

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

SCÉNOGRAFIE

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**LEWIS CARROLL "ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ"**

**KOMPLEXNÍ SCÉNOGRAFICKÉ ŘEŠENÍ**

**Zuzana Štěpančíková**

Vedoucí práce: Nikola Tempír

Oponent práce: Michal Syrový

Datum obhajoby: září 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma **LEWIS CARROLL**  
**"ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ" - KOMPLEXNÍ SCÉNOGRAFICKÉ ŘEŠENÍ** 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.



## OBSAH

ÚVOD .....	6
<b>I. PRÁCE V PRŮBĚHU STUDIA .....</b>	<b>8</b>
Definice mýtu .....	8
Herkules a Augiášův chlév – Friedrich Dürrenmatt .....	10
Bakchantky - Euripides .....	16
Mort – Terry Pratchett .....	23
<b>II. ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ – LEWIS CARROLL .....</b>	<b>34</b>
Lewis Carroll (1832-1898) .....	34
<b>1. KONCEPČNÍ POJETÍ A SOUVISEJÍCÍ TÉMATA .....</b>	<b>37</b>
Kdo je Alenka? .....	37
Co je říše divů? .....	39
Co je skutečnost? .....	47
<b>2. SCÉNOGRAFICKÉ ŘEŠENÍ .....</b>	<b>50</b>
Scéna .....	50
Kostýmy .....	70
<b>III. TVORBA VIDEOMAPPINGU .....</b>	<b>76</b>
Historie .....	76
Proces .....	87
ZÁVĚR .....	96
ZDROJE .....	97

## ABSTRAKT

Tato práce se zabývá koncepčním a scénografickým řešením románu *Alenka v říši divů*. V tomto pojetí je Alenka ztracena ve virtuálním světě. V teoretické části jsou řešeny otázky *Kdo je Alenka? Co je říše divů? a Co je skutečnost?*. Pro zodpovězení těchto otázek je věnován prostor pojmům digitální revoluce, kyberprostor, simulace, ontologické bezpečí a eskapismus. Praktická část je věnována popisu jednotlivých scén a kostýmů. Rovněž se věnuje postupu při tvorbě videomappingu, který je ústředním vizuálním prvkem scénografie. Součástí této práce jsou také scénografická řešení zbylých prací v průběhu studia. Jsou jimi *Herkules a Augiášův chlév*, *Bakchantky* a *Mort*.

Klíčová slova: *Alenka v říši divů*, Lewis Carroll, scénografie, virtuální svět, videomapping

## ABSTRACT

This thesis deals with conceptual and scenographic project of novel *Alice's Adventures in Wonderland*. In this conception is Alice lost in virtual reality. Main questions solved in main part of this thesis are *Who is Alice? What is Wonderland? And What is real?*. For answering these questions, those important notions are involved: digital revolution, cyberspace, simulation, ontological safety and escapism. Practical part is dedicated to description of scenes and costumes. Also is dedicated to way, how videomapping, which is the most important part of this scenographic solution, is made.

Part of this thesis are also scenographic works, which were made during study. Those are *The Hercules and the Augean stable*, *The Bacchantes* and *Mort*.

Keywords: *Alice in Wonderland*, Lewis Carroll, scenography, virtual reality, videomapping

## ÚVOD

Na počátku svého magisterského studia jsem si zvolila téma mýtu a jeho chápání v současném světě. Důvodem mi byl hlavně fakt, že v dnešní popkultuře často vznikají nové mýtické světy a jejich hrdinové. Jsou vytvářeny nové fantasy říše, které se odehrávají v literatuře, ve filmech i na poli počítačových a deskových her. V divadlech se zase neustále inscenují aktualizace antických dramát. Zdá se tedy, že mýty jsou i dnes bohatým zdrojem pro kulturu. Zajímalo mě, jaké scénografické otázky by řešení těchto mýtických světů na divadle vyvolávalo. Nesnadným úkolem pro ztvárnění na jevišti může být to, že v těchto světech často nefungují běžné fyzikální zákony a vystupují v nich hrdinové, kteří mají nadpřirozené schopnosti. V průběhu studia jsem zpracovala čtyři různé texty, které jsou jakýmsi náhledem do různého vnímání mytologie. V této diplomové práci jim všem věnuji pozornost. Nicméně první tři nejsou mou hlavní závěrečnou prací, tudíž témata u těchto her jsou spíše mým náhledem na danou problematiku než analýzou. Je zde zastoupena moderní adaptace antického mýtu od Dürrenmatta – Herkules a Augiášův chlív; antická tragédie – Bakchantky od Euripidu; Mort od Terryho Prattcheta, který obsahuje prvky středověkých až pohádkových mytologií a řadí se do fantasy literatury. Snažila jsem se v těchto textech hledat důležitá mytologická témata, která úzce souvisí s otázkami lidské existence v jakékoliv době. U Herkula to byla potřeba hrdiny, u Bakchantek jsem se zaměřila na vztah chaosu a řádu, u Morta jsem se věnovala autorově pojetí smrti. U každé práce také objasňuji své scénografické řešení s odkazem na inspirační zdroje.

Jako svou závěrečnou magisterskou práci jsem si chtěla zvolit text, který by ideálně splňoval tyto dvě kritéria: 1) řeší se v něm alespoň jedna důležitá otázka lidské existence a 2) umožňuje pracovat s dnešním pojetím mýtů, jak jsem psala v úvodu – vznik nových světů, fantasy, superhrdinové apod. Alenka v říši divů mě prvně lákala hlavně kvůli své vizuálně bohaté říši. Nicméně po přečtení textu jsem si uvědomila, že lze dílo chápat také víc existenciálně. Alenka v říši divů se při svém putování věčně ptá, kdo je a kam jde a fantazijní bytosti ji v odpovědích na tyto otázky nepomáhají. Opakující se otázka, jestli je Alenka skutečná, mě zavedla k nápadu, že se Alenka uchýlila do virtuálního světa. A protože se dnešní bájně světy odehrávají hlavně skrz monitory počítačů a televizí, můj výběr

magisterského textu se tím uzavřel. Rozhodla jsem se, že Alenku uvrhnu do virtuálního světa, kde se dnes dějí všechny lidské i mýtické příběhy.

Postupně jsem se snažila zodpovědět otázky, které jsou v textu často kladeny a dát je do souvislosti s technologiemi dnešního světa. V návaznosti na to se věnuji říši divů jako kyberprostoru, Alence, která si může vybírat svou internetovou identitu a také se věnuji skutečnému světu, bez kterého by nebylo možné virtuální svět navštívit.

Při tvorbě scénografie a kostýmů jsem řešila, jak docílit co největší nejistoty mezi virtuálním a reálným. Nakonec jsem zvolila projekce na holografickou síť a videomapping. Tyto druhy umění se nakonec staly ústřední pro scénografií Alenky v říši divů. Videomappingu zde věnována závěrečná kapitola, kde je představena jeho krátká historie a také proces tvorby mého prvního videomappingu.

## I. PRÁCE V PRŮBĚHU STUDIA

### Definice mýtu

Slovo mýtus pochází z řeckého *mythos*, které má řadu významů od „slova“ přes „vyprávění“ a „příběh“ až po „fikci“.

Encyklopedie Britannica definuje mýtus jako symbolický příběh obvykle neznámého původu. Mýtus je možné také pokládat za zprávy o bozích nebo hrdinech, kteří se zúčastní běžných událostí v dávném, neurčitěm čase a ve svých činech shromažďují celou lidskou zkušenost. Mýtus existoval v každé společnosti, může tak být základní složkou lidské kultury. Obecně lze říct, že mýty odrážejí, vyjadřují a zkoumají sebeobraz lidí. Studium mýtu má tedy ústřední význam při studiu jak jednotlivých společností, tak lidské kultury jako celku.

Každý mýtus se prezentuje jako faktický popis, i přestože jsou zde často popírány přírodní zákony či jsou mimo běžnou lidskou zkušenost. Protože mýty vyprávějí fantastické události, někdy se předpokládá, že jsou to prostě příběhy bez faktického základu. Slovo mýtus se tak stalo také synonymem pro nepravdu nebo mylnou představu. [1]

Podle Ottova naučného slovníku je mýtus v užším slova smyslu lidový výklad o zjevu nebo věci, které člověka vybízejí k přemýšlení. Každý člověk – i ten prvotní se snaží dle svých duševních schopností a svého vzdělání dobát jadra věci, která jsou nad jeho chápání. Mýty se můžou týkat otázek náboženských, přírodních, dějinných,... Proto vznikají mýty přírodní, etické, historické, etymologické. Mýty se dle výkladu v první řadě stýkají s náboženstvím. [2]

Podle Edwarda F. Edingera, autora knihy *Věčná dramata* je na otázku, co je to mýtus „*tolik odpovědí, kolik je lidských hledisek. Obecně můžeme říci, že základ všech náboženství tvoří společný mýtus. V tomto smyslu mýtus vyjadřuje metafyzické pravdy a nabízí odpovědi na základní otázky života.*“ [3]

Z definicí vyplývá, že mýtus může být brán jako symbolický příběh, který se odehrává v dávném neurčitěm čase. Skrze činy bohů a hrdinů je v nich odpovídáno na důležité lidské

---

1 Britannica Encyklopedia - volný překlad <https://www.britannica.com/topic/myth>

[2] Ottův slovník naučný dostupný z <https://www.digitalniknihovna.cz/nkp/periodical/uuid:7e11fe20-043e-11e5-95ff-5ef3fc9bb22f>

[3] *Věčná dramata*, Edward F. Edinger, Eritos, 2007



otázky existence nebo se tato odpověď alespoň hledá. Tyto otázky jsou často kladeny v metafyzickém duchu. V následujících pracích tyto otázky hledám a dále se jim věnuji.

## **Herkules a Augiášův chlív – Friedrich Dürrenmatt**

Herkules a Augiášův chlív od Dürrenmatta je moderní satirická komedie z roku 1963. Autor se zde inspiroval antickým mýtem o hrdinovi Heraklovi, konkrétně jeho pátým úkolem – vyčištěním Augiášových chlívů. Tuto hru jsem si vybrala jako příklad moderního pojetí antického mýtu. Je zde zachován příběh mýtického hrdiny, který se snaží zachránit lid. Nicméně v tomto pojetí je poražen byrokratickými systémy, a především pokrytectvím lidí. Dříve byla pro mýtického hrdinu největšími nepříteli monstra, příšery či problémy vyžadující hrdinovu nadlidskou sílu či schopnost. Dnes je to podle Dürrenmatta hloupost lidí, se kterou si neporadí ani hrdina hrdinů.

Společnost si v každé době vytváří nové hrdiny. U nás to byl například Pérák během druhé světové války, v Americe získal zase popularitu Superman, který se dá dnes považovat za moderní ekvivalent antického Herakla. V této kapitole věnuju krátkou pozornost jeho vzniku.

### **DĚJ**

V antickém mýtu si Herkules s vyčištěním Augiášových chlívů poradil do večera a úspěšně úkol splnil. V této adaptaci je ale situace složitější. Herkules je představen jako hrdina za zenitem. Má dluhy, je bez práce, není dokonce ani v dobré fyzické kondici. Skoro to vypadá, že svět přestává potřebovat hrdiny. Když se mu naskytne příležitost další práce, váhá, zda do toho jít, nicméně potřebuje splatit dluhy. Úkolem je namísto vyčištění chlívů u Augiáše vyčištění celé Elidy od hnoje. Herkules si s úkolem prvně neví rady, protože vesnice je už důkladně zanesená. Hnoje neustále přibývá a postupně se dostává do vody, mléka, sýrů i moře. Přesto přichází s řešením a nabízí ho králi Augiášovi. Jeho návrh naráží na komplikovanost byrokratických procesů a na nesmyslné řízení úřadů. Herkules je tedy v díle stejně jako v původním mýtu za hrdinu, který dokáže vyřešit problémy a zachránit tak Elidu od zanesení a následného zániku, jenomže jeho hrdinské počiny nikdo nepotřebuje. Lidé, a hlavně politici a úředníci si uvědomí, že odhnojení by stálo mnoho úsilí, a že jim v tomhle prostředí není zas tak špatně. Navíc hnůj používají jako vývozní zboží. Rovněž armáda je cvičena v hnoji. Pod hnojem se mají také nacházet nesmírně cenné památky, které by vyčištění mohlo poškodit či dokonce ukázat, že tam žádné nejsou. Rozhodnou se proto setrvat v tomhle stavu a Herkules je z Elidy vyhnán.

## **Herakles**

Herakles je jeden z nejznámějších hrdinů vůbec. Jméno Herakles znamená „skrze Héra dosáhl slávy“. Proslavil se svou nadlidskou silou a odvahou, ale i důvtipem. Tam, kde nestačila síla, využil svých intelektuálních schopností. Nebyl to jen hrdina, ale i muž s lidskými slabostmi. Neváhal své schopnosti využít nejen ve vlastní prospěch, ale i v prospěch přátel a celé společnosti a snažil se tak zbavovat lidstvo utrpení. I přesto je vnímán hlavně jako nemilosrdný bojovník tvrdě porážející své protivníky. Jeho atributy jsou kyj z olivového dřeva, který nosí neustále při sobě a lví kožešina. Důležitým v jeho životě byl vztah s Hérkou, která neodpustila Diovi další dítě s jinou ženou a od narození na Herakla chystala Isti. Známých 12 Heraklových úkolů je důsledkem šílenosti, kterou Héra na Herakla seslala. V tomto omámení zabil své tři syny. Splnění těchto úkolů mělo zajistit jeho vysvobození a očistu.

## **Superman**

Současným ekvivalentem k tomuto slavnému hrdinovi je americký Superman, který je považován za hrdinu hrdinů. Je to zachránce z planety Krypton, který má trvalé superschopnosti – je supersilný, superrychlý (dříve jen skákal, dnes i létá), používá rentgenové vidění či laserové paprsky z očí, superdechem může tvořit větrné víry a díky supersluchu slyší i ty nejjemnější zvuky. Bojuje za dobro a spravedlnost. Jeho kostým tvoří modrá kombinéza, červené spodky, které se později staly modrými a červený plášť. Na hrudi má písmeno S – znak Supermana. Zajímavý je příběh jeho tvůrců, kteří boj za spravedlnost paradoxně opakovaně prohrávali. V roce 1933 Jerry Siegel a Joe Shuster vytvořili novou postavu superhrdiny. Trvalo pět let než někdo souhlasil, že jejich příběh Supermana otiskne. Byl to DC Comics. Poslali jim smlouvu, ve které jim slíbili stálý plat a zaměstnání, ale museli se vzdát veškerých práv k postavě Supermana. Podepsali. Do té doby vznikaly komiksy o detektivech, kovbojích a kosmonautech. Superman, jakožto úplně nová postava se tak stal novým oblíbencem ze světa komiksu. Za tři měsíce se prodalo milion výtisků. Během druhé světové války je Superman ještě populárnější. Je spojencem americké armády a bojuje s padouchy smyšlenými i skutečnými. Vojáci si ho malovali na letadla, tanky,... Superman se stával národním hrdinou a tvůrcům vadilo, že nedostávají žádné tantiémy. V roce 1948 podali tedy žalobu. Soud prohráli, byli vyhozeni z DC a Supermana nadobro ztratili. Oba museli vykonávat potupná zaměstnání, aby se vůbec uživil, zatímco jejich postava byla úplně

všude. Prodávaly se kostýmy, hračky,... V roce 1968 podali znova žalobu— opět neuspěli. Když Jerry Siegel zjistil, že se chystá obrovský filmový trhák o Supermanovi s Marlonem Brandem, rozhodl se svůj příběh sepsat a poslat do všech novin v zemi. Komiksového tvůrce Neala Adamsa jejich příběh naštvál a rozhodl se jejich práva bránit. Rozpoutal mediální bitvu a veřejnost jim naslouchala. Lidé chtěli, aby křivda, která na tvůrcích byla spáchána, byla napravena. Soud veřejného mínění vyhrál nad oficiálním soudem. Tvůrci tak získali po 28 letech konečně uznání a práva na své dílo.

## SCÉNOGRAFIE

Pro scénografii jsem zde nevolila žádné své koncepční pojetí, ale rozhodla jsem se pracovat s prostředím, jak je popsáno v díle. Uprostřed jeviště stojí obrovská hromada hnoje. Zadní prospekt je malovaný v duchu Hynaisovy opony a jsou na něm další hromady hnoje s modrou oblohou. Přišlo mi zábavné zasadit tuto scénografii na jeviště Národního divadla. Diváci zde chodí společensky oděni, interiér divadla je zdobený a pozlacený. To, že v tomto distingovaném prostředí vyrostle na jevišti hromada hnoje umocňuje absurdní vyznění hry.

Na začátku, kdy Herkules dokončuje úkol na Olympu, je tato hromada pouze v siluetě. Divák má pocit, že se Herkules nachází v horách. V dalších situacích je hromada hnoje odhalena. Při příjezdu do Elidy Herkula vítá Augiáš z vrcholu hnoje a politici mávají lepačkami proti hmyzu, který se kolem hnoje slétává. Herakles zde bydlí v malém přívěsu s Deianérou a pečlivě si ho zútulňují. Je tady pověšené prádlo, kytky v květináčích, koberec apod. Vedle hromady hnoje tento malý domov působí trochu smutně. Před hromadou hnoje v orchestřišti je oválný bazén, který je využíván jako lázně, ale i jako prostor, kam se odklízí hnůj. Při každém pokusu, kdy je hnůj hozen do této díry, nový hnůj spadne z provaziště. A spadne ho dvakrát tolik. Je nemožné tento hnůj odstranit. V průběhu hry také probíhá politická kampaň krále Augiáše jako spasitele Elidy. Nosí zlaté holínky a pije brčkem mlíčka. Pro scénu s Herkulem v cirkuse jsem vytvořila úpravu Hynaisovy opery, do které jsem nenápadně zakomponovala všech dvanáct Herkulových hrdinských činů. V ponižující situaci, kdy je hrdina nucen předvádět se jako cvičená opice, opona sjede. Hnoje neustále přibývá, začíná se z něj dokonce kouřit a vylézají z něj politici. Elida je prohlášena za CHKO.



Obrázek 1



Obrázek 2



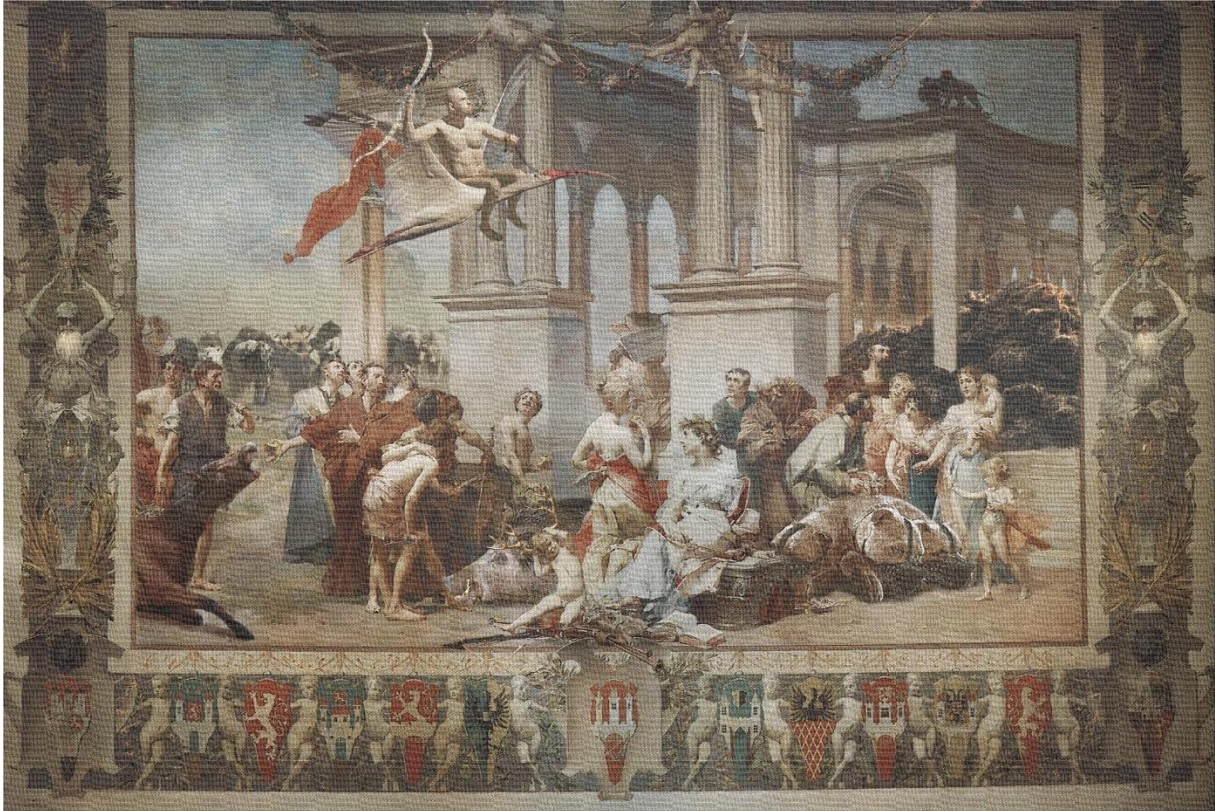
Obrázek 3



Obrázek 4



Obrázek 5



Obrázek 6

[obrázek 1-5\_vlastní návrhy, obrázek 6\_vlastní úprava Hynaisovy opony]

## Bakchantky - Euripides

Mou další semestrální prací byla antická tragédie Bakchantky. Tento text vznikl v letech 408–406 př. n. l. a Euripidovi zde byl předlohou mýtus o kultu boha Dionýsa a jeho průvodkyních bakchantkách. V tomto dramatu se řeší dva protikladné světy a jejich vzájemné působení. Ty jsou v textu zastoupeny na jedné straně divokými Bakchantkami a Dionýsem, na straně druhé racionálním Pentheem a jeho přísnou vládou. Pro tvorbu scénografie jsem si tyto protiklady pojmenovala jako chaos a řád a zaměřila se na jejich vztah. Řešila jsem také, jak pojmout scénografickou koncepci. Přestože se zde nabízelo mnoho adekvátních aktualizací textu, snažila jsem se, aby bylo toto antické drama zanecháno v neurčité době i prostoru a co nejvíce tak splňovalo definici mýtického příběhu. Šlo mi o tedy o vytvoření neurčitého časoprostoru, který obsahuje dva opačné světy.

Atmosféru celého dramatu vystihují slova Jaroslava Krále v úvodu k dramatu: *„Z díla dýchá s plnou bezprostředností zážitek fascinující, pudové i mysteriózní dravé svůdnosti a jakási omamující prahistorická původnost.“* [4]

### DĚJ

Bůh Dionýsos přichází z Lýdie do Théb v převlečení za mladého pohledného muže, aby zde zasvětil lid svému kultu. Doprovází ho také bakchantky - jeho příznicyně. Vládce Théb Pentheus odmítá Dionýsa ctít. Vnímá jeho kult jako zkažený, protože vyhání thébské ženy z jejich domovů do divokých lesů. Tam se ženy oddávají divokým orgiím a rituálům uctívající Dionýsa. Stane se tak i s jeho sestrami a matkou. Ta se dokonce stane vůdkyní všech bakchantek. Bakchantky nevnímají skutečnost – jsou jako v hypnóze. Pentheus nechá boha spoutat a uvěznit. Dionýsos se však snadno vysvobodí a zničí Pentheův palác. Poté Penthea přiměje, aby se přestrojil za ženu a vydal se za bakchantkami do hor sledovat jejich orgastické tance. Schovává se na stromě a tajně je pozoruje, ženy ho ale spatří a prohlásí za vetřelce. V šíleném davovém běsnění ho rozsápají na kusy. Vedoucí úlohu při tom hraje Pentheova vlastní matka Agaue, která si v pomatení myslí, že jde o mladého lva a narazí jeho hlavu na kůl. Po vystřízlivění ji v náruči leží mrtvý syn.

---

[4] Euripides, Hérakles a jiné tragédie, nakladatelství Svoboda, 1988



## DIONÝSOS A JEHO KULT

Dionýsos je bůh vína, úrody a opojení, také jinakosti, šílenství a chaosu. Je považován za proměnlivého a těžce uchopitelného boha. Umí být laskavý i krutý. Tato polarita se s ním vleče už od zrození. Narodil se Diovi a pozemské ženě Semele, proto byl zpočátku bohy na Olympu odmítán – o to více potřeboval dokazovat svou sílu. Typickým atributem Dionýsa je thyrsos, což je dřevěná hůl ovitá listy vinné révy nebo břečťanu.

Je dochováno líčení ženy, zasvěcené v tomto kultu v díle Dějiny od Tita Livie. Vyberu zde jen nejzajímavější informace z diplomové práce Hany Hásové s názvem „*Podobnosti mezi obrazem bakchanálií u Tita Livie a postojem antikultovního hnutí k novým náboženským hnutím*“. Hana Hásová zmiňuje, že autor se snaží přinést čtenáři především umělecký a ideový zážitek, nicméně o pravdivosti základních rysů příběhu dokazuje nález bronzové kopie senatus consultum, která potvrzuje senátní zásah proti kultu. [5] Za kněžky byly voleny jen vážené vdané ženy a zasvěcování byly věnovány tři dny v roce. Zásadní zvrát nastal, když kněžka poprvé zasvětila i dva muže, původně denní bohoslužbu zavedla jako noční slavnost a místo tří dnů v roce určila pro zasvěcování pět dní v každém měsíci. Od této doby se v kultu děly všemožné sexuální praktiky a obětovali se členové kultu, kteří odmítali páchat násilné zločiny a různé orgie. Často zasvěcovali lidi mladších dvaceti let, které považovali za náchylnější k propadnutí a odevzdání se kultu. Účastníci byli různých společenských vrstev a dle výpovědi jich bylo tolik, že skoro tvořili druhý národ. Když se o tajném kultu dozvěděl senát, vnímal ho jako hrozbu cizího náboženství, ve kterém muži i ženy propadají smilstvu, mládež je sváděna ke špatnostem a celé hnutí se snaží podkopat tradiční náboženství a získat moc ve státě. Obávali se hlavně vysoce rozvinuté vnitřní struktury kultu: volba kněžích, společná pokladna, vstupní přísaha. To vzbuzovalo podezření, že kult stojí mimo kontrolu římské moci, a tak začalo tvrdé potlačení Bakchanálií a hon na jeho členy.

## SCÉNOGRAFIE

Pro scénografické řešení Bakchantek pro mě bylo důležité vzájemné působení protikladů - racionální vláda Penthea v Thébách versus šílené běsnění žen v pohoří

---

5 Hana Hásová, *Podobnosti mezi obrazem bakchanálií u Tita Livie a postojem antikultovního hnutí k novým náboženským hnutím*, 2013, Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav religionistiky

Kithaironu. V chápání těchto protikladných vztahů mě ovlivnila tato citace religionisty Radka Chlupa: „Chaos není jen nedostatkem řádu, v nějakém ohledu je spíše jeho přebytkem. Je stavem, v němž jsou přítomna všechna možná uspořádání skutečnosti naráz. Každý řád je jen jedním omezeným výsekem z této bezedné zásobárny. Kvůli tomu chaos sice řád ohrožuje, zároveň však každý řád z chaotické plnosti vyrůstá a má v ní svůj hlubinný zdroj. Proto se každá kultura potřebuje občas s chaosem pod ochranou rituálních pravidel bezpečně setkat a načerpat z něj sílu a obnovu.“ [6]

Níže uvádím protiklady, se kterými jsem pracovala.

THÉBY X KITHAIRON

řád X chaos

distingovaný X syrový

jasný X temný

krotký X divoký

umělý X živočišný

konzervativní X revoluční

Ženy podle mýtu opouštěly své domovy a odebíraly se s Dionýsem do hor, kde si rozpustily vlasy, oblékly se do zvířecích kůží, zuly boty a začaly na počest boha extaticky tančit, následovalo také trhání zvířat a požívání syrového masa. Chovaly se v naprostém rozporu s tím, jak se ženy měly chovat. Svou kontroverzí mi tyto rituály bakchantek připomínají performance vídeňských akcionistů, jejichž hlavním vyjadřovacím prostředkem bylo tělo. Rovněž využívali pudových stránek člověka, násilí a sexuality. Nakládali s tělem dvěma rozdílnými způsoby: akcemi tělesného sebepoškozování pro jeho osvobození anebo akcemi, které měly být osvobozeny od těla. Destrukci se snažili o regeneraci a znovuzrození. Hlavní inspirací mi z těchto akcí bylo Divadlo mysterií a orgií Hermanna Nitsche. Hermann Nitsch byl přesvědčen, že člověk potřebuje prožívat rituální procesy, které dnes lidstvu chybí. Díky rituálu má člověk schopnost hlubokého prožitku. Ať už je člověk účastník nebo divák, rituál mu pomáhá porozumět podprahovému vnímání. Společný intenzivní zážitek vede také k uvědomění si reality, ve které žijeme. Rituál nabízí člověku srovnání s něčím opravdovým – v Nitschových obřadech je to zrození, krev, maso, sexualita, smrt. V těchto performancích se zážitky, se kterými se člověk setkává v průběhu celého života,

---

[6] Radek Chlup: „Síla rituálního chaosu aneb Proč lidé na Silvestra potřebují dělat rasmus“, *Deník N* 5. 1. 2020 <https://denikn.cz/263419/sila-ritualniho-chaosu-aneb-proc-lide-na-silvestra-potrebuji-delat-ramus/>

zažijí v nahuštěné atmosféře v extrémně krátkém čase a na jednom místě.

Akcionisté bořili společenské tabu, nicméně Hermann Nitsch sám o sobě hovoří jako o člověku výrazně apolitickém a svoje představení považuje za oslavu života a uvolnění kolektivního stresu, který je způsobován společností. *„Mé umění není politické, má jen politický přesah, když si politické skupiny myslí, že překračováním tabu jsem pro ně nebezpečný“*. [7] Nitsch si je také vědom, že pracuje s hraničními psychickými i fyzickými situacemi, a že tyto orgiastické extrémy jsou lehce překročitelné a mohou se stát jakousi sadomasochistickou stimulací. Proto jsou všechny akce usměrňovány a Nitsch pro ně má podrobně popsany průběh.

Divadlo orgií a mysterií v různých podobách probíhalo hlavně na Nitschově zámku. Známa je Šestidenní hra z roku 1998 a poté realizace 122. představení Divadla orgií a mysterií v roce 2005 v Burgtheatru. Obou akcí se účastnil také Aleš Švamberk, který tento zážitek popisuje takto: *„Účinky byly mimořádné, do Vídně jsem odjížděl ve špatném psychickém stavu. Po představení, kdy na mně asi hodinu leželo těžké tělo zabitého prasete, kde jsem stál vedle zabitého býka pověšeného uprostřed divadla, jemuž po hlavě ještě stékala krev, pominula dlouhodobá deprese. Podobné extrémní performance a akce člověka zasáhnou a dopřejí mu skutečně silné zážitky, jaké se v době virtuální reality vytrácejí. Dávají šanci uvědomit si hlubší podstatu, kterou reklama a média redukuje na pouhou vnější podobu, kdy je třeba neustále zdůrazňovat a podtrhávat atraktivitu vzhledu. Navíc nabízejí prožitek, který se slovy nedá popsat. Každý takový akt zpochybňuje zúžený racionální pohled na svět jako na kult spotřeby.“* [8]

---

[7] Irena Nesvadbová - Hermann Nitsch, Brno, 2012. Dostupné: <https://theses.cz/id/mzyia5/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.

8 <http://artikl.org/divadelni/zkoumani-hranic-vlastni-integrity-ii>



Obrázek 7\_Hermann Nitsch - Šestidenní hra  
zdroj: <https://www.nitsch.org/en/6-days-play/>

Inspirovalo mě také umění, u kterého lze najít zastoupení obou protikladů v propojení. Tím je performance Yvese Kleina „Anthropometries“, kdy se zjednodušeně řečeno „válí“ nahé ženy v barvě po podlaze a vše doplňuje klasická hudba v podání mužů oděných do obleků. Diváci jsou rovněž společensky oděni a přihlížejí této situaci jako by byli na operním představení.



Obrázek 8 a 7\_Yves Klein - Anthropometries, 1960  
zdroj: <https://www.yvesklein.com/>

Rovněž pro mě byl důležitý kontrast ženského a mužského světa, který jsem se rozhodla symbolicky zapojit do scénografie. Théby tvoří bílý, prosvětlený prostor, ve kterém uprostřed ční něco jako vítězný sloup symbolizující penis. V zadní části jeviště se rozpíná polopropustná stěna, která hned v první situaci bude lehce natrhnutá. Postupně se otvor zvětšuje a skrz něj proniká ženský element do Théb. Po celou dobu hry by měl divák vnímat přítomnost tohoto zadního, temného, vrstevnatého prostoru a měl by být vzrušen jeho tajemstvím. Divák by se tak měl ideálně ocitnout v rozpolcené situaci stejně jako Pentheus. Vře v něm sice nenávisť vůči Dionýsovi a ženám, které Dionýsově kultu podlehly, ale na druhou stranu přiznává, že by mu způsobovalo potěšení, kdyby tomuto divokému běsnění mohl být přítomen. Polopropustný materiál umožňuje komunikaci hor a Théb. Ženy se v průběhu hry ozývají a reagují na dění v Thébách. Vrchol sílícího rituálu by měl přijít těsně před Pentheovou smrtí. V tento moment se šílenství bakchantek dostane do Théb ve vsí síle. Hranice těchto protikladných světů je pryč. Bakchantky ovládnou Théby. Ženy ovládnou muže. Zmocní se každého kousku prostoru. Obsadí také vítězný sloup a mučí Penthea. Konečný scénografický obraz by měl zobrazit totální destrukci a chaos, ze kterého může vzniknout nový řád.



Obrázek 9



Obrázek 10



Obrázek 11



Obrázek 12

[obrázky 9-12\_vlastní návrhy]

## Mort – Terry Pratchett

Třetím textem pro mě byl fantasy román Mort od Terryho Pratchetta, respektive jeho dramaturgie. Originál vyšel v roce 1987 a je součástí rozsáhlé série s názvem Úžasná Zeměplocha.

Fantasy je možné vnímat jako další vývoj mýtů. Příběhy mají mýtický charakter, ale jsou zasazené spíše do magického světa. Hledala jsem nějaký vhodný dramatický text a zjistila, že žánr fantasy je v divadle opomíjen a zpracovává se jen výjimečně. Rozvíjí se převážně v literatuře a ve filmovém průmyslu. Literární předlohy jsou dlouhými výpravními opusy, a proto je nejspíš jednodušší tyto světy, které si často žádají nemalý rozpočet, ztvárnit filmem. Například Pán prstenů, Hra o trůny, Zaklínač, Harry Potter a další. Pokud by se tvůrce přece jen rozhodl nějaké klasické fantasy dílo zpracovat na divadle, bylo by k tomu třeba příběh redukovat a přijít o různá kouzla, efekty a zákonitosti, která na divadle nejsou možná. Také mi přijde, že by tvůrce narazil na pevnou fanouškovskou základnu žánru fantasy, která by se nesmířila s redukováním a improvizovaným pojetím díla a dbala by na přesnost předlohy. Což v podmínkách divadelního jeviště nelze uskutečnit.

I přesto jsem se pokusila Pratchettův fantasy svět na divadlo přenést. Podporou v tomto rozhodnutí mi bylo také uvedení jeho hry Soudné sestry v Divadle Dlouhá v roce 2001 a Maškaráda aneb Fantom Opery v roce 2006. Tato představení byla úspěšná a získala si své fanoušky. V roce 2011 se derniéru druhé zmiňované hry účastnil osobně i Terry Pratchett. Po představení všem poděkoval za skvělý zážitek, který prý nijak neovlivnilo to, že nerozumí česky.

Příběh Morta je text, ve kterém se řeší základní lidské otázky existence člověka odlehčenou, zábavnou formou. Zaujalo mě téma smrti, respektive její ztvárnění Terryem Pratchettem. Této postavě tedy věnuji velkou část kapitoly. Jak jsem zmínila výše, při tvorbě scénografie jsem zápasila hlavně s tím, jak se odpoutat od předlohy.

### DĚJ

Smrt je unaven svou prací a hledá pomocníka, který by ho v jeho profesi zastal. Mladý Mort je právě ve věku, kdy by si měl najít práci, a protože není moc šikovný a většinou působí jen škody, otec se s ním vydá na trh učenců. Morta si za celý den nikdo nevybere. Je skoro půlnoc, náměstí je téměř prázdné a otci je jasné, že syn zůstane bez práce. Nicméně Mort chce sertvat až do půlnoci. S odbíjením hodin se objeví Smrt na svém koni Truhlíkovi a

žádá si Morta do učení. Společně putují do Smrtovy říše, kde se Mort seznamuje se Smrtovou adoptovanou dcerou Ysabell a pomocníkem Albertem. Poté Smrt bere Morta do města, protože tam má vyzvednout duši krále a chce, aby se Mort začal učit. Tomu je to nepříjemné a snaží se smrti krále zamezit. Po nějakém čase nastane chvíle, kdy má Mort sprovodit ze světa tři lidi. První je čarodějnice, což se mu povede jen s její pomocí. Druhý je opat, kdy nastanou rovněž komplikace, ale úkol nakonec též splní. Třetí je princezna Keli, u které se celá situace zvrtné a namísto princezny zabíjí jejího vraha. Realita je tímto narušena a svět se začíná bortit. Nicméně Zeměplocha je vymyšlena tak, že situace, která se měla stát se nakonec stejně jednou stane. Společně s Ysabell se snaží zmírnit následek pozměněné reality a zároveň zvrátit princeznu smrt. Mort mezitím získává zkušenost i odvalu, postupně se čím dál více podobá Smrtovi. V závěru se Smrtěm dokonce bojuje a přežije. Pak Smrt změní realitu. Princezna Keli se stane královnou a Mort si vezme Ysabell.

## **SMRTĚ**

V Mortovi je smrt vysvětlena mile a smířlivě. Nevyvolává zde žádné negativní emoce, strach či úzkost. Zároveň si dokáže držet své vážné postavení. Pratchett nevytváří novou mýtickou postavu, ale jak se dočtete níže, postava Smrtě má logický a historický základ. Zaujalo mě, že Pratchett dává divákům naději, že po smrti nastane to, v co člověk věří. Může se stát úplně cokoli. Nic nevyvrací, nic nenabízí. Každý má svůj jedinečný posmrtný život.

## **PODOBA**

Smrt je antropomorfní personifikací. V originálním znění není upřesněno pohlaví, ale v některých knihách je označován jako něčí otec nebo praděda. V českém překladu je mužského rodu. Je popisován klasicky – vysoká lidská kostra v dlouhé černé kápi. V prázdných očních důlcích mu plápolají dva modré plamínky. Mrtvé navštěvuje s kosou nebo mečem - ten je vyhrazen králům. Čepel kosa i meče je poloprůhledná, ledově modrá a neustále jemně vibrující. Těmito zbraněmi odděluje Smrt duši od těla. U sebe má taky přesýpací hodiny, které odměřují čas osoby, kterou právě navštívil. Jezdí na bílém koni jménem Truhlík. Vystřídal už i koně kostlivce, tomu ale musel každou chvíli přidrátovat nějakou upadlou kost a pekelný kůň zase zapaloval podestýlku ve stáji. Zůstal tedy u normálního živého, dobře krmeného koně, který se umí pohybovat skrz různé dimenze. K této finální podobě vedla ale dlouhá cesta. Jak popisuje Terry Pratchett v knize Folklor Zeměplochy, Smrt na sebe dříve bral různé podoby. Pokládal za slušné zjevit se v podobě, v



jaké ho klient očekával. To ale později vzdal, protože zjistil, že člověk často nemá představy žádné. Málokdo si totiž připustí, že Smrt skutečně přijde. A hrstka lidí, která si to připustila, měla představy hodně podivné. Smrt měl často potíže s tím, jak se člověku zjevit. Rozhodl se tedy držet toho, co se mu líbilo nejvíce z nasbíraných informací během asi 2000 let.

Výchozím bodem mu byla Bible a Janovo zjevení. „*Když otevřel čtvrtou pečeť, slyšel jsem hlas čtvrté bytosti: „Pojd’!“ A hle, spatřil jsem koně mrtvolně bledého a jméno toho, který na něm seděl, bylo Smrt a za ním šlo Záhrobí. Byla jim dána moc nad čtvrtinou země, aby zabíjeli mečem, hladem, morem a divokými šelmami.*“ [9] Během středověku ho podoba temného Jezdce na bílém koni s mečem přestala bavit. Nejvíce mu vadila myšlenka kralování. Začal tedy hledat jinou variantu a zaujala ho podoba Starého otce času. Tato postava se vyvinula z řeckého boha Krona, později převzatého Římany, kteří ho nazývali Saturn. Byl to bůh zemědělství a nosil kosu nebo srp a přesýpací hodiny. Terry Pratchett tohle Smrťovo rozhodnutí vysvětluje:

*„Sklizeň a smrt jsou dvě tváře jedné a téže věci, záleží na úhlu pohledu. Když jste farmářem, který sklízí obilí nebo trávu, vidíte před sebou chléb, pivo, seno pro dobytek a vracíte se domů na veselou dožínkovou slavnost se spoustou jídla, pití, hopsa hejsa tralala, a možná i na nějaký ten tanec ve stodole. Pokud jste ale tou sklizenou rostlinou, prožili jste smrt. Smrt v tom viděl jistý smysl, a proto od Krona převzal kosu a hodiny a stal se Pochmurným žрецem. Vzato kol a kolem, bylo jeho zaměstnání oddělovat zrno duše od plev a smrtelného těla.“* [10]

Pak následovala středověká podoba rozkládajícího se těla s červy. Následně se zase začal objevovat jako kostlivec – Jezdec na bílém koni v černé kápi s kosou a přesýpacími hodinami. A tuto podobu si Smrt oblíbil nejvíce a dodnes ji využívá. Na konci středověku se taky prý naučil tančit. Tady Terry Pratchett odkazuje na dance macabre. Spatřit ho můžou jen mágové, čarodějky, děti, právě zesnulí a kočky. Smrt má velmi charakteristickou řeč. Jeho hlas nepřichází zvenčí, ale slyšíte ho uvnitř své hlavy. Terry Pratchett nadpřirozené věci často vysvětluje čistě logicky, je tomu tak i v tomto případě – Smrt je kostlivec, nemůže mít tedy hlasivky. Jeho hlas se podobá „*úderům olověných desek padajících na žulové podloží*“ nebo „*zadunění olověných dveří temné krypty zavírané hluboko pod zemí*“ [11]. Přirovnání jeho hlasu je vždycky hřbitovní povahy a žádné z nich nepostihne zvuk Smrťova hlasu v plném rozsahu. V textu je jeho řeč psána kapitálkami bez uvozovek.

---

[9] Bible, překlad 21. století, BIBLION, 2009

[10] Str. 420, Folklor Zeměplochy, Terry Pratchett, Talpress, 2010

[11] Str. 420, Folklor Zeměplochy, Terry Pratchett, Talpress, 2010

## POVAHA

Smrt je zvědavý. Velmi ho zajímá člověk jako takový. Zkoumá ho a snaží se ho pochopit. Ví o něm totiž jen to, jak přestane fungovat a chce tedy přijít i na to, proč a jak funguje za života. Rád se učí novým věcem a skoro se zdá, že občas zatouží žít život běžného smrtelníka. Je totiž unaven svou věčnou existencí. Rád vaří, zahradničí, stará se o domácnost. V rámci odpočinku od vzpomínek na minulost i budoucnost dokonce rybařil, opíjel se, nastoupil do klačské Cizinecké legie nebo se stal pomocníkem v zemědělství, v knize Těžké melodično se zase projel na podivném motocyklu. Miluje kočky.

## ŘÍŠE

Jeho říše je černobílá a čas se zde zastavil. Přesto je nám jeho dům velmi blízký a známý. *„Jeho dům vypadá jako dům venkovského gentlemana. Roční období jsou tam však volitelná a mohou být v rozdílných částech zahrady různá. A bez ohledu na to, jak jasný a svěží jarní vzhled zahrada má, ve vzduchu se vždycky vznáší vzdálený náznak podzimu.“* [12] Snaží se napodobit život člověka, funkce věcí mu ale stále uniká. Takže když zavítáte do jeho koupelny, zjistíte, že ručník je z betonu a vodovodní trubky nejsou duté. Na zahradě má bludiště, i když se nedokáže ztratit a také golfové hřiště, přestože nedokáže nevyhrát. Uvnitř domu má velkou síň, kde jsou uloženy přesýpací hodiny každého tvora na Zeměploše měřící čas života. V jeho domácnosti s ním žije služebník Albert Malich. Albert rád smaží. Smaží úplně cokoliv, ale nejraději má vajíčka. Žije zde také Smrtova adoptivní dcera Ysabell, která si s oblibou pročítá romantické osudy různých žen. Každá bytost na Zeměploše má totiž kromě svých hodin také svou knihu, která se sama neustále dopisuje – samozřejmě jen dokud jeho život trvá.

## CO SE DĚJE S MRTVÝMI NA ZEMĚPLOŠE

Smrt nikoho nezabíjí, zabíjí se lidé. On přijde jen k hotovému vyzvednout duši. V příbězích Terryho Pratchetta má Smrt neutrální karmu. Není zlý ani hodný, prostě jen poctivě dělá svou práci – odděluje duše od mrtvých těl. Lidé ho za života nevidí, protože ho vidět nechtějí. A když zemřou, stane se s nimi to, v co věřili. Na posmrtný život nemá Smrt vliv, člověk si ho vytváří sám. *„Smrt doprovodí toho, kdo zemřel na okraj nekonečné pouště černého písku, která se prostírá pod nočním nebem plným zářících hvězd, a tam ho informuje, že co zemřelý teď udělá, nebo co se s ním bude dít dál, není Smrtova věc, protože v*

---

[12] Str. 92, Výtvarné umění Zeměplochy, Terry Pratchett, Talpress, 2005

*zeměplošském vesmíru není Smrt ani nejvyšší, ani poslední skutečnost.*“ [13] V knize *Mort* má například Opat Lobsang předplatní jízdenku - prožívá smrt po čtyřiapadesáté. Věří totiž v reinkarnaci. Po smrti vždycky spěchá do údolí, kde se má znova narodit.

## SCÉNOGRAFIE

Pratchettova Zeměplocha je precizně promyšlený fantasy svět. Spisovatel popisuje Zeměplochu v 41 knihách. K Zeměploše vyšly ilustrace, encyklopedie, slovníky, mapy a dokonce i kuchařka. Tenhle svět je jasně daný a fungující. Pratchett si postupem času dokonce dával pozor, aby časově i místně všechno zapadlo. Žijí zde vedle sebe mágové, čarodějnice, trpaslíci, trolové, vlkodlaci, Smrt i obyčejní lidé. Dějí se tu kouzla a podivné svébytné zákonitosti vymykající se běžnému světu. Díky tomuto propracovanému popisu světa, pro mě bylo z počátku náročně odpoutat se od předlohy, pojmout ho po svém a hlavně tak, aby se stal proveditelným na divadle. Snažila jsem se příběh zjednodušit na základní problémy, které potřebuju řešit. Uvědomila jsem si, že jsou zde dva různé prostory. Jeden pro Smrtě a jeden pro město. Poté jsem se snažila tyto prostory vymezit jejich specifickým fungováním. Smrtěova říše by mohla být cokoli – čas tam neplyne, nemá časoprostorové umístění, může být úplně kdekoli a kdykoli. Vždycky je ale nablízku lidem. Prostor města by měl zase představovat hemžení, ruch a jistou míru naivity. Všichni se někam ženou, ale neví kam. Přišlo mi lákavé umístit Smrtě přímo mezi lidi a vzít do hry to, že dokud člověk nezemře, je pro něj Smrt neviditelný. Taky mě ovlivnil tento úryvek z textu:

*„Mort mohl nevědomky procházet zdmi a bez následků popíjet alkoholický utrejš nikoliv proto, že by se měnil v ducha, ale naopak, protože začínal být proti světu nebezpečně skutečný. Když tak kráčeli ztichlými chodbami a Mort bezmyšlenkovitě prošel mohutným mramorovým pilířem, aniž si toho všiml, bylo jasné, že co se jeho týče, stává se svět v poslední době místem méně a méně podstatným.“* [14]

Čím více se Mort stával Smřem, tím více byl skutečný a okolní svět jen iluzí. Proto jsem se rozhodla nechat běžný lid žít v pohádkové iluzi, zatímco Smrtěova říše je jediná skutečná, bez příkras. Jediný Smrt přistupuje k světu čistě racionálně, zatímco lidé si svůj svět vymýšlejí. Scénografii tvoří tedy zadní malovaný projekt s hradem, různě na jevišti je seno, sudy, dřevěná lampa a zvonice. Podlaha je kamenná – rovněž falešná, malovaná. Uprostřed

---

[13] Str. 424-425, *Foklor na Zeměploše*, Terry Pratchett, Talpress, 2005

[14] Str. 141, *Mort*, Terry Pratchett, Talpress, 1994

je Smrtova říše – univerzální kiosek, který nese prvky dnešního světa - led nápis NONSTOP, svítící reklamní plochy. Je to spíš takový portál do Smrtovy říše. Uvnitř se může nacházet celý vesmír, jindy to může být opravdu jen malý kiosek, kde si člověk koupí cigarety a panáka. Reklamní plochy mohou být oknem do Smrtovy říše a daly by se v nich zobrazit různé prostory i světy. Tento nápad jsem ale dále nerozvinula. Plochy jsem využila hlavně pro zobrazení koně Truhlíka. NONSTOP nad vstupem je připomínkou, že Smrt pracuje neustále. Zároveň slouží jako odpočet času, který zbývá postavám, pro které si Smrt přišel. V případě Kelli, která nakonec nezemře, se objeví nápis ERROR. Od této chvíle, kdy je realita narušena, věci přestávají fungovat. A do pohádkového iluzivního prostředí pomalu proniká dnešní svět. Zde jsem využila klišé z pražských ulic. Objevuje se pán prodávající Nový prostor, maskot ledního medvěda, bezdomovci, pouliční umělci, lidé na segwayích (dnes bych zvolila koloběžku). Při šťastném konci, kdy je situace zachráněna se prostor opět vrací do své bezstarostné pohádkové atmosféry.

Charaktery i popisy postav Terry Pratchett opět precizně vykreslil. Snažila jsem se těchto popisů využít, ale zároveň nekopírovat ilustrace Paula Kidbyho. Vystupují tu archetypální, pohádkové postavy – smrt, mág, čarodějnice, učenec, princezna, jejichž vizuální podoba je obecně zažitá. U kostýmů jsem toho využila a toto klasické pojetí postav ještě zvýraznila, aby vzniklo co největší pohádkové klišé a vyzněla tak pohádková naivita lidského světa. S kostýmem Smrte jsem si dlouho nevěděla rady, nakonec ho ponechala v „tradičním“ duchu. Hodně vysokého, v černé kápi s vibrující, průsvitnou kosou. Ysabell, Albert a později i Mort by měli být oděni současněji. U Alberta to nevnímám nijak složitě. Je to pracant, Smrtův pomocník v domácnosti - hlavně v kuchyni. Má tedy pracovní úbor a zástěru. Ysabell je něžná gotička, která touží po romantice. Vnímám ji trochu jako emo teenagerku. Z Morta se stal mladší a modernější Smrt.



Obrázek 13



Obrázek 14



Obrázek 15



Obrázek 16



Obrázek 17



Obrázek 18



Obrázek 19



Obrázek 20





Obrázek 21



Obrázek 22

[obrázky 11-20\_vlastní návrhy]

## II. ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ – LEWIS CARROLL

---

*„Dostatečně pokročilou technologií nelze odlišit od magie.“  
(Arthur C. Clarke, Zpráva o třetí planetě, 1972)*

Na základě odpovědí tří zásadních otázek – Kdo je Alenka, Co je říše divů a Co je svět skutečný, vznikla finální podoba scénografického řešení. Přemýšlení nad těmito otázkami podrobněji rozeberu v dalších kapitolách. Zde na tyto otázky odpovím stručně předem, protože témata se vzájemně prolínají a čtenáře by tak mohly minout určité souvislosti.

Alenka v říši divů je dospělá žena současného světa zapojena do virtuálního světa skrz mobil, počítač, televizi. Říše divů je prostor, kde se setkává realita s virtualitou a tyto dva světy je zde těžké rozeznat. Současný svět, ve kterém žije, je přehlcený, chaotický a Alenku nutí ubírat se do světa, který si může vymyslet – do světa virtuálního neboli kyberprostoru. I když je tento prostor ovlivněn jejími pocity a představami, nemá nad ním kontrolu a zažívá tak nepředvídatelné, mnohdy nepříjemné události.

Stručně se zmíním také o autorovi, protože některé okolnosti v jeho životě ovlivnily směr mého přemýšlení nad textem.

### **Lewis Carroll (1832-1898)**

Lewis Carroll vlastním jménem Charles Lutwidge Dodgson byl anglický spisovatel, matematik, logik a fotograf. Dále v textu budu používat jeho pseudonym Lewis Carroll.

Carrollovi předci byli většinou konzervativní a často napojeni na církve nebo armádu. Jeho praděda byl anglikánským biskupem, děda důstojníkem, otec byl venkovským knězem a aktivním, konzervativním členem anglikánské církve. Snažil se k tomu vychovávat i své děti včetně Lewise. Ten k církvi zaujímal spíše vlažný vztah. V roce 1851 nastoupil na Oxford na kolej Christ Church, kde mu jeho matematické nadání později zajistilo pracovní místo. Práce byla dobře placená, ale Lewise údajně nudila. Přesto zde přednášel matematiku dalších třicet let, tedy až do své smrti.

Jeho literární tvorba začínala už v raném věku. Psal povídky a poezii. Díla byla často humorná a satirická a občas s nimi uspěl v nějakém časopise. Proslavil se ale až vydáním Alenky v říši divů v roce 1865. Svá díla často věnoval dívkám, které znal, a jejich jména

vkládá do akrostichu. [15] Carroll nicméně opakovaně popíral, že by postava Alenky byla založena na skutečné dívce. Tou měla podle různých indicií být Alice Lidell – dcera jeho přítele Henryho Lidella. Akrostich veršů básně z druhého dílu *Za zrcadlem* tvoří jméno této dívky – Alice Pleasance Lidell. Také hned v úvodní básni zmiňuje, že je 4. května, což je den narozenin Alice Lidell.

Celá rodina Lidellových sehrála v životě Lewise Carrola důležitou roli. Stal se blízkým přítelem hlavně Lidellovy manželky Loriny a jejich dětí. Často bral děti na výlety lodkou. A právě při jedné z těchto výprav vznikl pravděpodobně zárodek Alenčina příběhu. Atmosféru tohoto odpoledne zachycuje v úvodní básni, která hovoří o onom „*golden afternoon*“. Dívky jsou tu označeny jmény Prima, Secunda a Tertia. Alice Liddelová Carrola prosila, aby pohádku sepsal a ten jí nakonec v listopadu 1864 dal ilustrovaný rukopis nazvaný „*Alenčina dobrodružství v podzemní říši*“. Tak vznikl základ příběhu, který Carroll ještě později přepracoval a rok později vydal s ilustracemi Johna Tenniela. Kniha měla ohromný komerční úspěch a značně změnila Lewisův život. Přestože začal vydělávat poměrně dost peněz, nikdy neopustil své nepříliš oblíbené zaměstnání na univerzitě. V roce 1872 vyšlo pokračování „*Za zrcadlem a co tam Alenka našla*“. Toto dílo obsahuje temnější motivy než díl první. V době psaní mu zemřel otec a Lewis upadl do depresí. Z jeho deníků je známo, že trpěl migrénami. Vznikly tak spekulace o jeho halucinacích a viděních. Po Alence je pojmenováno i onemocnění, kdy člověk zažívá náhlé změny velikosti různých předmětů - syndrom Alenky v říši divů. Existují i hypotézy, že trpěl právě tímhle onemocněním. Zažil také dva záchvaty, při kterých ztratil vědomí. Lékaři považovali záchvat za „něco připomínajícího epilepsii“. Někteří z toho vyvodili, že epilepsií trpěl celý život, ale v jeho denících ani dopisech pro to není žádný důkaz.

Zemřel 14. ledna 1898 na zápal plic.

Lewis Carroll byl vychováván v konzervativním prostředí i době, stal se matematikem a logikem a napsal dílo, které je fantasmagorické, plné postav a situací, které postrádají smysl. Jednotlivé promluvy jsou ale často založené na logice a občas působí jako nějaké matematické vzorce. Carroll zbavuje slova jejich zažitého významu, hraje si s nimi a jejich kombinací vytváří slova nová. To můžeme pozorovat i v Alence v říši divů – například v těchto verších – „*Lysperní jezelení se vírně vrtáčejí v mokřavě. Vetchaří hadroušci jsou roztruchleni.*

---

[15] akrostich je báseň, v níž počáteční nebo koncové hlásky, slabiky nebo slova veršů tvoří další informaci

*A selvy syští tesknoskuhravě*“. Další vliv jeho logického smýšlení můžeme pozorovat ve druhém díle. Celý příběh za zrcadlem je vystaven jako šachová partie. V úvodu je návod, kam má Alenka jako pěšec postupovat, aby se nakonec dostala do cíle a stala se královnou. Logické uvažování nad významy slov a vět je názorné třeba v následujících pasážích:

*„Tak řekni, co myslíš,“ pokračoval Zajíc Březňák.*

*„To taky dělám,“ vyhrkla Alenka, „totiž myslím, co říkám – to je přec stejné.“*

*„Vůbec ne!“ řekl Švec. „To bys pak taky mohla říct, že ,vidím, co jím‘ je stejné jako ,jím, co vidím‘!“*

*„To bys taky mohla říct,“ ozval se Plch jakoby ze spaní, „že ,dýchám, když spím‘ je stejné jako ,spím, když dýchám‘!“ [16]*

*„Koukni na silnici, jestli tam někoho není vidět.“*

*„Nikoho,“ řekla Alenka. „Takové oči bych taky chtěl mít,“ durdil se Král. „Vidět Nikoho! A na takovou dálku! Za takového světla já mám co dělat, abych vůbec někoho uviděl!“...*

*... „Kohopak jsi na silnici potkal?“ Král natáhl ruku ke kurýrovi, aby mu přidal Škubánků. „Nikoho,“ řekl Kurýr. „Vida,“ řekl Král, „tady slečinka ho taky potkala. To se tedy loudá ještě víc než ty.“*

*„Dělám, co mohu,“ zakabonil se kurýr. „Kdopak chodí rychleji než já? Nikdo!“*

*„To zas nechodí,“ řekl Král, „jinak by tu byl první. [17]*

Toto zapojení logiky do fantazijního příběhu mě zaujalo o to víc, když jsem se rozhodla pojmout říši divů jako kyberprostor, který je založený na výpočtech, logice, a algoritmech.

---

[16] str. 55, Alenka v říši divů, Lewis Carroll, Albatros, 1983

[17] str. 179, Alenka v říši divů, Lewis Carroll, Albatros, 1983

# 1. KONCEPČNÍ POJETÍ A SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

## Kdo je Alenka?

Tuto otázku si často pokládá i sama Alenka při svém putování říší. A ptají se jí na to i postavy, které potkává. Pro mě to byla zásadní otázka pro určení časoprostoru, ze kterého se Alenka vydává do říše divů. Alenka v textu často pochybuje o tom, kdo vlastně je, jestli je někým jiným, než byla včera a zda je vůbec skutečná. Bílý králík ji oslovuje jako svoji služku Marijánku, jednorožec se zas ptá, jestli je rostlina, živočich nebo nerost apod. Uvedu zde některé pasáže textu, ve kterých Alenka pochybuje o své osobě:

*Byla jsem to já, když jsem ráno vstávala? Tak se mi zdá, že mi bylo nějak divně. Ale jestli to nejsem já, ptám se dál, kdo tedy jsem? [18]*

*Jen ať si sem strkají hlavu a volají: ‚Poď ven, milánku!‘ Jenom zvednu hlavu a řeknu: ‚Tak kdo tedy jsem? Napřed mi to povzte, a když budu tou osobou ráda, vyjdu ven – když ne, zůstanu tady, dokud se nestanu někým jiným.‘ [19]*

*„Co myslíš, o čem se mu asi zdá?“*

*Alenka řekla: „To nikdo neuhodne.“*

*„No o tobě!“ zvolal Tydlitek a samou radostí zatleskal. „Kdyby se mu tak přestalo o tobě zdát, kde myslíš, že bys byla?“*

*„Toť se ví, že tady,“ řekla Alenka.*

*„Kdepak!“ odsekl pohrdlivě Tydlitek. „Nebyla bys nikde. Vždyť jsi jenom něčím v jeho snu!“*

*„Kdyby se ten Král probudil,“ podotkl Tydliták, „pff! – zhasla bys jako svíčka!“*

*... „Sama víš, že nejsi skutečná.“*

*„A jsem!“ rozplakala se Alenka.*

*„Pláčem se o nic skutečnější nestaneš,“ prohodil Tydlitek, „nač tedy plakat.“*

*„Kdybych nebyla skutečná,“ Alenka se přes slzy pousmála, tak jí to připadalo směšné, „nemohla bych plakat.“*

*„Snad si nemyslíš, že jsou to skutečné slzy,“ skočil jí opovržlivě do řeči Tydliták. [20]*

Podle mě je text Alenky v říši divů plný zásadních lidských otázek, které zaujmou spíš dospělé obecnost. Proto jsem se hned na začátku rozhodla, že moje Alenka nebude sedmiletá dívka a mé pojetí nebude muzikál pro děti. Alenka v mé koncepci je dospělá, mladá žena dnešní společnosti. Její život je stereotypní – chodí z domu do práce a naopak.

---

[18] str. 18, Alenka v říši divů, Lewis Carroll, Albatros, 1983

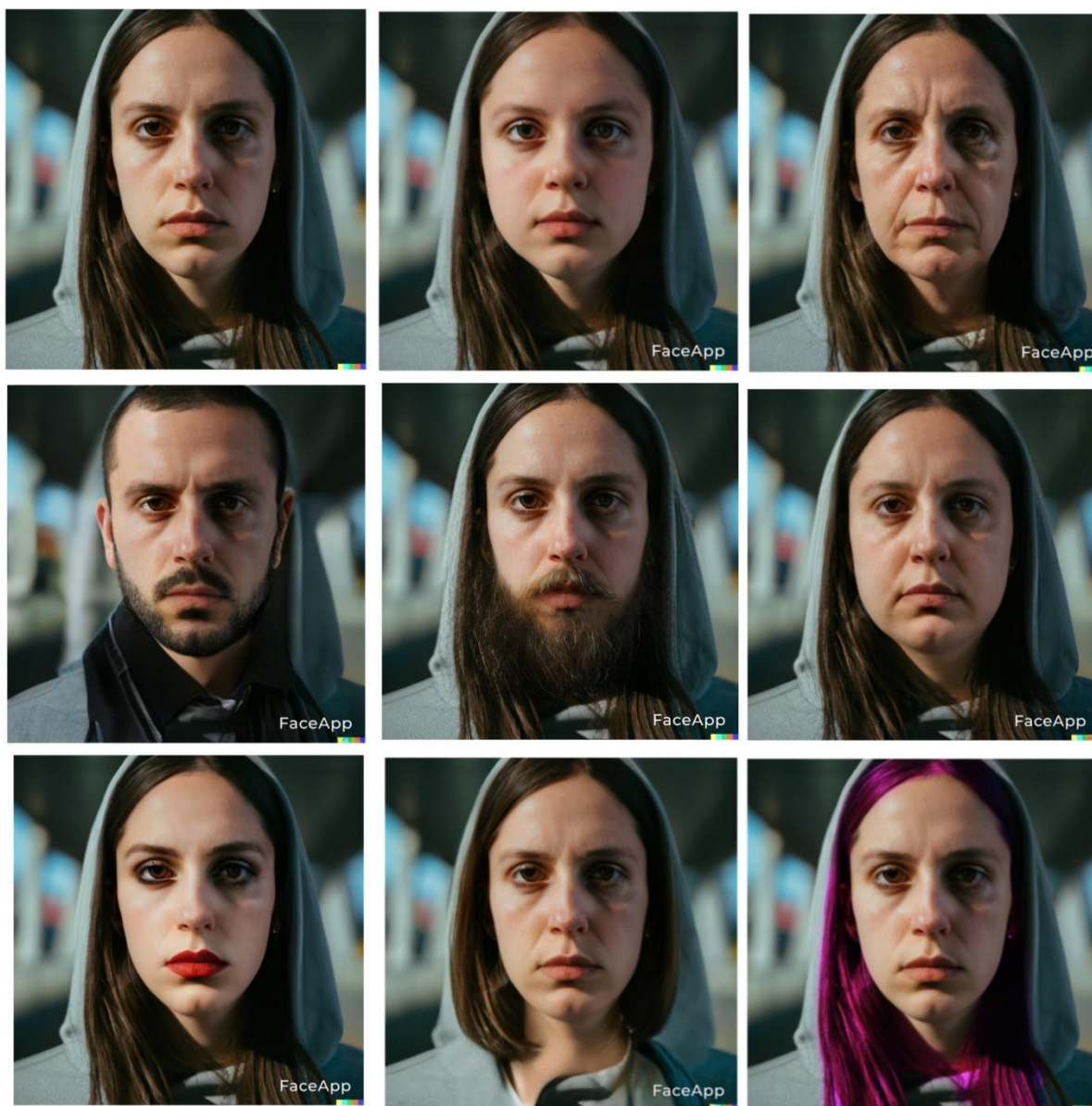
[19] str. 19, Alenka v říši divů, Lewis Carroll, Albatros, 1983

[20] str. 150, Alenka v říši divů, Lewis Carroll, Albatros, 1983

Svůj volný čas plní internetem, filmy nebo počítačovými hrami. Bydlí v malém bytě v paneláku, který je takovou králíkárnou. Je zařízen spíše provizorně a minimalisticky. Je v dnešním světě osamělá, přepracovaná a odstřižená od opravdového života. Dělá to, co se od ní očekává a co svět vyžaduje – vydělává peníze, snaží se vybudovat úspěšnou kariéru, chce najít pocit štěstí. Nemá energii vystoupit z komfortní zóny a udělat nějakou životní změnu. V každé volné chvíli se upíná na virtuální svět. Média a sociální sítě jí dávají pocit, že je stále ve spojení se světem, který se děje kolem ní. Pozoruje ho, čte o něm, komentuje ho, ale neúčastní se ho fyzicky. Nechává ho na sebe působit jen skrz obrazovky televize, počítače a mobilu. To mě dále inspirovalo v přemýšlení nad různými identitami, které má člověk v rámci internetu. Zakládá si své profily – reálné i falešné. Často je jeho fotka zastoupena avatarem. Na internetu může být téměř kýmkoliv. S tím jsem se rozhodla pracovat i v mém pojetí Alenky.

Pouze u Alenky by si divák měl být jistý, kdy je reálná a kdy je na jevišti pouze její projekce. Alenka se na jevišti zobrazuje jako zvětšená, zmenšená, stará, jako muž či různě deformovaná. Chtěla bych využít situace, kdy se Alenka projekcí množí a její digitální klony se poté začnou jednotlivě měnit v někoho jiného nebo se úplně rozplynou. S jednotlivými Alenkami může skutečná Alenka vést diskuzi nebo jinak interagovat. Zajímavá by mi přišla diskuze o budoucnosti a vnímání světa s Alenčinou starší podobou. Může se potkat také s Alenkou, kterou by si přála být, s Alenkou, která se narodila někde, kde není přístup k internetu, s Alenkou vytvořenou jejími přáteli na sociálních sítích apod. Díky seznámení s těmito různými variantami Alenek, ale také díky setkávání dalších důležitých postav a témat, by se Alenka v závěru měla dobrat toho, že je ráda, kým je.

Jako příklad práce s Alenčinou identitou jsem použila aplikaci, která umožňuje měnit obličej z fotky. Níže přikládám ukázkou z aplikace FaceApp a její možné varianty. Výchozí fotografií Alenky mi byl obrázek vytvořený umělou inteligencí DALL·E 2, o které se zmiňuji v kapitole Simulace. Žena na obrázku a její obměny je tedy smyšlená – vytvořená a existující pouze v kybeprstoru.



Obrázek 23\_fotka vytvořená umělou inteligencí DALL-E a upravená v aplikaci FaceApp

## Co je říše divů?

Primárně je pro mě Alenčina říše divů jakýkoliv nehmotný svět, který je v úzkém propojení se světem skutečným. Je jím silně ovlivněn a bez zkušenosti skutečnosti by tento svět nevznikl. Nejčastěji je říše divů vnímána jako fantazijní svět, který nedává žádný smysl. Z tohoto vychází i mé pojetí říše, nicméně všechny fantazie, strachy a tužby se skloubí s kyberprostorem – konkrétně internetem, který dnes propojuje úplně všechno a všechny. Technologie jsou dnes běžnou součástí našeho denního života, až se skoro zdá, že s námi splynuly. Ve virtuálním prostoru probíhají naše telefonáty, chatování, emaily, transakce,

sdílení fotek, videí, názorů, pocitů... Téměř každá naše akce je nějakým způsobem zaznamenaná v datech. Do tohoto virtuálního světa jsme nepřetržitě vtahováni, aniž bychom mu rozuměli a tím pádem je pak jednoduché se v této virtuální dimenzi ztratit.

Alenka se v říši divů často ptá kdo je, kde je, a co je skutečnost. Technologie nám odpověď na tyto otázky ještě více znemožňují, protože člověk může být v kyberprostoru kýmkoliv, kdekoliv a také si musí pečlivě rozmyslet čemu věřit. Kyberprostor popírá čas prostor i identitu. A právě s tím se Alenka musí na své cestě touto říši poprat a hledat, co je pravda. Říše divů se zdá jako snový svět, kde probíhají více či méně nesmyslné situace. Virtuální tok informací se mísí s Alenčinými fantaziemi a ona se ztrácí v říši, kde je možné úplně všechno.

Ve scénografii je kyberprostor zastoupen projekcemi. Chci se vyhnout zobrazování typických znaků internetu, jako je třeba projekce příchozích zpráv, emotikonů, lajků či scrollování různých stránek internetu. Jde mi spíš o vyjádření toho, že kyberprostor se může tvářit jako skutečný. Proto jsem se rozhodla použít videomapping, který umožňuje promítat skutečný stav věci a poté ho měnit či úplně popírat. Není to jen projekce na určitou rovnou plochu, ale je promítána digitální podoba skutečnosti. Této iluze chci rovněž docílit promítáním digitální podoby všech postav a v různých situacích jimi nahrazovat skutečné herce. Ideální by bylo, kdyby divák nerozeznal projekci od skutečného herce, nicméně takové věrohodnosti by se nejspíše nepovedlo docílit. Záměr je nicméně zřejmý a to stačí.

## **Kyberprostor**

Kyberprostor údajně nemá objektivní definici, na které by panovala shoda. Nicméně z různých definic vyplývá, že jde o nehmotný prostor vytvořený vzájemným propojením počítačových, informačních a komunikačních systémů. Lze jej také zaměnit za virtuální či digitální svět.

Kyberprostor umožňuje vytvářet, uchovávat, sdílet a vyměňovat si informace. Může jít o marketing, hraní her, chatování, čtení zpráv, provádění obchodních transakcí, vytváření vlastního obsahu, zaměstnání atd. Kyberprostor je dostupný všem a jakákoliv akce v něm probíhá okamžitě. Člověk je zde relativně anonymní a svobodný. S mírou nadsázky může být kyberprostor vnímán jako pátý dimenzionální rozměr našeho lidského bytí. Lidé jsou v kyberprostoru přítomní, aniž by k tomu potřebovali své tělo.



Termín „cyberspace“ poprvé použil William Gibson roku 1984 ve svém sci-fi románu Neuromancer, kde jej definoval takto:

*„Konsenzuální halucinace prožívaná denně miliardami legitimních operátorů, v každém národě, dětmi, které se učí matematickým pojmům... grafické zobrazení dat abstrahovaných z paměti každého počítače v lidské společnosti. Nepředstavitelná komplexita. Linie světla rozprostírající se v neprostoru myslí, klastry a konstelace dat. Jako světla velkoměsta, vzdalující se...“ [21]*

Pro představu, jak jsme se dostali do dnešního virtuálního světa zastoupeného nejčastěji smartphonem, nastíním historii prvních počítačů, a hlavně vznik internetu.

## **Digitální revoluce**

Prvně digitalizace pronikla do informatiky, když v 50. letech minulého století definitivně převládly digitální počítače nad analogovými. Dalších 30 let se vývoj digitálních technologií týkal prakticky pouze oblasti počítačů. První počítač, který fungoval podobně jako ten dnešní je počítač ENIAC, který byl spuštěn roku 1946. Byl velmi drahý, energeticky náročný, často se porouchával a hlavně zabíral celou laboratoř. Nahradil ho počítač MANIAC, který byl úspěšně zprovozněn v roce 1952. MANIAC byl použit k vývoji jaderných bomb. Vývoj technologie počítačů silně souvisel s vývojem jaderných zbraní. Během padesátých a šedesátých let se staly počítače součástí armády a vlády. V průběhu sedmdesátých a osmdesátých let se počítače zmenšovaly, také byly spolehlivější, rychlejší a energeticky méně náročné. Změnily se až do podoby osobního počítače – PC (personal computer) a staly se běžnou součástí kanceláří firem. Do domácností se dostaly až díky operačním systémům firem Apple a Microsoft. V rodinách plnily převážně zábavní funkci. Počítače se v této době staly levnější a dostupné téměř všem. Byla jen otázka času, kdy nastane propojení počítačů v jednu globální síť.

S rozvojem digitální technologie se objevovaly také nové inovace např. videohry, televize, bankomaty, mobilní telefony, průmysloví roboti.

---

[21] *Neuromancer*, William Gibson, Laser-books, 2010

## Web 1.0

Historickým předchůdcem internetu byl ARPANET. Byl spuštěn v roce 1969 a sloužil ministerstvu obrany k vojenským účelům. V roce 1989 pak vzniká Internet - celosvětový systém propojených počítačových sítí, označován někdy také jako síť sítí, ve kterých mezi sebou počítače komunikují. S internetem se šíří také revoluční platforma WWW – WorldWideWeb, neboli web 1.0. Zakladatelem Internetu je Tim Berners Lee. První zveřejněná webová stránka popisovala samotný projekt internetu a vznikla pro počítače CERNU (info.cern.ch). Tim Berners Lee si svůj vynález nechtěl nechat patentovat. Je zastáncem toho, aby se internet šířil volně a bezplatně a dnes aktivně vystupuje proti sledování uživatelské aktivity na internetu. Podle něj by poskytovatelé internetových služeb neměli bez výslovného souhlasu uživatelů kontrolovat ani sledovat jejich aktivity. Vadí mu, že internet je dnes ovládán technologickými monopoly a snaží se o „nový internet“ s názvem Inrupt [22], kde by byla uživatelům navracena naprostá anonymita a soukromí, tak jak to bylo při vzniku internetu zamýšleno.

Internet propojil svět a celá lidská společnost se proměnila. Na internet se přesunulo téměř vše – zábava, obchody, vzdělávání, práce i sex. Dalším důležitým zlomem v rámci internetu se stal vznik internetových vyhledávačů – dosud nejnámější je Google. Google má dnes de facto monopolní postavení a slovo „googlit“ se stalo běžným slovesem. V této době vznikly i další slavné a dodnes používané weby – např. Wikipedie (1995), Ebay (1995), Amazon (1994). Jenom pro představu o využití internetu uvedu jednu statistiku. V roce 2022 je k internetu připojeno 63% světové populace, což je přibližně 5 miliard lidí. Za rok se tento počet zvýšil o 196 miliónů. Znamená to, že každý den přibilo asi 500 000 nových uživatelů internetu. A každým rokem, se tento růst zvětšuje. [23] Petr Mareš ve své knize trefně poznamenal, že „vynález internetu představoval nově objevený kontinent, který čekal na osídlení.“ [24]

Uživatel webu 1.0 byl v této době pasivním konzumentem – pouze dostával informace. V roce 2005 byl spuštěn Web 2.0, který způsobil další významný milník ve fungování internetu. Z člověka konzumenta se stává tvůrce obsahu. Vznikají sociální sítě. Internet je nyní pro uživatele interaktivní, můžou se sociálně propojovat a tvořit obsah.

---

[22] <https://inrupt.com/>

[23] <https://datareportal.com/global-digital-overview>

[24] str. 20, Kyberkultura, hackeři a digitální revoluce, Petr Mareš, Grada, 2022

## Web 2.0

Na počátku 21. století vzniká mnoho platforem pro sebe prezentaci a navazování mezilidských vztahů. Například hudební MySpace (2003), pracovní LinkedIn (2003), Facebook (2004), Youtube (2005), Twitter pro novináře (2006). Později také Instagram (2011) nebo oblíbený těmi nejmladšími TikTok (2016).

Z počátku byl nejvyužívanější email jako náhrada dopisů. Digitalizuje se také zvuk a obraz. Už nejsou potřeba hudební nosiče, audiokazety, CD, DVD a VHS. Vše je dnes uloženo v datech kybeprstoru. Dnes jsou filmy na Netflixu, HBO,... Hudba zase na Spotify.

Sociální sítě mají také své králičí nory, v angličtině „rabbit holes“. Všechny sociální sítě funguje na principu algoritmu. Wall Street Journal v roce 2021 provedl výzkum [25], který měl vysvětlit fungování algoritmů platformy Tik Tok. Vytvořili 100 falešných profilů. Každý z nich měl jiný rozsah zájmů. Zjistili, že algoritmus se snaží na základě věcí, kterým uživatel věnuje pozornost, vysledovat čím by se mu mohl zavděčit. Neustále sleduje veškerou uživatelskou činnost a navrhuje nová videa se stejným zájmem. Až 95 % videí, které uživatel vidí, je navrhovaný obsah algoritmem. Může se tak jednoduše stát, že algoritmus začne podsouvat čím dál radikálnější obsah a bude uživatele utvrzovat ve správnosti svých, tudíž i prezentovaných názorů – tím se uživatel dostává do „rabbit hole“, do tunelu, který nemá konce a je těžké se z něj vymanit.

Dnes uvnitř sítí vznikají nová přátelství, pracovní příležitosti i milostná vzplanutí. Zároveň však kvůli těmto sítím přišla spousta lidí o peníze, duševní zdraví nebo dokonce i život. Kromě všech výhod, které poskytují jsou totiž rovněž zdrojem manipulace. Sociální sítě jsou dnes podstatným zdrojem výkladů sociální reality a představ o ní. Vymezují, co je normální.

S tím souvisí také takzvaný e-imperialismus. Firmy jako Google, Facebook či Amazon se staly digitálními monopoly a podle Petra Mareše se *„dnes dají pokládat za globální obchodní i politické mocnosti, které určují nejen směřování dalšího světového vývoje v používání technologií, ale i uvažování lidí a normy jejich chování. A národní vlády i offline průmyslové korporace s nimi musejí vyjednávat jako se sobě rovnými, ne-li jako s nikým*

---

[25] [https://www.youtube.com/watch?v=nfczi2cl6Cs&ab\\_channel=WallStreetJournal](https://www.youtube.com/watch?v=nfczi2cl6Cs&ab_channel=WallStreetJournal)

*nevolenými mocenskými elitami, a snaží se s nimi vycházet po dobrém, aby nepřišly o své marketingové kanály.“ [26]*

## Web 3.0

Pro web 1.0 byla důležitá informace, pro web 2.0 komunikace a vytváření obsahu a pro web 3.0 je důležitá decentralizace. V současné době většinu dat uživatelů na internetu vlastní technologické firmy, které je prodávají dalším firmám. Ty na základě takto získaných dat cílí svoji reklamu na uživatele, u kterých bude větší pravděpodobnost nákupu. Tím se mění charakter reklam. Plošná reklama je upozaděna. Reklama se stala soukromou věcí, zaměřenou na konkrétní jedince a jejich přání. Web 3.0 by toto měl změnit, každý jeho uživatel by měl svůj obsah na internetu vlastnit a tím pádem i zůstat v anonymitě. Platby by měly probíhat v kryptoměnách. Také by se v nich mělo využívat různých metaversů. Web 3.0 by měl být internet, který funguje pro lidi a zároveň je vlastněn lidmi. Web 3.0 je ale zatím pouhou myšlenkou. Jsou názory, že je tahle radikální změna internetu nevyhnutelná, otázkou je pouze, kdy tato změna nastane. Určitě se tak nestane okamžitě, ale bude to dlouhá, postupná transformace.

## **Simulace**

Prvně byla realita reprodukována textem a obrazem. Dnes je to hlavně fotka a video. Už neplatí pravidlo, že co vidíme je pravdivé. Nelze totiž s jistotou předpokládat, že text je napsaný lidmi a fotka vyfocená fotoaparátem. Toto tvrzení potvrzuje například umělá inteligence – DALL-E 2. Jde o program neziskové organizace pro výzkum umělé inteligence OpenAI [27], která se zaměřuje na umělou inteligence s přínosem pro lidstvo. Založil ji Elon Musk a Sam Altman v roce 2015. DALL-E 2 je schopný do pár sekund vizualizovat jakýkoliv popis vaší představy (kromě násilí, drog, erotického obsahu a známých osobností). Je možné zadat i styl – od fotografie, přes dětskou kresbu, impresionismus až po digitální grafiku. Tento výstup je možné dále zdokonalovat detailnějším popisem a úpravami dílčích částí obrázku, dokud nevznikne ideální výsledek. Tato umělá inteligence není zatím přístupná všem, nicméně stačí se zaregistrovat na čekací listinu a čekat na pozvánku k tvorbě. Volně

---

[26] Str. 26, Kyberkultura, hackeři a digitální revoluce, Petr Mareš, Grada, 2022

[27] <https://openai.com/>

k dispozici je jeho primitivnější verze DALL-E, která nenabízí ani zdaleka takové výsledky jako jeho mladší verze. Tématu využití umělých inteligencí v umění se věnuje Lenka Hamošová, která na svých stránkách nabízí zdarma zpracované karty s odkazy na „výrobu reality“ pomocí umělé inteligence. [28]

Rozšířenou simulací skutečného svět začínají být také metaversy. Pojem „metaverse“ poprvé použil a vysvětlil Neal Stephenson ve svém románu „*Snow Crash*“ z roku 1992. Obecná definice metaversu je, že je to plně realizovaný digitální svět, který existuje mimo ten, ve kterém žijeme. Dnes je metavers brán jako 3D internet, který slouží hlavně k potkávání se s ostatními v rámci zábavy či k pracovním schůzkám a je k němu potřeba použít brýle pro virtuální realitu, případně i další technologie poskytující co nejpřirozenější zapojení do virtuálních aktivit.

Téma metaversu prozkoumal ve svém románu „*Ready Player One*“ z roku 2011 Ernest Cline. Filmová adaptace z roku 2018 v režii Stevena Spielberga, na které se autor také podílel mi byla inspirací při pojetí virtuální říše. Film obsahuje téměř všechna témata, kterým se zde věnuju. Předností filmu jsou určitě speciální efekty a soundesign, ale rovněž poselství celého příběhu. Metavers tady není ten špatný svět. Je připomínáno, že nebezpečný je pouze přístup člověka k tomuto světu. Je třeba ho usměrňovat a hlavně mít kontrolu na tím, jak je virtuální svět vnímán a používán člověkem. Skutečný svět je zde zobrazen v roce 2045 jako téměř postapokalyptický. Lidé bydlí v provizorních obydlích, ve stavebních buňkách, v karavanech poskládaných do vysokých komínů. Ze svých neradostných životů utíkají do virtuálního světa s názvem OASIS. Člověk si tu vytvoří avatara podle svých představ. Sbírá zkušenosti, vydělává peníze, potkává se v tomto světě s ostatními uživateli. K tomu využívá hlavně brýle pro virtuální realitu, ale také například haptickou kombinézu, díky které, je možné cítit i doteky. Lidé si v OASIS vybudují svůj druhý život, který chtějí žít. Když ztratí vše, co v OASIS budovali, je to jakoby ztratili svůj opravdový život a hodně z nich páchá sebevraždu. Tvůrce světa OASIS do tohoto prostředí zabudoval „easter egg“, jehož objevení znamená pro uživatele vlastnictví celé OASIS. O jeho získání se snaží obyčejní lidé, ale také technologická firma I.O.I, která se zabývá vývojem VR setů a také zneužívá běžné uživatele jako levnou pracovní sílu k získání tohoto překvapení v podobě easter eggu.

Dá se říct, že virtuální svět, který je zobrazený ve filmu „*Ready Player One*“ je stejný jako Metavers Marka Zuckberga, zakladatele Facebooku (dnes Meta). Díky němu se od

---

28 <https://hamosova.com/>

minulého roku pojem metavers stal populární. Ve své procházce v tomto virtuálním světě vysvětluje se svými kolegy jeho fungování. [29] Jde o splynutí digitálního a reálného světa, který si lidé mohou představit jako 3D internet. S využitím brýlí pro virtuální realitu a pohybových senzorů se člověk do internetu dostane „fyzicky“. V Metaversu je možné vše, co v reálném životě. Potkávají se tu lidé na kulturních akcích, hrají hry, sportují, pracují, ... Například ve vzdělávání je možné zažít různé historické doby - doslova se v nich ocitnout, získat praxi například jako chirurg, pozorovat mikrosvět, či se přiblížit vesmíru. Probíhá zde i nakupování – jak reálných věcí, tak těch digitálních. Vlastnictví digitálních děl je v poslední době také čím dál oblíbenější (téma NFT). Je možné koupit například obrázek, video, skladbu, herní předmět, článek nebo i tweet. Nedávno například umělec Damien Hirst nabídl k prodeji své obrazy – jejich fyzickou i digitální podobu. Kupující měl možnost si zvolit. Pokud si koupil digitální, fyzická podoba díla byla zničena a naopak.[30]

Zuckerbergovi jde hlavně o to, aby člověk v Metaversu hluboce pocítil přítomnost. Chce, aby se lidé potkávali v jiném světě co nejreálněji a nekoukali na sebe jen na obrazovce. Klíčový je realistický design virtuálního prostředí i avatarů. Vyvíjí technologie, které umožní co nejjednodušší a nejpřirozenější fungování v tomto světě a jeho ovládání skrze pohyb a hlas. Člověk by se v Metaversu měl cítit jako ve skutečnosti. Virtuálními by se měly stát také fyzické věci, které už ve skutečném světě nebudou potřeba – například počítač, televize, stolní hry,... Také technologické firmy Google, Apple a Microsoft pracují na svých metaverzech.

Za první svým způsobem metavers je považován Second Life z roku 2003, dalšími metaverzy jsou například Roblox, Fortnite, Sandbox, Decentraland nebo český Somnium Space, který je na rozdíl od Metaversu decentralizovaný a transparentní.

Internet letos oslavil teprve 33 let od svého vzniku a dá se říct, že dnes ovládá společnost. Všechny tyto okolnosti internetu a umělé inteligence pro mě byly nosným inspiračním zdrojem pro vznik Alenčiny říše. A protože tento virtuální svět může existovat pouze ve vztahu se světem skutečným, nyní se přesunu zpět do Alenčiny reality.

---

[29] <https://youtu.be/Uvufun6xer8>

[30] <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/3518844-damien-hirst-nabidl-sve-obrazy-jako-nft-nechtene-fyzicke-verze-spali>

## Co je skutečnost?

V této kapitole se tedy pro doplnění pokusím popsat skutečný svět, ve kterém Alenka funguje a vysvětlit jejich vzájemný vztah. Tato kapitola je pojatá spíše jako úvaha nad tím, co všechno může mít ze skutečného světa na Alenku vliv a zapříčinit únik do virtuálního světa.

### Globalizace

Podle sociologa Anthonyho Giddense je globalizace „*narůstající vzájemná provázanost národů, regionů a států světa utužovaná navazováním celosvětových sociálních a ekonomických vztahů.*“ [31] Přičemž místní události se mohou vyvíjet odlišně než velmi vzdálené vztahy, které je formují. Například vzrůstající prosperita jednoho místa může znamenat kvůli složité síti globálních vztahů chudobu pro úplně jinou oblast na druhé straně zeměkoule.

Na základě této definice, můžeme říct, že globalizace světa začala už prvními zaoceánskými plavbami. Nicméně největší změny se udály tři až čtyři století zpět hlavně díky průmyslové revoluci. Významným krokem byla pak digitální revoluce a v návaznosti na ní vývoj komunikačních technologií. Díky nim se svět propojuje závratnou rychlostí. Svět se zmenšil a stal se jednou globální vesnicí, kterou má dnes téměř každý v kapse u kalhot. Díky globálnímu charakteru společnosti člověk cítí novou formu odpovědnosti. Už nezáleží jen na tom, co se děje doma, ale i na tom co se děje ve světě. Vše se díky globalizaci děje strašně rychle. Mění se společnost, ekonomika i politika a snaha změnám porozumět vede jen k většímu hromadění informací a prohlubování zmatku. Svět je impulsivní a neustále se mění. Nikdo dnes nemá jasnou představu o tom, jak bude svět vypadat za rok natož za 30 let. Před dvěma lety si pravděpodobně jen minimum lidí uvědomovalo riziko globální epidemie a reálnou hrozbu války si připustil málokdo.

### Ontologické bezpečí

Fungování v dnešním chaotickém a nepředvídatelném světě se může zdát čím dál náročnější. Pro každodenní fungování člověka je klíčové *ontologické bezpečí*. Sociolog Anthony Giddens definuje ontologické bezpečí jako „*neuvědomovanou víru ve stálost vlastní identity i v sociální a materiální stálost svého jednání.*“ [32] Ontologické bezpečí je podle

---

31 Sociologie

[32] Str. 85, Důsledky modernity, Anthony Giddens, SLON, 2003

Giddense založeno na důvěře a rutině. Člověk důvěřuje sobě, svému okolí, systému. Tento pocit se posiluje aktivním zapojením do každodenních událostí. Člověk má jistotu, že se v určité situaci zachová určitým způsobem a pokud nastane kritická situace bude ji schopen on sám či s pomocí okolí určitým způsobem vyřešit. Věří, že jeho život bude zítra pokračovat stejně jako dosud. Že věci budou fungovat tak, jak je předpokládáno, a tak jak je zvyklý. Budou se opakovat stejné problémy, které je schopen zvládat, protože budou vyžadovat stejná řešení. Jeho předchozí zkušenosti tedy budou dostatečné na zvládnutí situací budoucích. Giddens popisuje okolí jedince jako neuspořádaný chaos, ve kterém hrozí nekonečné množství rizik. Kdyby se měl člověk chovat čistě racionálně, byl by nucen si uvědomovat pravděpodobnost tohoto nebezpečí a jejich důsledky. To by ho nutilo vypracovat si různé reakce na všechny pravděpodobné situace, které mohou nastat. Zkrátka nachystat si plán, jak tato nebezpečí přežít a nebýt novými situacemi překvapen. Ale protože těchto potenciálních nebezpečných situací je nekonečně mnoho, byl by paralyzován strachem a svoji veškerou energii by byl nucen investovat jen do snahy předejít a případně být připraven na tyto situace. Pokud je náš rutinní řád založený na důvěře narušen nějakou kritickou situací – na individuální rovině to může být ztráta zaměstnání, rozchod, úmrtí blízkého, na globální úrovni je to pak třeba válka, přírodní katastrofy, finanční krize, hrozba výpadku dodávky surovin apod., může člověka zaplavit úzkost. Podle Giddense se dokonce i pevně založené stránky osobnosti můžou rozložit a pozměnit. Člověk v takové situaci ztrácí důvěru, rutinní řád je narušen a on není schopen tuto novou situaci řešit – stává se ontologicky nejistým. Souhrnně tento stav ztráty důvěry lze podle něj vyjádřit jako existenciální pocit úzkosti nebo strach.

V posledních letech je podle mě toto ontologické bezpečí neustále narušováno a člověk je nucen nějakým způsobem čelit situacím, ve kterých se ocitl prvně. Je čím dál častěji konfrontován s hrozbou války, ekonomické krize, rozšířením vysoce infekčních nebo úplně nových nemocí, přírodní katastrofy, klimatická krize... Nepředvídatelných událostí neustále přibývá. Člověk je nucen s nimi žít, zároveň se zdají zcela mimo jeho kontrolu. Často se pak může ubírat do virtuálních světů, kde se cítí bezpečně a může svět ovlivňovat.

## **ESKAPISMUS**



Eskapismus (z angl. escape – únik, útěk) je vysvětlen ve Slovníku mediální komunikace z roku 2004 a odkazuje také na další zdroje z dřívější doby. Eskapismus je popsán jako mentální proces, při kterém člověk uniká skrze mediální simulace do imaginárních světů. Hlavním prostředkem tohoto úniku jsou masová média. Ve své podstatě tato definice stále platí, nicméně je podle mě důležité si uvědomit, že v roce 2004 byl internet téměř v počátcích a zdaleka nevypadal jako dnes. Internet si dnes podmanil média jako jsou rozhlas, televize, tisk a smazal jejich hranice. Je podle mě tedy vhodnější přemýšlet v souvislosti s internetem jako zdrojem slučujícím všechna média. Jak už jsem shrnula v kapitolách výše, internet nabízí nepřeborné možnosti a člověku tak umožňuje odstup od tlaku každodenní reality, respektive její bezpečné popření. Média, tedy dnes internet, redukuje úzkost a podílí se na konstrukci tzv. ontologického bezpečí, jemuž jsem se věnovala v předchozích odstavcích. Uživatel internetu může v rámci tohoto úniku konzumovat zábavní obsahy, používat sociální sítě, sledovat filmy, hrát hry,... Nemusí ztratit zájem o sociální otázky, ale své sociální fungování přenesse do virtuálního světa. Tam si přetransformuje obsahy, před nimiž ve skutečném životě uniká, tak aby mu vyhovovaly. Jedná se o jakýsi obranný mechanismus před konfrontací s těmito nepříjemnými situacemi či jednáním v reálném světě. Tento simulovaný svět člověku nabízí širší prostor pro každodenní existenci. Klíčovou roli zde hraje také mechanismus identifikace s mediálními celebritami, zpěváky, sportovci či herci, respektive s postavami, které představují. Dnes k těmto postavám přibylí hlavně youtuboví a instagramoví influenceři, kteří si na rozdíl od celebrit showbyznysu často zakládají na své přirozenosti a autentičnosti. Proto mi přijde, že tento tlak může být dnes ještě větší, protože člověk je skrze virtuální svět konfrontován s životem hvězd, které zvládají žít skutečný, běžný život.

Namísto přehlcené reality plné informačního chaosu, ve kterém jsou často připomínány výše zmíněné hrozby, se Alenka čím dál častěji uchyluje do virtuální reality, kde má tvůrčí účast na světě podle svých představ. Vytváří si svět, kde se bude cítit bezpečně, bude si dělat co chce a společnost bude fungovat smysluplně. Je ale ve stavu, kdy jsou její mentální kapacity naplněny a tentokrát je její únik do virtuální reality jiný. Ztrátou ontologického bezpečí ztrácí také kontrolu nad tímto světem. Ztrácí pojem o prostoru, času i sobě. Ztrácí pojem o realitě. Nedokáže rozeznat kým je a kde se právě nachází.

## 2. SCÉNOGRAFICKÉ ŘEŠENÍ

Koncepční důležitá témata a inspirace jsem probrala výše a nyní bych přešla k finálnímu vizuálnímu řešení. Prvně vysvětlím, jak jsem nakládala s dramaturgií textu, poté přejdu k popisu jednotlivých kapitol a jejich návrhům včetně technologického řešení.

### Dramaturgie textu

Rozhodla jsem se pracovat s prozaickým textem Alenky v říši divů, protože dramaturgie je podle mě chybějícími kapitoly ochuzena o témata, kterým se ve své koncepci věnuji. Zároveň zahrnout všechny kapitoly obou dílů by vyžadovalo nerozumnou délku představení a také značnou míru divákovi trpělivosti. Proto jsem se rozhodla vybrat pouze ty kapitoly, které jsou pro mě nosné. Vytvořila jsem si vlastní prolog a epilog, který je podle mě důležitý pro porozumění situace. Každé kapitole se věnuji podrobněji níže.

### Scéna

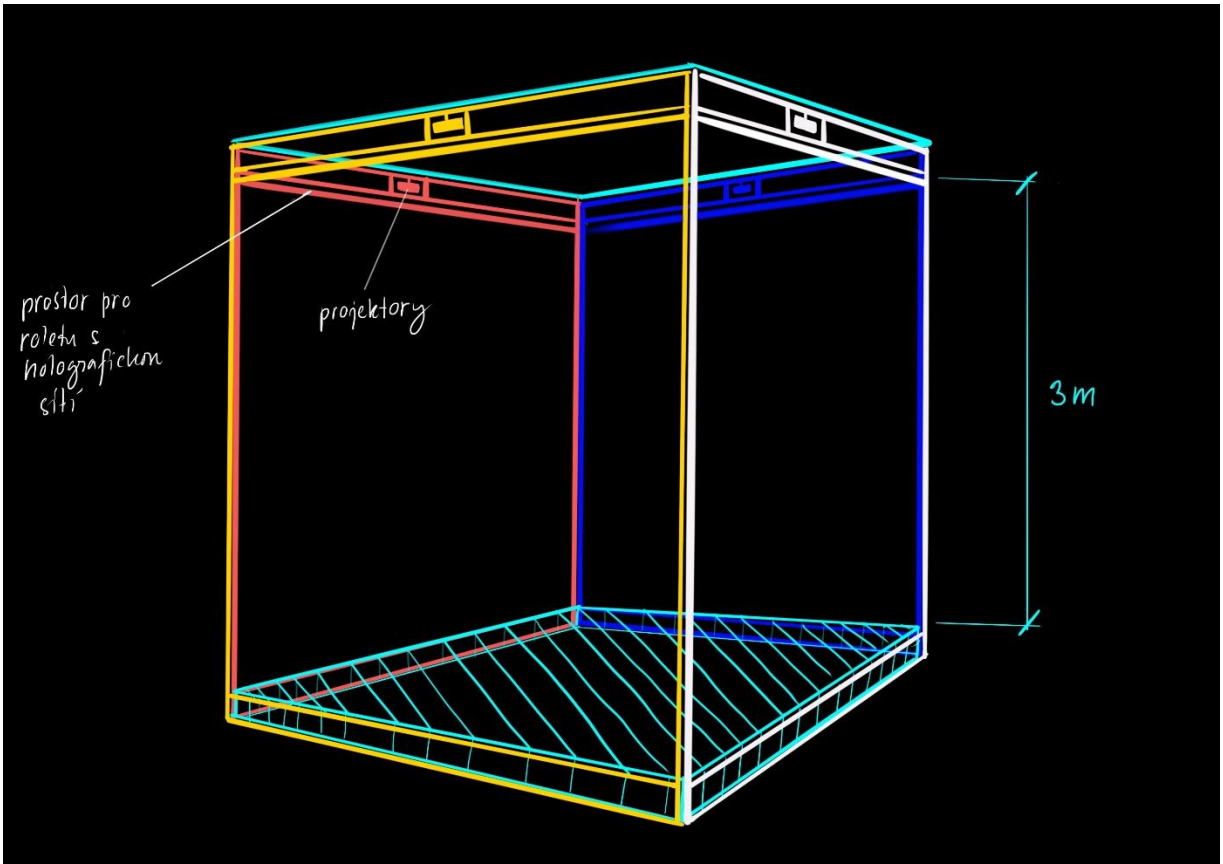
Na scéně je hlavním prostorem krychle 3x3 metry, která představuje Alenčin pokoj. Zde je soustředěno dění. Na začátku místnost představuje skutečný svět a postupně do něj proniká svět divů. Ten přichází všude z okolních stran, pohlcuje jeviště. Krychle je vyrobena jako kovová konstrukce. Všechny stěny jsou opatřeny holografickou sítí, která se dá stáhnout a vytáhnout jako roleta. Strop je pokrytý holografickou sítí trvale. Zadní dvě stěny jsou z počátku fyzické - reliéfní a umožňují Alence procházet dveřmi. Rovněž použitý videomapping na těchto stěnách lépe vynikne, protože projekční plocha bude 3D. Po situaci pádu tyto stěny vyjedou na tahu a v závěru hry se opět spustí. Většinu času je tedy na jevišti krychle s holografickou sítí a podlahou s postelí. Ta by měla být Alence jakýmsi útočištěm a v nepříjemných chvílích ji navodit pocit bezpečí. V některých situacích je možné mít staženy všechny stěny, jindy je třeba mít volný přístup. Holografickou sítí jsem zvolila hlavně proto, aby projekční plocha byla co nejvíce přehlednější a projekce aspoň z počátku působily neočekávaně a magicky. Horní rám krychle je opatřen čtyřmi projektory. Každý pro jednu

protilehlou stěnu. Projekce jsou uzpůsobeny tak, že počítají s herečkou často se pohybující v promítací ploše – tzn. promítá se pouze tam, kde herečka nevrhá stín (pokud není vržený stín záměr). Přes strop se hlavně svítí, ale je také možné využít projekce na podlahu pokoje či v posteli projektorem z provaziště/lávky. Odtud se používají také projektory pro podlahu. Je bráno v potaz, že projekce v krychli budou dopadat i na podlahu za holografickou sítí. Nicméně projekce v krychli jsou tvořeny spíš fragmentárně a většinou se promítá nějaký objekt či postava v černé ploše, tudíž by nechtěná projekce na podlaze neměla být příliš otravná. Jen z počátku je u krychle využito celoplošné projekce, a to v situaci, kdy je vzniklý chaos cílený a žádaný.

Za krychlí jsou pak další dvě projekční plochy za sebou přes celé jeviště. Mezi nimi probíhá herecká akce a projekce tak tvoří dojem hloubky. Poslední promítací plocha je mezi portály. Ta v určitých situacích vyjíždí.

Světla na herce jsou řešena hlavně ze stran jeviště či takzvanými sprchami seshora, aby byly projekce co nejméně narušovány.

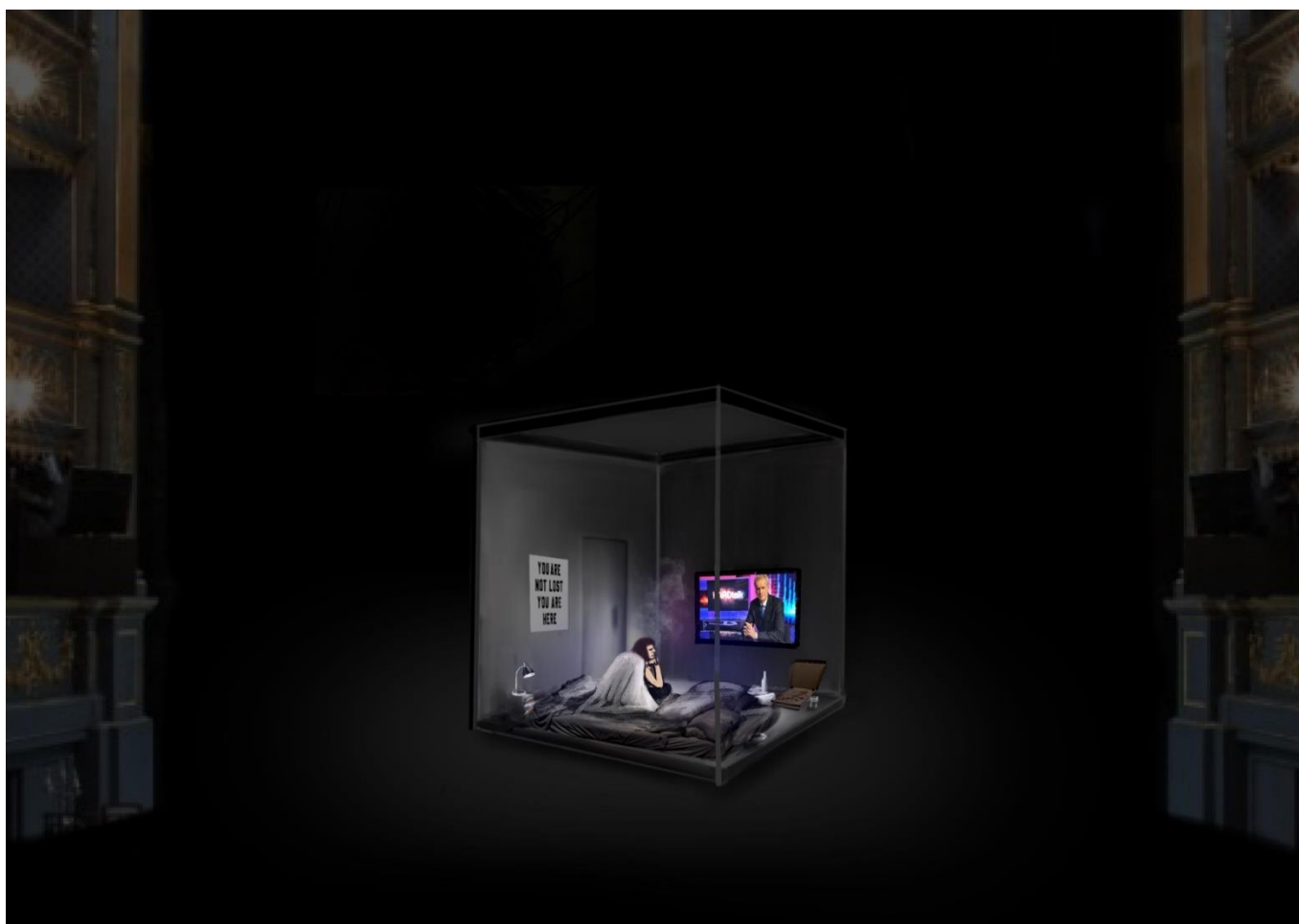
Jednotlivé scény jsou doplněny o menší scénografické prvky a rekvizity, jako třeba zavěšená houba, srdce,...



## Situace

### 0. Prolog

Na úvod jsem zvolila vlastní prolog, který se odehrává pouze v Alenčině pokoji v reálném světě. Během prologu by si divák měl vytvořit základní představu o Alence a jejím životě. Nacházíme se v malém, obyčejném skoro až ošuntělém pokoji, kde Alenka tráví svůj popracovní čas hlavně sledováním filmů a zpráv, surfováním na internetu, čtením a spánkem. Její odpočinek doprovází neustálé upozornění na nové zprávy, pracovní telefonáty, emaily a televizní souhrn aktuálních světových událostí. Mým hlavním cílem v prologu je, aby z této úvodní situace šlo co nejvíce cítit Alenčino pracovní vytížení a vyčerpání, únavu ze společnosti, přehlcení informacemi. Vše, co jsem popisovala v kapitole o eskapismu a ztrátě ontologického bezpečí se děje právě v úvodní situaci. Alenka potřebuje restart.



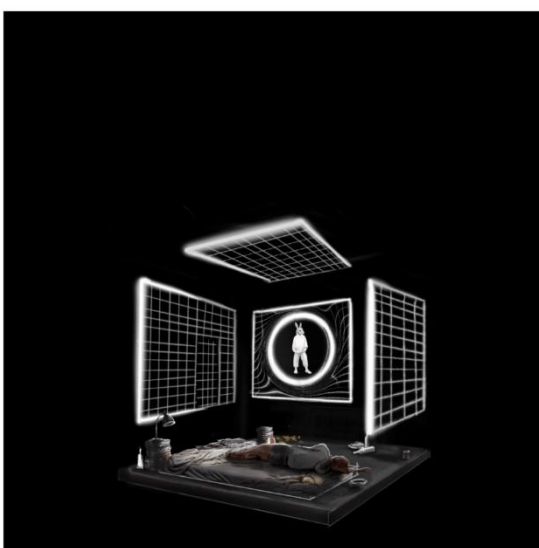
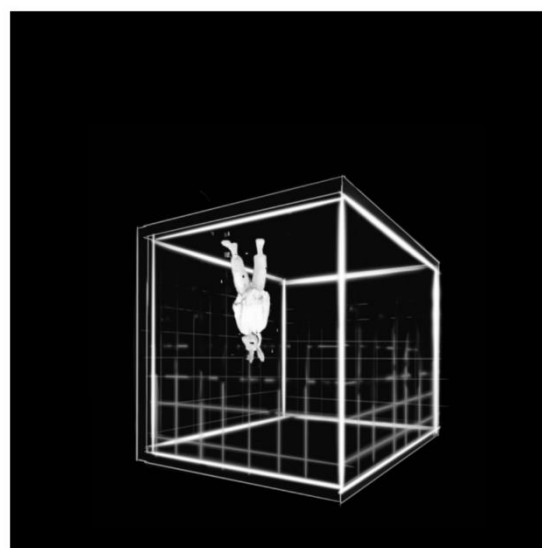
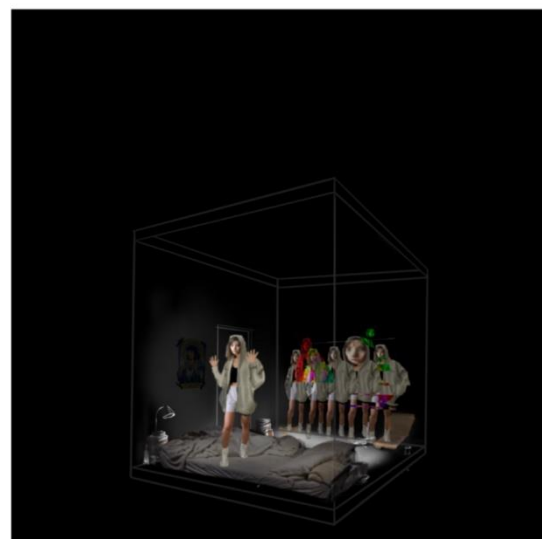
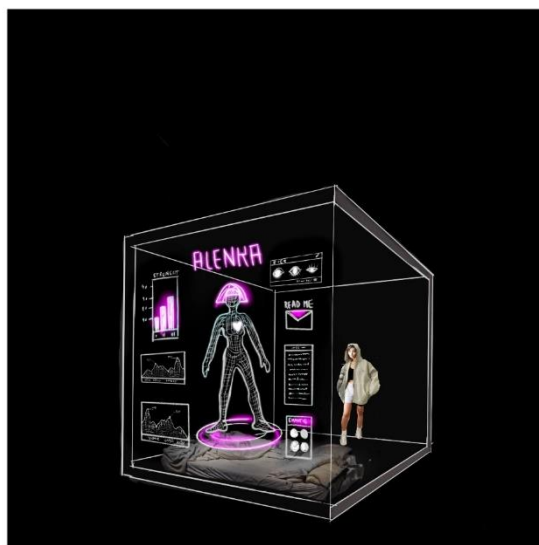
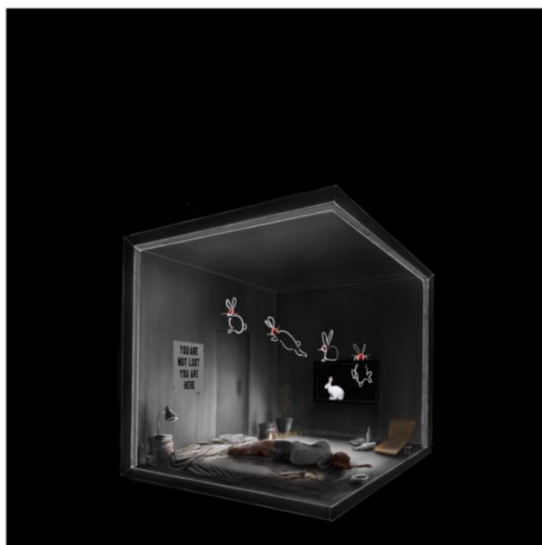
## 1. Dolů králičí dírou

Přepíná televizní stanice a hledá něco, co ji zaujme. Přepíná filmový brak, katastrofické zprávy, absurdní videoklip, kde jsou zpěváci v převlecích za jídlo, otravné reklamy na nejrůznější nesmyslné a nepraktické gadgety, dokument o králičích farmách. Najednou králik vyskočí těsně před popravou z televize a pobíhá po pokoji. Alenka pro své uklidnění situaci okomentuje tím, že se už asi zbláznila nebo že má silnou migrénu a čeká co se stane dál. Začíná se propadat.

### **PÁD**

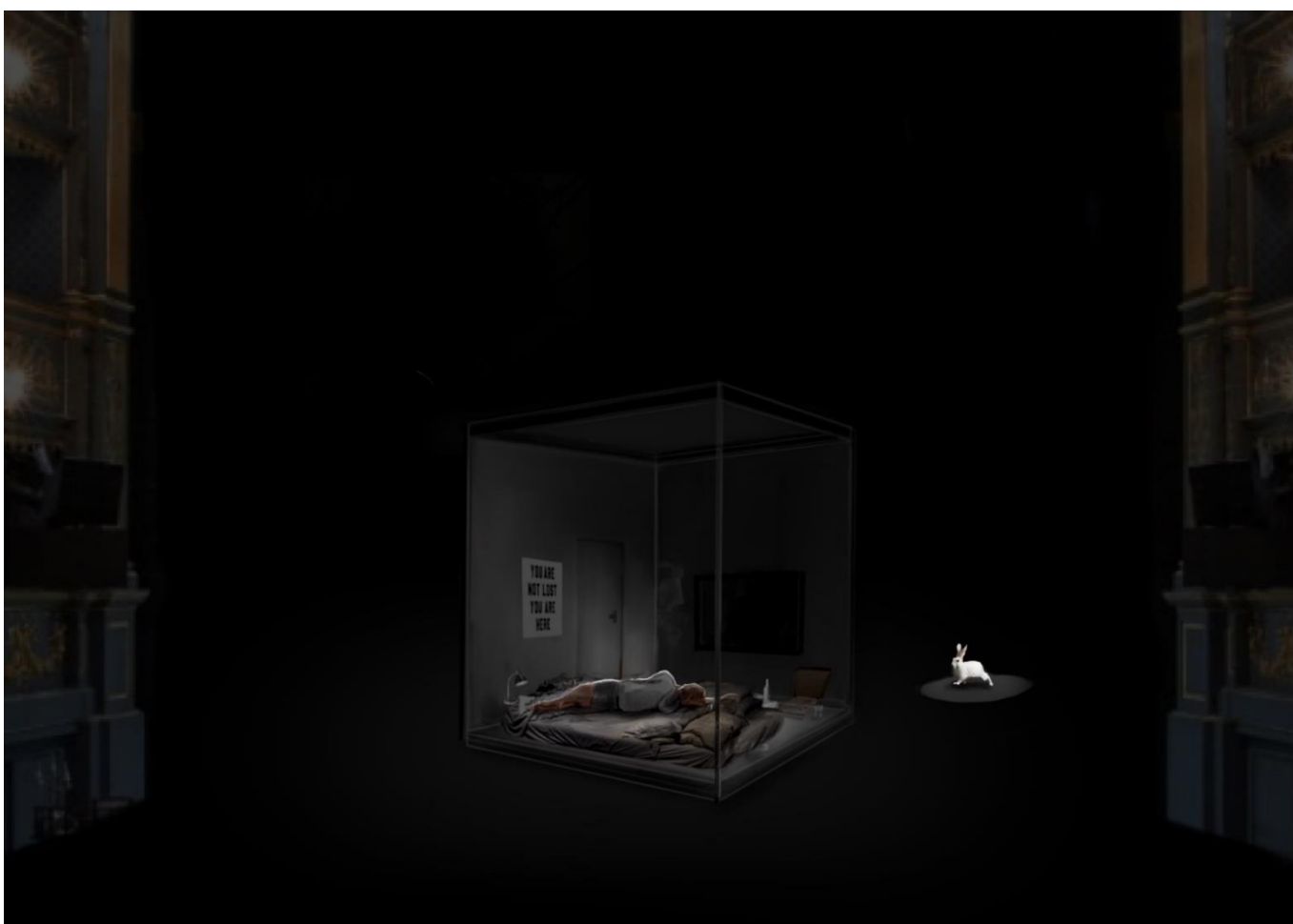
Pád do říše divů vnímám jako pozvolné pronikání různých divností do skutečného světa – prvně je to králik, co vyskočí z televize, poté se začnou kroutit hrany pokoje, jako by byly elastické, Bílý králik mluvící z televize přímo k Alence odpovídá na její otázky atd. Stále je to realita, která se ale začala chovat jinak, než byla Alenka zvyklá. Jsou narušeny základní fyzikální zákonitosti. Bylo pro mě také důležité, aby pád do říše divů probíhal pouze v pokoji. Právě kvůli tomu, že říše je tvořena z věcí, situací z reálného světa a také proto, aby dopad do této říše více vynikl a rozprostřel se po celém jevišti. Situaci pádu jsem se snažila v rámci možností znázornit ve videomappingu, který je přílohou této diplomové práce.

Možnosti, jak pracovat s krychlí:



## DOPAD

Atmosféra graduje. Prostor se postupně plní informačním chaosem a zmatenými nekonkrétními zvuky, všechno se překrývá a útočí na divákovy i Alenčiny smysly. Vizualizace chaos je řešen projekcí na všechny stěny krychle. V bodě vrcholu, kdy by měl mít divák pocit, že mu praskne hlava by se vše mělo vrátit do stavu jako na začátku – s výjimkou, že je zde nyní naprosté ticho. Králík odhopsá mimo krychli. Divák by měl nabýt dojmu, že se Alenka probudila z chaotického snu nebo halucinace, a že vše kolem je zase normální. Okamžik úlevy. V tom se ve dveřích objeví obrovské králičí oko. Něco je špatně.



## 2. Kuriární závod a sáhodlouhý obrázek

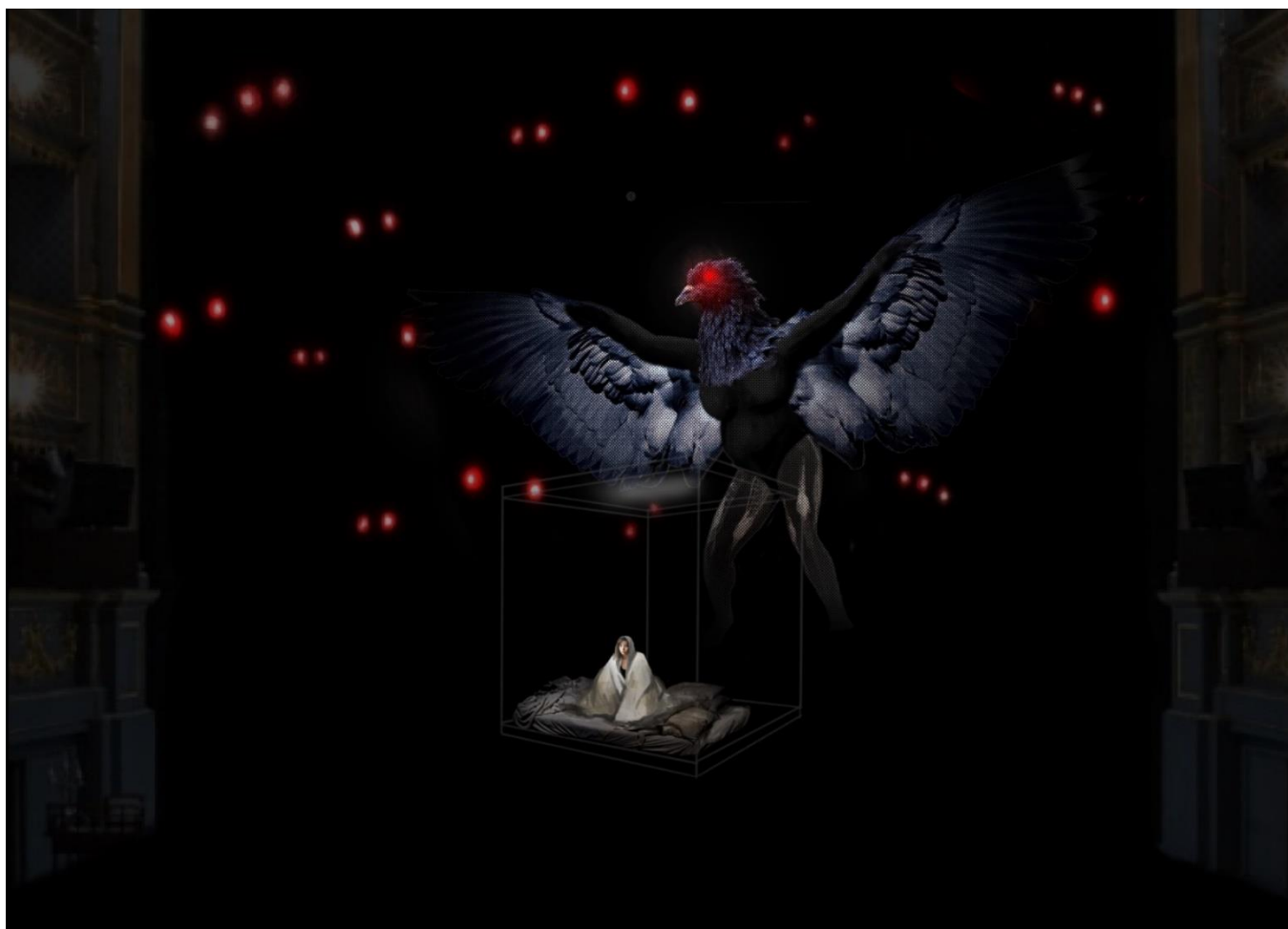
Další kapitola volně navazuje – v pozadí za místností se začnou rozsvěcet červené oči, začne různé štěbetání a divné promluvy. Jsou to opeřenci z druhé kapitoly.

Místo různých druhů ptáků, kteří jsou v textu jsem zvolila pouze holuby. Člověk žijící ve městě je bere jako automatickou součást ulic a často se také musí vypořádat



s jejich trusem, přejetými těly a useknutými pařáty. Na zadní promítací ploše se objeví obrovský holub útočící na Alenku a krychli. Poté přikráčí do hry velká Alenka, měřítko se mění. Alenka je velká a holuby malí. Na zadní promítací ploše je nyní velká Alenka na přední promítací ploše se promítají droby, kterými je krmí. Holuby- herci jsou zde za přední promítací plochou a jsou nasvíceni ze strany. Je nutná souhra herců s projekcí.

Alenka zatím stále zůstává ve své krychli, v posteli.





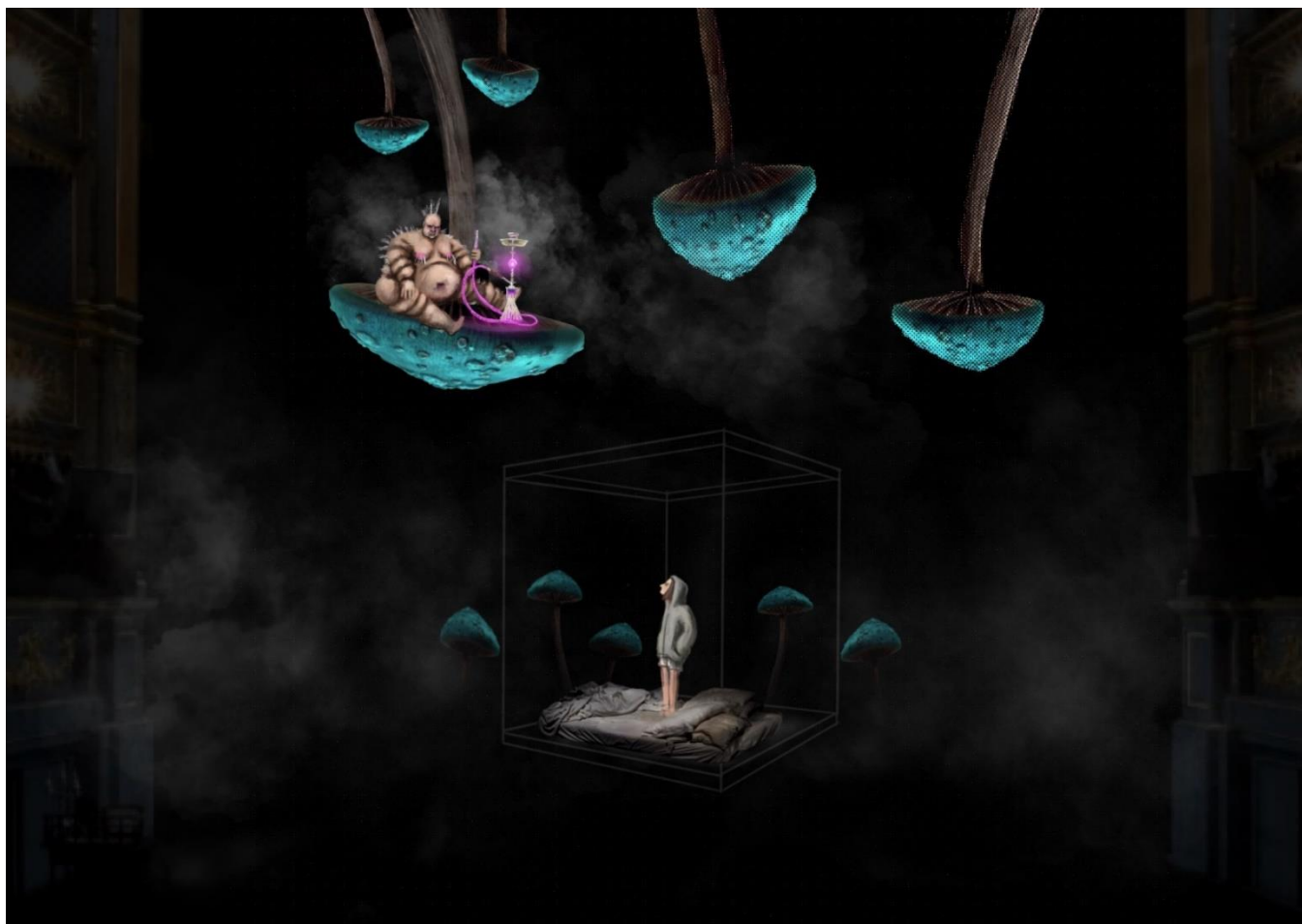
V jednu chvíli je promítána velká Alenka vměstnaná do portálu.





### 3. Houseňáková rada

Atmosféra se uklidní. Alenka se ocitá mezi houbami. V této situaci se Houseňák ptá Alenky, kdo je. Situace by měla působit meditační atmosférou. Houseňák se spustí na houbě z provazičtě, další houby jsou promítány na zadní promítací plochy.



#### 4. Zahrada živých květin

Jelikož jsem oba díly Alenky v říši divů spojila a protože často jednotlivé kapitoly fungují sami o sobě i bez ostatních, rozhodla jsem se tuto kapitolu z druhého dílu přesunout téměř na začátek. Alenka zde potkává Černou královnu, která ji dává návod, jak postupovat v říši divů a jak se nakonec stát královnou. Také v této situaci utíkají na místě. Využila bych zde takzvaného scrollingu, kdy člověk bezmyšlenkovitě posouvá obsah svých sítí nahoru. Projekce květin se zde rychle pohybem nahoru mění za jiné obrazy, ze kterých divák zaregistruje jen malé fragmenty. Nakonec se objeví květiny jako na začátku – člověk se nikam neposunul. Půjde mi to i výstižné pro dnešní dobu. Člověk musí být v dění společnosti co nejvíce zapojen, aby zvládl v rámci svých možností sledovat aktuální dění. Chce-li s ním udržet tempo, musí se snažit ještě více.

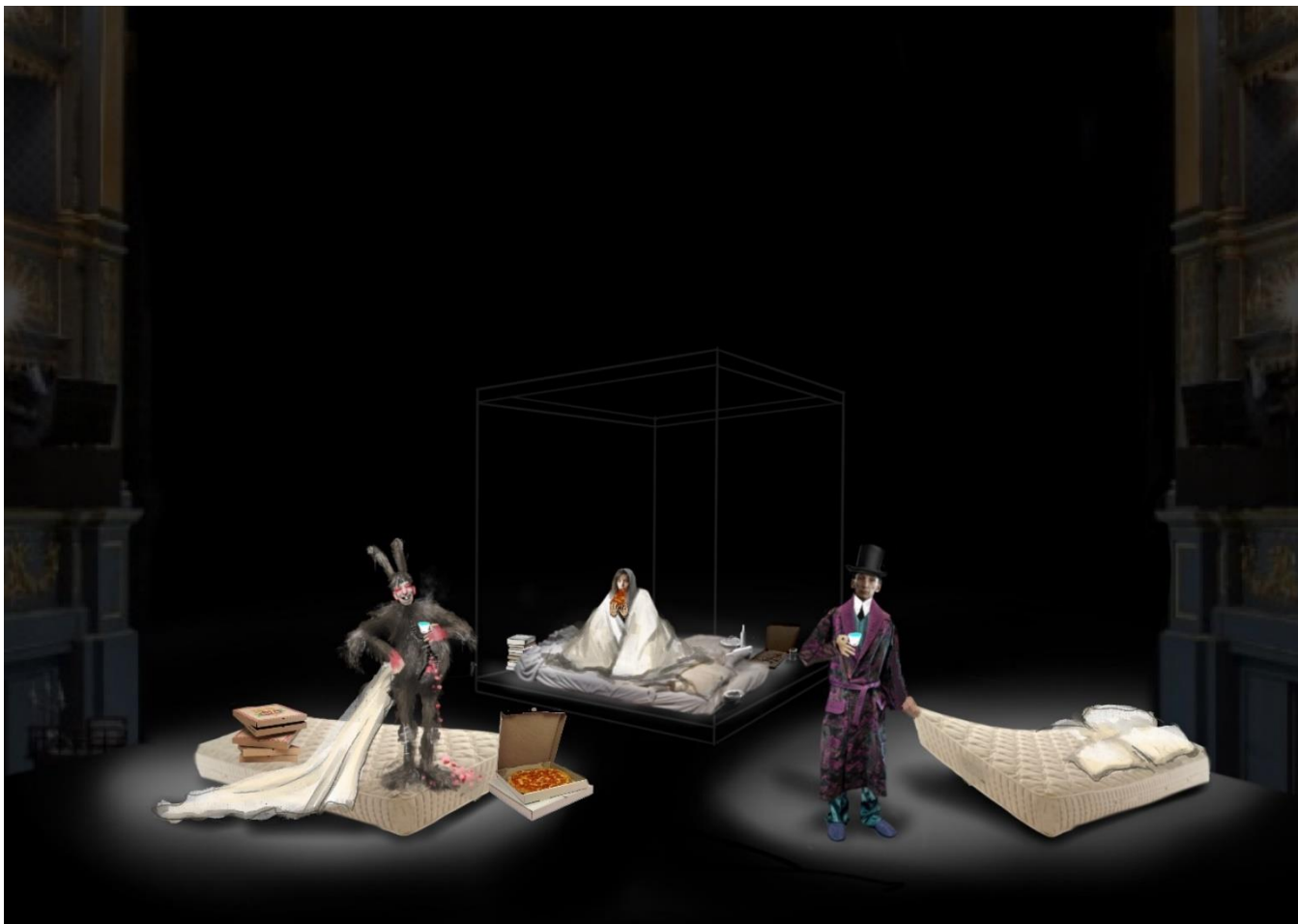
*„Jak vidíš, tady musíš běžet ze všech sil, abys setrvala na jednom místě. Chceš-li se dostat jinam, musíš běžet aspoň dvakrát tak rychle!“*





## 5. Bláznivá svačina

V této kapitole je pro mě důležitý čas. Kloboučník (v textu kvůli starému překladu Švec) a zajíc Březňák uvízli v šesté odpolední hodině. Situaci jsem pojala jako svačinu v bezčasní. Oba si přitáhnou svou matraci a peřiny a přidávají se k Alence. Kloboučník vypadá jako z minulosti, přesto se podává se pizza v krabicích. Alenku děsí, že jsou jí podobní a má strach, že v minulosti či v této říši uvízne též.



## 6. Královnino krocketové hřiště

V textu Alenka dále potkává srdcové vojáky, kteří přetírají bílé růže na červeno. Rozhodla jsem, že vojáci zde slouží jako stavitelé prostředí, ve kterém se Srdcová královna chce zrovna nacházet. Využila jsem tu vizuální podobu 3D modelování. Dá se tedy říct, že následující situaci naprogramují tak, aby se líbila Srdcové královně. Tato situace by měla působit jako nějaká bizarní oslava. Například si sem každá postava přinese svou hlavu, se kterou pak hrají krocket.





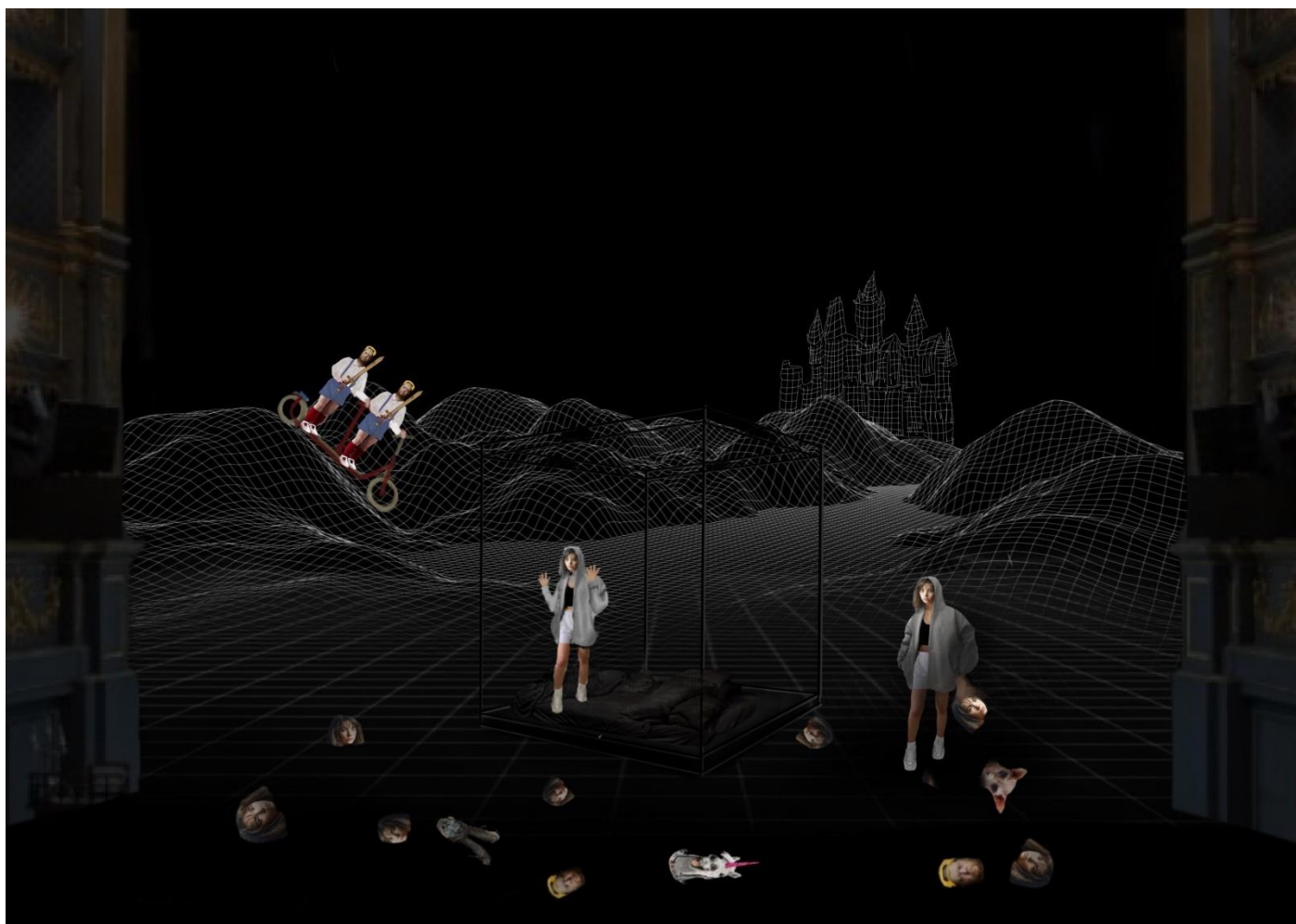
## 7. Soud (spojení kapitol Kdo ukradl vdolky a Alenčino svědectví)

Kroket volně přechází do situace u soudu. Alenka je zpovídána jako svědek situace a chtějí ji setnout hlavu. Tuto situaci jsem pojala jako veřejný soud na sociálních sítích. Kdy každý hodnotí ostatní palci, srdíčky, či jinými reakcemi.



## 8. Tydliták a Tydlítek

V této situaci se Alenka ocitá v temném lese, kde vše ztrácí jméno. Alenka tedy nejenom, že má pochybnosti o své identitě, ale už si nemůže vzpomenout ani na své jméno. Promítané prostředí z minulých scén se stává pouze sítí 3D modelu. Stejně jako Tydliták a Tydlítek jsou dvojníci, i Alenka zde objevuje svoje různé dvojnice.



## 9. Vlna a voda



## 10. Královna Alenka

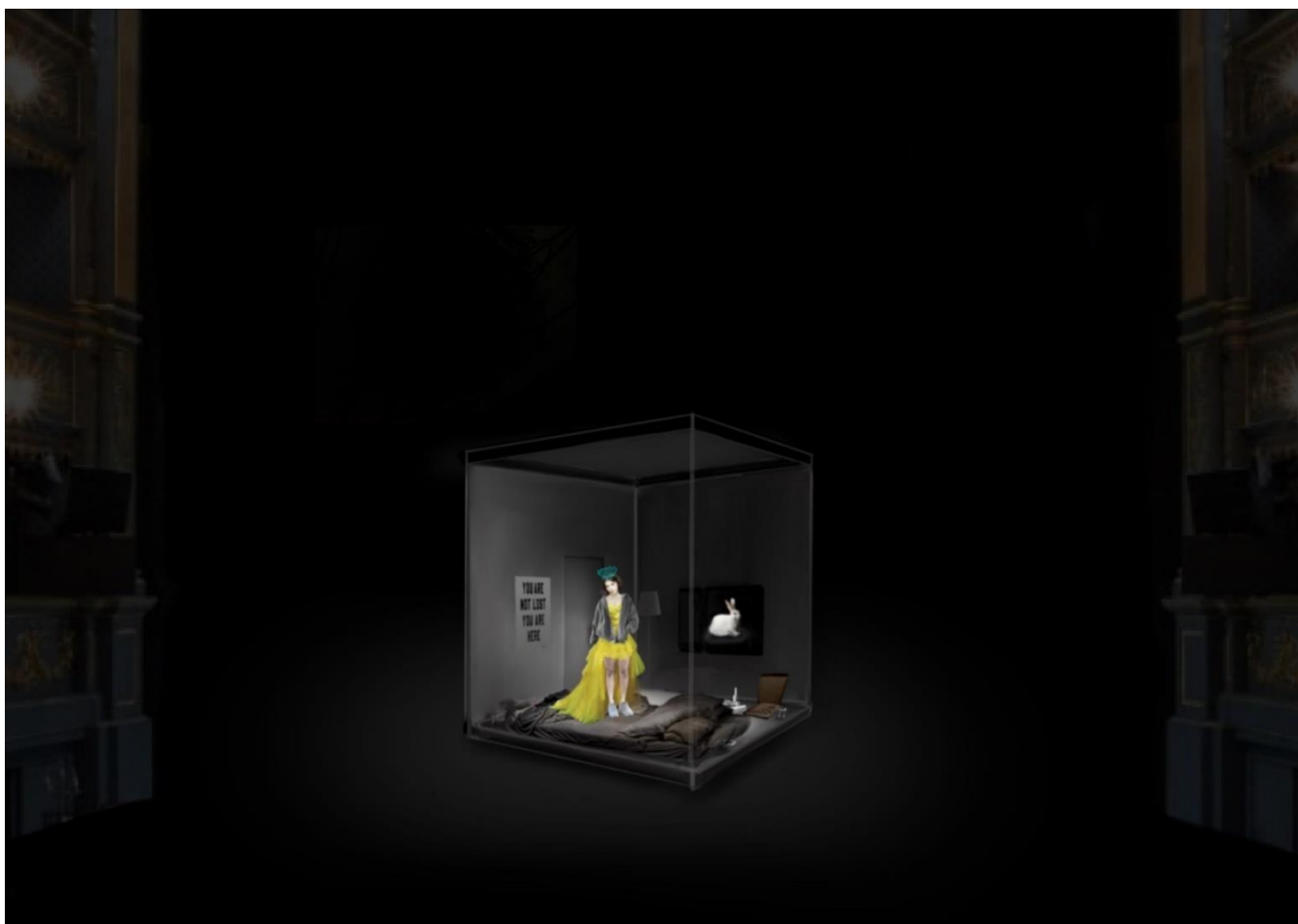
Nastává závěrečná zkouška, kdy se má Alenka stát královnou. Rozhodla jsem se zapojit do této situace realitu diváků – interiér Stavovského divadla. V jednu chvíli pronikne videomapping do interiéru stavovského divadla divadlo se začne digitálně stavět i na přední promítací ploše. V této projekci nastoupí všechny postavy říše z hloubky jeviště do postranních řad. Před touto projekcí jsou nastoupeny reální herci a herečky – všechny královny a srdcoví vojáci. Alenka se stává královnou. Vzadu se objeví bílý králík, který promlouvá k Alence jako na začátku. Vše se začne digitálně odhmotňovat na modelovací síť a poté zmizí i ona.



## 11. Vlastní epilog

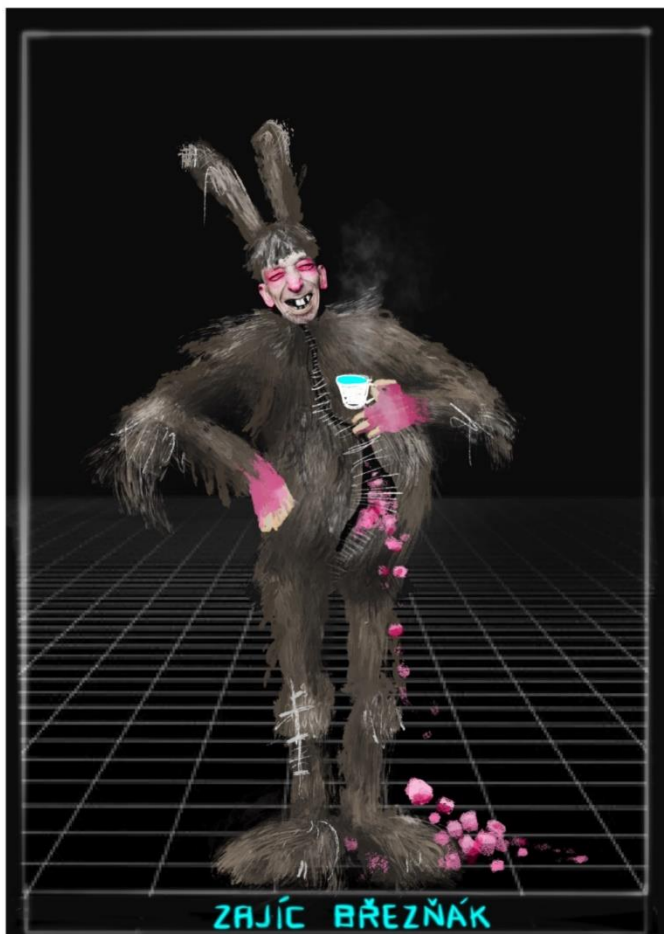
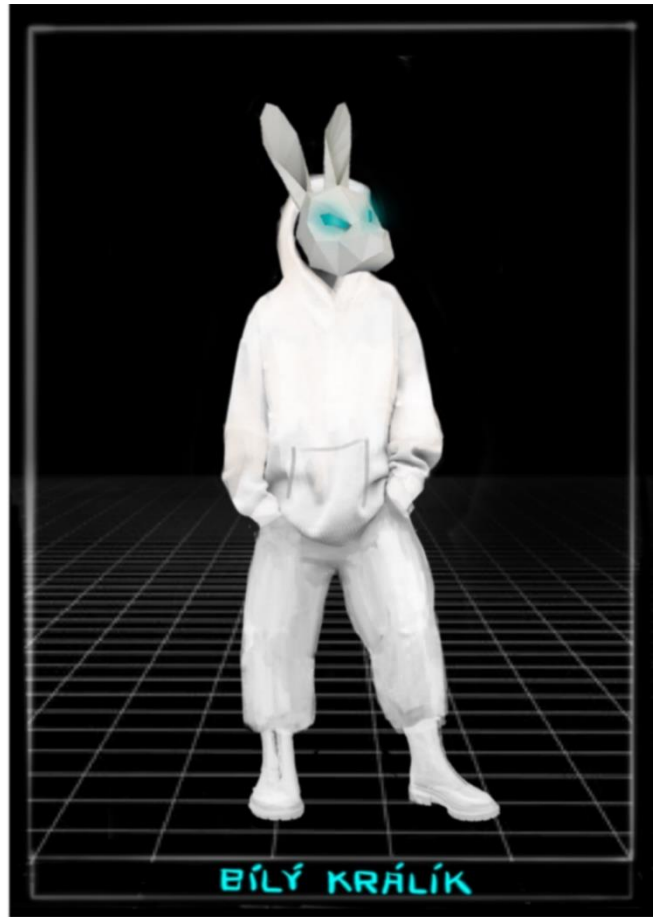
Na jevišti zůstane jen Alenčin pokoj, ve stavu jako na začátku. Alenka prošla dlouhou, náročnou cestu a je unavená. Stala se novou skutečnou Alenkou a má mnoho podnětů k přemýšlení. Ulehá do postele. K puštěné televizi přihopká bílý králík a ztratí se v ní.

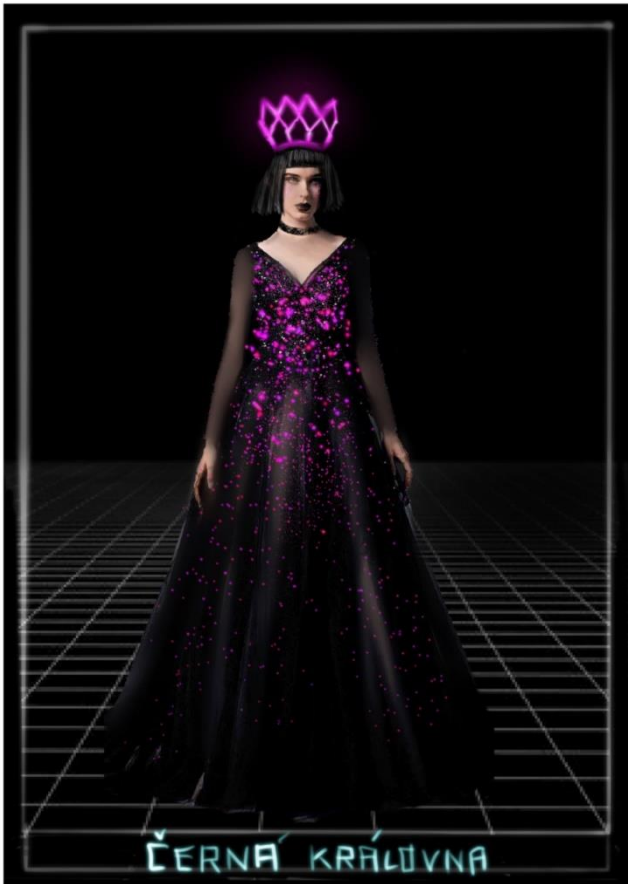
Alenka televizi vypne a usne.



## **Kostýmy**

Postavy v říši divů by měly působit hlavně pestře. Můžou zastupovat různé avatary, ale také skutečné postavy či zvířata. Jsou to postavy jako Alenka. Uvázli v kyberprostoru a nikdo neví, jestli jsou skuteční nebo ne. Představuju si je spíše jako ze snu. Mají reálný základ, ale nějaká jejich podivná část či vlastnost je několikrát zdůrazněna. Jejich postavy jsou často různě pokřivené. Do kontrastu s virtualitou bych na nich chtěla zdůraznit vše lidské, pomíjivé a bytostně odpudivé – hlavně vlasy, chlupy, kosti, tuk, maso. Každá postava by také měla mít svého digitálního klona. Postavy se často objevují na scéně nenápadně a zničehonic, stejně jako se objevují věci v kyberprostoru. Každá postava má proto svítící krabičku – něco jako mobil, kterým si může osvětlit obličej a zničehonic se tak zjevit ve tmě. Alenka je oděna v domácím úboru, ve kterém také prochází celou říši divů. V závěru se z ní stává královna.











ŠKLÍBA



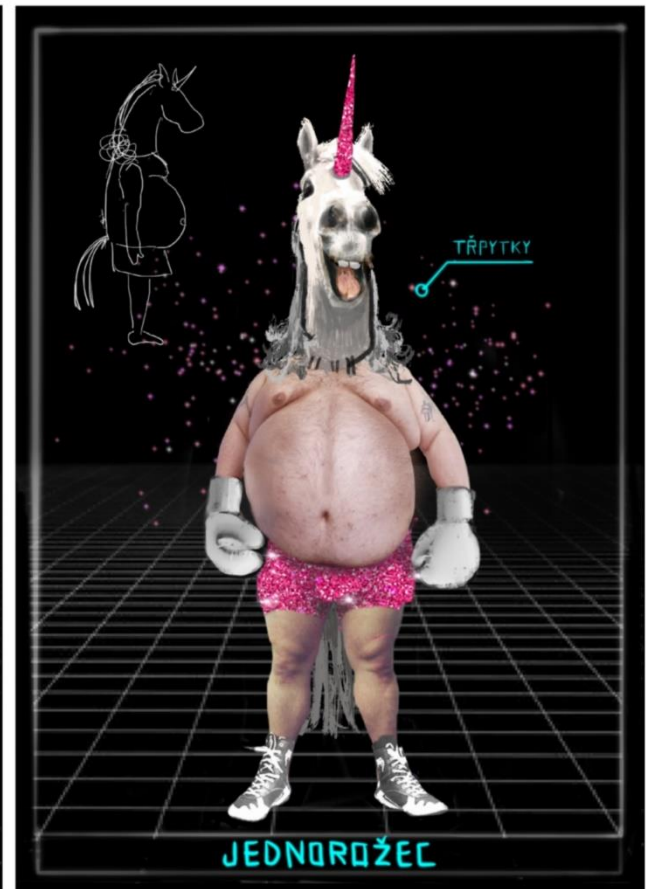
TYDLITEK TYDLITAK



DOPADÁVAJÍCÍ  
OCAS

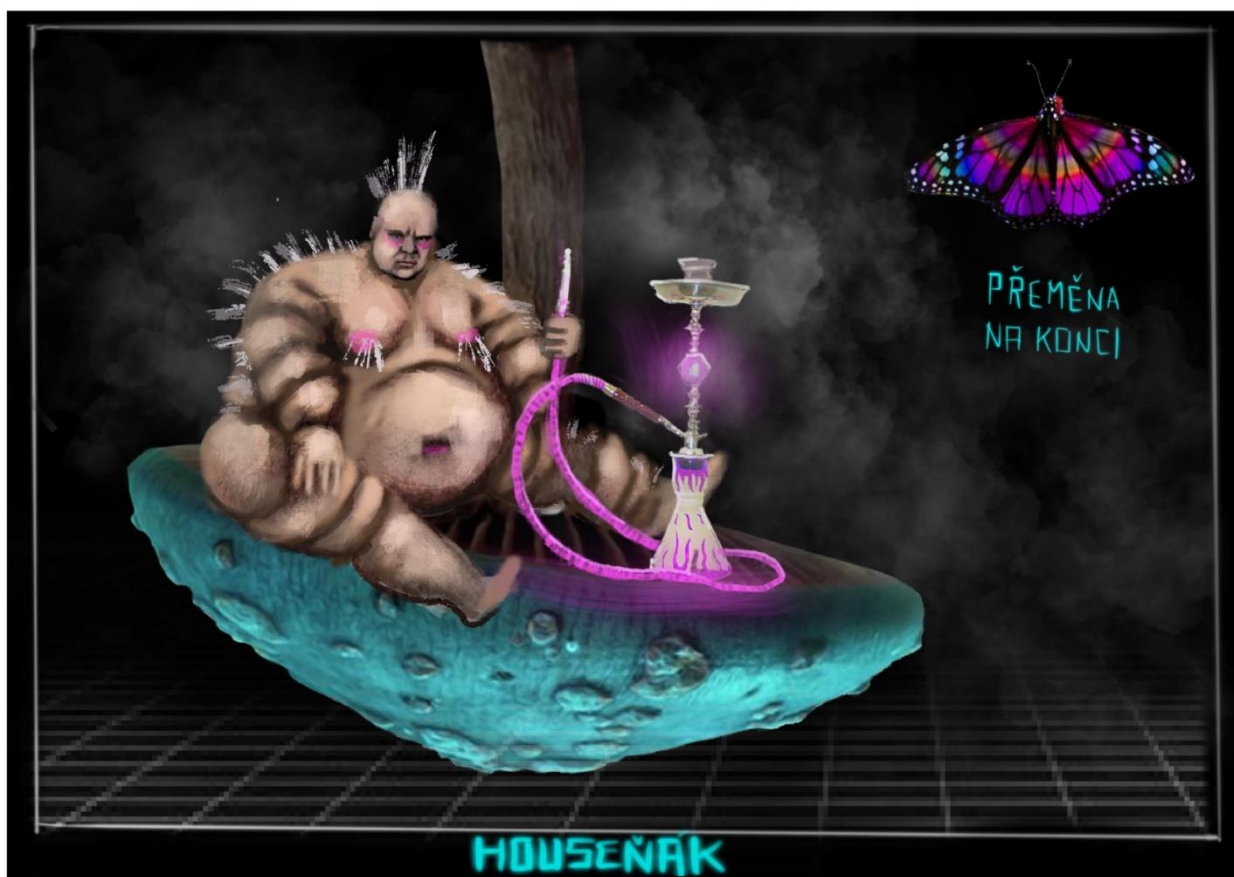
PRACH

LEV



TŘPYTKY

JEDNOROŽEC



### III. TVORBA VIDEOMAPPINGU

V této kapitole se věnuju počátkům videomappingu a jeho dnešnímu využití. Krátce zmiňuji videomappingové projekce v různých odvětvích. Závěrečná část je pak seznámením s mou první videomappingovou tvorbou a jejím procesem.

#### Historie

Použiju zde definici, ke které se dopracoval Tomáš Tušer ve své diplomové práci na základě výpovědi umělců, kteří se videomappingu věnují. Klíčové je podle něj vymezení vůči obyčejným projekcím na 2D promítací plátno.

*„Videomapping je promítání vizuálního obsahu na jakýkoliv jiný objekt, než je čistá plocha obdélníkového tvaru, s tím, že je vizuální obsah tomuto objektu přizpůsoben.“ [33]*

Slovo „video“ popisuje technologii přehrávání několika snímků za sebou a slovo „mapping“ znamená mapování a zaznamenávání určitého tvaru.

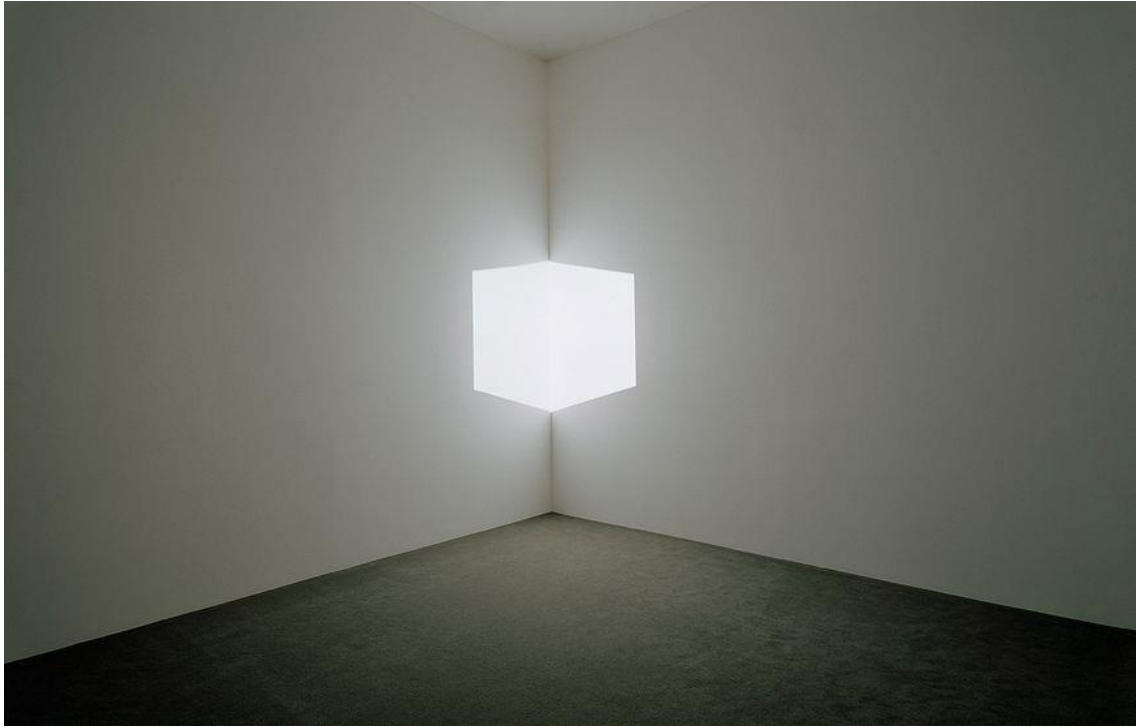
O historii videomappingových projekcí dosud není komplexní studie. Nicméně zde zmíním aspoň pár předchůdců, které uvádí Donato Maniello ve své knize *„Augemented reality in public spaces“* a také čerpám poznatky z internetové stránky Projection Mapping Central [34], kde jsou sepsány známé milníky v tomto druhu umění.

V 60. letech vzniká projekt Jamesa Turrella s názvem *„Cross Corner Projection“*. Světlo halogenového projektoru procházelo skrz masku vytvořenou z kovu s přesným sklonem tak, aby projekce v rohu vytvářela iluzi trojrozměrného objektu. Dá se říct, že zde Turrell přeměnil světlo ve hmotu. Takovéto použití rohu pro světelnou projekci bylo inspirací i současným umělcům. Použil ho například Joanie Lemecier v instalaci *„Eyjafjallajökull“* nebo Oliver Ratsi v instalaci *„Onion Skin“*.

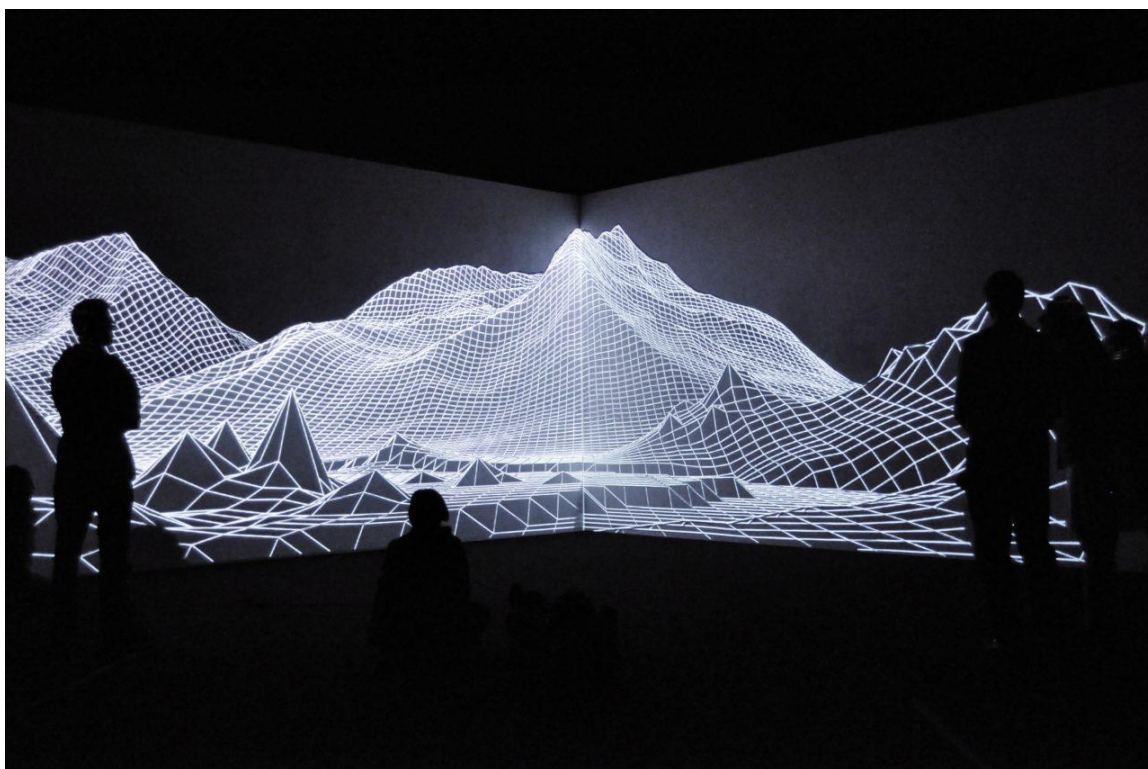
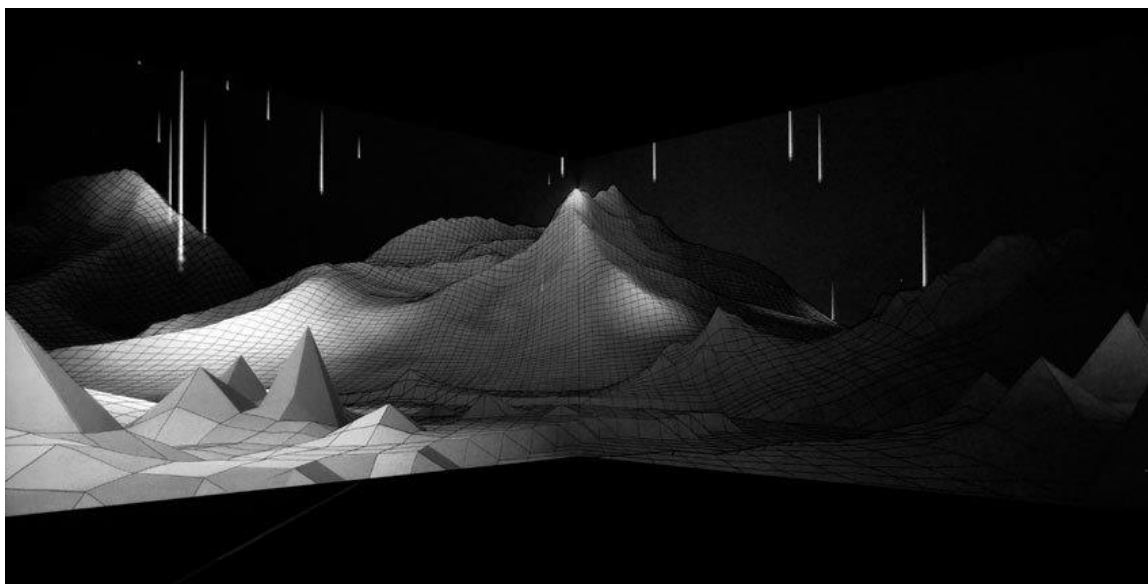
---

[33] Tomáš Tušer, *Vidomapping a divadlo*, 2017, JAMU

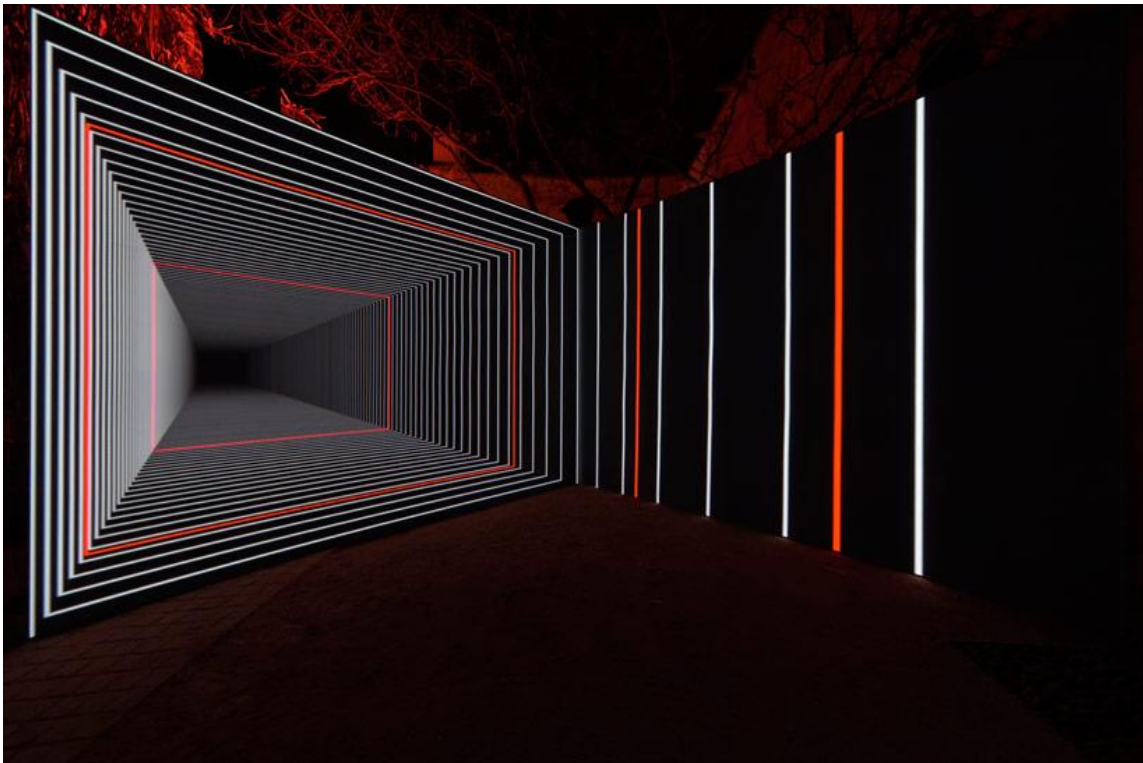
[34] <https://projection-mapping.org/>



Obrázek 24\_James Turrel - Afrum, 1966  
zdroj: <https://jamesturrell.com/work/afrum-white/>



Obrázek 25 a 25\_Joanie Lemecier -Eyjafjallajökull, 2012  
zdroj: <https://joanielemecier.com/>



*Obrázek 26\_ Oliver Ratsi - Onion Skin*

*zdroj: <https://www.ratsi.com/>*

Průkopníkem projekcí na 3D objekty se stala společnost Disney. Z roku 1969 je známá jejich instalace ve strašidelném domě. Během jízdy vláčkem byly použity různé optické iluze

navozené právě projekcí na trojrozměrné objekty. V instalaci s názvem „*Grim Grinning Ghosts*“ se promítal film zpívajících obličejů na busty, které tímto ožily a představovaly duchy. Stejně tak se promítala useknutá hlava Madam Leoty - věštkyně z křišťálové koule.



Obrázek 27\_Zpívající busty, Disney, 1969  
zdroj: [https://disney.fandom.com/wiki/Grim\\_Grinning\\_Ghosts](https://disney.fandom.com/wiki/Grim_Grinning_Ghosts)

V roce 1980 proběhla instalace Michaela Naimarka s názvem „*Displacements*“, kde použil rotující projekci. Michael Naimark nejprve natočil video s herci v typickém americkém obývacím pokoji, kde mezi sebou nebo s prostorem různě interagovali. Všechno v této místnosti pak nasprejoval na bílo a poté ze stejného úhlu promítal natočené video. Projekce dopadala na 3D objekty. Promítaní herci zde působí jako duchové a je tak navozena atmosféra opuštěného bytu, kde se dříve odehrával lidský příběh. Tento pocit je ještě umocněn rotující projekcí, kdy na určitý čas prostor ožije a poté se stane zase pustým. [35] V roce 2005 Michael Naimark tuto instalaci obnovil – natočil stejné video se stejnými herci jako před 25 lety.

---

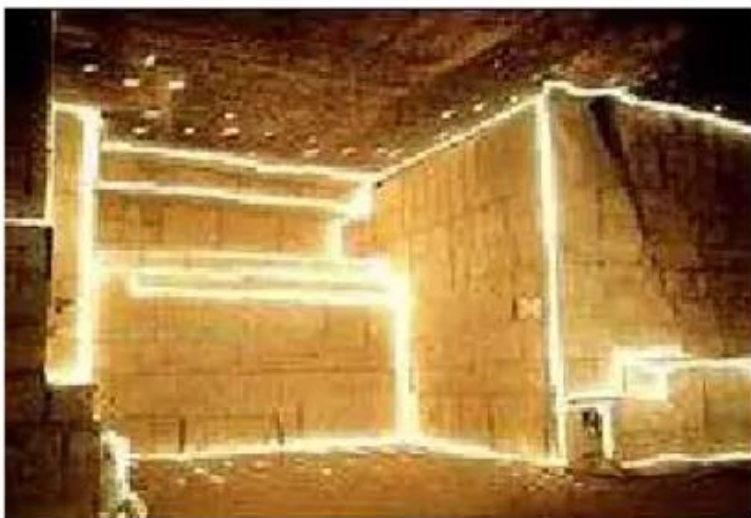
35 Video ke zhlédnutí zde: [https://www.youtube.com/watch?v=bMDr\\_CFFgWE&ab\\_channel=michaelnaimark](https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE&ab_channel=michaelnaimark)





Obrázek 28\_ Michael Naimark - proces instalace Displacements, 1980  
zdroj: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>

První pokusy projekce na architekturu a fasády domů byly statické a probíhaly od sedmdesátých let. Mezi první patří například projekt Hanse Waltera Müllera s názvem „*Topoprojekce*“. Nejprve na fasády promítal grafické vzory, později zdůrazňoval hrany a linie architektury světelnými čarami.



Obrázek 29\_ Hans Walter Miller, Les Baux de Provence, 1979  
zdroj: THEODOROU Eleni-Ivo, Architecture as optical machine. A visual deformation through light. 2013

Dalším umělcem, který rozvíjel formu videomappingu je Krzysztof Wodiczko. Od roku 1980 se věnuje projekcím, které mají často společenský přesah. Jeho oblíbenými vizuálními motivy jsou obrazy různých částí těl. Jedna z jeho raných projekcí je z roku 1983, která proběhla na Memorial Hall v Daytonu. V ní Wodiczko propojil obsah projekce s příběhem budovy, což je časté pojetí i dnešních architektonických videomappingů. Budova byla postavena na památku vojáků bojujících v americké občanské válce. Sloupy se staly střelami namířenými dolů. Směřovaly k promítanému davu na schodech. Na boční strany sloupů, kde jsou vryté nápisy k počtě zemřelým, promítl umělec obrazy lamentujících matek vypůjčených z obrazu Jacquese-Louise Davida. Projekce byla součástí programu Art in Public Places. [36]



Obrázek 30\_ Krzysztof Wodiczko – Memorial Hall, 1983  
zdroj: <https://www.krzysztofwodiczko.com/public-projections#/memorial-hall/>

Také ve Florencii vzniká v 80. letech exteriérový videomapping architektury. Mario Mariotti vyzval občany, studenty i umělce, aby se zapojili do projektu „Piazza della Patta“.

---

[36] <https://www.krzysztofwodiczko.com/public-projections#/memorial-hall/>

Úkolem pro ně bylo, aby podle svých představ dokreslili fasádu nedokončeného kostela Santo Spirito. Návrhy pak byly promítány na fasádu kostela.



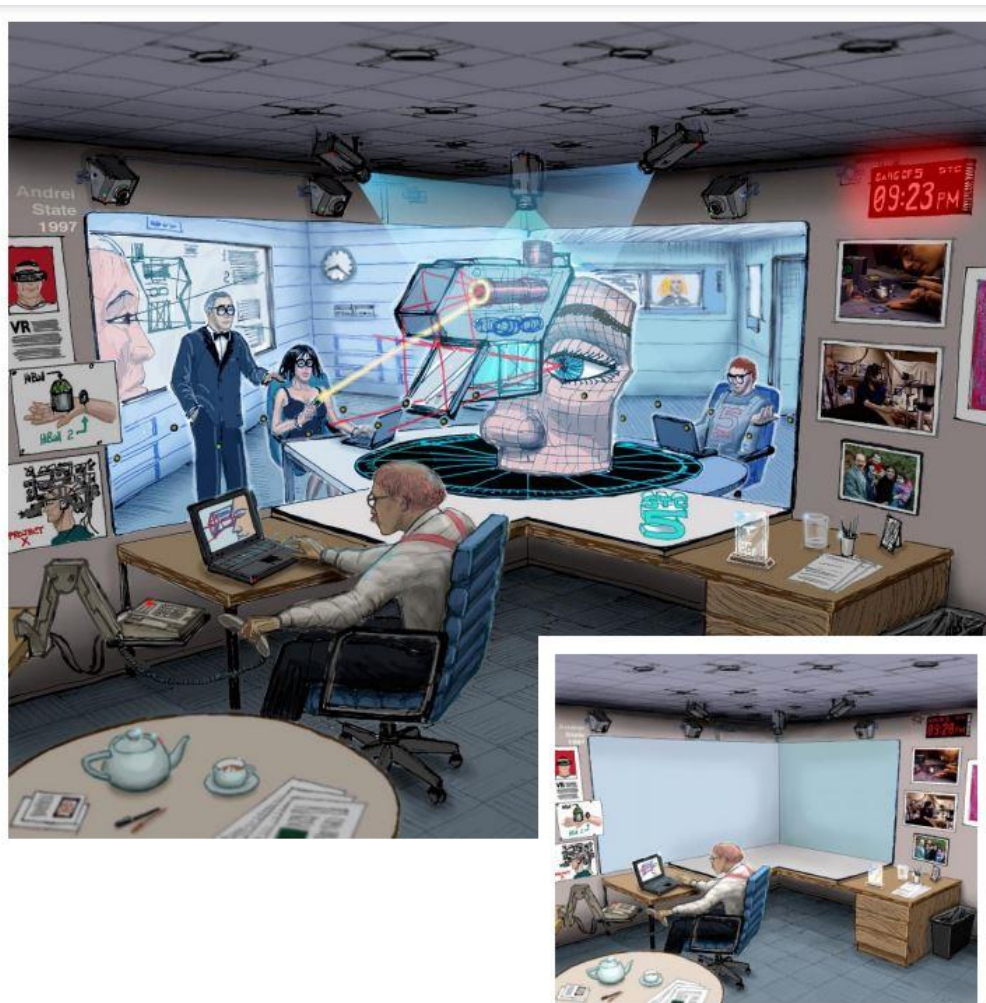
Obrázek 31\_Mario Mariotti – Piazza della Patta

zdroj: <http://www.fictionalcities.co.uk/florencespirito.htm>

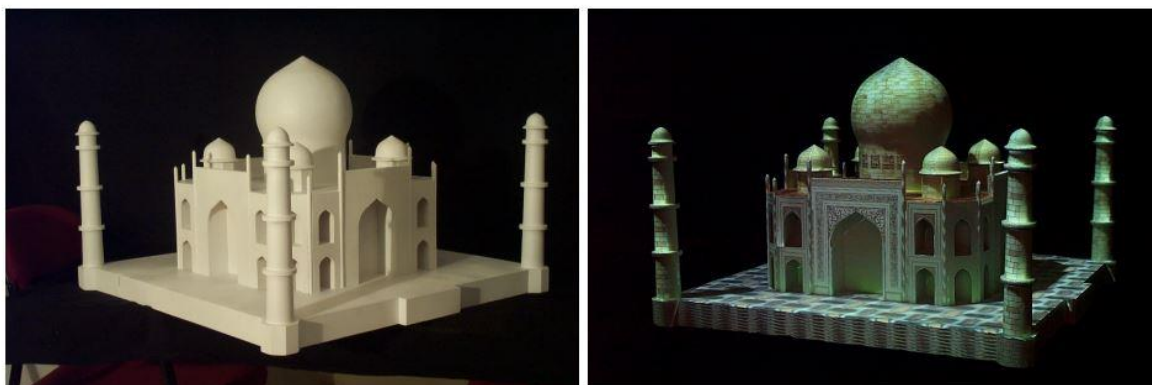
V roce 1994 získává Disney patent s názvem „*Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object*“, který z velké části stanovuje techniku promítání na 3D objekty.

Videomapping se zkoumal také vědecky. V roce 1998 byl proveden rozsáhlý výzkum na Univerzitě Severní Karolíny v USA týmem vedeným Rameshem Raskarem. Ve studii „*The Office Of the Future*“ navrhli pracovní prostor, ve kterém by projektory mohly pokrýt jakýkoliv povrch a pracovníci by se tak namísto sledování malého monitoru počítače mohli potkávat v rámci rozšířené reality. Znamenalo to například, že by člověk mohl Skypovat s kolegy v životní velikosti, pracovat s 3D modely v životní velikosti atd. Tato studie dokonce obsahovala raný real-time 3D skener.

Další tým vědců se stejným vedoucím se rovněž přičinil za vzrůstající popularitu videomappingu. Vědci v roce 2001 publikovali článek s názvem „*Shader Lamps: Animating real Objects With Image-Based Illumination*“. V tomto projektu bylo jejich cílem nahradit materiálové vlastnosti fyzického objektu projekcí. Pro pokusy této projekce použili objekt vázy či model Taj Mahalu. Od této chvíle se začíná používat videomapping tak, jak ho známe dnes.



Obrázek 32\_Ramesh Raskar, Greg Welch, Matt Cutts, Adam Lake, Lev Stesin,1998  
zdroj: [https://web.media.mit.edu/~raskar/UNC/Office/future\\_office.pdf](https://web.media.mit.edu/~raskar/UNC/Office/future_office.pdf)



Obrázek 33\_ Ramesh Raskar, Greg Welch, Kok-lim Low Deepak Bandyopadhyay - Shader Lamps, 2001  
zdroj: <https://web.media.mit.edu/~raskar/Shaderlamps/>

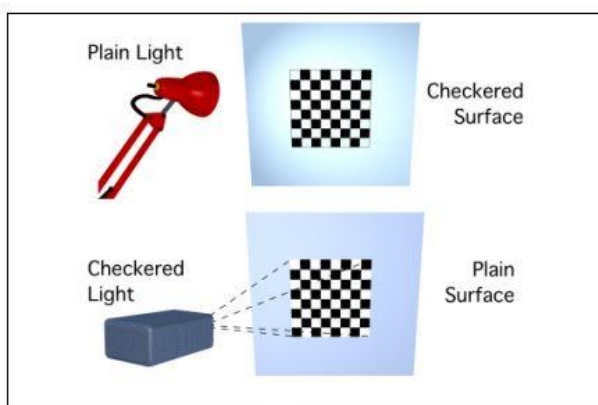
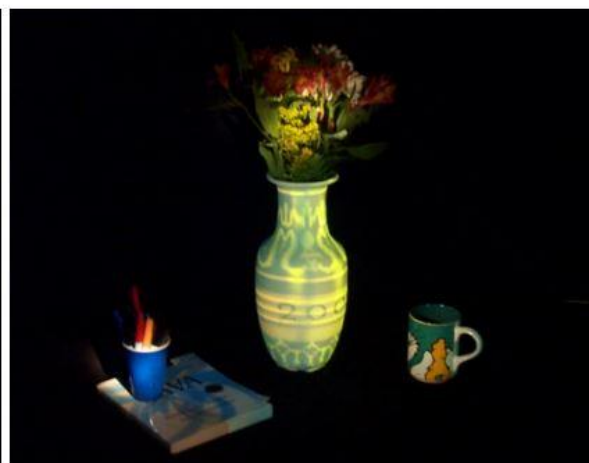


Figure 2



Figure 4 (left)



Obrázek 34\_ Ramesh Raskar, Greg Welch, Kok-lim Low Deepak Bandyopadhyay - Shader Lamps, 2001  
zdroj: <https://web.media.mit.edu/~raskar/Shaderlamps/>

Ke konci prvního desetiletí 21. století videomapping zažívá boom a pomalu se stává běžnou součástí kultury. Nabízí široké spektrum využití. V Česku se dostal do povědomí veřejnosti hlavně kvůli projekci na Staroměstský orloj v roce 2010. Od této chvíle se objevuje videomapping na různých fasádách čím dál častěji. Bohužel se málokdy objevily nevšední umělecké projevy, které by byly v něčem nové. Tvorba sklouzla k opakování stejných iluzí

jako jsou bořící se stěny, vysunování cihel, rozsvícená okna atd. Prvotní ohromení také způsobilo, že projekce často byla pouze efektní a nějaké sdělení, příběh či smysl postrádaly. Později se stalo oblíbeným motivem vyprávět skrz videomapping historii budovy či místa, kde se promítalo.

Čím dál více je oblíbený také na poli reklam. Videomapping umožňuje takzvaný „wow efekt“, který je při představování nových produktů či služeb žádaný. Videomapping jako reklamu je možné použít na drobné produkty jako jsou boty ale i na velké objekty jako třeba auta. Pro účel reklamy je možné efektivně využít i architekturu.

Nejvíce se ale objevuje jako zpestření na různých kulturních akcích. Stal se oblíbeným prostředkem různých oslav. V Praze proběhl například videomapping při příležitosti znovuspuštění staroměstského orloje v roce 2018, při 100. výročí od založení Československa probíhala interaktivní projekce na budově Národního divadla, dále třeba 50. výročí letu na Měsíc v roce 2019, při kterém proběhla projekce startu rakety Saturn V. na Žižkovské věži, novoroční projekce na Národní Muzeum pro rok 2020, interaktivní videomapping při příležitosti otevření Státní opery v roce 2020 atd.

Časté začínají být také interaktivní projekce, které se divák může účastnit. Projekci lze ovládat aplikací v mobilu, hlasem či pohybem. Interaktivitu ve videomappingu mohli diváci zažít například při zmiňované projekci na Národním divadle. Sběrem padajících mincí mohli pomáhat vybudovat ze stavebních bloků Národní divadlo nebo ho potom hasit při požáru. Zajímavým interaktivním videomappingem je také projekt Dana Gregora a Tomáše Dvořáka s názvem „Archifon IV.“ Jde o videomapping, který je propojený se zvukem a divák ho ovládá laserem.[37]

Zatím ne příliš častá bývá kombinace videomappingu a takzvaného real time trackingu, což je technologie založená na analýze digitálního obrazu v reálném čase. V praxi to zjednodušeně řečeno znamená, že kamera neustále sleduje svůj objekt zájmu a přizpůsobuje projekci jeho pohybu. V současné době se s touto technologií můžeme setkat v experimentální inscenaci „Robot Radius“ na Nové scéně Národního divadla.

Videomapping doplňuje také koncerty, výstavy, sportovní akce a různé festivaly. Známým festivalem, který se věnuje videomappingu je Signal festival, který probíhá v Praze.

---

[37] <http://www.initi.org/workss/archifon-vi-interactive-installation-by-floex-initi-basilica-san-juan-el-real-in-oviedo/>

Každoročně se zde představí čeští i zahraniční umělci z oblasti light designu, vizuálního a digitálního umění, umělé inteligence i konceptuálního umění. Na posledním ročníku zastupovala videomapping interiérová 3D projekce „*Superar*“ španělského studia Onionlab. Projekce probíhala v Průmyslovém paláci a šlo o největší projekci, jakou kdy Signal Festival realizoval. Letos je na programu například performance, která vznikla ve spolupráci s Laternou magikou a její součástí bude i videomapping, v rámci spolupráce s Kunsthalle Praha se představí NFT umělec Ondřej Zunka nebo se divák bude moct zapojit do interaktivní instalace s roboty s názvem Forum Robotum. Významným zahraničním festivalem zaměřeným na projekce ve veřejném prostoru je mezinárodní festival Media Facades Festival nebo také ženevský The Mapping Festival.

## Proces

Nyní zde shrnu své poznatky z procesu tvorby svého prvního videomappingu. Svou práci jsem konzultovala s Františkem Pecháčkem, který od počátku zdůrazňoval, že neexistuje žádný pevný postup při tvorbě videomappingu. Způsobů, jak pracovat je několik a každému tvůrci vyhovuje něco jiného. Stejně tak každý projekt si může žádat jiný přístup. Nicméně vždycky je třeba vyřešit základní kritéria videomappingu, která jsou pro všechny postupy společná. Jde o to důkladně promyslet co promítám, na co to promítám a čím to promítám. Své poznatky uvádím do souvislosti s divadlem.

### 1. PROSTOR

Pokud se scénograf rozhodne zapojit do scénografie videomapping, je důležité si ujasnit na jaké části scénografie se bude promítat, zda je technicky vůbec možné na ně promítat a případně scénografii přemístit tak, aby byly podmínky vyhovující. To znamená –umístit projektor tak, aby pokryl celou plochu, na kterou chci promítat a zároveň aby nestínil ve výhledu či nepřekážel herecké akci. Proto je třeba se předem seznámit s prostorem jeviště a technologickým vybavením divadla. Při tvorbě scénografie je důležité myslet na barevnost a materiál. Například v bílé scénografii se bude projekce chovat jinak než v různě barevné či tmavé. Rovněž materiály ovlivňují výslednou projekci.

Pro projekce v modelu jsem vytvořila model ústředního Alenčina pokoje v měřítku 1:10, do kterého promítám pouze na dvě pravouhlé stěny jedním projektorem. V tomto měřítku

by bylo nereálné promítat čtyřmi projektory proti sobě na tak malé ploše a rovněž to neumožňovala nedostupnost školních projektorů. Můj promítací prostor jsou tedy dvě stěny modelu o velikosti 30x30. Podle původního plánu jsem chtěla mapovat i podlahu, nicméně kvůli již značné deformaci promítané obrazu, jsem se rozhodla promítat pouze na stěny. Strop zde má jiný sklon pouze kvůli lepší viditelnosti dovnitř modelu. Objekty v modelu jsem vytiskla na 3D tiskárně, aby vzniklo co nejméně nepřesností způsobených ruční výrobou. Promítám zepředu na matný bílý povrch.

## 2. PROJEKTOR

V divadlech bývá standardním vybavením i projektor. Výběr projektoru je zásadní pro úspěšný videomapping, nicméně v divadlech je tento výběr značně omezen, protože často nezbyvá rozpočet na externí zapůjčení výkonných projektorů, a tak je třeba se smířit s projektorem, který je v technologické výbavě divadla. I přesto je třeba rozumět základním parametrům, které mají všechny projektory společné. Abychom byli schopni předem odhadnout, jakou projekci si s dostupným projektorem můžu dovolit a co už třeba nezvládne. Jde o svítivost, rozlišení, kontrast, ...

**Svítivost** neboli světelný výkon je jeden z klíčových parametrů projektoru pro úspěšný videomapping. Je udáván v ANSI Lumenech. Definuje sílu produkovaného světla projektoru a tudíž schopnost promítat živé jasné obrazy. V divadle je důležité myslet na to, zda k projekci bude využíváno i scénické světlo a světlo projekce tím pádem bude oslabeno nebo bude projekce probíhat ve tmě. Také je důležité, z jaké dálky se promítá – s rostoucí vzdáleností klesá svítivost.

Dalším parametrem je **kontrast** (Contrast ratio). Kontrast je rozsah mezi nejjasnějším a nejtmaším bodem projekce. Například když bude poměr 1000:1, znamená to, že nejjasnější část obrazu bude 1000 světlejší než nejtmaší část. Nicméně i projekce černé plochy je stále projekce světla, proto je dobré mít na paměti, že ani promítání absolutně černé obrazovky nezpůsobí naprostou tmou. **Rozlišení** (Resolution) ovlivňuje kvalitu obrazu, který je promítán. Jednotkou jsou pixely. Obraz se dá vnímat jako mřížka jednotlivých pixelů, kdy pixel je jeden čtvereček obrazu. U rozlišení je třeba myslet jak na rozlišení projektoru, tak na rozlišení obrazu, který je promítán. V obou případech platí, že čím je rozlišení vyšší, tím kvalitnějšího obrazu je dosaženo. Když budeme promítat video v rozlišení SXGA na



projektoru s rozlišením XGA, ztratí toto video svou kvalitu. V opačném případě je video opět možné promítat, ovšem v obraze můžou být znatelné pixely či jiné zkreslení. Donatto Maniello ve své knize *Augmented reality in public spaces* upozorňuje, že aspekt rozlišení je často podceňován. Kvalitní obraz vnímáme hlavně na monitorech počítače – například při renderování vznikají při vyšším rozlišení jemnější přechody stínů, apod. Nicméně při promítání na velké plochy z větší vzdálenosti je výsledný obraz ovlivněn mnoha jinými faktory – jako je třeba povrch projekční plochy a jeho barva či různé nerovnosti. Výsledná projekce se tak často jeví jinak než na monitoru počítače. Vysoké rozlišení může být nápomocno při warpování, kdy je k dispozici více bodů k pokrivení obrazu. Nicméně výhodnější je mít kvalitně zpracovanou masku plochy, aby při warpování bylo použito co nejméně bodů, tudíž co nejmenší deformace. Nižší rozlišení má zase výhodu při renderování – sníží jeho čas. Kvalitu obrazu můžeme také ovlivnit použitím více projektorů. Obraz se rozdělí na části, tím pádem projektor nemusí promítat celou plochu, ale třeba jen půlku. V tomto případně je nutné řešit plynulé přechody jednotlivých promítaných ploch.

**Formát** (Aspect ratio) je velikost promítaného obrazu. Poměr mezi dlouhou a krátkou stranou. Nejběžnější formáty jsou 4:3. a 16:9. V kinech se pak používá 2K a 4K, Full HD.

**Projekční vzdálenost** (Throw ratio) je definována jako poměr mezi vzdáleností, ze kterého je promítáno a velikostí projekce. Projekční vzdálenost 1.3 – 1.8 : 1 značí, že projektor bude promítat obraz velikosti jednoho metru ze vzdálenosti 1.8 m. Existují také webové stránky, kde je pro výpočet projekční vzdálenosti možné zadat přímo konkrétní projektor. [38].

**Keystone correction** je funkce projektoru, která umožňuje upravit zkreslení, které nastává, pokud projektor není v kolmé poloze k promítanému povrchu. Namísto promítaného obdélníku vzniká lichoběžník (Keystone effect). Projektory je také nutné vybírat podle objektivů. Dělí se na objektivy normální, širokoúhlé či teleobjektivy. K jejich výběru je nápomocné určení projekční vzdálenosti. Širokoúhlý projektor nabízí větší promítaný obraz, což umožňuje umístit projektor do kratší vzdálenosti od projekční plochy a snížit tak ztrátu světla. Pro projekce, kdy je projektor nutné umístit daleko od promítací plochy je vhodné použít teleobjektiv. V neposlední řadě je důležité také myslet na váhu, velikost projektoru a jeho upevnění na místě. Existují také kapesní projektory, které logicky nejsou tak výkonné, ale dají se brát jako levná alternativa pro videomapping drobných předmětů.

---

38 <https://www.projectorcentral.com/projection-calculator-pro.cfm>

Jelikož můj model není nijak velký, nepotřebovala jsem žádný extra výkonný projektor. Použila jsem projektor BenQ MX520 s parametry: 4:3 (XGA), 3000 ANSI, 1024x 768, kontrast 13,000:1, TR 1.2 m - 11.3 m. Protože jsem model měla v plánu vystavit na katederní výstavě v Disku a poté ho přesunout zpět do ateliéru, věděla jsem, že projektor nemůžu upevnit napevno. Umístila jsem ho na stativ. Jelikož se projektory upevňují spíše do stropu, nebo na nějakou konstrukci a málokdy jsou ve výšce jednoho metru, ukázalo se, že stativ si musím alternativně upravit. Model je celkem malý a s jedním projektorem nemám moc možností z jakého úhlu promítat. Tím pádem se mi nepodařilo projektor elegantně ukryt. Projektor stojí metr před modelem téměř v jeho výšce a prostor mezi objektem a projektorem je průchozí. Možnosti, že tak na výstavě někdo do projektoru drcne a způsobí tak vychýlení projekce, je celkem pravděpodobná. I na to je třeba myslet a buď přesnost projekce občas zkontrolovat nebo projektor zajistit tak, aby se jeho posun znemožnil, nebo aspoň minimalizoval. Na divadle je pak důležité, aby divadelní technici, který staví scénu a chystají projektory spolupracovali a zkontrolovali přesnost obrazu. Pokud je inscenace, kde se používá videomapping na stálém repertoáru divadla, je dobré mít na jevišti značky pro umístění objektů či celé scénografie, na kterou se promítá. Urychlí to přípravu.

### **3. MAPOVÁNÍ**

Nyní je potřeba plochu na kterou se bude promítat takzvaně namapovat. To znamená získat její digitální podobu. Bez masky či šablony bychom neměli na co tvořit animace či grafiku. Masky - šablony vzniká třemi možnými způsoby. První možnost je plochu nafotit ze stejného místa, kde později bude umístěn projektor a podle fotky pak vytvořit 3D model nebo 2D plochu - dle situace. Objektivy fotoaparátů často zkreslují linie architektury. Pokud jde tedy o větší mapping na architektonickou scénografii, je nutné neopomíjet vyrovnání horizontál a vertikál například ve Photoshopu. Výhoda scénografa při tvorbě šablony je také to, že má k dispozici technické rysy objektů. Může tedy vymodelovat 3D model na základě technických plánů. Druhou možností, jak vytvořit šablonu objektu je si předem projektorem plochu nasvítit opět z místa, ze kterého se finálně bude promítat a v programu si rovnou na místě vykreslit masku. Poslední možností je snímání architektonickým skenerem, což je varianta finančně náročná a v divadle si troufnu říct i zbytečná.

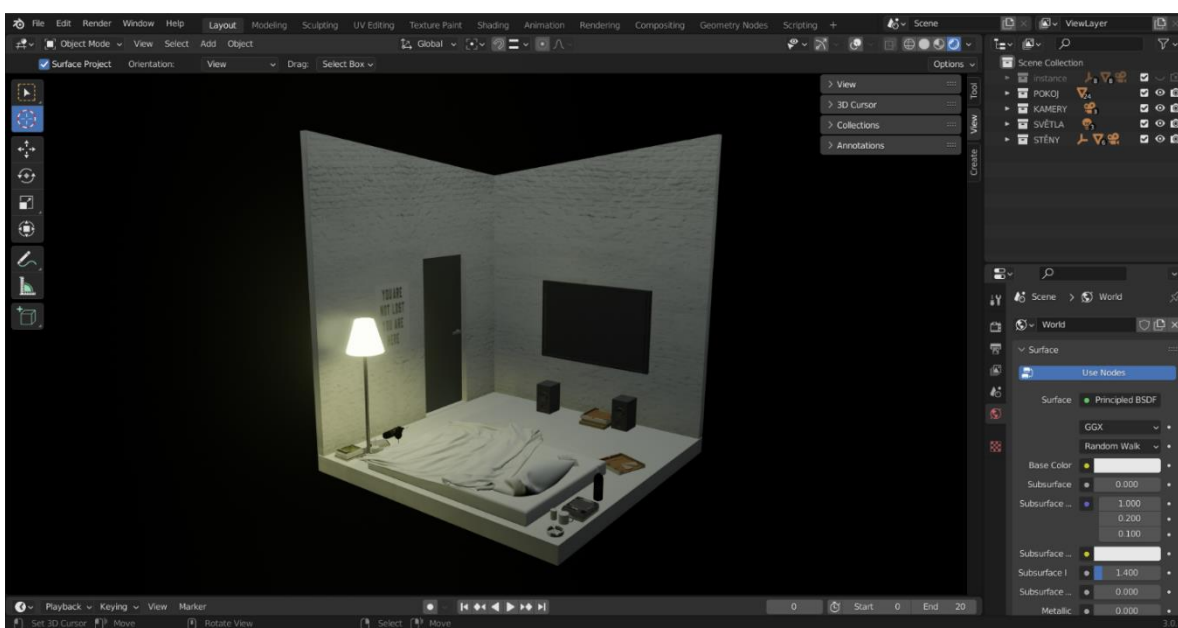
Svůj model pokoje jsem si vytvořila ve Sketchupu. Ten jsem přenesla do Blenderu.

Některé části pokoje jsem vytvořila přímo v Blenderu. Blender je 3D modelovací a animační software. Zvolila jsem ho hlavně proto, že je zdarma a nabízí více možností než SketchUp, nicméně práce s ním byla pro mě jako nováčka náročná, a tak jsem v Blenderu využila jen základní principy jako je nasvícení prostoru, pohyb jednotlivých objektů, tvorba materiálů apod. Bylo také nutné nastavit kameru. Protože jsem nějaké scény tvořila kreslenou animací, bylo jednodušší nastavit 2 kamery – každou proti jedné stěně, a tyto stěny pak ve Photoshopu spojit, abych mohla kreslit na 2D plochu namísto zkresleného 3D pohledu z přední kamery. Pro práci to pro mě bylo přehlednější, protože výsledek se zobrazoval jako 2D poloha. Tato maska mi byla podkladem pro všechny další vizuální efekty, videa a animace.

Vymezila mi pracovní, promítací prostor, ve kterém se můžu pohybovat.

#### 4. OBSAH

Tvorba obsahu se odvíjí od dané inscenace či akce. Často se využívají optické iluze, které se tvoří hlavně v 3D programech. Animace může být digitální i ruční. Já osobně vnímám největší rozdíl v tom, zda je projekce jen jakýmsi doplňkem atmosféry nebo jestli má dějovou významotvornou linku. A zda s projekcí pracuje i herec. Vše je důležité si předem rozmyslet a práci rozvrhnout. Je dobré si vytvořit storyboard a nezapomenout na zvuk, který je často důležitou složkou videomappingu. Je tedy dobré mít v týmu i sounddesignera popřípadě skladatele či hudebníka. Nemám s touto spoluprací zkušenost, nicméně myslím si, že je pro



Obrázek 35\_3D model v Blenderu



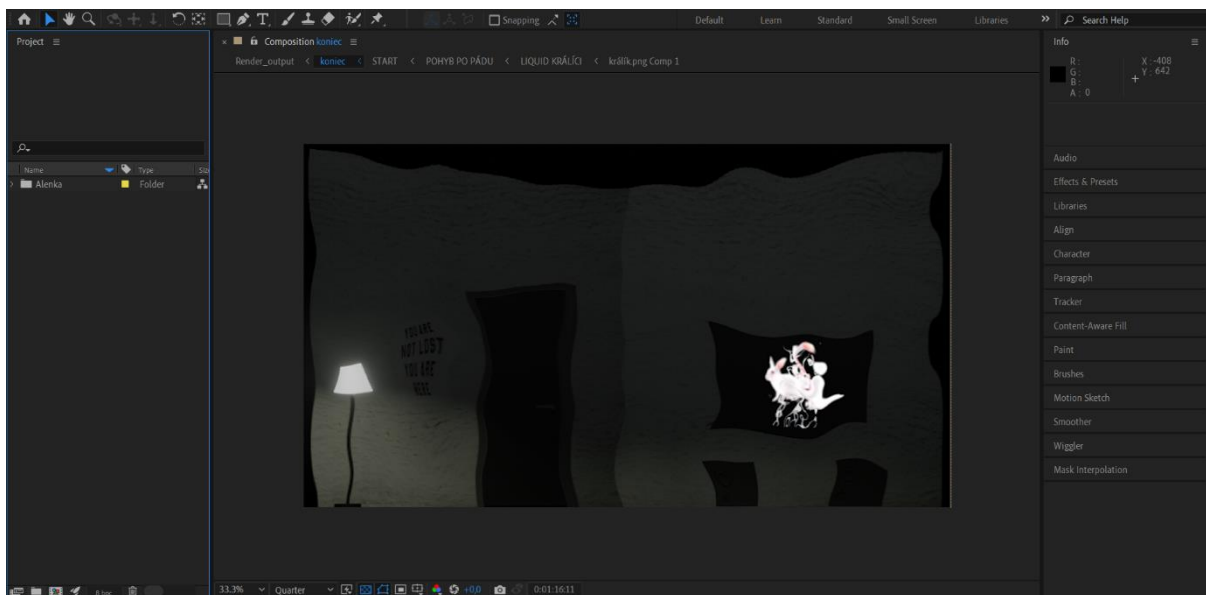
celý

Obrázek 36\_vytvořená maska

tvůrčí tým lepší, aby byl do procesu zapojen od počátku.

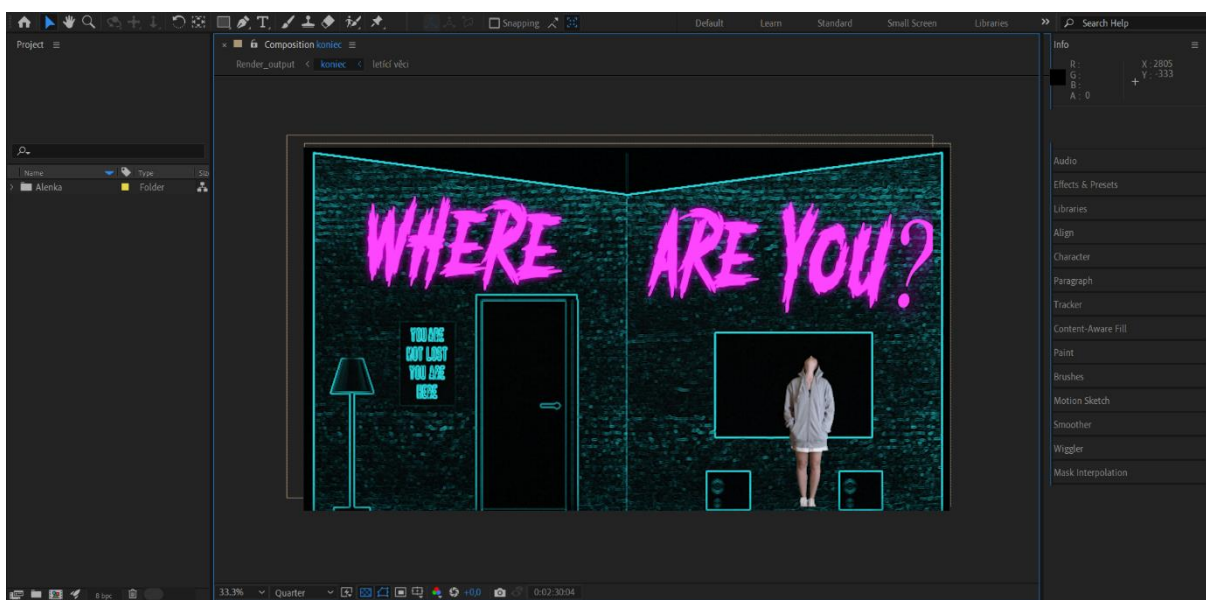
V mé tvorbě projekce se mi vymstilo to, že jsem zvuk nechávala na poslední chvíli. Na sound design jsem předem nemyslela, takže jsem na něj bohužel neměla prostředky. Zvolila jsem tedy písničku, která mi bude projekce doplňovat aspoň atmosfericky. U písni je možné a určitě i výhodné využít jejich rytmu a načasovat změny efektů či situací podle nich. Snažila jsem se tedy vytvořit rámeček obsahu ve vztahu k hudbě. Rozdělila jsem si projekci na tři části. První část probíhá bez hudby. Jde o videomapping reálného pokoje. Žádné efekty, pouze simulace reálných věcí a jejich vlastností – struktura stěn, plakát, rozsvícená lampa a hrající televize. Projekcí je tu iluzivně navozen pocit skutečnosti. V okamžiku, kdy vyskočí králik z televize, začíná další část, ke které se spouští hudba. S rytmem je v této části nakládáno volně, je zdůrazněno jenom pár rytmických změn. V této části probíhá projekce hlavně v televizi. Je tu použito prvních efektů, které se snaží vytvořit iluzi nové reality – například kroucení stěn. V další části písničky, kdy je podpořena bassová linka, se rozpíná efektní projekce do celého pokoje. V této části pro mě bylo nejnáročnější narežít každou sekundu a rytmicky vše sladit k hudbě.

Animovanou část s králíkem vyskakujícím z televize jsem vytvořila v programu ProCreate. A většina projekce, kde jsou postavy, je natočené video před zeleným



Obrázek 37\_ukázka práce v After Effects

plátnem, upraveno v programu After Effects. Bylo nutné všechny jednotlivé části projekce upravit do rozlišení projektoru a nastavit snímkovou frekvenci. V tomto případě to je rozlišení 1024 x 768 a 24 snímků za sekundu (v angličtině zkratka fps – frame per second), což je snímková frekvence běžně používaná pro film. Práce s After Effects pro mě byla nová a ze začátku bylo složité se v programu zorientovat. Učila jsem se práci s maskami, timing, tvorbu efektů, klíčování, a spoustu dalšího. I když to byla hlavní a nejnáročnější část projektu, bylo povzbuzující konečně vidět jednotlivé složky pohromadě.



Obrázek 38\_ukázka práce v After Effetcs

Warping neboli warpování je proces, který umožňuje opravu případných drobných nepřesností při finální projekci na objekt. Jde o manipulaci s obrazem, kdy je možné ho různě deformovat a přesouvat body tam, kam je potřeba. Nejvýhodnější je mít k dispozici co nejpřesnější masku, aby závěrečný warping byl co nejjednodušší. Protože můj finální výstup byl v prostoru dvou rozložených stěn, potřebovala jsem je nyní „srazit“ tak, aby byl navozen dojem čelního pohledu do úhlu, který tyto stěny snímají. Mírně jsem také upravila hrany dveří, u kterých vznikla malá nepřesnost pravděpodobně kvůli ruční nepřesné výrobě modelu. Warping stejně jako závěrečné nastavení projekce proběhlo v programu Resolume



Obrázek 39\_warping v Resolume Arena

Arena. Warpování je možné provést například i v After Effects. V mé situaci, kdy jsem potřebovala model přenášet na různá místa, je tato varianta nevýhodná, protože warping se tu nastavuje před rendrováním finálního videa. Pokud bych tedy zjistila, že po přesunu je projektor umístěn trochu jinak, musela bych video znova správně nawarpovat a opět vyrendrovat. V Resolume Areně je warping možný v reálném čase projekce.

## ZÁVĚR

Cílem této diplomové práce bylo popsat mé scénografie řešené v průběhu celého magisterského studia s důrazem na zpracování závěrečného textu – román Alenky v říši divů. Zastřešujícím magisterským tématem mi byl mýtus v současném světě. Než bych se tomuto tématu podrobně věnovala, spíše mi bylo oporou při výběru dramatických textů. U každé z těchto her se stručně věnuju dalším tématům či problémům, které jsem považovala za důležité jak v rámci textu a koncepce tak scénografie. V hlavní části diplomové práce jsem se snažila popsat vznik komplexního scénografického řešení Alenky v říši divů od počátku do konce – to znamená od výběru textu po scénografickou vizualizaci a technické zpracování, kterého je součástí také videomapping. Nejdůležitější mi přišlo ujasnit svůj koncepční záměr a obhájit ho vysvětlením různých pojmů a jejich uvedením do souvislosti s textem. Otázky Kdo je Alenka, co je říše divů a co je skutečnost jsou nevyčerpatelné a inspirující pro každého tvůrce, který se rozhodne nějakým způsobem Alenku v říši divů ztvárnit. Doufám, že se mi podařilo je zde částečně zodpovědět a zároveň vyvolat další zajímavé otázky.





## ZDROJE

LEWIS Carroll, Alenka v říši divů, Albatros, 1983

MAREŠ Petr, Kyberkultura, hackeři a digitální revoluce, Grada, 2022

GIDDENS Anthony, Důsledky modernity, SLON, 2003

GIDDENS Anthony, Sociologie, ARGO, 2013

VARKOČKOVÁ Martina, Konceptuální analýza ontologické bezpečnosti, časopis Mezinárodní vztahy 4/2012, dostupné online: <https://mv.iir.cz>

REIFOVÁ Irena, Slovník mediální komunikace, Portál 2004

MANIELLO Donato, Augmented reality in public spaces, Le Penseur, 2017

EURIPIDES, Herakles a jiné tragédie, Svoboda, 1988

PRATCHETT Terry, Mort, 1994

PRATCHETT Terry, Folklor Zeměplochy, Talpress, 2010

PRATCHETT Terry, Výtvarné umění Zeměplochy, Talpress, 2005

TUŠER Tomáš, diplomová práce Videomapping a divadlo, 2017, JAMU

EDINGER Edward, Věčná dramata, Emitos, 2007

DÜRRENMATT Friedrich, Herkules a Augiášův chlév, Dilia, 1989

LEARY Timothy, Kyberkultura Maťa, 1997

GIBSON William, Neuromancer, Laser-books, 2010

Bible, překlad 21. století, BIBLION, 2009

THEODOROU Eleni-Iso, Architecture as optical machine. A visual deformation through light. 2013 dostupné online z:

[https://www.academia.edu/12105639/Architecture\\_as\\_optical\\_machine\\_A\\_visual\\_deformation\\_through\\_light](https://www.academia.edu/12105639/Architecture_as_optical_machine_A_visual_deformation_through_light)

Encyklopedia Britannica, dostupné online: <https://www.britannica.com/topic/myth>

Ottův slovník naučný, 1988, dostupné online: <https://www.digitalniknihovna.cz/nkp/>

## INTERNETOVÉ ZDROJE:

OPEN AI <https://openai.com/>

Lenka Hamošová <https://hamosova.com/>

Metavers <https://youtu.be/Uvufun6xer8>

WEB 3.0 <https://cc.cz/pruvodcekryptosvetem/web3/>

<https://datareportal.com/global-digital-overview>

<https://projection-mapping.org/>

<https://www.projectorcentral.com/projection-calculator-pro.cfm>

<http://www.naimark.net/projects/displacements.html>

<https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/3518844-damien-hirst-nabidl-sve-obrazy-jako-nft-nechtene-fyzicke-verze-spali>

[https://www.youtube.com/watch?v=nfczi2cl6Cs&ab\\_channel=WallStreetJournal](https://www.youtube.com/watch?v=nfczi2cl6Cs&ab_channel=WallStreetJournal)

Programy a aplikace, které jsem při tvorbě použila:

Sketch Up

Blender

After Effects

Photoshop

Resolume Arena

ProCreate

DALL·E 2

FaceApp