spontánnosti, jako je tomu například v inscenaci Laterny Magiky, *Vidím nevidím*, ve které je na začátku zapnuta projekce trvající po celé představení, do které se herci musí „napasovat“, nemají žádný vliv na její průběh nebo pozastavení, neboť ji nikdo živě neovládá. Herec je hnán přesně stanovenými časovými úseky. Dalším příkladem může být scénické použití brýlí a ovladačů na virtuální realitu, které herce omezují v pohybu a vlastně i ve vidění (o tom níže). Z vlastní zkušenosti takové částečné podřízení zažívám v inscenaci *Nekonečný příběh* (divadlo Lampion, režie Braňo Mazúch). V druhé polovině je většina herců oblečena do bílého, pytlovitého obleku (obr.13), který z nás dělá pohyblivé projekční plochy. I přes špatnou viditelnost a pohyblivost v takovém „vaku“ se musíme dostat na přesné místo a do přesné polohy, na které je namířena projekce. Zároveň díky různorodým projekcím (a textu) můžeme ztvárňovat několik postav příběhu bez změny kostýmu nebo loutky. Hranice mezi tím kdy je vliv technologií pro herce takzvaným darem a kdy jeho možnosti a talent paralyzují, je úzká. Závisí to na formě i tématu každé inscenace, stejně jako na individuálním hereckém přístupu.

#### IV. *Herec zastíňující technologie*

Za čtvrté, herec svým jednáním technologii převyšuje, je vůči ní ve vůdcovské pozici. O hereckém přesahu oproti technologiím lze mimojiné mluvit v momentě, kdy média na jevišti slouží jako součást scénografie. Samozřejmě i v takovém případě mohou ubírat hercovi diváckou pozornost, to je záležitostí záměru režiséra. Další možností jak obstát oproti „*mnohonásobně zprostředkované přítomnosti*“<sup>64</sup> (digitálnímu obrazu) je postavit ji do kontrastu s reálně - tělesnou přítomností, ale ne proto, aby toto živoucí tělo „*scénicky zformovalo nějaký smysl*.“<sup>65</sup> Podstatou těl, která se nacházejí ve hře s technologiemi je samo bytí, sama jejich prezence, výslovné zdůrazňování jejich živosti a přítomnosti ve stejném prostoru jako recipient. Existence těla je v takových inscenacích samotematizovatelná. Tělo, které komunikuje svou divadelní přítomnost. V takovém případě technologie jen zdůrazňují hercovu existenci a tělesnou podstatu. Čím víc je jeho schránka nedostatečnější oproti estetické normě krásy, tím je tento kontrast ještě patrnější.

*„Předvojem v boji o nové divadlo se stávají díky své obávané energii těla. A to již ne proto, aby scénicky zformovala nějaký smysl. Jejich „smyslem“, pokud se tomu tak ještě míní říkat, je samo bytí těla jako takového (Sosein), jeho pozorování i s jeho fysis“.*<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> Hans-Thies Lehmann: *Prézentnost divadla*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 58

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 57

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 57

## 14. Hra mezi tělem a médií

Herec je nepostradatelný pro divadelní událost. Tělo je nepostradatelné pro jakoukoli kulturní výrobu. Je to médium, skrze které člověk promlouvá, ale hlavně díky kterému člověk je – existuje. Hercovo tělo podle Hermanna, zakladatele berlínské teatrologie, vymezuje materiální složku divadla.<sup>67</sup> Fenomenologické tělo, tělesné bytí člověka ve světě, je samozřejmostí, není mu tedy věnována taková pozornost jako tělu sémiotickému. Sémiotické tělo v sobě nese znakové významy a je potřeba práce k jejich dešifrování. Tělo jako sémantický materiál není natolik precizní a spolehlivé, jako je například jazyk - text. Tělo je individuální. Každé tělo s sebou nese jiná gesta, jiný hlas, jiný objem... Má specifické potřeby a nároky, obsahuje mnoho drobností, které by mohly znakový význam narušit nebo zpochybnit. Například tetování, mateřská znaménka, křivá záda, jizvy, tloušťka, pot ... Vývoj divadla ukazuje, že se tvůrci tento jeho specifický aspekt snažili z různých důvodů potlačit, odtělesnit, (19. století jako století literárního divadla, kdy hlavním úkolem herce byla deklamace textu, nebo Gordon Craig a jeho Übermarionette ...), nikdy se jim to ale nepodařilo úplně, neboť tělo je základním pilířem každého člověka. Je měrnou jednotkou, ať už velikosti, pohybu nebo času. (Takové antropocentrické vnímání je zakotvené i v jazyce: stopy, palce, lokty, jeden lidský věk...) Každý lidský výtvar, každá myšlenka, je provázena fyzickým, materiálním tělem. Tělesná, smyslová funkce přesahuje všechny sémiotické aspekty těla, stejně jako jeho schopnosti. Tělo tedy není pouhým médiem nebo objektem, je podstatou. Již od dob avantgardy se tělo jako materiál osvobozuje a hledá své vlastní výrazové znaky, které by nekopírovali jazyk – text – řeč (to znamená neilustrativní gesta), ale vytvářely svou vlastní obrazovou dimenzi.

*„Obrazy mohou v představení nahradit živá těla, ale jsou-li u toho shromáždění diváci, pak se živoucí a komunitární podstata divadla zdá být v bezpečí.“<sup>68</sup>*

Při Live Cinema (živém programování videa, obrazů, v přítomnosti diváka) se jedná o performance v mediálním, nikoli fyzickém prostoru. Tato definice není plně platná v divadelním pojetí Live Cinema, kde herci stále zastávají nepostradatelnou úlohu.

---

<sup>67</sup> Erika Fischer-Lichte, Jens Roselt: *Přitažlivost okamžiku – představení, performance, performativ a performativnost jako teatrologické pojmy*, in *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 147

<sup>68</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny 6 – 7 2009*, s. 137

Avšak v mediálních dílech, která se od herce, jakožto tělesného výrazového prostředku distancují, je platná. V takovém případě performer – technolog sedící u počítače, je zdánlivě nehybný. Přesto obrazy, které jsou promítány v určitém vztahu k němu (za ním, tedy je pro diváka překrývá/ před ním, on je překrýván jimi...) se vyvíjí a divák ví, že právě v živé interakci s aktéry na scéně. Je otázkou jak jeho pohyby zvýraznit, a zda vůbec, aby vztah mezi člověkem a digitálním obrazem byl podtržen.

Jevištní postava je přímo závislá na fyzickém těle herce. V textu může být sice popsána, ale smyslovou hodnotu získává až v divadelním procesu. „*Pojem ztělesnění tedy oznančuje tělo herce jako existenciální základ, jako možnost vzniku dramatické postavy na jevišti.*“<sup>69</sup> Reálné tělo odkazuje k fiktivní postavě. Tělo je v takovém případě činitelem významu. Ve filmu je postava herce stále fiktivní, virtuální, postrádá materiální podstatu - tělo. I když se jedná například o dokumentární film, ve kterém vystupují reální, každodenní lidé, médium filmu přetváří jejich realitu do virtuality. Stejně i v případě, kdy herec hraje sám sebe, na plátně se stále jedná o fiktivní postavu.

---

<sup>69</sup> Erika Fischer-Lichte: *Ztělesnění/Embodiment*, v *Souřadnice a kontexty divadla*, s. 137



## ***I. Fyzické tělo vs. jeho obraz***

Vzhledem k této problematice mě zaujala inscenace **STEREOPRESENCE** režisérky Cristiny Maldonado, ve které se snoubí fiktivní tělo na obraze a tělo herce. Performerky (Cristina Maldonada a Sodja Zupanc Lotker), využívají živého snímání a promítání sebe samých na plátno, za kterým ale reálně existují. Zahrávají si tedy s teleprezencí sebe samých. Zpoza plátna lze vidět jejich nohy, případně ruce, slyšet jejich reálný, nijak nemodifikovaný nebo reprodukováný hlas. Pohyblivý obraz postavy na plátně tak přímo navazuje na reálné tělo performerera schovaného za plátnem (obr. 14). Tvůrci šli ve zkoumání tohoto vztahu ještě dál. Divák pozoroval, jak postava na plátně stěnu za sebou demontuje, současně však z plátna vylézá reálný člověk – postava z videa. Taková hra, toto bourání iluze, se prolínalo celým představením. Významově tak výborně zobrazovalo, vizualizovalo zvolené téma, které zkoumalo „*hranice mezi fyzickým a nemateriálním, skutečným a imaginárním, mezi tím co je a není.*“<sup>70</sup> Zajímavý kontrast vznikl ve vnímání skutečné postavy performerera a jeho nasnímaného obrazu. Divák pozoruje performerku, jak před vzorovaným plátnem vykonává jednoduché, mechanické pohyby. Přinese židli, sklóní se nad ní, posadí se ve specifické pozici... v každé poloze setrvá několik vteřin, poté plynule přechází do každé, až odejde vypnout kameru, která ji u toho frontálně natáčela. Tento záběr byl v zápětí promítán na vedlejší bílé plátno. Postava, která v něm vystupovala, byla docela jiná než ta, která před okamžikem tuto scénu nahrávala. Zatímco v živé akci se jednání performerky jeví mechanicky, jako přesná bezemoční choreografie, na plátně se v něm skrýval cit, melancholické vyčkávání, hloubavé přemýšlení. Další rozdíl byl i v tom, že tato postava z videa, projektovaná žena, mohla být jakoukoli ženou v jakémkoli prostoru, v neznámém čase. Oproti ní žena, která scénu inscenovala, v sobě neskrývala žádnou jinou postavu, žádný jiný příběh nebo akci, než sebe samu a své konkrétní jednání. Byla to žena, kterou můžu potkat v divadelním klubu a dát se s ní do řeči. I když jsem byla svědkem natáčení situace, stejně jsem si do projektované postavy vkládala více emocí a dohadů než do té fyzické. Nekonečnost této postavy z plátna (a jakékoli filmové postavy a situace) plyne právě z této neohraničitelnosti. Můžu v ní spatřovat nespočet začátků i konců, dopřávat jí nové a nové motivace. Tato nekonečnost obrazu neplatí v případě live snímání a přenosu záběru. V takovém případě je vztah mezi performerem (fyzickým tělem) a filmovou postavou

---

<sup>70</sup> Citace z programu. Dostupné zde: <http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/stereopresence--cristina-maldonado?pid=595&bck=program>

(nemateriálním, fiktivním obrazem), velmi úzký, pevný, takže si je jako recipient stále spojuji do jedné konkrétní živé osoby.

Podobné otázky jako z inscenace *STEREOPRESENCE* byly cítit i z inscenace **Cube** na Nové scéně (režie Pavel Knolle). Během představení velmi intenzivně propojovaly filmový obraz s těly tanečníků. Tanec je jednou z nejextrémnějších poloh, nejvýraznější extenze lidského těla. Video mapping, animace, hra světla a stínu, která proměňovala prostor, nedodržovala zákony gravitace ani plynutí času, v kontrastu se sólovými i skupinovými tanečními choreografiemi, vytvářela plynoucí, fantaskní podívanou, bohužel bez hlubšího potenciálu. Záměna přirozeného stínu těla (obr. 15) a animace byla zábavná, ale využita jen pro účely spektakulární show. Efekt střídal jiný efekt, z inscenace se stalo mediální varieté. Upozorňuje však na snadnou záměnu animovaného a reálného těla. Ve scénickém prostoru, který je přeplněn technickými, pohyblivými obrazy, navozující divákovi pocit, že se nachází v žitém filmu nebo počítačové hře, se lidské tělo stává irelevantní. Jelikož jsou video obrazy natolik jímavé, jsou větší, barevnější a rychlejší než člověk, lidská úloha se v takovém aranžmá snadno ztrácí. I když divák poté postrádá hmatový vjem hercova těla. Podle Aronsona<sup>71</sup> chybí projektovanému obrazu právě tělesnost, trvalost a prezenze. Jedná se o pouhý odraz světla a stínu. Projekce je tzv. „vymazatelná“. Nezanechává za sebou stopy po své přítomnosti, nedá se uklidit do skladu s rekvizitami. Projekce trvá jen po dobu promítání, její existence je závislá na technickém zázemí.

V případě inscenace **Informátoři** divadelní skupiny Farma v jeskyni se takovou záměnu podařilo lépe tematizovat, čímž se z technologií nestal pouhý ornament, kouzelná skříňka na výrobu fata morgany, ale plnohodnotný partner herce při ztělesňování významu a emoce. Konkrétně narážím na scénu, ve které v bílé místnosti se dvěma dveřmi, zpočátku probíhají jen performerky, ale postupně se do hry zapojí i jejich projektované obrazy, pravděpodobně nahrány živě během představení.<sup>72</sup> Postava na videu má stejné oblečení jako reálná tanečnice. Výsledný obraz zachycuje paranoii, strach z vlastního stínu, ale i nikdy nekončící běh a marnost lidského snažení.

---

<sup>71</sup> Arnold Aronson: *Pohled do propasti*, kapitola: *Mohou divadlo a média mluvit stejným jazykem?*

<sup>72</sup> Ukázka z inscenace, kde je takový efekt patrný, viz. <https://www.youtube.com/watch?v=D3NO-hFptII>, viděno 26.3. 2016

## II. Akční vazba mezi technologií a tělem

Schopnost počítačů interreagovat je jejich základní vlastností. Právě interakce většinou mediální umění vyznačuje. Mění vztah mezi dílem a divákem, tedy zároveň i vztah mezi divákem a tvůrcem. Interakce vyžaduje přímé divácké zapojení, čímž ho také tematizuje. Vyžaduje čas – trvání diváckého zájmu, jeho aktivitu, ať už mentální nebo fyzickou. Manipulace skrze interagování technologií s uživatelem, je oboustranná. Manovich ve své tezi *On totalitarian interactivity (notes from the enemy of people)*<sup>73</sup> poukazuje na zajímavý fenomén, ve kterém západní umělci k internetu a k interaktivním technologiím obecně, přistupují jako k nástroji svobody, který společnosti pomáhá zbavit se hierarchizovaného rozřazení. Narozdíl od východních (postkomunistických) umělců, kteří v něm spatřují ztrátu soukromí, nástroj totality, vzájemného sledování občanů<sup>74</sup>.

Společensko politický vliv nových médií není náplní této práce. Ať už je tematické využití interakce jakékoli, přinesla do uměleckého světa novou dimenzi vztahování se. Oboustranná komunikace, akční vztah již není záležitostí jen dvou a více lidí.

Za jasný příklad akčního vztahu těla a technologie uvádím koncert českého muzikanta a producenta Floexe<sup>75</sup> (obr. 16). Tomáš Dvořák (civilním jménem) spolupracuje s tvůrci v rámci platformy INITI a jejich konceptem světelné sochy „Netykavky.“<sup>76</sup> Takové koncerty se stávají performance, kde on, technologové i další hosté aktivně interagují s „Netykavkou“, čímž vytvářejí audiovizuální obrazy, které lze rozpohybovat až do choreografie. „Netykavka“ je vrchní světelná projekce, která v sobě obsahuje informaci live nahraného zvuku. Její vznik je podmíněn nahráním určité zvukové sekvence (ať už se jedná o hru na klarinet, zpěv, ale i řeč...), ta se v prostoru zformuje do světelného kužele viditelného v dýmu. Ten reaguje na dotek pohybem a určitým zvukovým fragmentem, který je závislý na místě dotyku, neboť projekce dodržuje postup časového nahrávání. Performer svým pohybem, kterým se dotkne

---

<sup>73</sup> dostupné zde: <http://manovich.net/index.php/projects/on-totalitarian-interactivity>

<sup>74</sup> s. 2

<sup>75</sup> Mobilní záznam z koncertu, který proběhl 29.9. 2016 v pražském paláci Akropolis, na kterém tančila herečka, muzikantka a performerka Tami Stronach, dostupný z [https://video.twimg.com/ext\\_tw\\_video/799570500859072512/pu/vid/320x180/hPGOP\\_Qy3qA5uAria.mp4](https://video.twimg.com/ext_tw_video/799570500859072512/pu/vid/320x180/hPGOP_Qy3qA5uAria.mp4), viděno 26.3. 2016

<sup>76</sup> <http://www.initi.org/workss/netykavka/>

světelného paprsku, hraje na hudební nástroj, vytváří skladbu, která pracuje jen s omezeným počtem (v případě *„Netykavky“*) zvuků.

V *Guide* režisérky Věry Ondrašíkové, divák podlehl iluzi, že světelný paprsek interaguje s tanečníkem. Ve skutečnosti byl světelný paprsek mediální extenzí technologa, sedícího v režii (tedy živě přítomného ve stejném prostoru jako aktéři a diváci). Ten jej naprogramoval a živě skrze touchpad ovládal. V případě, že by herec například zakopl a upadl, technolog „převtělený“, nebo jinak řečeno „ztělesněný“, za světelný paprsek, by na něj počkal. Do určité míry lze tuto formu umělecké události považovat za Live Cinema. Technolog živě za přítomnosti diváků interaguje s médiem. V této inscenaci navíc díky tomuto médiu interaguje s tanečníkem.

### III. Oslabené tělo

Individuální a autonomní tělo se ve vztahu k technologiím může jevit nepodstatně a zbytečně. V již zmíněné performance Galerie Na shledanou se takovým způsobem jevil význam tanečnice ve vztahu k projekčnímu plátnu za ní.<sup>77</sup> Tanečnice udávala tempo cesty po prostoru, stala se nositelkou ‚pohybu obrazu‘, byla animátorkou obrazu. Celkový dojem ovšem působil opačně. Vypadalo to, že ona sama je loutkou, předmětem. Podléhala potřebám obrazu – virtuální reality, ve které se nacházela. Její tělo se jevilo být funkcí, určitým spouštěčem sledu obrazů, ale postrádalo individualitu, lidskost. Byla oblečená do černé, upnuté, sexy kombinézy s výrazným výstřihem a černých bot na vysokém podpatku a platformě, evokovala superhrdinku počítačových her (obr. 17). Její tělo vytvářelo minimální pohyb, který byl omezen čtvercovou plochou ohraničenou snímači, ve které virtuální realita funguje. S ovládači v ruce a drátem od brýlí nemohlo konkurovat velikosti a rychlosti obrazů na plátně za ní. Když mezi nimi nastalo propojení, nepřinášelo to žádný nový význam nebo emoci, neskrývalo se tam žádné překvapení, žádné napětí. Pohyb, který byl na jevišti v kontrastu s plátnem zajímavý, byl konkrétní pohyb, který si hra sama o sobě vyžadovala. Šplh, střelba z luku, rozsvícení svíček ve svícnu. Pohled nebo hraná chůze (ve virtuální realitě se pohybuje stisknutím tlačítka, takže hráč se reálně nemusí hnout z místa) byly nedostačující, pantomimicky bojovaly s barvami a pohybem obrazu a s emotivní hudbou.

Za další příklad, kdy se z herce - subjektu, stal herec - objekt nám může posloužit vídeňské uskupení God's Entertainment, kteří uvedli inscenaci ***Fight club***, v níž diváci za pomoci joysticků ovládali herce na scéně, v ringu.<sup>78</sup> Joysticky měnily světlo, kterým se herci řídili, dle specifické barvy provedli předem domluvený typ útoku: „*zelená = kop pravou nohou, červená = levou...*“<sup>79</sup> Tím se naprosto změnila pozice jak diváků, tak herců. Všichni byli účastní, kolektivní vina padala na všechny. Ti, co neovládali světla, povzbuzovali (před začátkem se přijímaly sázky). Kdyby se diváci rozhodli neúčastnit, žádný boj by se nekonal, ani žádné divadlo. Herci se stali loutkami diváků, manipulujícími nitkami se stalo světlo. Tvůrci přichystali aranžmá – scénu (sklep),

---

<sup>77</sup> Malý záznam z performance, ve kterém je vidět vztah projekce a tanečnice:

<https://www.facebook.com/czechvrfest/videos/1724281157901877/>

<sup>78</sup> Krátké video z inscenace: <https://www.youtube.com/watch?v=9wFCKlxV-Gs>

<sup>79</sup> Nadine Jessen: „*Komplikovní komplicové: Vídeňský umělecký gang God's Entertainment transformuje umění a neštěstí*“, Časopis Umělec 2009/2, dostupné z <http://divus.cc/praha/cs/article/complicated-accomplices-viennese-performance-gang-god-s-entertainment-transforms-art-and-disaster>

rekvizity, kostýmy. O děj samotný se ale postarali diváci, jejichž aktivním zacházením s nabídnutými ovladači, se teprve rozpochovali herecké akce. Herci pozbyli svobodné vůle v jedné z nejhorších možných forem. Staly se z nich „boxovací pytle na dálkové ovládání.“

Inscenace **GundR** divadelního uskupení Warriot Ideal vyvolává dva aspekty ohledně vnímání těla ve scénickém prostoru. Jeden se váže k tělům aktérů, kteří plní náročné fyzické akce (lezení po zdech, šplh a novocirkusová čísla na visutém laně) a kooperují s výrazným, silným zvukem, který jejich herecké práci dovoľoval/nařizoval specifický minimalismus. Jejich těla v kontrastu s masivním zvukem působila velmi křehce a zranitelně. Jevila se bezbranně vůči tak silnému elementu.

Stejnému vlivu byla vystavena i těla publika, což je druhým aspektem inscenace. Návštěvník je již před začátkem upozorněn na hlasitou, až noisovou hudbu a se vstupenkou mu jsou nabídnuty i špunty do uší. Divákovo tělo je během představení aktivizováno zvukovými vibracemi. Takový divadelní zážitek nutí recipienta k vypořádání se s faktorem nelibosti – nepříjemné situace, stejně jako překonávání osobních hranic. Poslech hlasité hudby může způsobit tlak v uších i hlavě, zvýšit krevní tlak nebo minimálně „zježit chlupy na zádech.“ Beatové vibrace organismem těla, které je zhruba ze sedmdesáti procent tvořeno vodou, projíždějí, čímž jej uvádí do vnitřní pulzace. V případě *GundR* jde takové výrazné využití média a vystavení diváka extrémnímu zážitku (na který je ovšem průměrný posluchač techna nebo noisové hudby zvyklý) ruku v ruce s tématem inscenace, kterým je vztah a příběh bratrů Mesnnerů, kteří jsou v extrémních vysokohorských podmínkách, stejně jako mediální tlak, jenž je vyvinout na přeživšího z bratrů v druhé polovině inscenace.

#### IV. Narcismus

Řecké *narkósis* není jen ekvivalentem pro otupění, etymologicky z něj vychází i pojem *narcismus*. Dle mýtu Narcise otupil pohled na jeho vlastní obraz ve vodě, jak uvádí McLuhan, na jeho extenzi. Od Narscisových dob „*lidé začali být náhle fascinováni každou svojí extenzí v každé látce mimo vlastní tělo.*“<sup>80</sup> Obecněji řečeno, dle McLuhana, je médium spojením těla a technologie. Antropocentrické vnímání technologií, vede k závěru, že médium se stává prostředníkem, zrcadlem pro vnímání sebe sama, ale zároveň je určitou „prodlouženou končetinou“, „zhmotněnou myšlenkou“ člověka. Technologie se tak mění z mechanického, řemeslnického nástroje, na technologie, které jsou nedílnou součástí nás samých. Neustálé otupování se pohledem na obrazy produkované a reprezentované technologiemi přetváří význam kultury, ale i její politicko-společenské postavení. Jestliže je za umělce považován ten, který (spolu)vytváří umělecké dílo, tak z dnešního měřítka jím může být každý, kdo se zabývá šířením svých fotek po sociálních sítích. Takové jednání je často zatíženo „selfie estetikou,“ dalším příkladem narcizace společnosti, která nutně vede k individualismu a izolaci. S narcismem souvisí i neustálá estetizace, vnímání sebe sama jako krásného, uměleckého objektu. Přetváří se tedy vztah k tělu jako základnímu spojovateli mezi lidmi. Člověk do svého těla, jehož krása je pod neustálou kontrolou, může zasahovat, zdobit si jej (tetování, piercing, různé modifikace...), dokonce si změnit pohlaví. Úkolem dnešního člověka je sebeutváření se. Takový proces souvisí s hledáním sebe sama, se snahou se identifikovat a vychází ze změti informací, realit, masmediálního charakteru společnosti.

Jak už bylo řečeno, živý přenos dovoluje divadlu detailovat, zmenšovat vzdálenost mezi scénou a diváky, přibližovat jim konkrétní prvky inscenace. Takové zaostřování a rozčleňování se týká i těla. Film „*může pracovat s oddělenými částmi lidského těla.*“<sup>81</sup> V inscenaci *Constellations I. (before I say yes)* (Spitfire Company a BERG Orchestr) je během celého představení detailně zabírané oko aktérky<sup>82</sup>, jenž leží na jedné z instalací (plastik), kterou si mohou diváci ještě před začátkem divadla projít<sup>83</sup>, jako by přišli do galerie, nikoli do divadla. Snímané oko je projektované na plátno u zadního rohu jeviště,

---

<sup>80</sup> Marshall McLuhan: *Jak rozumět médiím*, s. 55

<sup>81</sup> Peter Michalovič, Vlastimil Zuska: *Znaky, obrazy a stíny slov*, s. 126

<sup>82</sup> Viděla jsem reprízu z 10.4. 2017 v divadle Ponec. Snímanou performerkou byla Markéta Vacovská.

<sup>83</sup> Samozřejmě, že i tato „galerijní procházka“ byla součástí inscenace, rozděluji ji z důvodu snazší klasifikace. Tanečníci a hudebníci byli během ní promícháni s diváky.

tím je v konfrontaci jak s aktéry, tak s publikem (obr. 18). Shlíželo jako Orwellův Big Brother. Oko mrkalo, byl v něm patrný pohyb, zužovalo a rozšiřovalo zorničky, stejně jako únava. V určitých pasážích bylo zavřené, v jiných bylo skrze zavřené oko projektováno aktérčiny otevřené oko, v závěrečné části její oko nahradili záběry očí diváků, které zaznamenali během „galerijní instalace“ před začátkem. Inklinace tématu projekce i celé inscenace k dívání se – diváctví je zřejmé. Jak píše Rancière: „*Diváctví je však něco špatného. Být divákem znamená dívat se na podívanou. A dívání se je špatné, a to ze dvou důvodů. Zaprvé, dívání je považováno za opak vědění. Znamená stát před jevem bez znalosti podmínek, které daly vzniknout jevu nebo skutečnosti, kterou zakrývá. Za druhé, dívání je považováno za opak jednání. Kdo se dívá na podívanou, zůstává nehybně sedět, neschopný zasáhnout. Být divákem znamená být pasivní, Divák je odříznut od možnosti poznat, stejně jako je odříznut od schopnosti jednat.*“<sup>84</sup> *Constellations I.* se takovému údělu diváka i celého divadla snaží čelit. Nebo mu přinejmenším přijít „na kloub.“ Využívá k tomu dvousečný vztah technologií a člověka, který s sebou přináší otázky po hledání reality – pravdy a neskutečnosti – virtualitě - iluzi.

---

<sup>84</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny* 6 – 7 2009, s. 128



## 15. Závěr

Divadlo a technologie jsou spolu v kontaktu po celou divadelní historii. Již v antickém Řecku využívali moderní technologie - mechanických strojů, tzv. mechanés (např. jeřáb sloužící k letu, zjevení bohů, deus ex machina...). Zapojování nejmodernějších vynálezů do umělecké tvorby je samozřejmé. Tato tendence se spojuje s touhou po novém. V novém je vidina něčeho lepšího, naděje změny. Společnost je nastavena na neustálý vývoj kupředu, na zdánlivé zjednodušování problémů a na zmírňování nepříjemnosti.

Tělo tvoří člověka a člověk tvoří skrze své tělo. Ke svému přežití i k vyjádření člověk mění své okolí, vytváří si nástroje, zdokonaluje se v jejich používání. Mezi základní lidské touhy patří svoboda ve volbě, v přemýšlení i v pohybu. Turing během druhé světové války vytvořil stroj, který měl dešifrovat, odtajnit strukturu kódu Enigmy, neboť mu bylo jasné, že lidský mozek nemá šanci to stihnout během jednoho života. Tím dal základ počítačům a všemu co z nich vyplývá. Jako první překročil ‚čas člověka‘ k ‚času technologickému.‘ S překračováním času souvisí i mizející podstata prostoru jako vzdálenosti. Vzdálenost již nevyžaduje přiměřený čas ke svému zdolání. Lidská mysl se částečně osvobodila od těla. Stále v něm ‚sídlí‘, ale k novým poznáním a místům se již dostane i skrze technologie, není už naprosto odevzdána na možnostech fyzického světa. Skeptici hovoří o mentálním propojení s technologií jako o novém náboženství. Ta vyvolává úžas, ohromení, fascinuje nás svými novými možnostmi. Mýtus technologie jako náhrada za tradiční náboženské systémy, které jsou v úpadku.

Délka, šířka, hloubka a čas jako základní veličiny začínají být relativizovány. Mnohem podstatnějšími aspekty pro současné umění, ale i ekonomiku, zpravodajství, vzdělávání ... je pohyb dat a interaktivní, uživatelsky manipulovatelná, média. Interaktivita sama o sobě identifikuje nová média, práci s technologiemi. Vytváří vztah přímého propojení díla s divákem. Zdá se, že cesta nového divadla se vyjevuje v rozvíjení vztahu těla diváka a technologie, než-li v cestě těla performerera a technologie. Tato varianta, se jeví jako možnost dalšího rozvoje divadelní iluze a divadla obecně. Divák je při představení stále přítomen, divadelní *liveness* je dodrženo, ale divák přebírá i úlohu herce, aktéra či performerera. Je aktivizován nejen mentálně, ale i fyzicky.

Technologie proměňují divácké vnímání a pozornost, stejně jako je v minulosti proměňovala např. kukátková scéna. Proměnou vnímání je podmíněna změna v tělesném napětí diváka (jako příklad připomínám vliv zvuku na diváka v inscenaci GundR). Zdá se, že těla aktérů si tuto změnu ustojí. Sice přichází o určitou část divákovy pozornosti, ale skrze své neustálé vymezování se vůči technologii, jsou pro divadelní událost podstatná a nenahraditelná. Těla aktérů a diváků jsou podmínkou divadelní liveness či přezence, jak říká Lehmann. Ve vhodně zvoleném kontrastu fyzického (reálného) světa, jehož ideálním představitelem jsou právě těla, a světa virtuálního (nehmotného), který představují digitální obrazy, video záznamy, ale i hudba, nastává změna zavedených a ustálených divadelních konvencí, způsobu vnímání (percepce), ale i nahlížení uměleckého díla jako takového. Příkladem může být změna vnímání těla performerky v inscenaci STEREOPRESENCE. V jedné situaci je živé, subjektivní, ve druhé svým způsobem vzdálené, objektivní. Zároveň ale ve vztahu těchto dvou těl lze vycítit určitou sounáležitost. Ta tkví v kontrastu reality s digitálně virtuálním prostředím. Tento kontrast přináší/vytváří/znázorňuje podstatu současného světa, ve kterém není zřejmé, co je a co není skutečné. Sounáležitost těla imateriálního a těla reálného je podstatná pro „nové“ mediální divadlo. Odkazuje na divadelní kořeny a rozvíjí je do možností, které nebyly možné před nástupem a rozšířením zobrazovacích technologií.

Možná se právě díky nejnovějším, odosobňujícím technologiím, které „vdechují život objektům,“ divadlo navrátí ke svému specifickému původnímu sociálnímu charakteru. Navrátí se k „*ideji společenství jako sebe – přítomnosti v protikladu k distanci reprezentace. [...] Divadlo se musí přivést zpět ke své pravé podstatě, která je opakem toho, co se obvykle má za divadlo. Je potřeba usilovat o divadlo bez diváků, divadlo, ve kterém diváci již nebudou diváky, ve kterém se něčemu naučí, místo aby se nechali uchvátit obrazy, a stanou se aktivními účastníky kolektivní performance, místo aby byli pasivními diváky.*“<sup>85</sup>

Zdá se, že interaktivita, respektive nová média a digitální technologie, právě tuto diváckou emancipaci, tuto (prapůvodní) cestu divadla otevírají. Což se s ohledem na jejich původ v individualistické kapitalistické společnosti, na imaterialitu a reprodukovatelnost jejich produktů, může jevit úsměvně.

---

<sup>85</sup> Jacques Rancière: *Emancipovaný divák*, in Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny 6 – 7 2009, s. 129 a 130

Ani v době neustálého technologického rozvoje nelze přehlížet důležitost živé, součinné přítomnosti herců/aktérů a diváků při divadelní, ale i obecně umělecké události. Důležitost neměnné fyzické podstaty člověka. Nové významy těla, které se objevují v přímé konfrontaci těla s technologiemi. I přesto, že tělo podléhá stáří a nemocem, nikdy nebude zastaralým nástrojem. Snad proto, že je živé, vyvíjí se a nepřetržitě interaguje se svým okolím. Je neustále „nové“.

## 16. Obrazová příloha:

Obr. 1:



*Housle*, Pablo Picasso, 1911 - 1912

Obr. 2:



*Cizinec*, režie Jan Mikulášek, Divadlo na Zábřadlí; autor fotografie: KIVA

**Obr. 3:**



*Eleusis*, Handa Gote, Alfréd ve dvoře; autor fotografie Martin Špelda

**Obr. 4:**



*Láska a informace*, režie Petra Tejnorová, Nová scéna Národního divadla v Praze; autor fotografie: Jan Hromádko



**Obr. 5:**



*Zářící město*, režie Jan Mocek, sídliště Černý most; fotografie dostupná z:  
<http://www.divadelniflora.cz/2017/index.php?page=zarici-mesto>

**Obr. 6:**



*Le Flâneur*, Paul Gavarni, 1842

**Obr. 7:**



*Pověření*, režie Tom Kühnel a Jüren Kuttner; fotografie dostupná z:

<http://www.theater.cz/2016/program/povereni/>

**Obr. 8:**



*Pověření*, režie Tom Kühnel a Jüren Kuttner; fotografie dostupná z:

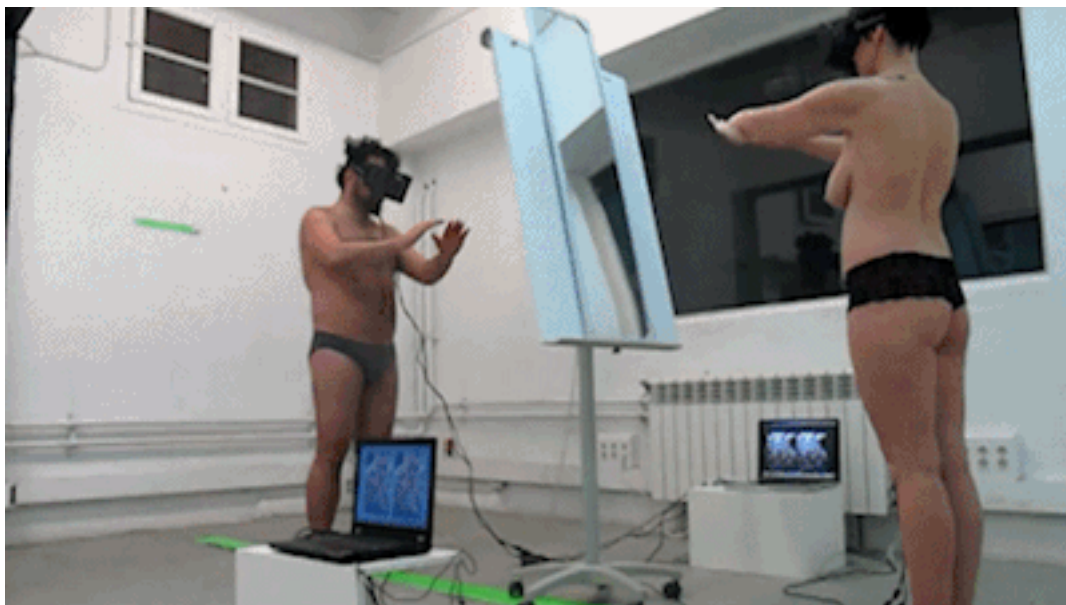
<https://www.residenztheater.de/inszenierung/der-auftrag-gastspiel>

**Obr. 9:**



*Guide*, režie Věra Ondrašíková, divadlo Ponec; autor fotografie Michal Hančovský

**Obr. 10:**



Experiment s virtuální realitou *Gender Swap*, dostupné z:

<http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/73874584298/the-machine-to-be-another-gender-swap-art>



**Obr. 11:**



*Nick*, režie Petra Tejorová, Játka 78; fotografie dostupná z:

<http://www.tanecnizona.cz/index.php/rozhovory/item/576-musis-tu-splasenou-kobylu-chytit-za-oprate>

**Obr. 12:**



*Mutus Liber*, Handa Gote, Alfréd ve dovře; fotografie dostupná z:

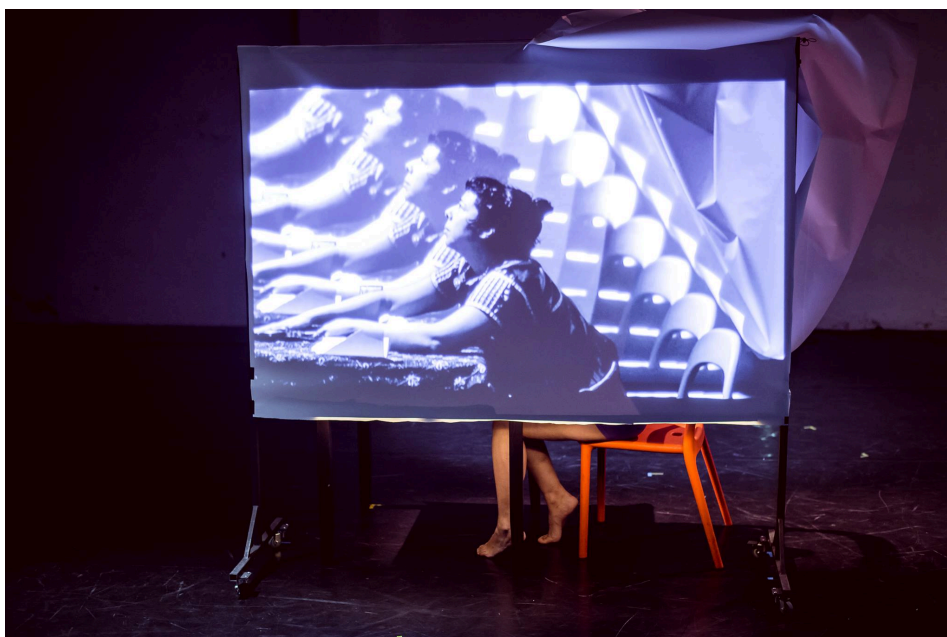
<http://jedefrau.org/aktualne/aktualne/handa-gote-na-male-inventure/>

Obr. 13:



*Nekonečný příběh*, režie Braňo Mazúch, Divadlo Lampion; autor fotografie Patrik Borecký

Obr. 14:



*STEREOPRESENCE*, režie Cristina Maldonado, Alfréd ve dvoře; fotografie dostupná z <http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/stereopresence--cristina-maldonado?pid=595&bck=index>

**Obr. 15:**



*Cube*, režie Pavel Knolle, Nová scéna Národního divadla v Praze; fotografie dostupná z <http://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/11106?t=2016-09-01-20-00>

**Obr. 16:**



Floex hraje na „*Netykavku*“, Palác Akropolis; fotografie dostupná z: <http://www.floex.cz/en/index.php>



**Obr. 17:**



*Galerie na shledanou*, studio ALTA; fotografie dostupná z:

<http://galerienashledanou.blogspot.cz/2017/02/virtuali-realita-gns-v-praze-ve-studiu.html>

**Obr. 18:**



*Constellations I. (Before I say yes)*, choreografie Petr Boháč a Markéta Vacovská ,  
divadlo Ponec; autor fotografie Vojtěch Brtnický

## 17. Použitá literatura:

- ARONSON, Arnold: Pohled do propasti. Divadelní ústav 2007
- BARTOŠ, Zdeněk: Divadlo a iluze. AMU 2012
- BLAŽÍČEK, Martin: Live Cinema. diplomová práce. FAMU 2014
- DEBORD, Guy: Společnost spektaklu. Intu 2007
- ETLÍK, Jaroslav: Termíny k dohodnutí. in Klíma, Miloslav a kol. (ed.): Divadlo a Interakce. Pražská scéna 2006
- FABUŠ, Palo: Svět pohlcený technologií: Kritika nových médií. in Časopis Umělec 2009/1
- FISCHER-LICHTE, Erika: Estetika performativity. Na Konári 2011
- GOMBRICH, Ernst Hans: Příběh umění. Argo 2006
- HORÁKOVÁ, Jana: Virtuální realita – prostor divadelních aktivit. in Sborník prací filozofické fakulty brněnské university Q5/2002
- KŮST, František: Estetická role nových médií. in Filipová, Marta, Rampley, Matthew (eds.): Možnosti vizuálních studií. Brno 2007
- LEEKER, Martina, SCHIPPER, Imanuel, BEYES, Timon (eds.): Performing the Digital. Transcript Verlag 2017
- LEHMANN, Hans-Thies: Postdramatické divadlo. Divadelní ústav Bratislava 2007
- MAKELA, Mia: The Practice of Live Cinema. Zkrácená verze z "Live Cinema Language and Elements" at Helsinki University of Art and Design, 2006
- MANOVICH, Lev: Principy nových médií. in Dvořák, Tomáš (ed.): Kapitoly z dějin a teorie médií
- MANOVICH, Lev: On totalitarian interactivity (notes from the enemy of people).
- MICHALOVIČ, Peter, ZUSKA, Vlastimil: Znaky, obrazy a stíny slov. AMU 2009
- MCLUHAN, Marshall: Jak rozumět médiím. Mladá Fronta 2011
- PAVIS, Patrice: Divadelní slovník. Divadelní ústav 2003
- RANCIERE, Jacque: Emancipovaný divák. in Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny 6 – 7 2009
- ROUBAL, Jan (ed.): Souřadnice a kontexty divadla. Divadení ústav 2005
- WALTEROVÁ, Zuzana: Live Cinema a jeho subžánr Filmově-divadelní performance. bakalářská práce. FAMU 2016