

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Teorie a kritika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**POSTUP LIVE CINEMA V SOUČASNÉM ČESKÉM
LOUTKOVÉM DIVADLE**

Veronika Švecová

Vedoucí práce: MgA. Vít NEZNAL, Ph.D.

Oponent práce: prof. Mgr. Jaroslav ETLÍK

Datum obhajoby: 20. 6. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

Theory and criticism

MASTER THESIS

**LIVE CINEMA TECHNIQUES IN CONTEMPORARY
CZECH PUPPET THEATRE**

Veronika Švecová

Supervisor: MgA. Vít NEZNAL, Ph.D.

Opponent: prof. Mgr. Jaroslav ETLÍK

Date of Presentation: 20. 6. 2022

Academic Degree to Be Obtained: MgA.

Prague, 2022



Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

POSTUP LIVE CINEMA V SOUČASNÉM ČESKÉM LOUTKOVÉM DIVADLE

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

Praha, dne

podpis diplomanta

Upozornění

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



Evidenční list

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

Jméno	Instituce	Datum	Podpis



Abstrakt

Diplomová práce *Postup live cinema v současném českém loutkovém divadle* zkoumá specifika zapojení filmového natáčení a promítání v reálném čase do divadelních inscenací v loutkovém divadle. První část představuje pojmy loutkové divadlo a live cinema, jak se v průběhu času měnilo jejich pojetí a definice v různých kontextech. Pro účely specifikace použití live cinema v loutkovém divadle práce stručně popisuje použití live cinema i v jiných oblastech divadla, speciální kapitola je věnována činoherním inscenacím a práci režisérky Petry Tejnorové. Stěžejní část práce tvoří analýza jednotlivých možností vzájemných vztahů filmového a divadelního média v inscenacích tvůrců v oblasti loutkového divadla. Na základě této analýzy práce reflektuje vliv live cinema na dosavadní chápání loutkového divadla, konceptu jevištní postavy i loutky jako divadelní funkce.

Abstract

The master thesis *Live Cinema Techniques in Contemporary Czech Puppet Theatre* examines the specifics of the use of film shooting and screening in real time in theatrical productions in czech puppet theatre. The first part introduces puppet theatre and live cinema, as their concepts and definitions have changed in different contexts over time. For the purposes of specifying the use of live cinema in puppet theatre, the thesis briefly describes the use of live cinema in other areas of theatre, a special chapter is devoted to drama productions and the work of director Petra Tejnorová. The main part of the thesis is the analysis of individual possibilities of mutual relations of film and theatre medium in the productions of theatremakers in the field of puppet theatre.



Ráda bych poděkovala především MgA. Vítu Neznalovi, Ph.D. za vstřícné vedení práce, podnětné konzultace, připomínky a celkově za velkou ochotu a podporu při tvorbě této práce.

Zároveň děkuji všem, s kým jsem mohla při družných rozhovorech své poznatky tříbit a reflektovat, děkuji rodičům za podporu během celého studia a děkuji Dominikovi.



1. Úvod	8
2. Vymezení pojmů	10
2.1 Loutkové divadlo jako problematický pojem	10
2.2 Live cinema	16
2.2.1. Pokusy o definici Live cinema - filmový pohled	16
2.2.2. Divadelní pohled na kombinaci filmu s divadelní událostí	19
2.2.3. Live cinema v České republice aneb pionýrka Petra Tejnorová	21
2.2.4. Příklady (ne)využití live cinema v činoherním divadle	26
3. Live cinema v českém loutkovém divadle	32
3.1 Experimentátoři s live cinema mezi loutkami	32
3.1.1 Jakub Vašíček a Tomáš Jarkovský	32
3.1.2 Antonín Šilar	34
3.1.3 Janek Lesák a Natálie Preslová	35
3.1.4 Jakub Maksymov	36
3.1.5 Spitfire Company - Podvraťáci	37
3.2. Efekt nebo koncept?	
Nároky live cinema na scénografickou vizi a diváckou pozornost	39
3.3 Specifika využití live cinema v loutkovém divadle	45
4. Závěr	61
5. Použitá literatura	65



1. Úvod

V roce 2018 vznikla v Divadle Drak v Hradci Králové pozoruhodná inscenace *Bílý Tesák*. Ačkoliv má právě Drak bohatou loutkářskou tradici, režisér Jakub Vašíček do inscenace žádnou marionetu, javajku, maňáska ani jinou běžnou loutku nezařadil. Přesto *Bílý Tesák* sbíral ocenění a úspěchy na loutkářských přehlídkách a byl dokonce zvolen nejinspirativnější *loutkovou* inscenací divadelní sezony 2017/18. Divadelní adaptaci Londonova románu tvůrci zpracovali za použití technologie live cinema. A právě otázka, zda může být live cinema loutkovým principem, je hlavní otázkou této práce. Ostatně *Bílý Tesák* nezůstal osamocen, jeho tvůrci se tuto technologii jali používat a zkoumat i ve svých dalších projektech a záhy po kameře začali sahat i inscenátoři v dalších loutkových divadlech. Zkoumatelného materiálu tak pro účely diplomové práce byl dostatek.

Abychom mohli určit, zda má použití live cinema v loutkových divadlech svá specifika, je nutné tuto otázku rozebrat na prvočinitele a ty následně definovat. Druhá kapitola se na základě rešerše tedy snaží přiblížit, co je podstatou *loutkového divadla* a jakým způsobem se v české divadelní teorii definuje *loutka*. Dále je třeba určit, co vlastně je *live cinema*. Live cinema je pojem pocházející z oblasti filmu, s nímž divadelníci začali postupně experimentovat a dodávat mu na divadelním rozměru. Důležitým poznatkem při tom je, že divadelní pojetí live cinema je o dost užší, než pojetí kinematografické a práce tento rozdíl zachycuje. Neopomenutelnou osobností české divadelní scény je v kontextu live cinema režisérka Petra Tejnorová, jejíž tvorbě je tak rovněž věnována jedna kapitola. Jestliže chceme určit specifika užití live cinema v loutkovém divadle, nezbývá než určit, oproti čemu má být loutkářská praxe specifická. Ve stručnosti tak představujeme i používání live cinema v činoherních divadlech.

Stěžejní část práce se pak zabývá jednotlivými možnostmi, jak inscenátoři používají live cinema v loutkových divadlech. Práce nepostupuje metodou klasické analýzy jednotlivých inscenací, ale sdružuje příklady použití podle principu, jakým tvůrci v konkrétních momentech pracovali, případně jakým způsobem je možné interakci jevištní akce s filmovými prostředky interpretovat.

Závěrem pak zhodnotíme, zda live cinema v loutkovém divadle plní zvláštní funkci oproti užití v jiných divadelních oborech a jak se toto zjištění promítá do dosavadního pojetí loutkového divadla.

Live cinema se v loutkovém divadle poměrně etablovalo. Za posledních pět let se live cinema objevilo v téměř desítce inscenací statutárních loutkových divadel nebo nezávislých uskupení. Nic nenasvědčuje tomu, že by se tato praxe měla rychle vyčerpat. Naopak, jak i tato práce naznačuje, je live cinema stále inspirativním prostředkem, a tvůrci dokáží hledat nové a nové cesty proč a jak do své inscenace filmový přenos zapojit. Troufáme si dokonce tvrdit, že live cinema se v divadle stane čím dál běžnější praxí a v budoucnu si na jeho používání zvyknou, jak divadelní praktici, tak diváci. Podobně jako v minulosti na používání jiných technických možností jako kouřostrojů, mikrofonů, reflektorů nebo třeba projekce.

2. Vymezení pojmů

2.1 Loutkové divadlo jako problematický pojem

Málokterý pojem je v teorii divadla jasně definovatelný a ohraničený. Volně se prolínají žánry, druhy i prostředky. Divadelní teoretici v různých částech světa navíc přirozeně čerpají z různé praktické zkušenosti a rozdílné divadelní praxe, proto jsou i základní pojmy často obtížně přenositelné mezi odlišnými kulturními a jazykovými kontexty. Ale i v homogenní jazykové a kulturní oblasti se o náplni zaužívaných pojmů stále vedou diskuze. Loutkové divadlo by se dalo zdánlivě definovat zcela jednoduše - jako divadlo, které pracuje s loutkou. Od počátků úvah o loutkovém divadle fascinoval pozorovatele rozpor, který přináší oživení neživého materiálu. Do kontrastu se tak stavělo divadlo, kde vystupují "neživé" loutky, a divadlo, kde hrají živí herci. V českém kontextu se k loutkovému divadlu mezi prvními vyjádřil Otakar Zich.¹ Ačkoliv loutkové divadlo vnímal spíše jako oblast výtvarného umění, aplikoval na ně znakový systém *živého*² divadla. Uznal však, že tento systém nelze aplikovat zcela, právě kvůli rozporu mezi živou a neživou hmotou. Recipient má tedy podle něj dvě možnosti. Buď nazírat na loutky jako na neživé, a pak se mu jejich snaha o oživení nutně jeví groteskní a zábavná, nebo zapomenout na jejich materiálnost a nechat se strhnout iluzí, a loutka pak bude působit magicky. Svěbytnost loutkovému divadlu přiznal už Petr Bogatyrev, právě v reakci na Zichovu stať.³ I ten vymezuje loutkové divadlo poněkud nešťastně proti *divadlu živých herců*, ale loutkovému divadlu přitom přiznává vlastní znakový systém a mnohem širší možnosti, než nakolik loutka je nebo není s to napodobit jednání herce. Loutkové divadlo se ve 20. století postupně začalo těšit větší oblibě a přestalo být vnímáno jen jako napodobení činohry.⁴ Stoupl tak i odborný zájem o jeho specifika. Ačkoliv si loutkové divadlo

¹ ZICH, Otakar. Loutkové divadlo. *Drobné umění*. Praha: 1923, s. 140. Dostupné v Národní knihovně.

Loutkové divadlo. ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: NAMU, 2018, s. 317-325. ISBN 978-80-7331-482-8.

² Při vymezení vůči loutkovému divadlu nepoužívá Zich jednoho stálého pojmu. Hovoří o *divadle živém, obyčejném* nebo o *divadle s živými herci*.

³ BOGATYREV, Petr Grigor'jevič a Jaroslav KOLÁR, BENEŠ, Bohuslav, ed. *Souvislosti tvorby: cesty k struktuře lidové kultury a divadla*. Praha: Odeon, 1971. s. 141.

⁴ DUBSKÁ, Alice: Přehled historie loutkového divadla v českých zemích. In: Klíma, Miloslav – Vojtíšková, Zuzana (eds.): *Živé dědictví loutkářství*. Praha – Chrudim: AMU – Muzeum loutkářských kultur – Sdružení pro podporu tradic východočeského loutkářství, 2013, s. 23.

nadále nese určité stigma porovnávání s činohrou, kdy činohra bývá chápána jako vývojově vyšší, v teoretické debatě proběhla emancipace loutkového divadla již dávno. Jako pojem však nadále zůstávalo v antagonickém vymezení. Polský divadelní teoretik Henryk Jurkowski a mnozí další proti *loutkovému* divadlu staví divadlo *herecké*.⁵

Ovšem již v 60. letech minulého století bylo i toto pojetí silně problematizováno, když na jeviště vedle loutky vystoupil i její animátor, tedy loutkoherec. Pro tento typ divadla se tehdy vžilo označení *divadlo loutky a herce*. Množství sémiotických i sémantických vztahů mezi jednotlivými činiteli se zněkolikanásobilo. Na jeviště totiž nevystoupil "jen" *loutkoherec*, který narušením iluze samostatného pohybu loutky poukázal na složitost dělení na živé a neživé, ale v mnoha případech se s ním v jedné osobě na jevišti objevil i *herce*. V interakci s předmětem - loutkou - vznikl dialog dvou postav. K jedné odkazoval *herce* sám a k druhé jako *loutkoherce* v součinnosti s *loutkou*.⁶ S každou další loutkou nebo hercem se možnosti vztahů dále rozvíjely, přičemž ne každý *loutkoherce* musel fungovat jako *herce* a naopak. Neplatí ani jednoduchá rovnice, že jeden loutkoherce a jedna loutka tvoří jednu postavu. Možnosti vytváření znaků jsou takřka neomezené. Více loutkoherců může vodit jednu loutku, jeden loutkoherce vodit více loutek a tak dále. Divadelní teorie na tento rozvoj samozřejmě reagovala. Henryk Jurkowski nabídl pojem *třetí druh*.⁷ Reagoval tak však jen na nedostatečnost vymezení *herecké* a *loutkové* divadlo tím, že přidal třetí možnost jako kombinaci obojího, aniž by nějak narušil chápání předchozích dvou kategorií. Česká teorie loutkového divadla nabídla v tomto kontextu protiklad k zichovské *herecké postavě*, kterou vytváří herce, a vyřešila tak dlouholetou otázku o specifičnosti herectví v loutkovém divadle a dualitě povahy materiálu, který se na vytváření znaku podílí. Oním řešením byla *jevištní postava* respektive pojem Jana Císaře *komplexní herecký komponent loutkového divadla*.⁸ Pod něj zahrnujeme

⁵ JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.

⁶ Nejjednodušším příkladem pro ilustraci jsou současné populární břichomluvecké výstupy, kdy loutka vede rozhovor se svým vodičem.

⁷ JURKOWSKI, Henryk. *Znaky současného divadla. Loutkář*. 1977/8-9, s. 177-180.

⁸ CÍSAŘ, Jan. *Teorie herectví loutkového divadla*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985.

jak herecký projev, tak loutku. Přičemž loutku zde podle Jaroslava Etlíka⁹ vnímáme jako funkci, nikoliv jako objekt. Tento pojem pak lze aplikovat jak na iluzivní loutkové divadlo, kde loutkoherce divák nevidí, tak na divadlo loutky a herce.

Etlíkovo pojetí loutky jako funkce namísto běžného významu uměleckého díla, nebo ještě přesněji antropomorfní figury poskytlo teorii loutkového divadla možnost "přežít" i další zlom v loutkářské praxi, a sice když se divadelníci odklonili od používání marionet, maňásků, javajek, stínových loutek a dalších konvenčních typů a jako loutky začali používat nejrůznější předměty denní potřeby. Různé definice loutky tak namísto jejího vzezření akcentovaly její význam, respektive to, k čemu jako znak odkazuje. Ukažme si to na srovnání následujících definic.

Petr Pavlovský: *Zpravidla jde o pohyblivý (herci ovládaný) objekt, který je v čase a prostoru představení znakem zastupujícím nějaký subjekt: přirozený (živočich), nadpřirozený (božstvo, duch, fantastická bytost) nebo personifikovaný předmět. Má-li být předmět na jevišti považován za loutku, musí nést význam bytosti a projevoval živost svého designátu (pohybovat se, mluvit atp.). V krajním případě není nutno, aby se předmět pohyboval, ale stačí, když je vnímán jako znak postavy, např. tím, že jedná vůči ostatním postavám.*¹⁰

Henryk Jurkowski: *Představovat jevištní postavu může loutka i předmět stejně. Ba ještě víc: mohou přispívat ke vzniku poetických tropů, jako jsou metafora nebo metonymie, a hlavně oxymóron. Jak loutky, tak předměty patří k materiálnímu světu a představují, že jsou něčím jiným.*¹¹

Jaroslav Etlík: *Kdykoliv herec vybaví jakýkoli předmět na jevišti tak, že divák chápe veškerý pohyb tohoto předmětu jako projev vnitřního života obrazu tímto*

⁹ ETLÍK, Jaroslav. Malý průvodce... JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997, s. 279-280. ISBN 80-902482-0-9.

¹⁰ PAVLOVSKÝ, Petr. Loutka. *Loutkář*, 1998/5-6, s. 102

¹¹ JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. s. 216. ISBN 80-902482-0-9.

objektem vyvolaného, pak onen divák ve svém vědomí identifikuje daný předmět jako loutku.¹²

Karel Makonj: *Loutka na loutkovém divadle, tedy hmotný předmět, je takový předmět, který je vyčleněn z objektivní reality hmotnosti a stane se psychofyzickým subjektem, subjektivním dramatickým činitelem.*¹³

Všechny uvedené definice vnímají jako předpoklad loutky fakt, že navzdory své neživotné povaze bude odkazovat k něčemu živému. Nejbenevolentněji k loutce přistupuje Etlík, když nevyžaduje, aby se loutka stala subjektem nebo postavou, ale aby v divákově vědomí vyvolala představu vnitřního života. I takto šířeji pojatá definice však dnes naráží na své hranice. Krizi loutky jako samostatného subjektu srovnává Henryk Jurkowski (a spolu s ním i Karel Makonj¹⁴) s krizí postavy¹⁵. *Dokud si jevištní postava uchovávala integritu, mohla být loutka jejím vizuálním ekvivalentem. Když se s jevištní postavou začalo experimentovat, začalo souběžně i analyzování povahy loutky, což vedlo k jejímu zpředmětnění.*¹⁶ Divadelníci přestali loutku i jiné předměty používat jako zástupný znak pro živé entity. Objevil se pojem divadla předmětů nebo objektového divadla, který je ale opět chápán různě. V jednom případě značí, že figurativní loutku nahradil neantropomorfní předmět, kterému ale tvůrce inscenace nadále přisuzuje vlastnosti živého stvoření. V druhém případě se tak hovoří o inscenacích, kde tvůrci spíše demonstrují vlastnosti předmětu, pracují s jeho přirozenou symboličností a asociacemi, které je schopen v divákově mysli vyvolat. Názory na to, zda je i druhý případ zařaditelný pod loutkové divadlo, se různí. V současné době můžeme sledovat sílit tento trend odklonu od loutky jako divadelní funkce.

Řešení těchto tendencí nabízí Etlíkův koncept integrovaný herecký komponent a pojem nefigurativní loutkové divadlo. Integrovaný herecký komponent je pojem nadřazený jevištní postavě a předpokládá hercovo zvláštní zacházení s určitým

¹² ETLÍK, Jaroslav. Malý průvodce... JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997, s. 280. ISBN 80-902482-0-9.

¹³ MAKONJ, Karel. O příbuznosti dvou sémioticky blízkých systémů. *Československý loutkář*, 1981/8-9, s. 190-191. ISSN 1211-4065.

¹⁴ MAKONJ, Karel. Ach ty dva systémy... *Loutkář*, 2016/2, s. 88-90.

¹⁵ Jurkowski hovoří o jevištní postavě, na mysli má však postavu v neloutkovém divadle. Zichovskou terminologií tedy hereckou postavu.

¹⁶ JURKOWSKI, Henrik. Interakce subjektu a objektu, in: *Magie loutky*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997, s. 239-240.

objektem, aniž by však herec nutně interakcí s objektem vytvářel entitu s náznakem vlastního vnitřního života nebo subjektivity. Jevištní postava je jednou z možností integrovaného hereckého komponentu, ale není podmínkou loutkového divadla. Loutkové divadlo pak v souladu s tímto pohledem Etlík dělí na figurativní a nefigurativní. Rozdíl ale netkví ve výtvarné podobě loutek, jak bývají tyto pojmy jindy vykládány, ale v tom, k čemu objekt odkazuje, tedy jakou významovou představu obrazovou evokuje. I s objekty, které vizuální podobou neevokují lidskou nebo jinou bytost, lze hrát figurativní loutkové divadlo, protože k antropomorfní entitě odkazují. Jestliže k ní ale neodkazují a herec s předměty manipuluje, aniž by jim přisuzoval atributy vlastní subjektivity, jedná se o nefigurativní loutkové divadlo.¹⁷

I když už tvůrci z divadel, která tradičně označujeme za loutková, aniž by důsledně naplňovala tuto definici, tolik s loutkami nepracují (některá divadla dokonce přívlastko "loutkové" ze svého názvu škrtnula)¹⁸, metody jejich práce nadále vykazují společné znaky, kterými se odlišují od divadel, která za loutková nepovažujeme. Tyto znaky často dost nekonkrétně a poněkud neohrabaně teoretici a kritici schovávají pod označení *loutkové* nebo *loutkářské principy*. Jurkowski potřebu redefinice loutkového divadla artikuloval takto:

*Současné loutkové divadlo je výrazem volby divadelní konvence. Volba přísluší tvůrčímu subjektu - tedy divadelnímu umělci. Divadelní umělec má nejrůznější možnosti užití výrazových prostředků, a především možnost udělit subjektivitu artefaktům, vytvořeným či vybraným jak ze světa divadelních objektů, tak ze světa objektů užitkových. Divadelní umělec může využívat domnělé (přirčené) subjektivity artefaktů buď průběžně, nebo jednorázově či přímo efemérně, a to jak v kontextu divadla mimetického, tak epického. Je nejen demiurgem svého uměleckého světa, ale i jeho největším soudcem a neúnavným inovátorem.*¹⁹

¹⁷ ETLÍK, Jaroslav: Divadlo jako zakoušení (Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění). *Divadelní revue*, 1999/1.

¹⁸ Středočeské loutkové divadlo se přejmenovalo na Divadlo Lampion, Ústřední loutkové divadlo na Divadlo Minor, Katedra loutkového divadla si i pro zvýšení atraktivity do názvu přidala adjektivum *alternativního* v roce 1991, Divadlo Radost v Brně se přívlastku loutkové zbavilo v dubnu 2010, atd.

¹⁹ JURKOWSKI, Henrik. Interakce subjektu a objektu. In: *Magie loutky*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997, s. 245.

Již na první pohled se však jedná o definici značně obecnou a zároveň složitou, aniž by se přitom teoretik vzdával požadavku subjektivity. Přestože je pojem loutkového divadla i bez odpovídající definice všeobecně srozumitelný, vzhledem k účelům této práce, která by chtěla vyzdvihnout právě specifika užití metody live cinema v této divadelní oblasti, považujeme za nutné na problematiku chápání pojmů teorie loutkového divadla upozornit. Popsání specifik užití live cinema v loutkových divadlech v konfrontaci s jeho použitím v inscenacích spoléhajících téměř výhradně na činoherní kód by tak mohlo být krokem k vystižení hlavní charakteristiky současného loutkového divadla, potažmo přispěním k tolik potřebné revitalizaci samotného pojmu loutkové divadlo.

2.2 Live cinema

2.2.1. Pokusy o definici Live cinema - filmový pohled

V současné divadelní praxi i publicistice je pojem live cinema již zavedený. Šíře obsahu tohoto pojmu se tak může zdát poměrně překvapivá. Jeho použití v jiných jazykových kontextech se různí. Shoda nepanuje ani na podstatě popisovaného fenoménu. Některé zdroje označují live cinema za žánr nebo odvětví audiovizuálního umění²⁰, jiné spíše za tendenci²¹. Dále se mluví o metodě nebo nástroji²², novém médiu²³, technice nebo technologii²⁴ i o postupu.²⁵ Všechny stopy ale shodně vedou do oblasti kinematografie. O live cinema se začalo hovořit na začátku nového milénia, mělo být řešením stagnace kinematografie, oživením tohoto uměleckého odvětví. Prevalentním prizmatem v pohledu na live cinema je tedy obecně film.

Hlavní jména, která se live cinema z teoretického hlediska věnují, jsou nizozemský kurátor a teoretik Hans Beeksmann, britský filmový režisér Peter Greenaway, finská teoretička a umělkyně Mia Makela. V českém kontextu live cinema zkoumá filmař Martin Blažíček. tvorbu v bakalářské práci reflektovala střihačka Zuzana Walter, která spolupracovala mimo jiné i s divadelní režisérkou

²⁰ FODEL, David. *Live Cinema: Context and Liveness*. 2010.

ATKINSON, Sarah, Helen W. KENNEDY a Caroline V. SCHROETER. Live Cinema Conference (2016). Alphaville: Journal of Film and Screen Media. 2017/12, s. 133-140. ISSN 2009-4078).

VAN MECHELEN, Marga. What's in the name live cinema?. Proceedings of the 14th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS) [online]. 2021/4, s. 135-145.

²¹ BLAŽÍČEK, Martin. Live cinema [online]. Praha, 2014. Disertační práce. FAMU. Vedoucí práce Mgr. Miloš Vojtěchovský.

²² LEW, Michael. Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance. *Media Lab Europe*. 2004.

²³ COPPOLA, Francis Ford. Live cinema and its techniques. Liveright Publishing, 2017

²⁴ D'ARCY, Geraint. TOWARDS AN AESTHETICS OF THEATRE TECHNOLOGY [online]. Pontypridd, 2011. Disertační práce. University of Glamorgan.

²⁵ KAHN, Douglas. Prelude to Live Cinema. Journal of Visual Culture [online]. 2011/2, s. 255-265. ISSN 1470-4129.

MAKELA, Mia, ed. The practice of live cinema. In: BARBOSA, Álvaro. ARTECH: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts [online]. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2008, s. 83-91. ISBN 978-989-95776-3-3.

Chapter 3. Live Cinema. WILLIS, Holly. Fast Forward [online]. Columbia University Press, 2016, 2016-12-31, s. 67-87. ISBN 9780231850971

Petrou Tejnorovou, která svůj pohled na live cinema rozebírá v jedné z kapitol své disertační práce.

Pro pochopení šíře pojetí live cinema je třeba uvést několik definic tohoto pojmu. Nejobecnější pochází z ankety společnosti Live Cinema in the UK. Jedná se o společnost, která jednak produkčně zajišťuje live cinema události ve Spojeném království a dalších státech a zároveň live cinema ve své tvorbě teoreticky reflektuje. V dokumentu *Live cinema in the UK 2016 Report*²⁶ z odpovědí respondentů oslovených v kombinaci kvantitativních a kvalitativních průzkumů sestavili následující definici: "[Live cinema je] filmové promítání, doplněné o performance nebo interaktivní aktivitu inspirovanou obsahem promítaného filmu."²⁷ Do této definice pak spadají nejrůznější události, včetně projektu Královského národního divadla Londýn NT Live, které zprostředkovává živé přenosy svých představení do kin po celém světě, podobný projekt pořádá i newyorská Metropolitní opera. Dle Live Cinema in the UK ale live cinema projekty vůbec s divadlem souviset nemusí. Může se jednat i o promítání filmu doplněné o živý hudební doprovod, přičemž živá hudba může znít přímo během projekce, ale stejně tak může jít o samostatný koncert, který filmu předchází, nebo po něm následuje. Podmínkou ale je, aby produkovaná hudba souvisela s obsahem filmu. Interaktivní složka ale nemusí být v kompetenci profesionálů, stačí pokud projekce vyžaduje nějaké zvláštní zapojení publika. V nejširším slova smyslu sem dle citovaného průzkumu patří i site-specific projekce, dále pak interaktivní promítání, kde diváci např. hlasováním určují další průběh dějové linky snímku.

Finská filmařka Mia Makela již dříve použití live cinema zužuje. Ve své práci *The Practice of Live Cinema*²⁸ se snaží live cinema definovat na základě esenciálních složek, které takovou událost tvoří: Projekce, tvořící performer, diváci a sdílený prostor. Má-li pak nějaká událost všechny tyto složky, jedná se o live cinema. V pojetí Makely je důležité, aby se performer přímo podílel na podobě projekce, ne

²⁶ Live Cinema in the UK Report 2016. Live Cinema UK [online]. West Yorkshire, 2016.

Dostupné z:

<https://livecinema.org.uk/wp-content/uploads/2019/04/Live-Cinema-Report-2016-web-res.pdf>

²⁷ "A film screening utilising additional performance or interactivity inspired by the content of the film", *ibid*, s. 4.

²⁸ MAKELA, Mia, ed. The practice of live cinema. In: BARBOSA, Álvaro. *ARTECH: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts* [online]. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2008, s. 83-91. ISBN 978-989-95776-3-3.

ji pouze doprovázel. Promítaný materiál ale nemusí přímo vznikat v onom sdíleném prostoru, definici live cinema tak dle ní splňuje také např. živý střih přednatočeného materiálu. Tato technika je z klubového prostředí známá jako Video Jockeying, zkráceně VJing, po vzoru populárního DJingu. VJ živě mixuje různé videospoty a další audiovizuální materiály, podobně jako DJ hudbu na diskotéce. Makela live cinema od VJingu odděluje jen na základě prostředí, v němž vzniká. Takové vymezení je ale značně nepřesné a zavání přehnanou akademizací umění. Bezesporu se prostředí na uměleckém díle projevuje, ale nemění zásadně jeho podstatu. Adekvátnějším řešením by bylo uznat VJing jako jednu z forem live cinema.

Blažíček live cinema vnímá spíše jako tendenci než ucelený žánr. Základní charakteristikou je pro něj snaha oživit klasický filmový formát. Ačkoliv jsou pro live cinema stěžejní digitální technologie, Blažíček live cinema zasazuje do postdigitální přítomnosti, protože pro tvůrce je důležitá právě *živá* interakce s digitálními médii před přítomným publikem.²⁹

Je znát, že v prostředí filmu je pojetí live cinema výrazně širší, než jak jej známe z divadelního kontextu. Vzhledem k divadelnímu zaměření této práce není na místě hodnotit postavení live cinema v poměru k celé oblasti současné kinematografie. Měli bychom-li se však k takovým soudům odhodlat, zdá se, že v porovnání s divadelním odvětvím je live cinema v současném filmu stále spíše alternativní okrajovou záležitostí, zatímco v divadelním světě proniklo k širší divácké skupině. Lze tak usuzovat z jeho použití na scénách jako je Národní divadlo, Městská divadla pražská, HaDivadlo a další. Zjednodušeně řečeno divadelní divák má v současné době větší šanci narazit na live cinema, zatímco běžný filmový divák se při obvyklé návštěvě kina s live cinema pravděpodobně nesetká. Ani v jednom případě však nejde o mainstream nebo komerčně výrazně úspěšné tituly. Výjimku tvoří právě živé přenosy ze světových divadelních domů, které nejen díky slavným hereckým jménům a známým titulům bývají pravidelně vyprodány, byť v artových kinech a ne v komerčních multiplexech. Tato promítání však nelze jednoznačně přiřadit výhradně filmu nebo divadlu. Ačkoliv s konečným

²⁹ BLAŽÍČEK, Martin. Live cinema [online]. Praha, 2014. Disertační práce. FAMU. Vedoucí práce Mgr. Miloš Vojtěchovský.

českým divákem komunikují prostřednictvím filmových prostředků, stále svým způsobem zprostředkovávají divadelní událost.

2.2.2. Divadelní pohled na kombinaci filmu s divadelní událostí

Jestliže z filmového hlediska live cinema bývá spojováno s digitálním věkem, z divadelní perspektivy panuje tendence hledat počátky tohoto jevu mnohem dříve. Česká stopa je v tomto historickém pátrání nepřehlédnutelná. Spojování filmu a divadla ale rozhodně není žádným novým vynálezem. Film s divadlem byly ve vzájemném vztahu od filmových prvopočátků, propojování živé jevištní akce s filmovou projekcí se rozbuželo za meziválečné avantgardy. Významné použití filmové projekce se přisuzuje Erwinu Piscatorovi, který ve svých inscenacích pouštěl úseky z politických projevů. S projekčními plochami počítal i ve svém velkolepém projektu s Walterem Gropiem - konvertibilním divadelním prostorem nazvaným "totální divadlo".

Výrazným posunem na poli kombinace filmových a divadelních postupů byl theatergraph režiséra Emila Františka Buriana a scénografa Miroslava Kouřila. Filmová projekce zde nebyla jen faktickým doplněním nebo kulisou, ale významotvorným prvkem, často i hereckým partnerem. V praxi šlo o promítání diapozitivů nebo filmových sekvencí na poloprůsvitný šlajer, díky čemuž šlo skrze projekci sledovat i jevištní akci za ní. V Burianově divadle D vznikly celkem tři inscenace, které s theatergraphem pracovaly. *Procitnutí jara* Franka Wedekinda (1936), Puškinův *Evžen Oněgin* (1937) a Goetheho *Utrpení mladého Werthera* (1938). Této trojici předcházela roku 1935 *Máj*, v němž tvůrci podobné, později zdokonalené postupy představili vůbec poprvé.

Na theatergraph navázal Burianův žák Alfréd Radok ve spolupráci se scénografem Josefem Svobodou konceptem *Laterny Magiky*, kterou představili na světové výstavě Expo roku 1958 společně s *polyekranem*, což byl projekt Emila Radoka a již zmíněného Josefa Svobody. Laterna Magika, původně představená pod názvem *Nonstoprevue o 24 obrazech*, kombinovala projekci s živou akcí v přímém dialogu. Herec či herečka na scéně v přesně předpřipravené synchronizaci komunikovali s předtočenými filmovými záběry a simulovali tak živý rozhovor. Polyekran je seskupení více projekčních ploch i projektorů, které tak dohromady tvořily kolážovitý obraz.

Projekce tedy rozhodně není v divadle žádným novým trendem. Ostatně jakákoliv "módnost" v divadle je zcela logická, neboť z podstaty divadelního umění je snaha co nejživěji reagovat na současné dění a přizpůsobovat se okolnímu světu. Jestliže se celý svět digitalizuje a technologizuje, je pak zcela přirozené, že technologie pronikají i do divadelních inscenací. Jakákoliv snaha tento jev odmítat, odsuzovat ho jako podbízivý, nebo jej vymezovat jako výstřelek oproti "tradičnímu" nebo "klasickému" divadlu, je veskrze anachronická a nelogická, protože naopak základní esencí divadla je možnost a schopnost adaptace, nikoliv konzervace.

Specifikem live cinema oproti dřívějšímu používání projekce je podmínka, že promítané záběry vznikají živě. Chápání pojmu live cinema je napříč divadelní veřejností ustálené, a tak s ním i v této práci pracujeme. Objevují se snahy pojem definovat úžeji, případně jej odlišit oproti příbuzným označením jako je live video, živý přenos, online přenos, atp. Petra Tejnorová ve své disertační práci vidí live cinema jako sofistikovanější použití živého přenosu, kdy za live cinema se dá použití této technologie označit až v momentě, kdy inscenace pracuje s živým stříhem. Natáčet a v reálném čase promítat podle ní pro naplnění podstaty live cinema nestačí, je třeba s materiálem pracovat promyšleněji.³⁰ Její pohled je zcela legitimní, ale poněkud limitující. Se stříhem navíc mohou pracovat i inscenace, na nichž se střiháč nepodílí. Střih jako funkce se dá nahradit pohybem kamery, zastíněním objektivu a podobně. Ostatně i filmy či videa, která střih nepoužívají, s ním paradoxně pracují právě díky tomu, že se jeho použití brání. Vymezovat, kdy nebyl použit střih záměrně a kdy jen z nedbalosti nebo nezájmu, by bylo poměrně obtížné, a proto je toto dělení na živý přenos a live cinema problematické. Příkladem může být i inscenace *Bílý Tesák*, kde je veškeré dění snímáno na jednu kameru téměř v kuse. Tvůrci ale pracují s tzv. vnitrostříhovou montáží, takže i bez přítomnosti střiháče je promítaný filmový výstup živě stříhán. Nejlepší vymezení pojmu live cinema v divadelním kontextu je proto to nejobecnější a v podstatě již zažitě. Kdykoliv, kdy inscenace pracuje s technologií, která umožňuje promítat v reálném čase video, které je natáčeno během představení, jedná se o live cinema.

³⁰ TEJNOROVÁ, Petra. *Crossover: Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch*. Praha, 2015. Disertační práce. DAMU. Vedoucí práce Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj.

Oproti použití přednatočeného materiálu lze říci, že při běžné přípravě filmu probíhají postupně fáze přípravy, natáčení, postprodukce a projekce. V případě live cinema platí, že po přípravě následuje fáze natáčení, která ale probíhá simultánně s projekcí, a fáze postprodukce je tak zcela vynechána.

Úskalím posouzení, či se jedná nebo nejedná o live cinema, se může zdát případ, není-li jasné, zda promítaný materiál skutečně vzniká v reálném čase. Ne vždy je totiž akce, kterou má divák možnost sledovat na plátně, divákově oku přístupná. Buď nemá divák dostatečně dobrý výhled na jeviště, může jít třeba o práci s drobnými předměty, která není ze zadních řad zachytitelná, nebo se natáčení odehrává úplně mimo jeviště v jiných prostorách divadla. Ani zde však nejsou kritéria naplnění definice live cinema nijak složitá. Divák se zkrátka může spolehnout na to, jak mu tvůrci použití záběrů prezentují. Analogicky k výše použitému vysvětlení práce se střihem se dá říci, že každá inscenace implikující práci s live cinema, s live cinema pracuje, ač by ho třeba fyzicky nepoužila a pracovala s přednatočeným materiálem. Řečeno paradoxem, inscenace, která používá live cinema tak, že tematizuje jeho nepoužití, v konečném důsledku používá live cinema. Rozpor mezi realitou a iluzí bývá totiž jednou z hlavních motivací k zapojení live cinema mezi inscenační prostředky.

Většinou však použití live cinema nebývá takovou hádankou a jakmile se na jevišti objeví kamera a projekce, lze ve shodě s výše popsanou definicí s největší pravděpodobností hovořit o live cinema.

2.2.3. Live cinema v České republice aneb pionýrka Petra Tejnorová

První zmínky o použití live cinema v českém divadle se zřejmě datují k roku 2009, i když experimenty propojování videa a divadla, jak dokazuje předešlá kapitola, se v českém divadle objevovaly již několik desítek let. Rok 2009 se tedy spíše zdá být rokem, kdy se cíleně začíná pracovat se samotným pojmem live cinema. Raným případem použití live cinema je inscenace *Osobní anamnéza* uvedená v NoD v režii Petry Tejnorové. Petra Tejnorová se zkoumání live cinema věnuje až programově. Rozhodně je v českém prostředí režisérkou, která má s live cinema nejvíce praktických zkušeností a zejména ve spolupráci se scénografem Antonínem Šilarem použití live cinema stále posouvá dál. Nebudeme zde její práci analyzovat dopodrobna, Tejnorová ostatně tvorbu

systematicky reflektuje ve vlastní disertační práci.³¹ Její jméno je ale neodmyslitelně spojeno s počátky live cinema v České republice, tak jen stručně připomeneme několik jejích prvních projektů, v nichž kombinaci živého filmu a divadla zkoumala, a jimiž se tedy výrazně zasadila o uvedení tohoto typu práce s technologií do českého divadelního kontextu.

Osobní anamnéza ještě nepracuje s live cinema v chápání z divadelního hlediska, které jsme vymezili v kapitole 2.2.2, ani sama režisérka o něm takto neuvažuje. Aplikovali-li bychom však definici z filmového pohledu (viz. 2.2.1), je *Osobní anamnéza* inscenací, která principy live cinema splňuje. Konkrétně se jednalo o živou manipulaci s předtočeným materiálem před zraky diváka ve sdíleném prostoru. V rámci zkoumání pohledu její generace na dobu totality v projektu Cirkus totality oslovila herce, aby natočili osobní zpovědi a vzpomínky na dobu socialismu svých starších příbuzných na video. Promítání videa pak sami herci ale různě deformovali, když jej ovládali pomocí k počítači přes bluetooth připojeného Wii ovladače přímo v průběhu představení. Svými pohyby tak videa různě zastavovali, přepínali, přetáčeli či znovu spouštěli.

O použití živého přenosu již lze mluvit v případě projektu *TIMing*, který byl v roce 2011 uveden na Nové scéně Národního divadla. Právě budova Nové scény ve scénograficko-mediální koncepci hrála stěžejní roli. Celkově se jednalo spíše o hudebně taneční projekt, byl však doplněn záběry z průmyslových kamer z labyrintů v budově Nové scény. Jak uvádí Zuzana Walter ve své bakalářské práci: *"Pomyslné jeviště se tak rozšířilo i o další prostory budovy, ve které se diváci nacházeli. V přesně načasovaných okamžicích pak na osmi velkoplošných obrazovkách mohli sledovat korespondující akce. V momentě, kdy divák uvěřil živosti přenášeného obrazu, ukládala Tejnorová do projekce předem předtočené záběry, které se postupně stávaly více a více nereálnými, až snovými."*³²

Již z těchto dvou příkladů lze vysledovat hlavní zájem Tejnorové při kombinaci filmu a divadla a další projekty jej jen potvrzují. Jde o jev manipulace

³¹ TEJNOROVÁ, Petra. *Crossover: Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch*. Praha, 2015. Disertační práce. DAMU. Vedoucí práce Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj.

³² WALTER, Zuzana. *Live cinema a jeho subžánr filmově-divadelní performance* [online]. Praha, 2016. Bakalářská práce. FAMU. Vedoucí práce Jan Daňhel.

skutečnosti, tedy nakolik můžeme věřit svým smyslům, svému poznání, své paměti.

V podobném duchu pracovala s přednatočenými záběry v inscenaci *My Funny Games*, když režírovala absolventskou inscenaci ročníku herectví 2011/2012. Nejednalo se ale o klasické předtočené záběry, které by byly pro každé jednotlivé představení inscenace stejné. Záběry vznikaly vlastně již během představení, které začalo dřív, než si to diváci stačili uvědomit. Herci oslovovali diváky v divadelní kavárně nebo foyer a natáčeli si jejich odpovědi, které pak ale v rámci divadelního tvaru při promítání získaly naprosto nový kontext. Přísně vzato se nejedná o live cinema (s klasickým live cinema ale inscenace také pracovala, když se promítaly živé záběry ze špionážních kamer rozmístěných po jevišti), fáze postprodukce předchází promítání, ale má velmi omezený časový prostor. Natáčení a promítání neprobíhá synchronně, divák nemá možnost porovnávat obojí v reálném čase. Přesto ale nelze mluvit o běžném použití projekce s přednatočenými záběry. Jde tedy o mezistupeň, kdy je určitá autenticita nasnímaného materiálu zachována.

Další práci s live cinema byla v tvorbě Petry Tejnorové inscenace *LIFeshow* z roku 2012, uvedená v Divadle Archa. Zkoumaným fenoménem zde byla manipulace skrze televizní obrazovku. Herečka Johana Schmidtmajerová s hercem Petrem Vančurou sedí před kamerou a jejich obličeje je vysílán do diváků skrze televizní obrazovku. Atakují diváky a jejich emoce. Možnost srovnávat snímané s promítaným v závěru představení zmizí. Petr Vančura zamíří s kamerou do ulic před divadlem a snaží se v náhodných kolemjdoucích objevit svého otce. Že se nejedná o předtočený materiál, ale o bezprostředně probíhající akci, divák zkoumá do chvíle, než se Vančura s "uloveným" tatínkem do prostoru jeviště vrátí. Tejnorová tak prostor rozšiřuje mimo jeviště, manipuluje s realitou mimo bezpečí divadelní budovy, zve cizí reálné prvky, aby je vzápětí přetvořila a představila divákům v pozměněné podobě na pomezí hry, autenticity i manipulace. I zde podobně jako v *My Funny Games* používá předtočené záběry, které ale vznikly ve stejný den jako dané představení. Časové rozmezí je zde o něco širší, na záběrech se navíc neobjevují přímo diváci, přesto je natočený materiál bezprostřednější než dlouhodobě předpřipravené neměnné video.

Přehled live cinema v tvorbě Petry Tejnorové zakončíme dvěma zatím asi nejsofistikovanějšími projekty. *Nevinou* z roku 2014 a *Putinovými agenty* z roku 2019. V mezidobí vznikla ještě inscenace *Nick*, té bude však věnován prostor v následující kapitole o využití live cinema v činohře, jelikož pracuje převážně s rozdílem mezi divadelním a filmovým herectvím na základě herecké tvorby.

Nevina byl velmi ambiciózní projekt, kde film a divadlo skutečně měly srovnatelnou pozici.³³ Cílem bylo vytvořit živě hraný film, který ač hraný v divadle zároveň neztratí filmových kvalit. Zájem o technologii zde byl primární, tvůrci věděli, že chtějí pracovat s live cinema a podle toho vybírali předlohu, nikoliv naopak. Výslednou volbu vyhrál text německé dramatičky Dey Loher *Die Unschuld*, který připomínal filmový scénář a pracoval s určitou stříhovostí. Po scéně se pohybovalo několik kameramanů, jejich pohyb vyžadoval přesnou choreografii, a jelikož byl z důvodů kvality přenosu zvolen přenos pomocí kabelu, byl potřeba i speciální technik, který kabely přesouval a rozmotával, aby kameramanům jejich pohyb usnadnil. Dále si technologie vyžádala živý střih, který přímo reagoval na dění na jevišti. Z technických a praktických důvodů byl jako hrací prostor zvolen prostor industriální v hale v Modřanech, kde stavba nepřekážela běžnému divadelnímu provozu a mohla zůstat stát po celou dobu dvouměsíčního zkoušení. Využití live cinema zde bylo vnímáno primárně z filmového hlediska a celá inscenace by jistě nabídla spoustu prvků filmového jazyka, které by si zasloužily samostatnou analýzu. Zastřešujícím motivem ale bylo vytvořit film, při jehož sledování budou mít diváci před očima neustále i technologii jeho vzniku. Tato technologie byla však přitom tematizovaná spíše implicitně, divák se baví samotným principem možnosti porovnávat "reálné" se záběry na plátně, ale kontrast mezi obojím, přestože vytváří různé konotace, není primárním tématem celého projektu. Výsledný film poctivě interpretuje dramatickou předlohu. Ale jak sama střihačka ve své reflexi v bakalářské práci přiznává: "*Ze strachu o ztrátu pozornosti jsme se možná občas drželi moc zpátky a to i v momentech, kdy jsme si s imaginací a asociacemi mohli zcela legitimně pohrávat.*"³⁴ Inscenace *Nevina* byla v českém prostředí prvním pokusem o použití live cinema v takovém rozsahu. Jde o první inscenaci, která s promítáním právě

³³ Přesto *Nevina* nepřekročila mediální rámec divadla.

³⁴ WALTER, Zuzana. *Live cinema a jeho subžánr filmově-divadelní performance* [online]. Praha, 2016. Bakalářská práce. FAMU. Vedoucí práce Jan Daňhel.

snímaného materiálu pracuje po celou dobu představení. Technologie a její možnosti jsou zde primární, k většímu experimentu, interpretaci či imaginaci chybí odvaha a nejspíše i čas a finance.

Inscenace *Putinovi agenti* je tak dalším logickým krokem ve vývoji a zkoumání užití live cinema v divadle. Výše popsaná metoda sbírání video materiálu těsně před představením je zde hlavním principem. Sbíráni video materiálu totiž tvoří značnou část představení. Live cinema je zde jakoby rozloženo v čase, jelikož natáčení a promítání sice divák nemůže srovnávat v jednom momentě, ale inscenace je přesto založena na rozporu mezi divadelní realitou a filmovým výsledkem. Všichni mají v živé paměti, jak natáčení vypadalo, jak uvolněná atmosféra díky Petrovi Vančurovi panovala, když interagoval s diváky, zval je na jeviště a chtěl po nich jednoduché úkony. A najednou vidí na plátně záběry, vidí na nich možná dokonce i sami sebe ve zcela jiném vyznění. Film je natočen, zákulisí natáčení je zcela obnažené, což působí na mnoha místech komicky. Vzápětí je film přehrán a dostavuje se až katarzní šok. Atmosféra díla se rapidně promění a posledních dvacet minut je nefalšovaný špionážní film. Jenže diváci dříve natočení ve zcela bezelstných situacích jsou najednou v roli aktivních účastníků. Vkrádá se pocit manipulace až zneužití. Zasazením natočených záběrů do nových až kriminálních kontextů se režisérka zmocňuje divákova těla a jeho jednání a přikládá mu velmi zřetelně zcela jiné významy, aniž by se proti tomu divák mohl bránit. Tato manipulace s bezbranným divákem však nepůsobí komicky, naopak. Režisérce se v souladu s námětem inscenace o dvojím životě ruských agentů v České republice podaří vyvolat pocit nepříjemného mrazení. Technologie je zde stále zřetelně hlavním objektem zájmu, její použití je ale v organické shodě se zvoleným tématem, obojí spolu integrálně souvisí a přitom technologie a její použití není hlavním tématem, jak tomu bylo v mnoha předchozích případech.

Z uvedeného je jasné, že nikdo se v českém divadle nezabývá live cinema tak soustavně a s takovým hledačským nasazením jako Petra Tejnorová, která si tak v této práci zasloužila vlastní kapitolu. Její inscenace by se sice jen těžko daly označit za loutkové, ale zároveň jde v mnoha případech dál než mnozí činoherní tvůrci, kteří si při práci s živým přenosem počínají poměrně konvenčně.

2.2.4. Příklady (ne)využití live cinema v činoherním divadle

Mají-li být stanovena specifika použití live cinema v loutkovém divadle, je třeba vymezit stručně společné znaky jeho používání v neloutkových inscenacích na činoherních scénách. Inscenací, které s live cinema pracují, je dlouhý seznam, využívání se těší stále větší oblibě a intencí této práce rozhodně není podrobně analyzovat veškeré dosavadní použití. Na několika reprezentativních příkladech lze ale přesto vypožorovat, že uvažování činoherních tvůrců má při práci s kamerou na jevišti podobná východiska.

V současné době se dají vypožorovat dva zásadní přístupy tvůrců k použití live cinema - buď staví filmový záběr záměrně do výrazného kontrastu s divadelním děním, nebo divadelní dění podřizují filmovému záběru. Často až do té míry, že divák má možnost sledovat herce pouze na plátně a není schopen srovnávat bezprostřední akci s tou na plátně.

Příkladem prvního přístupu je práce s kamerou v inscenaci *Macocha*³⁵ režisérky Kamily Polívkové. Sledujeme-li herečky na jevišti z dálky pouhým okem, zdají se nám v blyštivých kostýmech a silném líčení perfektní. Takto by ráda hlavní postava (rozdělena mezi čtyři herečky) působila navenek na ostatní. Ale když se v jinou chvíli herečky nasoukají pod objektiv, který je tak umístěn jen pár centimetrů od jejich obličeje, vidíme detailně všechny jejich nedokonalosti. Póry, vrásky nebo mírná nažloutlost zubů už rozhodně nepůsobí tak lichotivě. Polívková tu navíc otáčí zažité používání, kdy divadelní realita bývá tou nedokonalou a teprve na plátně vše vypadá perfektně. Použití nezvykle podrobného detailu zde naopak odhaluje to, co z dálky mohlo zůstat skryto.

Dalším příkladem kontrastního využití filmového a divadelního pohledu je inscenace *Mýcení*³⁶ Jana Mikuláška. Během společenského večírku se čím dál tím více odhaluje určitá zkaženost všech zúčastněných. Hlavní postava je ostatními hosty večere výrazně znechucena a v průběhu čím dál tím dekadentnější zábavy se image vybrané smetánky zvolna rozpadá. Zatímco v divadelním plánu stále

³⁵ HaDivadlo, Brno – Petra Hůlová, Kamila Polívková: *Macocha*. Úprava a režie Kamila Polívková, scéna a světelný design Antonín Šilar, kostýmy Zuzana Formánková, hudba Ivan Acher, dramaturgie Matěj Nytra. Premiéra 6. června 2017.

³⁶ Divadlo Na zábradlí, Praha – Thomas Bernhard: *Mýcení*. Překlad Marek Nekula. Režie Jan Mikulášek, dramaturgie Dora Viceníková, Jan Mikulášek, dramaturgie Dora Viceníková, Petr Štědroň, scéna a kostýmy Marek Cpin. Premiéra 16. března 2018.

probíhá důstojný dialog, na kameru se jednotliví herci různě pitvoří nebo jsou zachyceny jejich jiné různé výstřelky jako třeba až fetišistické laskání růžence a podobně. I zde filmový detail nabourává iluzi dokonalosti, ale na rozdíl od *Macochy* si tak nepočíná odhalením reálných nedostatků, film zde zůstává v rovině vrcholné stylizace.

Třetím příkladem použití kontrastu divadelního a filmového pohledu je již zmíněná inscenace *Nick*³⁷ režisérky Petry Tejnorové. Na vlastních stránkách inscenaci označuje za "*bratříčka NEVINY*"³⁸. Navazuje tak na práci s live cinema, ale v tomto projektu ji na rozdíl od *Putinových agentů*, kteří následovali, tolik neposouvá. Samotná kriminální zápleтка, inspirována reálným příběhem, v sobě již obsahuje témata lži a manipulace, která režisérka dlouhodobě zkoumá. Rozpory ve třech výpovědích o zmizelém a po letech znovu nalezeném chlapci, které jsou páteří celého scénáře, jsou obsaženy již ve fabuli příběhu. Kontrast divadelního a filmového herectví je dále zdůrazňuje. Ony rozpory však nevznikají primárně použitím rozdílných technologií. Herci vytvářejí jakýsi pseudo televizní dokument, kdy účastníci podivných událostí komentují zpětně již prožité. Každý má svou verzi a navíc se celá trojice snaží působit co nejambivalentněji, aby nebylo jasné, kdy divákovi říká pravdu a kdy si vše vymýšlí. Pohled na plátno a pohled na jeviště zde nabízejí dvě různé perspektivy, přičemž ta divadelní realita se nám zdá odhalenější, bližší, zatímco na plátně vzniká iluze, kterou bychom považovali za perfektní, nebýt možnosti sledovat její vznik. A právě díky tomu, že vidíme, jakými prostředky iluze vznikla, máme naopak tendence promítané zpochybňovat a nevěřit.

Druhým ze zmiňovaných přístupů je nestavět divadlo s filmem do nutné opozice, ale podřídít divadlo filmovému výsledku. Není zde tematizován rozpor mezi bezprostředně viděným a filmovým záběrem.

³⁷ STK Theatre Concept: *Nick*. Konceptce, režie Petra Tejnorová, scénář, dramaturgie Jan Tošovský, asistent režie a dramaturgie Kateřina Jandáčková, scéna a kostýmy Adriana Černá, hudba Jiří Konvalinka, kamera Marek Bartoš. Premiéra 9. listopadu 2015 v Jatkách78.

³⁸ *Nick*. Seržant Tejnorová a její komando [online]. 2015. Dostupné z: <http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nick-2/>

Příkladem tohoto postupu je *Kosmos*³⁹ Ivana Buraje. Kamery divákovi zprostředkovávají dění v domě, který celý stojí na jevišti. Běžným okem jsou zachytitelné jen občasné výjevy skrze okna domu. Filmové oko zde umožňuje nahlédnout na vše z perspektivy hlavního hrdiny. Nikoliv ve smyslu tzv. *first person view*, kdy kamera takřka supluje protagonistu a doslova vše zabírá z jeho pozice, simuluje jeho pohled včetně pohybů hlavy atd. V *Kosmu* naopak kameraman snímá i samotného hlavního hrdinu Witolda (Matyáš Řezníček). Perspektivou hlavního hrdiny je zde míněn důraz na subjektivitu a propad do jedincova nitra. Záběry jsou tedy značně fantaskní, vše nabývá až hororové atmosféry. Witoldovo šílenství se odráží v šílení ostatních postav, bizarních výjevech a zaměření na detail, kterým se nechává uhranout. Takovým detailem jsou třeba podivné symboly na stěnách domu, jizva na rtu služebnice nebo přiblížený záběr na části obličeje dalších obyvatel domu. Filmový jazyk navíc umožňuje nechat problesknout i hrdinovy vzpomínky nebo abstraktní myšlenky. Na plátno se tak jako obsedantní upomínka čteně vrací obraz oběšeného vrahce, kterým všechny podivné události v penzionu v Zakopaném začaly. Tento prostřih je postup ryze filmový a dokládá nadřazenost filmové subjektivity nad divadelní objektivitou v rámci této inscenace. Jestliže tvrdíme, že divadlo se zde podřizuje filmu a není příliš tematizován rozpor obojího, rozhodně to neznamená, že by tento rozpor zanikl. Herci s ním stále musejí umět pracovat, zde ale tak, aby divák nebyl tímto rozporem příliš rušen. Herectví na kameru je nutně jiné, než když herec hraje pro diváka usazeného ve vzdáleném hledišti, navíc ještě skrze velké prosklené okno. Všichni si ale počínají bez větších problémů, a tak ztvárněné postavy zůstávají soudržné, ať už je zabírá kamera nebo ne. Divadelní realita je zde makroperspektivou, která pohled kamery nijak neproblematizuje ani nezpochybňuje, v tom smyslu, že by si divák byl vědom zřetelného rozporu či nepravdy. To, co nám zprostředkovává kamera zevnitř domu, divák ze svého sedadla prostým okem nezahlédne. Filmovým slovníkem je pohled na jeviště statickým záběrem a až pohled Witolda čerá tuto zdánlivě klidnou hladinu. Pozice protagonisty má být podmanivá a uhrančivá, nedovoluje přílišný odstup, zároveň ale nemá ambici působit realisticky. To že do domu nahlížíme jen zdálky a dění v

³⁹ Národní divadlo, Praha – Witold Gombrowicz: *Kosmos*. Překlad Erich Sojka, dramaturgie Ivan Buraj a Jan Kačena, režie Ivan Buraj, dramaturgie Jan Tošovský, scéna Antonín Šilar, kostýmy Kateřina Kumhalová, hudba Tomáš Vtípil, kamera Dominik Žižka, Jakub Jelen, Matěj Piňos, střih Alan Sýs, Jakub Jelínek. Premiéra 14. a 15. listopadu 2019 na Nové scéně.

něm vidíme zprostředkovaně jen podtrhává sdělení, že se jedná o jedinečný pohled jedné z postav. V jeden moment pak postavy jeviště zcela opustí a vydají se do útrob zákulisí Nové scény. Metaforicky je tak znázorněn další ponor do větších a větších hlubin, záběry se stávají čím dál grotesknějšími. A i tento postup dokazuje částečnou rezignaci tvůrců na divadelnost zážitku. Nemožnost komparace bezprostřední akce s promítanými záběry a vyprázdněné jeviště najednou divadelní zážitek zcela změnil v zážitek filmový. Divák sice tuší, že akce, kterou sleduje na plátně, probíhá i v reálném čase a v jeho blízkosti, ale přesto se nevyhnutelně zvyšuje jeho odstup od sledovaného. Problematická je v tomto ohledu i délka celého záběru a vychází najevo, že ačkoliv byl pohled kamery dosud v průběhu představení stěžejní, divadelní rozměr byl extrémně důležitý pro diváckou pozornost. Záběry ze zákulisí navíc nejsou nijak zvlášť dramatické, jde o koláž obrazů, které jsou sice vyhnané ad absurdum, ale sdělení spočívá spíše v atmosféře celku, v rázu celého výstupu, v položené stylizaci, rychlém střihu a vytvořeném zmatku, než v kontinuálním ději nebo jednotlivých replikách. Dojem si tedy lze utvořit poměrně rychle, a tak záhy hrozí vyčerpání celé situace, protože nijak negraduje a nemá jak diváka znovu a znovu upoutávat. Zdá se, že odebrání elementu bezprostřednosti a blízkosti snímaného má na diváckou percepci enormní vliv.

Buraj v *Kosmu* nepracoval s live cinema poprvé. Nápad promítat dění z uzavřeného scénického objektu, do něhož diváci vidí jen skrze okna, využil už v *Eyolfkovi*⁴⁰ v HaDivadle. Narazil zde ale na výše popsaný problém s herectvím. Herci, kteří asi neměli tolik zkušeností s prací s kamerou, nedokázali uzpůsobit svůj projev filmovému kódu. Do vystavěné budovy navíc bylo vidět mnohem méně, než v *Kosmu*, divák se tak musel spoléhat zejména na plátno, na němž ale divadelní herectví ztratilo autenticitu a působilo značně afektovaně. Živý přenos s filmovým jazykem nijak dále nepracoval, záběry působily surově a nezáměrně budily dojem nepovedené fingované televizní reality show. Použití live cinema zde nemělo jasné opodstatnění a celku spíše uškodilo. Měl-li být nastolen pocit voyerství, kdy nahlížíme do cizího soukromí a odhalujeme skrytá zákoutí lidských životů, herecký projev tomu neodpovídal. Nepodařilo se navodit dojem

⁴⁰ HaDivadlo, Brno – Henrik Ibsen: *Eyolf*. Překlad František Fröhlich. Režie a výběr hudby Ivan Buraj, dramaturgie Matěj Nytra, výprava Antonín Šilar, kameramani Matěj Nytra a David Matuška. Premiéra 16. listopadu 2017.

nepatřičného svědectví až "šmíráctví", jelikož herci dále hráli nikoliv civilně na kameru, ale pro velké obecnstvo.

Kamila Polívková v *Konzervativci*⁴¹ v Divadle Komedie zvolila opačný postup. Jestliže se Buraj snažil diváky sledovanému vzdálit, Polívková je zve přímo do centra dění. *Konzervativec* před převážně monologickou částí se Stanislavem Majerem začíná jako velkolepá oslava výročí založení Československa. Diváci vstupují na jeviště s velkým rautovým stolem, je jim nabízeno šampaňské a mezi nimi se motá konferenciér, který danou slávu uvádí (Petr Vančura). Celá akce je koncipovaná jako inscenovaný přímý přenos, před Vančurou tedy couvá kameraman, který jeho projev snímá. Do záběru se často dostanou i okolo stojící diváci, kteří mohou sledovat sami sebe na velkém plátně, které visí nad hledištěm. Kamera je tak jednak rekvizitou, která odkazuje k běžné televizní praxi a pomáhá vybudovat věrohodnou iluzi přímého televizního přenosu, a zároveň v divácích vzbuzuje pocit sounáležitosti a zároveň paradoxně i jisté exkluzivity, když se sami stanou kameramanovým terčem.

Michal Hába v inscenaci *Matka Kuráž a její děti*⁴² zapojuje live cinema v podobném duchu jako Buraj v *Kosmu*. Herci sedí ve velkém voze, na jehož stěnu se promítají záběry ze tří kamer umístěných ve voze. Dvě z nich jsou umístěny napevno, zbývající manipuluje jedna z hereček a o živý střih se rovněž starají herci přímo ve voze. Situace, kterou se Hába použitím filmového jazyka rozhodl vsadit do zcela jiného kontextu, je divákovým očím skryta, z vozu se občas jenom ozývají zvuky a jediný koho vidíme, je právě herečka manipulující kamerou. Kromě dění ve voze je celá situace členěná živou hudbou a zpěvem kovboje, který sedí na kozlíku vozu a vedle herečky/kameramanky je tak jedinou postavou, kterou divák bezprostředně vidí. Záběry na plátně divákovi ukazují divoký večírek, značně halucinogenní, jelikož kromě dosavadních postav hry se zde o slovo hlásí i Indián, Švejk a Ježíš. V protikladu s podivně rozvířeným okolním děním a bujaré akci ostatních zúčastněných je titulní hrdinka jakoby

⁴¹ Městská divadla pražská, Divadlo Komedie – David Zábranský: *Konzervativec*. Režie a kostýmy Kamila Polívková, scéna Antonín Šilar, light design Katarína Ďuricová, kamera Dominik Žižka a Adam Martinec, hudba Ivan Acher, dramaturgická spolupráce Viktorie Knotková, odborná spolupráce Filip Herza. Premiéra 28. října 2018.

⁴² Městská divadla pražská, Divadlo ABC – Bertolt Brecht: *Matka Kuráž a její děti*. Režie Michal Hába, výprava Adriana Černá, videospolupráce: Marek Brožek, hudba Jindřich Čížek, dramaturgie Simona Petrů. Premiéra 11. září 2021.

pohroužena do sebe a vše okolo sleduje jen napůl v jakémisi rauši. Filmový jazyk zde nabízí zvláštní stylizaci a hyperbolizaci. I přes uzavření do vozu je divákova pozornost držena dynamikou střihu a živým hudebním doprovodem. Navíc samozřejmě divák stále tuší přítomnost herců, kteří z vozu promlouvají. I tak je ale tato naschvál bizarní pasáž inscenace možná příliš dlouhá, protože akce se po chvíli stanou repetitivní. Live cinema je zde využito účelně v jediný moment, je jedním z inscenačních prostředků a záměrně ze zbylého celku vyčnívá, je jednou z jeho součástí, ale není stěžejním principem celé inscenace. Filmový pohled je zde pohledem jinam, mimo, uměle rozšířeným vědomím.

Použití live cinema v činohře nabízí značnou škálu možností a různých přístupů. Je prostředkem, který se pravděpodobně bude objevovat stále častěji a další a další tvůrci budou nacházet odvahu jej zkoušet a (řečeno s nadsázkou) další a další diváci si na něj budou zvykat. Všechny uvedené příklady ale měly i přes pestrost jedno společné. Při práci s kamerou se tvůrci spolehli na práci s herci. Své sdělení k divákovi dostávali prostřednictvím změny v herectví - větší či menší stylizaci projevu, záběru lidských těl z různé perspektivy, kombinací detailu a celku hercova těla během jeho akce. Častým záběrem byly různé grimasy, které měly naznačovat vyšinutost sledovaného. Asi není žádným překvapením, že činoherní divadlo pracuje i v kombinaci s filmovým médiem se hlavní matérií, tedy hercem, respektive jeho jednáním i slovem. Je to však nutným konstatováním právě v kontextu zkoumání využití live cinema v loutkovém divadle. Divadelníci z loutkových divadel totiž často také pracují s herci a na klasickou loutku ve smyslu uměleckého objektu typu marionety, maňáska, javajky apod. se nemusí dostat. Jak ale potvrdí následující kapitoly, mnohem více do své práce zapojují objekty, a využití herce je tak mnohdy více podřízeno celkovému obrazu, zatímco ve výše popsaných případech naopak celkový obraz do značné míry tvoří právě herec, často i výlučně on.

3. Live cinema v českém loutkovém divadle

3.1 Experimentátoři s live cinema mezi loutkami

Následující kapitola představuje tvůrce, kteří běžně pracují v loutkových divadlech, mají zkušenost s loutkovými inscenacemi a zároveň se zabývají používáním moderních technologií při inscenační tvorbě nejen pro děti a mládež. Cílem je také uvést základní informace k inscenacím, jejichž práce s live cinema je dále v práci analyzována, aby při samotné analýze nechyběl potřebný kontext.

3.1.1 Jakub Vašíček a Tomáš Jarkovský

Nejsouvisleji se použití live cinema v loutkovém divadle věnuje režijně-dramaturgické duo Jakub Vašíček a Tomáš Jarkovský. Jakub Vašíček je od sezony 2014/2015 uměleckým šéfem královéhradeckého Divadla Drak a Tomáš Jarkovský zde od ledna 2020 zastává funkci ředitele. Jejich společné umělecké působení ale začalo již mnohem dříve, jde o spolužáky z KALD DAMU. Kromě tvorby v domácím Draku hostují v dalších předních loutkových divadlech jako je Naivní divadlo Liberec, Divadlo Alfa v Plzni nebo Divadlo Minor v hlavním městě. Ústředním zájmem jejich tvorby je divadlo pro náctileté, ale vytvořili i úspěšné inscenace pro mladší diváky. Celou jejich společnou tvorbou se vinou témata svobody nebo osobní revolty jedince (*Hamleteen*, *Gazdina roba*, *Bílý tesák*, *Cesta*, *Jak kohouti obarvili svět*, *Tom Sawyer*), různé iniciační momenty dospívání (*Ikaros*, *O Bílé lani*, *Šípková Růženka*, *Sněhurka is not dead*, *Princezna Turandot*) nebo reflexe české historie a současné společnosti (*R.U.R. 2.0*, *Kde domov můj?*, *Emil čili O Háchovi*, *Pravdu má každý svou (?)*, *Neklan.cz*).

Na pomyslném kontě mají již čtyři inscenace, které kombinují filmové a divadelní prostředky. Právě v Divadle Drak vytvořený *Bílý Tesák*, který měl premiéru 3. března 2018, znamenal zásadní průlom ve vnímání live cinema nejen v loutkovém divadle. O konceptu použití live cinema přesvědčil Vašíčka s Jarkovským scénograf Antonín Šilar.⁴³ Inscenace vypráví příběh o vlkovi, který se dostal do světa lidí, vlčíma očima, které zde zastupuje právě kamera. Výjimečnost inscenace potvrzuje nejen její hostování na mnoha českých i světových festivalech (namátkou festival Divadlo, Skupova Plzeň, Spectaculo

⁴³ DOLENSKÁ, Kateřina. Omezení mohou být inspirativní. *Loutkář*, 2018, 4, s. 70-71.

Interesse, Festiwal Metamorfozy Lalek Białystok, Theatre Festival Maribor, Festiwal Teatralna Karuzela Lodz a pozvání do Soulu bohužel padlo kvůli covidové pandemii), ale i ceny nebo nominace odborných porot (Cena Thálie pro protagonistu Milana Hajna za herecký výkon v kategorii Alternativní a loutkové divadlo, Cena ERIK 2018 za nejinspirativnější představení sezóny, Cena festivalu Skupova Plzeň za koncept inscenace Tomáši Jarkovskému, Jakubu Vašíčkovi a Antonínu Šilarovi a nominace na Cenu Divadelních novin v kategorii Loutkové a výtvarné divadlo pro režiséra Jakuba Vašíčka).

Dalším setkáním s live cinema byla inscenace v plzeňské Alfě *Kde domov můj?*, kde k výročí založení Československa rekapitulovali česk(oslovensk)é dějiny na pozadí příběhu jedné fiktivní plzeňské rodiny. Inscenace měla premiéru 14. prosince 2018. Jak Jarkovský sám v rozhovoru v časopise *Loutkář* přiznává, cíleně v další inscenaci rozvíjeli nově objevený postup, který je inspiroval k hledání dalších jeho možností. *"Rozhodli jsme se pro [live cinema], protože nám zase umožňuje vyprávět to, co bychom nedokázali vyprávět jinak. [...] Pro nás je to ale jen další prostředek, který máme k dispozici. Rozšíření palety našich možností, abychom byli schopni vyprávět to, co zrovna chceme."*⁴⁴ Scénografem inscenace byl Kamil Bělohávek.

Jestliže live cinema v divadlech Drak a Alfa zkoumali stále v tak trochu "polních podmínkách", při práci na další inscenaci s live cinema již měli v zádech silnou technickou podporu a zázemí. Tento luxus jim nabídlo divadlo Minor při inscenaci *Sněhurka is not dead*. Kromě perfektního technického vybavení disponuje inscenace i týmem kameramanů a střihnou, která umožňuje kombinovat výstupy z několika kamer. Inscenace je koncipovaná jako scénický koncert, kdy moderátor blíže neurčitého nočního proudu vloží do svého vysílání vyprávění o Sněhurce. Kromě práce s vizuální složkou v podobě videa, je zde tedy velmi podstatná i složka hudební, kterou zajišťuje i na scéně neustále přítomná kapela přestrojená za trpaslíky. *Sněhurka is not dead* měla premiéru 2. října 2020 a na scénografii se opět podílel Antonín Šilar.

Zatím posledním inscenačním tvarem, který bere do hry live cinema, je *Pravdu má každý svou (?)* opět z Divadla Alfa. Premiéra proběhla 17. prosince 2021 a na inscenaci pracoval stejný inscenační tým jako u *Kde domov můj?*. Live cinema

⁴⁴ DOLENSKÁ, Kateřina. Omezení mohou být inspirativní. *Loutkář*, 2018/4, s. 70-71.

zde ale není principem, který by inscenaci provázel celou dobu. Tvůrci s ním pracují až od určitého momentu. Vašíček s Jarkovským se tak poprvé odklonili od tendence používat film jako hlavní prostředek vyprávění (byť v propracované kombinaci s jevištní akcí) a v *Pravdu má každý svou* (?) jej zařadili mezi arsenál dalších inscenačních prostředků a podobně jako Polívková v *Konzervativci* nebo Hába v *Matce Kuráži* (viz 2.2.4) jeho použitím navíc výrazně vydělili jednu část inscenace od zbytku.

3.1.2 Antonín Šilar

Scénograf Antonín Šilar se novým médiím v divadle věnuje dlouhodobě. Jeho jméno je tak spojeno s většinou výše popsanych projektů. Od dob studií na KALD, kde byl vedoucím jeho ateliéru Petr Matásek, spolupracuje s režisérkou Petrou Tejnorovou a spolu s ní je tedy jedním z prvních, kdo live cinema v českém divadle začal zkoumat. Spolupodílel se na všech projektech Petry Tejnorové uvedených v kapitole 2.2.3 kromě *My Funny Games* a inscenace *Nick*.

Další režisérkou, se kterou má možnost soustavně zkoušet další a další možnosti live cinema je Kamila Polívková. Spolu vytvořili inscenace *Skugga Baldur*, *Macocha* a *Konzervativec*, které používají live cinema a projekt *Duchové jsou taky jenom lidi*, v němž herce natáčeli na 360 stupňovou kameru. Výsledný audiovizuální produkt je dostupný online na webových stránkách Národního divadla. Šilar pracoval i s Ivanem Burajem na inscenacích *Eyolfek* a *Kosmos*. Jeho vliv na používání live cinema v českém divadle je enormní. Jak již bylo zmíněno výše, zodpovídá i za vtažení live cinema do loutkového divadla, protože je autorem nápadu a spoluautorem konceptu použít jako hlavní vypravěčský postup v hradecké adaptaci Bílého tesáka live cinema. Ve spolupráci s Vašíčkem a Jarkovským pokračoval i v Minoru u inscenace *Sněhurka is not dead* a dále na inscenaci *R.U.R. 2.0* opět v Draku. Velmi volná adaptace Čapkova dramatu sice nepracuje s živým videopřenosem, ale zapojuje značné množství technologií, jejichž používání a rizika z něho plynoucí je logicky i hlavním tématem inscenace.

Jako scénograf se Šilar podílel také na projektech v Helsinkách, berlínském divadle HAU, ve Spojených státech a Japonsku. Je členem Vídeňské umělecké skupiny DieGruppe.

3.1.3 Janek Lesák a Natálie Preslová

Režisér Janek Lesák s dramaturgyní Natálií Preslovou se ve své tvorbě zaměřují na divadlo pro náctileté a mladé dospělé, tedy dle vlastních slov na divadlo pro lidi, co do divadla nechodí. Slouží jim k tomu především pražská scéna NoD, v jejímž vedení oba jsou, ale Janek Lesák je zároveň kmenovým režisérem Malého divadla v Českých Budějovicích.

Jejich tvorba se snaží diváka zabavit, rozhodně by se dala označit za mladou a svěží, nejsou žádnými mravokárci nebo vykladači, přesto však jejich inscenace pro mládež nejsou nijak podbízivé nebo ploché. Nebojí se dotknout se témat jako je politika, role jedince ve společnosti, nebo šikana. V několika svých projektech různě experimentovali s interaktivní participací diváka (*Game*, *Městečko Palermo usíná*). Speciální technologii se věnovali například v inscenaci *FANTASY!*, která demonstrovala využití binaurálního zvuku.

Svět filmu do jejich inscenací proniká především tématicky skrze různé popkulturní odkazy. V inscenaci *Filmmakeři*, která měla v malém divadle premiéru 27. března 2015, poodhalili prostředí kinematografie s parodickou ironií. Na pozadí několika oddělených epizod letmo projeli historií kinematografie i světovými dějinami, pohráli si s žánrovými klišé. Využívali projekce, ale předsnímané, která sloužila jako pozadí živé akci, podobně jako tomu bylo ve starších snímcích, které se natáčely ve studiu namísto v exteriérech. Scénografii vytvořil Kamil Bělohlávek.

Na poli live cinema v loutkovém divadle se zapsali inscenací *Invisible Man* rovněž z Jihočeského Malého divadla. Inscenace výborně kombinuje filmové a divadelní triky. Volně vychází z novely H. G. Wellse, kde se hlavní hrdina stane vinou vědeckého experimentu nespátřitelným pro lidské oko. Kromě invenčního zapojení kamery, je ale velmi podařená i dramaturgie a interpretace celého kusu. Ona vlastnost neviditelnosti z titulu inscenace není jen poutavým efektem, ale v přeneseném slova smyslu i tématem a pomyslným druhým plánem celé inscenace, k němuž si divák napřed oslněn filmovými triky postupně spolu s hlavním hrdinou dostává. Za technickou kvalitu inscenace odpovídá společnost LIVE4K, která je koprodukčním partnerem celého projektu. Po scéně se pohybují

dva kameramani a výstupy z obou kamer jsou živě stříhány ze střížny přímo z jeviště. Scénografii vytvořil Karel Čapek.

3.1.4 Jakub Maksymov

Dalším tvůrcem, který s technologií a jejími sdělovacími možnostmi v divadle pracuje systematicky, je Jakub Maksymov. Tento zájem projevil již při své absolventské inscenaci *Thunder. Enter the three witches*, která byla velmi svéráznou adaptací Shakespearova Macbetha. Herci v ní nejednali slovem, ale vlastní manipulací s technikou, což byly převážně staré magnetofony a další nahrávací zařízení.

Prakticky a v rámci svého doktorského studia i teoreticky se zabývá objektovým divadlem, k loutkám má tedy velmi blízko. Odbornou veřejnost uchvátil zejména komorní němou inscenací *Prefaby* pro jednoho herce a šest diváků, kterou vytvořil spolu s Dominikem Migačem a v níž především za pomoci zvuku a manipulaci s objekty, aniž by docházelo ke klasické animaci, vykresluje život v běžném panelovém domě s překvapivě tragickým zvratem na konci. Inscenace získala Cenu divadelních novin v kategorii Loutkové a výtvarné divadlo.

Až nakažlivé nadšení pro fyzikální jevy a pokusy předává v inscenaci *Tesla*, premiérované 14. června 2021 v pražském Divadle Komedie. V jeden moment dojde i na využití live cinema, ale hlavní slovo mají v inscenaci buď výrobky společnosti Tesla - různé televize a další přístroje - ale hlavně vynálezy a objevy Nikoly Tesly pocítěné mnohdy doslova na vlastní kůži.

Live cinema - dle Maksymovova pojetí pak *puppet cinema* - si blíže vyzkoušel v inscenaci *Chronoškrítkovia* v Bratislavském Bábkovém divadle. Hrdinové předlohy i inscenace jsou maličcí skřítkové, které lidstvo nemá šanci spatřit a kteří zodpovídají za běh času ve světě. Svým působením se starají o to, že nic netrvá věčně a hlavně nic nevydrží dlouho nové a bezchybně funkční. Párají očka ve svetrech, dělají na věcech šmouhy, přendávají drátky v přístrojích atd. Veškerá loutková animace je v inscenaci snímána a zároveň promítána, záměrem je tedy vytvořit před zraky diváků animovaný film. Z analyzovaných inscenací je tato bezesporu nejryzeji loutková. Ačkoliv nevznikla v České republice, považujeme za relevantní ji do zkoumaného vzorku zařadit, jelikož představuje v

našem prostředí zcela nový pohled na kombinaci divadelní loutkové animace a filmového záběru. Provázanost s českým prostředím právě osobou režiséra Jakuba Maksymova považujeme za dostačující. Výpravu k inscenaci vytvořila Olga Ziębińska.

Jakub Maksymov se loutkovému divadlu věnuje i v českých statutárních divadlech. Je kmenovým režisérem divadla Lampion, kde má úspěch zejména s inscenacemi na základě dobrodružné literatury, jako je *Stín kapradiny* podle Josefa Čapka, smrt tematizující *Myši patří do nebe* Ivy Procházkové nebo *Komodo* dle předlohy Petra Sýse. Poslední jmenovaná získala cenu festivalu *Dítě v Dlouhé 2022*. Odbornou porotu uchvátila především vkusná a jemná interakce s dětským publikem, které je vtaženo do hry, spoustu elementů si může samo osahat a cestovat tak na exotický ostrov spolu s hlavním hrdinou, ale zároveň se tvůrcům zázračně daří držet mantinely celého příběhu a uhranout diváky natolik, že se jim akce nikdy zcela nevymkne z rukou do bezbřehého chaosu dětského hraní a křiku, a inscenace tak neztrácí na temporytmu.

V roce 2020 získal Jakub Maksymov Cenu divadelní kritiky v kategorii Talent roku.

3.1.5 Spitfire Company - Podvraťáci

Umělecká skupina Spitfire Company nepatří mezi klasické loutkáře. Její vedení tvoří manželé Petr Boháč a Miřenka Čechová a ve většině případů se věnují fyzickému nebo tanečnímu divadlu s občasným přesahem do čínoherních projektů, rovněž však kladou důraz na zapojování nových divadelních prostředků a experimentování s nimi. V inscenacích Spitfire Company tak lze často pozorovat kombinaci různých digitálních médií a pestrými performativními výrazovými prostředky. Tvorba tohoto souboru je často společensky až politicky angažovaná. Jejich posledním nejvýraznějším projektem je adaptace knížky Miřenky Čechové *Baletky*, kterou do multimediální podoby přenesli tvůrci hned dvakrát. Poprvé během pandemie koronaviru při uzavírce divadel jako hybridní projekt *metaBaletky* a následně jako divadelní adaptaci pod názvem shodným s předlohou.

V kontextu této práce zde dostane prostor inscenace *Podvraťáci*, kterou ve Spitfire Company sami označují za první inscenaci pro dětského diváka. Za konceptem stojí režisér a výtvarník Petr Boháč s hudebníkem Martin Tvrdý, v inscenaci dále účinkuje spoluautor scénografie Jan Tomšů. Poslední jmenovaný je asi v nejužším kontaktu s loutkovým divadlem. S Vendulou Tomšů například vytvořil úspěšnou objektovou performance *Veduty*, která získala pozvání na mnohé festivaly loutkového divadla.

Na *Podvraťácích* se značně projevila nezkušenost tvůrců s dětskou diváckou adresou. Navzdory tomu vzniklo něco nezvyklého a netradičního a určitě by bylo oboru ku prospěchu, kdyby se tvůrci nenechali odradit a bádali na poli dětského divadla dál. Inscenace je tematicky poměrně složitá, zpracovává komplikovanou lidskoprávní tematiku. Reálnými událostmi inspirovaný fiktivní dobrodružný příběh se skládá z několika rovin, ve většině případů navíc zcela beze slov jen za pomoci obrazů. Ladění celého kusu je poměrně depresivní, místy až agresivní. Technologická složitost je odvážným krokem, ale často inscenaci překáží a tvůrci zápasí s vlastními překážkami. Přesto se zde zejména v ohledu použití live cinema v loutkovém divadle objevují zajímavé momenty. Inscenace ale nepracuje jen s live cinema. Celé scénografii vévodí šest na sebe poskládaných promítacích ploch, které se dají přeskupit, nebo sundat a vytvořit tak "okénko" pro (loutko)hereckou akci. Kromě živě snímaného dění se na plochy promítají i dokumentární záběry či autorský komiks Toma Zahradky. Premiéru měla inscenace 12. října 2019 v rámci festivalu 4+4 dny v pohybu v Desfourském paláci v Praze.

3.2. Efekt nebo koncept? Nároky live cinema na scénografickou vizi a diváckou pozornost

V současné převládající praxi probíhají při využití live cinema v loutkovém divadle divadelní akce i filmový výstup paralelně. Čas na plátně je shodný s časem na jevišti, liší se ale prostor a dimenze. To klade značné nároky na všechny zúčastněné, a to jak v procesu tvorby, tak i při výsledné produkci a recepci. Úzká spolupráce scénografa s režisérem je samozřejmostí u většiny divadelní praxe. V loutkovém divadle, které bývá mimo jiné označováno za divadlo s výraznou výtvarnou metaforou, obzvlášť. Loutkové divadlo, i pokud nepoužívá "klasické" loutky, výrazně pracuje s objekty. Herci se ve scénografii nejen pohybují, ale často ji přímo animují. Výtvarné objekty tak bývají integrální součástí herectví, proto je jejich výtvarná podoba obzvlášť důležitá, může dotvářet výraz i prostředí nebo určovat míru stylizace. Zároveň je scénograf v loutkovém divadle i divadelním technologem, dle konzultace s režisérem nebo herci musí připravit funkční technická řešení, která určují pohybové možnosti loutek i dalších prvků výpravy.

Není náhodou, že zrovna osobnost scénografa Antonína Šilara je styčným bodem tolika live cinema projektů. Právě scénografická vize plynoucí z komunikace režiséra a výtvarníka je pro celek stěžejní, protože herci při práci s objekty vytvářejí hned dvojí obraz. Jeden určený pro plátno a druhý zachytitelný pouhým okem na jevišti. Sám Šilar v rozhovoru pro Český rozhlas uvedl, že při své zkušenosti s live cinema zjistil, že vytvářet pro kameru celky není výhodné.⁴⁵ Celek divák vidí ze své pozice z hlediště na jevišti. A i když si může vybírat, na co pozornost zaměří konkrétněji, ideu celku má stále před sebou. Kamera má naopak možnost zprostředkovat detail, který na vzdálenost divák-herec není viditelný. Zároveň divákovu možnost výběru manipuluje a jeho pozornost směřuje na jeden konkrétní výjev.

Je podstatným faktorem, zda projekce trvá celou dobu představení, a plátno je tak nezbytnou součástí inscenace od začátku do konce, nebo zda se promítá jen v určitý moment. Běží-li projekce nepřetržitě, a kamera je stále zapnutá, je

⁴⁵ Jak utvářet prostor? Scéna jako hybridní pole, kde se daří novým médiím i nezjevnostem | Vltava. Český rozhlas Vltava [online]. 22.11.2021.

potřeba promyslet každý jednotlivý obraz. V *Macoše* řešil Šilar tento problém elegantně. Ve chvílích, kdy kamera nezabírala žádnou z hereček, ale její zasunutí a pozdější znovuspuštění z provaziště by bylo rušivé, umístila některá z aktérek pod kameru vzorovanou látku svého kostýmu, která pak na plátně v pozadí jeviště vytvořila něco na způsob pestré tapety. V inscenacích *Bílý Tesák*, *Sněhurka is not dead*, *Chronoškratkovia* i *Invisible Man* se s live cinema pracuje nepřetržitě, a přesto v každé inscenaci jinak. Oproti tomu *Pravdu má každý svou (?)*, *Podvraťáci* i *Tesla* zapojují live cinema jen v určitý moment.

V prvních čtyřech případech je tak spuštěné plátno s projekcí elementární součástí scénografie celou dobu, což má jednak za následek, že je divákův pohled neustále štěpen, ale zároveň má čas si na tuto skutečnost zvyknout, tudíž je náchylnější k tomu záměrně sledovat divadelní akci, která třeba není tak vizuálně atraktivní, nebo ji cíleně častěji srovnávat s pohledem na jeviště.

Divácká atraktivnost konceptu live cinema z velké míry spočívá ve fascinaci filmovým zákulisím, která kinematografii provází od jejich prvopočátků, a jak píše Sarah Atkinson "*Dnešní divák ví, jak film vzniká, přesto má potěšení z toho, když je filmová tvorba přetvořena ve vlastní formu podívané.*"⁴⁶ Vztah divadelnosti a filmového zážitku je ale ještě sofistikovanější. Live cinema nabízející možnost srovnání jevištní akce s filmovým výstupem na plátně odpovídá definici metafikce, což je pojem z literárního prostředí. Vytváří "*fikci, která buduje iluzi a zároveň tuto iluzi boří*"⁴⁷. Nároky na dokonalou iluzivnost divadla převzal v současné době film a televize. Film je tedy v tomto smyslu onou iluzí, která je vytvářena, a divadlo ji odhaluje nebo přímo boří. Divadelní vztah k iluzi pak může být dvojitý. První je naprostá odhalenost a z toho plynoucí divácké nadšení ze hry, z divadelní znakovosti, metafory. Divákovi plyne potěšení z komunikace divadelním jazykem, kdy s ním tvůrci komunikují na základě specifického znakového systému, který je divák schopen dešifrovat. Patří sem práce s náznakem, budování něčeho vědomě umělého. Opačným pólem je pak rezignace na iluzi a tendence nabídnout divákovi co nejvěrnější prožitek. Pociťit

⁴⁶ ATKINSON, Sarah. *Synchronic Simulacineumatics. The Live Performance of Film Production*. In: FEIERSINGER, Luisa, FRIEDRICH, Kathrin a Moritz QUEISNER (ed.). *Image – Action – Space*. Berlin: De Gruyter, 2018. s. 200.

⁴⁷ WAUGH, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Londýn: Routledge, 1984. s. 6.

materialitu a fyzičnost divadelního zážitku, kterou film ani televize zprostředkovat nedokážou. Zde je záměrem se naopak všeho umělého zbavit a nesnažit se vybudovat dojem reality, namísto toho realitu intenzivně prožít. Live cinema může umožňovat obojí, protože divadelní událost má takové možnosti. Srovnáním filmového výstupu s divadelním můžeme obdivovat napětí mezi uměle vytvářeným a reálně působícím a zároveň díky fyzické přítomnosti a spolubytí ve sdíleném prostoru získat jiný rozměr prožitku, než z pouhého sledování filmu.

Sněhurka is not dead ale možnost srovnání divákovi občas částečně upírá. Děje se tak s rozdílnou mírou. Od pravděpodobně nezáměrného jevu, přes dráždivou nemožnost srovnání až po zcela oddělený prostor snímání a promítání. V prvním případně diváci ze zadních řad zkrátka nedohlédnou do objektů, které jsou vyrovnány na hraně elevace hlediště před první řadou, a diváci v horní části sálu se chtě nechtě musí spokojit s pohledem na plátno. V druhém případě kamera zabírá například obličej Moniky Načeva, která sedí k divákům zády s pohledem upřeným do objektivu. Diváci herečku sledují, vědí o její fyzické přítomnosti, mohou si všímat její řeči těla a gest, ale to, co zabírá kamera, vidí pouze na plátně. A ve třetím, krajním případě, je do sálu promítán výstup Pavola Smolárika ze zákulisí, divákovi tedy nezbyvá než věřit, že se skutečně odehrává v reálném čase, protože více než Smolárikovo slovo z videa, jim to nezaručuje. Filmová projekce zde není prostorem, na němž by se odvíjel celý příběh. Na plátno se promítají obrazy, které ty na jevišti doplňují. Sledovat pouze plátno by divákovi neposkytlo celistvý zážitek, pro zavnímání celého příběhu je nutné kombinovat obojí. Live cinema je zde velmi dominantní avšak jen jednou z mnohasložek celé inscenace. Režisér s ním pracuje nikoliv jako s hlavním sdělovacím prostředkem, který by používal v rámci jednoho nastoleného principu, ale jako s nástrojem, který má různé možnosti využití, a může tak například hereckou akci doplňovat, přetvářet, zvýraznit a ne ji jen reprodukovat.

V *Bílém Tesákovi* je jednotící princip použití, částečně se ale mění v čase. Kamera zde supluje vlkovy oči. Protagonista Milan Hajn ji nepustí z ruky. Vlkův pohled je tím hlavním, ale postupně se akce na jevišti rozrůstá a Hajn přebírá znaky zvířete i do svého hereckého projevu. Zatímco dříve byl za víceméně nezúčastněného kameramana a Bílého Tesáka si divák tvořil jen díky Tesákovu vlastnímu pohledu, postupně se Hajn s Tesákem čím dál tím více identifikuje,

mluví za něj a ke konci už přebírá i psí pohyby. Zprvu je tedy veškeré dění na jevišti podřízeno snímání kamery, ale průběžně nabírá na objemu a divák si může všimnout detailů, které Tesák svým objektivem nezachytil. Pokud by se však divák hypoteticky rozhodl sledovat pouze projekci, lze říct, že by jeho zážitek co do sdělení byl postačující, i když ne zcela komplexní a díky mnoha rychlým pohybům kamery nebo přehnaným detailům by byl bez možnosti nechat oči odpočinout pohledem na celek značně náročný až únavný. Přesto, že by ale divákovi, který by se rozhodl vše kromě plátna ignorovat, mohly určité drobnosti uniknout, je příběh Bílého Tesáka v inscenaci odvyprávěn převážně na plátně.

Ještě o krok dál jde *Invisible Man*, v němž je jevištní akce filmovému výsledku mnohdy podřízena. Filmový výstup je zde tím stěžejním a vlastně by jako kompaktní dílo fungoval i samostatně. Divadelní rovina je silnou přidanou hodnotou, díky které má divák právě to potěšení z odhalení iluze, která je zde budovaná divadelními, ale i filmovými prostředky. Navíc dění na jevišti prezentuje příběh z jiné perspektivy, než dění na plátně. Zatímco na plátně sledujeme vyfabulovaný svět z objektivního, nezúčastněného pohledu, kde hlavní neviditelný hrdina není vidět, tak na jevišti se příběh odehrává včetně hlavního hrdiny a ukazuje tak částečně jeho prožívání příběhu. Princip z *Bílého Tesáka* je zde tedy obrácen. Jestliže v *Invisible Manovi* herce a herečky nezabírá kamera, asistují při tvorbě jiných obrazů. Jejich konání je tak na úkor divadelního herectví podřízeno co nejlepší filmové iluzi. Rozmotávají kabely, blokuji paravany výhled kamery do jiných částí jeviště atd. Divákova rozštěpená pozornost mu tak přináší až voyerské potěšení ze sledování natáčení.

Rozhodně to však neznamená, že i když je herecká akce často podřízena tvorbě filmových záběrů, je film v jakémkoliv smyslu důležitější než divadelní rozměr celé události. Kontext celého tvaru zůstává převážně divadelní, a tak k němu jak tvůrci, tak i diváci přistupují. Tvrdíme-li, že by filmový výsledek fungoval samostatně, máme tím na mysli, že srozumitelně organizuje fabuli příběhu, ale v žádném případě nenahrazuje zážitek z kombinace divadelního i filmového rozměru. Jevištní akce přidává do celku nové významy, je integrální součástí celkové dramaturgie, poskytuje možnost zpětnovazební komunikace diváků s herci a podílí se na jedinečnosti celé události. Když je live cinema využíváno po celou dobu inscenace, logicky se plátno stává určující součástí scénografie.

Jestliže je ale použito jen v určitý moment, může být pro scénografa tvůrčí výzvou, jak projekční plochu do celku zakomponovat. *Podvratáci* i *Pravdu má každý svou* (?) s projekcí, i když ne bezprostředně snímanou a promítanou, pracovaly již v předchozích částech inscenace. Plátno nebo v případě *Podvratáků* bílé panely se na scéně objevily již dříve. Projekční plocha v *Podvratácích* sestává z devíti rolovatelných bílých pláten, které herci různě vysouvají a zasouvají, což podporuje dynamiku celé inscenace. V několika čtvercových oknech se tak může odehrávat akce s předměty a loutkami, zatímco na jiná okna se promítá. V *Pravdu má každý svou* (?) nezabírá plátno příliš velkou plochu jeviště, je spuštěno až nad hlavami herců a veškerá jevištní akce, která je oproti upozaděnému plátnu vysunuta do popředí, je ve stejné trajektorii pohledu jako plátno. Divák tedy musí sledovat, co se děje přímo před ním, a "skrze" tuto akci dohlédnout na to, jak to samé vnímá kamera.

V inscenaci *Tesla* tvůrci využili výrobek stejnojmenné firmy a záběry, které jsou snímány mimo jeviště, přenášejí do hlediště na jednu z tesla televizí. Jakkoliv je tento scénografický nápad v souladu s celou scénografickou koncepcí dané inscenace, není vlastní využití live cinema úplně šťastné. Herci se v tu chvíli totiž odeberou mimo jeviště a dění v zákulisí, kde kamera snímá Karin Bílíkovou v roli Edisona od pasu dolů, není příliš poutavé zvláště v kontrastu se zbytkem inscenace založené na bezprostředním a uvolněném hereckém projevu. Přičteme-li, že je promítáno na poměrně malou plochu, nevyhnutelně vede k poklesu pozornosti.

Live cinema jako žánr?

Inscenace, v nichž je použito live cinema, mohou s tímto prostředkem pracovat nejrůznějšími způsoby. I proto není šťastné označovat live cinema za divadelní žánr, protože jeho použití nijak automaticky nestanovuje ráz celé inscenace. Použití live cinema jednak nemusí být v inscenaci stabilně přítomno celou dobu, a řadit tak celý divadelní tvar do určitého žánru jen na základě jedné z využitých technologií nedává valný smysl. Pracují-li tvůrci například s točnou nebo propadlem, také nás to nesvádí k tomu, abychom podle toho pojmenovávali celý žánr. Zdánlivě větší smysl by pak ale dostal "žánr live cinema" v případě, kdy je divadelní akce snímána a promítána po celou dobu svého trvání a divák by dle označení již dopředu získal představu, jakou podobu bude jím navštívené

představení mít. Pravděpodobně bude sledovat, jak se jím viděné bezprostředně transformuje na promítací plátno. Označení live cinema by pak ale nabylo dvojího významu, což by srozumitelnosti a klasifikaci nijak neprospělo. Možným řešením je najít nové označení pro inscenace, které se spoléhají výhradně na live cinema a filmový i divadelní znakový systém mají v jejich rámci vyrovnanou pozici. Toto označení se ale nemůže překrývat s pojmem pro postup, který jiné inscenace mohou využívat jen částečně, třeba i jen na pár minut.

3.3 Specifika využití live cinema v loutkovém divadle

Kapitolu o live cinema v činoherním divadle jsme zakončili tvrzením, že loutkové divadlo oproti činohernímu více pracuje s objekty, a tak je i zapojení (loutko)herce při práci s live cinema ve značné míře podřízeno tvorbě obrazů a nestává se tak často, aby byl centrem pozornosti čistě jen herecký projev. Tato kapitola má za cíl jednak obhájit a doložit toto tvrzení, ale především ukázat všechna možná specifika využití live cinema v loutkovém divadle na analýze konkrétních příkladů z dříve uvedených inscenací.

Zdokonalení iluze animace

Nejryzeji loutkovým použitím je určitě případ, kdy kamera snímá přímo vodění loutek. Již při sledování konvenčního loutkového představení máme jako diváci tendence si loutkovodiče v prospěch divadelní iluze odmyslet. Uvědomujeme si samozřejmě jeho přítomnost, která bývá u různě iluzivních inscenací různě potlačována nebo naopak akcentována, ale zejména při inscenacích, kde se loutkoherce snaží i sám sebe upozadit, upíráme pozornost čistě na pohyb loutky. Live cinema v tomto případě umožňuje vodiče vynechat úplně a na plátno díky vhodnému ořezu záběru promítat výhradně pohyb loutek.

Na tomto principu je založená zejména inscenace *Chronoškratkovia*, v níž se herci před kameru téměř nedostanou a v centru pozornosti jsou neustále pouze loutky. Toto použití live cinema se etablovalo ve vlastní subžánr, tzv. *puppet cinema*. Jedná se vlastně o před zraky diváků bezprostředně hraný i snímáný loutkový film. Běžné loutkové filmy jsou natáčeny metodou stop motion animace a užívají se v nich loutky bez vodících nástrojů, jako jsou vahadla, dráty, nitě, čempurity a další.⁴⁸ Proces tvorby je časově velmi náročný, jelikož jsou snímány jednotlivé fáze tzv. frame by frame tedy snímek za snímkem a teprve ty jsou pak následně propojeny v pohyblivý celek, k němuž je ještě ve studiu dotvořena a přidána zvuková stopa. V puppet cinema se vše odehrává v reálném čase před zraky diváků. Animace tedy není digitální, ale analogová, divadelní. Rozhodně ale nejde jen o to, že by loutkoherci hráli před kamerou, puppet cinema účinně

⁴⁸ Ale najdou se samozřejmě i výjimky, v nichž jsou loutky "přiznané" včetně metody vodění - např. *Malý pán* (r. Radek Beran, 2015).

kombinuje prvky divadelního i filmového jazyka. Používá například detail a střih. Konkrétní specifika využití rozvádějí podrobněji další kapitoly.

Pokud v záběru nevidíme loutkoherce, je pro nás iluze vlastního pohybu loutky ještě o to silnější. Zatímco loutky chronoskřítků v inscenaci bratislavského divadla jsou hybateli děje, v *Kde domov můj?* jsou přenášeny animace spíše ilustračního charakteru. Animací plošných objektů je vizuálně doplněn stručný popis nějaké historické události, např. když během vyhlášení Protektorátu Čechy a Morava českou vlajku nahradí vlajka s hákovým křížem, nebo pohybující se šablona skandujícího davu znázorňující různé stávky a demonstrace. V tomto případě je opět silná podobnost s animovaným filmem, tentokrát díky 2D povaze animovaných objektů spíše s kresleným. Nabízí se (i tematicky) například srovnání s naučným seriálem pro děti a mládež *Dějiny udatného českého národa* (2010-2012) v režii Pavla Koutského. Poněkud rozvedenější jsou pak výstupy jednotlivých československých státníků. Ty představuje textilní loutka, jejíž ruce jsou voděny pomocí čempurit, s dřevěnou hlavou, na níž je připevněna fotka daného politika. Kombinace trojrozměrného objektu s dvourozměrným obličejem zde zapadá do zvoleného vizuálu. Jednotlivé postavy jsou díky fotografickým portrétům dobře rozeznatelné, trojrozměrná loutka má více možností pohybu než plošná loutka, ale díky plochému obličejí zároveň nenarušuje převládající rámec plošné animace. Na animaci takové loutky se navíc může podílet více vodičů, které když na plátně nevidíme, tak je opět iluze pohybu dokonalejší. Zároveň obě zmíněné inscenace pracují s tzv. dělenou interpretací. Loutky tedy v mnoha situacích mluví jiní herci než ti, kteří je animují.

Vytvoření prostředí

Kamera dokáže objektům propůjčit mnohem přesvědčivější efekt při vytváření prostředí. Divadlo má možnost komunikace s využitím metaforické zkratky, hovoří jazykem znaků, pomocí pár větviček lze vytvořit les, na základě tvarové podobnosti nebo náznakem pohybu jsou diváci schopni přistoupit na to, že jeden předmět odkazuje k jinému. Pokud se režisér pro tento styl komunikace rozhodne, kamera celou tuto konvenci ještě zjednodušuje. Jednak opět díky vhodně zvolenému záběru, který neruší nic nedokonalého do iluze nezapadajícího, ale i díky přenesení na plátno a několikanásobnému zvětšení,

kteřé drobné předměty ukáže v nadživotní velikosti. Záběr na bednu přírodnin a hromádku sněhu v *Bílém Tesákovi* pak dokáže navodit prostředí polární Ameriky, jelikož na plátně vidíme jen bílou plochu tu s vlčí stopou, tu s pár oblázky, které kryje vodní hladina. Jindy zase záběr na jeden z reflektorů, doplněný o vlčí vytí, hned evokuje úplněk a tak podobně.

Stejně tak se mohou v *Podvratácích* krabičky od čajů a dalších potravin nebo produktů, které se na pohyblivém pásu pohybují kolem hlavního hrdiny, proměnit ve výškové budovy asijského velkoměsta.

V *Chronoškriatkoch* se kromě reálných objektů objevují i vytvořené dekorace. Jednou z nich je otočný buben pokrytý zelenou látkou s umělými stromky a keříky, mezi nimiž se vine písčná cesta. Když jeden z herců drží hlavního hrdinu Zašmodrcha nad tímto točícím se kotoučem, cesta mu doslova ubíhá pod nohama a na plátně je vytvořena iluze, že malý skřítek běží krajinou.

Hra s perspektivou a velikostmi

Dalším typicky loutkářským prostředkem je hra s perspektivou a velikostmi. Loutkové divadlo tradičně využívalo malé kukátkové jeviště, to znamená, že všechny objekty a loutky byly od diváka stejně daleko. Různou vzdálenost pak loutkáři mohli znázornit pomocí různě velkých loutek. Pohybovali-li se hrdinové v dálce, byli menší a často i méně propracovaní. Přiblížili-li se pomyslně blíž, byly použity větší loutky již se zřetelnějšími rysy atd. Při použití live cinema se v tomto ohledu dobře uplatňuje stříh. V *Chronoškriatkoch* jsou dle předlohy pro lidské oko neviditelní hrdinové povětšinou vyvedení jako plstěné chuchvalce na drátku ne nepodobné smítkám prachu. Když inscenátoři potřebují umožnit postavám složitější práci s končetinami nebo mimickým výrazem, stříhne kamera na větší plstěné loutky, které připomínají manekýny, ale jejichž končetiny se animují čempurity a hlava buď hlavovým kolíkem nebo jako u muppetových loutek. Celek a detail zde nejsou jen rozdílně přiblížené záběry téhož, neživá hmota umožňuje jednu postavu rozdělit na vícero objektů, které si divák opět spojí v jednu.

Stejným způsobem se dá na vícero částí rozdělit i dějiště. Praxe známá spíše z kinematografie, kdy například exteriér může být reálná budova, zatímco interiér

je postaven ve studiu, nebo kdy ve studiu vedle sebe stojí místnosti, jež ale filmový divák následně považuje za vzájemně vzdálené klidně i několik stovek kilometrů. Ve *Sněhurka is not dead* je takto na tři samostatné domečky rozdělena chaloupka sedmi trpaslíků. Na plátně vidíme ložnici, kuchyň a jídelnu a nevidět tři oddělené domečky na přední straně jeviště, mezi kterými Sněhurka s kameramany přechází, nezpochybňovali bychom, že se jedná o jeden celý dům. Kromě rozdělení domku na tři oddělené třetiny je díky zapojení live cinema také mnohem působivější kontrast mezi velkou Sněhurkou a maličkým vybavením trpasličí domácnosti, aniž by se představitelka musela nutně proplétat celým miniaturním obydlím. A jak se do své chaloupky napasuje sedmero mužů, kteří jsou jinak rozesazeni po celou dobu představení u hudebních nástrojů a tvoří živou kapelu? Přirozeně, že v podobě loutek.

Přiblížení vzdálené nebo příliš malé akce či obrazu

Díky přenosu na plátno jsou také drobné akce lépe viditelné. Většina divadelních scén již není uzpůsobena výhradně hraní loutkového divadla. I nezávislá uskupení, když hrají s loutkovým kukátkovým jevištěm, musí hrát pro menší počet diváků, protože ze zadních řad větších hledišť by již zkrátka akce nebyla dobře zřetelná. Live cinema tento problém vhodně řeší. I zde ovšem přímý přenos plní dále estetickou funkci, je určitým způsobem zakomponován do divadelního tvaru, nejedná se jen o praktické řešení jako při sledování sportovního utkání či podobných příležitostí. V *Chronoškriatko* je navíc toto přiblížení organicky spjata prostředím, o němž inscenace vypráví. Chronoskřítki jsou běžným okem nezachytitelní záškodníci, o nichž lidé v běžném světě nemají ponětí. Jejich zvětšení pomocí kamery pak může být svého druhu pohled skrze zvětšovací skla mikroskopu nebo podobné technologie, která nám miniaturní organismy umožňuje spatřit.

Jestliže v *Chronoškriatko* funguje kamera jako mikroskop, v *Kde domov můj?* bychom ji mohli připodobnit k modernímu meotaru. Herci pohybují objekty na určité ploše, z níž je výsledný obraz přenášén na promítací plochu nad nimi.

V inscenaci *Sněhurka is not dead* jsou pak na velké plátno promítány záběry z obrazovky mobilních telefonů. Na velkém plátně si tak lze přečíst, co Šmudla Sněhurce píše, nebo jakou aplikaci zrovna Sněhurka na své cestě lesem používá.

Rozšíření hracího prostoru

Live cinema poskytuje inscenátorům možnost zprostředkovat divákům dění z prostor, kam ze svého sedadla v hledišti nedohlédnou. Toto použití má ale svá úskalí, jak jsme již naznačili v kapitole 3.2. Přijde-li divák o možnost aktuálního srovnání divadelní akce a filmového výstupu, ztrácí výsledek na divadelnosti. Sledovaný filmový výstup tedy musí být dostatečně poutavý, aby si divák tuto "ztrátu" neuvědomil nijak citelně.

V *Teslovi* se toto úskalí projevilo, dynamika inscenace je zde pravděpodobně na nejnižším bodě, herci přes kamerový přenos nejsou schopni dostatečně vytěžit nenucenost svého výrazu, na níž do té doby svůj herecký projev budovali, a záběry ze zákulisí nenabízejí nic, co by tento nedostatek dorovnálo.

Jinak se vedlo tvůrcům ve *Sněhurka is not dead*. Kamera sleduje trpaslíky, jak se vydávají do svého hornického zaměstnání. Vzhledem k tomu, že sedmero trpaslíků bylo do té doby rozesazeno na jevišti u svých hudebních nástrojů, je jejich pohyb v zákulisí a cesta služebním výtahem, který zde slouží jako důlní výtah, vítanou změnou. Divadelní zákulisí je zde využito jako opodstatněná kulisa, která skutečně dokáže alespoň částečně navodit pocit jiného dějiště. V *Teslovi* se toto nedaří. Vše, co je promítáno ze zákulisí, by se v podstatě mohlo odehrát i na jevišti bez výrazného posunu ve významu. Druhý moment, kdy *Sněhurka is not dead* ukazuje přímý přenos z místa, které divák nevidí, jsou výstupy Pavola Smolárika. Inscenátoři se pohádkové předlohy chopili svérázně, zásadním dramaturgickým zásahem do syžetu je, že diváka s princem seznamují ještě před samotným romantickým šťastným koncem pohádky. Chrabrý zachránce není tak úplně princ, ale slovenský youtuber s přezdívkou Koky, který natáčí kutilská videa o tom, co vše lze vyrobit z kokosových ořechů. Přímý přenos ze zákulisí má tedy podobné vlastnosti jako ten na Youtube. Diváci nemají přímý kontakt s youtuberem, zároveň tzv. streamy potom mohou být dostupné i zpětně. Ze sledovaného videa tedy lze jen těžko poznat, zda skutečně jde o přímý přenos nebo ne. Kokyho výstupy ale mají zejména u dětského obecenstva značnou odezvu, děti se na ně zjevně těší a rozhodně jim nevadí, že Kokyho nevidí přímo před sebou. Koky samozřejmě na závěr skutečně dorazí, ale není to žádný neznámý princ, který by měl na svědomí rozuzlení ve stylu deus ex

machina, jak tomu částečně v pohádkové předloze je. Je to hrdina, kterého si diváci oblíbili již předem, díky svým výstupům. A tak velmi narychlo organizovaná svatba nepůsobí tak násilným dojmem, jak by se jinak z moderního pohledu na tradiční pohádku mohlo zdát. Prince totiž necharakterizuje jen jeho šlechtický původ a krása, ale už víme, že je to vtipný sympatický kutil, který dokáže leckoho pobavit.

Live cinema jako simulace televizního přenosu

Tento způsob jsme představili již v kapitole 2.2.4 v souvislosti s *Konzervativcem*. Použití kamery na jevišti dokáže navodit dojem televizního přímého přenosu, v *Konzervativci* šlo o společenskou událost, kdy diváci byli zároveň jejími účastníky. V *Pravdu má každý svou* (?) nejsou diváci do události vtaženi tolik. Jedná se o rozhovor s Mikem Hughesem, známým popíračem kulatosti Země, těsně před tím, než se odhodlá v podomácku vyrobené raketě vzlétnout, aby svá tvrzení o plochosti planety dokázal. Výsledné záběry vlastně nejsou v inscenaci tak důležité, ostatně veškeré dění je jim na jevišti předsazeno, a tendencí je tedy spíše sledovat novináře s dotazovaným přímo před sebou než na plátně. Plátno je zde jen jako dekorace, která dosvědčuje, že kamera je zapnutá a oba herce skutečně snímá, ale výrazně nový pohled nebo sdělení nenabízí, což pravděpodobně ani není jejím úkolem.

Filmový rámec

Vedle explicitních odkazů na jiná média, jako je právě Youtube nebo televize, mohou tvůrci odkazy na filmový rámec do inscenace zabudovat o něco implicitněji, často v souladu se stylizací scénografie. Inspirací tvůrcům ve zvolených příkladech byla zejména doba kinematografických počátků. Ostatně na začátku si film a divadlo bylo velmi blízké, vzájemně ze sebe čerpaly a ovlivňovaly se. Vzpomeňme například na objevitelské dílo Georgese Meliese, který při tvorbě filmu a filmových triků vycházel ze svých divadelních zkušeností. K přelomu 19. a 20. století se vztahuje inscenace *Invisible Man*, ostatně z této doby pochází i předloha. Román *Neviditelný* H. G. Wellse byl vydán roku 1897. Inscenátoři kromě digitálních filmových triků používají i triky divadelní, právě po

vzoru prvních filmařů. Detailněji je rozebírá další kapitola. Filmový výstup je černobílý a celá výprava je stylizována do období fin de siècle.

Inscenace *Kde domov můj?* sleduje dějiny Československa od založení bývalého státu až do dnešní doby a filmový výstup často svým vizuálem odkazuje k době, o níž vypráví. Konec desátých let minulého století, kde celá inscenace začíná, tak odstartuje odpočet známý z němých filmů a v duchu němých filmů jsou do právě vznikajícího filmu promítány i ozdobné titulky nahrazující mluvený komentář. Tento vizuál se s postupem doby vytratí a inscenace v souladu s vývojem technologie končí záběry ze současnosti. Není tomu ale tak, že by se styl videa průběžně upravoval podle zrovna popisovaných desetiletí. Náznaky doby jsou spíše letmé a tvůrci na nich nijak sousledně nelpěli. Navození doby později pomáhají spíše kostýmy případně dobové záběry. Nejvýraznější je tedy filmový dobový rámec právě v začátku a postupně se rozvolňuje. Odpovídá to i tomu, že specifika němého filmu jsou nejpatrnější, zatímco rozdíl mezi záznamovou technikou např. šedesátých a osmdesátých let již z laického hlediska není tak výrazný.

Filmové a divadelní triky a kouzla

Efekty, které live cinema umožňuje, se nejvýrazněji zabývali tvůrci *Invisible Mana*. Na technice tzv. klíčování postavili celou inscenaci. Klíčování je zcela běžným postupem v televizní a filmové tvorbě. Typicky se používá například při předpovědi počasí, kdy moderátor pořadu stojí před tzv. green screenem, tedy zeleným plátnem, na které jsou promítány výstupy z meteoradarů a jiné animace. Vše zelené v záběru je tedy nahrazeno jiným obrazem. O něco sofistikovanějším postupem je pak použití green suit, kdy je do zelené oblečen herec a v postprodukci je opět metodou klíčování zvolen nějaký efekt, který vše zelené v záběru nahradí třeba plameny nebo jiným digitálně vytvořeným obrazem. *Invisible Man* používá klíčování bezprostředně, v reálném čase. Takže zatímco se na jevišti pohybuje muž v celotělovém zeleném trikotu, na plátně je jeho postava digitálně vymazána, lépe řečeno je přes ní paralelně promítáno předem natočené stejné prostředí, jako je na jevišti. Každý snímek s hlavním hrdinou tedy museli tvůrci napřed natočit bez něj, aby pak během představení natočené záběry rovnou kombinovali s předtočeným prázdným prostorem, který

vysílají na tělo protagonisty. Tímto způsobem jej pak z plátna nechávají až magicky zmizet. Divadelní rovina nám tedy představuje svět i s N. O. Bodym, zatímco na plátně sledujeme, jak všechny situace vypadají z pohledu ostatních postav, které ho nevidí. Tento postup je pravděpodobně doposud technologicky nejs sofistikovanějším užitím možností, které digitální technologie nabízejí. Použití rozhodně není samoúčelné. Tvůrci celé téma neviditelnosti vztahují k hlavnímu sdělení celé inscenace, které oproti původní novele značně posouvají. Zatímco Wellsův hlavní hrdina své nově nabyté schopnosti užívá záškodnický, negativně a jen to prohloubí jeho zášť vůči okolnímu světu, tak N. O. Body Lesáka a Preslové se jako neviditelný stává mnohem pozornějším pozorovatelem a uvědomuje si, že tak, jak se doposud vnímal sám, ostrčený, opomíjený, nešikovný a zbytečný, se občas cítí každý. Neviditelnost u něj nevede k uzavřenosti, ale k empatii. *Invisible Man* tedy nejenže sympatizuje s outsidersy, ale zároveň nesměruje k žádné (sebe)lítosti těch, co se tak cítí. Naopak jim nabízí cestu, jak se takového pocitu zbavit. Cestou je uvědomění, že to není jen jejich problém, že nejsou nijak nešťastnější než ostatní, ale že na dně a opomenutý se může občas cítit každý. Okolí si toho navíc vůbec nemusí všimnout, protože své emoce a pocity navenek vůči jiným maskuje.

Při tvoření efektu neviditelnosti se ale inscenátoři nespolehají výhradně na digitální kouzla. Využívají i své loutkářské zdatnosti a mnohé obrazy, v nichž N. O. Body není vidět, vytvářejí analogově za pomoci divadelních triků. Takovými mohou být třeba předměty upevněné na drátkách, takže když s nimi N. O. Body pohybuje, nemusí se jich fyzicky dotýkat. Vidíme tedy pero pohybující se nad sešitem, jakoby jím někdo psal, přičemž pisatel není vidět.

Těchto loutkových principů inscenace využívá i bez souvislosti s neviditelností hlavního hrdiny. Jeden z herců takto zase animuje letící nůž, který se stal vrhače osudným, když zasáhl jejího manžela pózujícího v šantánu před terčem. To, co na plátně vypadá jako zpomalený záběr, je vytvořeno zcela divadelně zpomalením herecké akce.

Tematizovaný rozpor reality s manipulovaným obrazem

Použití analyzované v této podkapitole se praktickým uskutečněním částečně překrývá s uvedeným v prvních dvou podkapitolách. Díky vhodně zvolenému

záběru je iluze na plátně realističtější a uvěřitelnější, vytvořené prostředí působí věrohodněji. Rozdílem však je, že zatímco příklady uvedené v předchozích kapitolách rozpor nijak netematizovaly a zkrátka dění na jevišti podřizovaly filmovému výsledku, použití live cinema v *Pravdu má každý svou (?)* slouží jako důkaz manipulace a podpoření konspirační teorie, o nichž inscenace pojednává. Live cinema není v inscenaci používáno celou dobu, kromě výše zmíněného rozhovoru se s ním pracuje výhradně v jediné pasáži, která má dokázat, že přistání Američanů na Měsíci byl podvrh nafingovaný v ateliérech. Na jevišti najednou vznikne shon a zmatek jako na filmovém place, objeví se spousta asistentů, klapka, kameramani a nad vším dozoruje klišovitě neurotický režisér. Na plátno se promítají výstupy ze dvou kamer. Jedna natáčí herce ve skafandru, který je usazen před kameru v levé části hlediště a druhá snímá dění na písčité ploše uprostřed jeviště, která simuluje povrch měsíce. Ještě než dojde k pronesení slavného výroku a zanechání prvních stop pouze za pomoci bot, aniž by v nich nutně někdo musel být obut, sleduje kamera start rakety. Raketa je však pouhým modelem, ani ne metr velkým. Stejně tak kosmonaut, kterého na projekci sledujeme kráčet po měsíci, je ve skutečnosti jen loutkou na drátě. Přesto vypadají záběry nad hlavami štábu velmi autenticky. Inscenátoři v podstatě postupují opačně než, jak jsme popsali v prvních dvou podkapitolách. Jestliže při tvoření americké divočiny v *Bílém Tesákovi* nebo rušných městských ulic v *Podvraťácích* vzali známé, obvyčejné předměty, aby je na plátně přetvořili v něco nového, tak v *Pravdu má každý svou (?)* začali od ikonických záběrů Apolla 11, které na jevišti rozložili v prostou loutkovou animaci a klam.

Animace pomocí stříhu

Že se filmové prostředky dají používat v divadelním duchu dokazuje i nový způsob animace, který tvůrci využívají v *Kde domov můj?.* Kromě rozprav a rodinných událostí, které se dějí okolo stolu uprostřed jeviště, sledují další dvě kamery ještě dvě menší dějiště po stranách. A právě to, že jsou tato dějiště dvě, umožňuje rychlé prostřihy z jednoho na druhé, čímž vzniká luze pohybu. Zde konkrétně vidíme cvičence na spartakiádě, jak střídavě vzpažují a upažují. Ačkoliv mají tvůrci k dispozici digitální technologii, opět se spíše vrací ke kouzlu analogové animace a optickým klamům, které stály na úplném počátku kinematografie. K přístrojům jako Phenakistoscop, Zootrop nebo Praxinoscop,

kteřé divákům umožňovaly vidět jednoduché pohyblivé motivy díky rychlému střídání obrázků rozfázovaného pohybu.⁴⁹

Díky prostřihu mezi dvěma obrazy je možné i prolínání obrazů bez rušivého pohybu plošných dekorací, kdy se do fotografie postupně zjeví titulek a obráceně, opět v souladu s estetikou němých nebo starých černobílých filmů.

Plátno nejen jako nutná součást scénografie

Základním předpokladem live cinema je projekce snímaného. K projekci je potřeba projekční plocha, většinou se jedná o promítací plátno. Toto plátno bývá nutností a akceptují to jak tvůrci, tak diváci bez dalšího vysvětlování nebo uvozování. Jsou ale i případy, kdy "hraje" i samotné plátno, kdy má ještě jiné opodstatnění než jen prostor k zobrazení natáčeného. Příklad najdeme ve *Sněhurka is not dead*, kde plátno v určitých okamžicích plní roli kouzelného zrcadla. Zlá královna usazena před objektiv je promítána na velkou plochu, její zrcadlový obraz je tedy k vidění přímo na plátně. Kouzelné zrcadlo ale v pohádce není obyčejným předmětem, ale vlastním subjektem, postavou, která svým věšteckým sdělením výrazně hýbe dějem. V případě, že má divadlo promluvit, prolne se obličejem Královny obličej Vypravěče/Zrcadla, který známá veršovaná proroctví o kráse Sněhurky pronese.

Blíže určeným sdělovacím prostředkem je plátno v inscenaci *Kde domov můj?*. Což je naznačeno zejména tak, že informace na něm předávané registrují i postavy inscenace. Plátno a film zde po vzoru loutky magiky rozšiřují možnosti komunikace, herci nemusí reagovat jen na své herecké protějšky, ale mohou komunikovat i s jejich filmovým obrazem, nebo dokonce s filmovým obrazem loutky.

⁴⁹ Režiséři loutkových inscenací s tímto typem animace pracují i v jiných inscenacích. V *Kabinetu zázraků neboli Orbis pictus* Naivního divadla (režie F. Homola, výprava H. Bažant) mají diváci možnost vidět praxinoskop s animací běžícího koně, v *O bílé lani* z Divadla Drak (režie J. Vašíček, výprava K. Bělohlávek) je zase zařízením na způsob thaumatropu naznačen například pohyb laně nebo lovce. Na tyčce jsou upevněny dva obrázky s různými fázemi pohybu, otáčením tyčky dochází k jejich střídání a laň nebo lovec se tak zdánlivě hýbou.

Odlidštění lidské tváře

Tato podkapitola je jedním z dokladů úvodního tvrzení, že loutkoherci v záběru často podřizují svůj projev vytváření obrazů. Pracují se svým tělem jako s materiálem, který se snaží přetvořit nejen v jinou postavu, ale často ve zcela jiného tvora. Značná část postav v *Bílém Tesákovi* jsou psi. Herci se tak při jejich ztvárňování různě šklebí do kamery, vrčí a cení zuby. Použití kamery přidává jejich projevu na hyperbole, jejich snahu podporuje i rychlé přibližování a oddalování, kdy jakoby startovali vůči Tesákovi, jehož pohled kamera zastupuje. Live cinema podporuje tuto stylizaci, která by bez filmového zprostředkování působila rozpačitě. Stejně tak když Královna ve *Sněhurka is not dead* žvýká syrové maso, zdá se její hodování roztažené přes celou promítací plochu o dost agresivnější, než kdyby se masem ládovala pouze v reálném měřítku na jevišti.

Subjektivní pohled

Často skloňovaným pojmem při kombinaci divadelních a filmových prostředků je slovo *subjektivita*. Jedna z obou rovin zprostředkovává subjektivní pohled hlavního hrdiny. V analyzovaných inscenacích se tento princip objevuje čtyřikrát a pokaždé ve trochu jiné podobě. V podkapitole Filmové a divadelní triky a kouzla jsme vysvětlili, jak s různými úhly pohledu na úrovni filmu a divadelnosti pracuje inscenace *Invisible Man*. Zbylé tři příklady mají společný postup v tom, že přímo objektiv kamery má být pohledem jednoho z hrdinů. To znamená, že na plátno promítané obrazy mají zprostředkovat autentický pohled na svět jeho očima. Rozdíl mezi trojicí použití je jednak ve vztahu tohoto pohledu k herci, který má být s onou postavou spojován, a jednak v míře, s níž se s tímto subjektivním pohledem pracuje.

Ve *Sněhurka is not dead* se na svět Sněhurčinýma očima podíváme jen jednou a paradoxně zrovna ve chvíli, kdy ona sama usne po ochutnání jedovatého jablka. Jedná se o moment, kdy se trpaslíci shromáždí nad její skleněnou rakví a my jim díky objektivu v rakvi vidíme do obličejů sklánějících se nad jejich bledou přítelkyní. Subjektivní pohled zde není výrazným příspěvkem k danému charakteru, je nástrojem, jak divákovi poskytnout více vrstev právě vytvářeného

divadelního obrazu. Představit mu ukazované z vícero úhlů. Zbývá dvě použití subjektivního pohledu rozebírá následující kapitola.

Součást postavy

Znázorňuje-li pohled kamery úhel pohledu hlavního hrdiny po celou dobu inscenace, stává se důležitou součástí jeho postavy. Je-li film natáčen výhradně z perspektivy některé z postav, nemáme moc šancí onu postavu ve filmu spatřit, stejně jako v běžném životě hledíme především na jiné než sami na sebe. V divadle se k filmovému pohledu bez záběru na onu postavu, přidává ještě herec, který danou postavu hraje. A právě vztah onoho herce k postavě může být proměnlivý. Na tomto principu jsou založeny inscenace *Bílý Tesák* i *Kde domov můj?*. V *Bílém Tesákovi* je takřka po celou dobu představitel Milan Hajn schovaný za kamerou. Oproti tomu bere v *Kde domov můj?* Petr Vydarený, jehož očima dějinné události u rodinného stolu sledujeme, kameru do rukou až později. Když přichází jeho postava na scénu respektive na svět jako kamera zabalená v zavinovačce, nad kterou se všichni rozněžněle usmívají a šišljají, sedí Vydarený v popředí jeviště a jako své starší já situaci divákům osvětluje svým komentářem. Později však vezme kameru do svých rukou a následující dění už registruje prostřednictvím objektivu. Po většinu času je ale němým pozorovatelem. Víme, že je člen rodiny, na jejíž osudech historické milníky poznáváme, díváme se na jeho příbuzné jeho očima z jeho místa, ale příliš často jej jednat nevidíme. Jeho postava je alegorií samotného Československa, které bylo svědkem všeho, co jeho obyvatelé zažívali i prožívali.

Bílého Tesáka ve stejnojmenné inscenaci zprvu poznáváme jen skrze jeho pohled. Milan Hajn začne do postavy vstupovat až později. Tuto distancovanost podporuje i to, že s ostatními postavami na jevišti nijak neinteraguje, jen snímá jejich jednání. Mluví-li Milan Hajn, tak se ve svých promluvách s Tesákem nijak neztotožňuje, ale popisuje jeho osudy ve třetí osobě. Za Bílého Tesáka vydává jen zvuky, vyje, napodobuje hltání vody a podobně, ale nečiní tak sám. Třeba se zrychleným psím dechem mu sborově pomůžou na jevišti přítomní kolegové. Spojení mezi hercem-Hajnem a postavou-Bílým Tesákem je do určité míry přítomné od začátku inscenace, ale zprvu je potlačováno a až postupem času se tyto dvě entity začnou výrazněji propojovat. V momentu psích zápasů, kdy má

Tesák bojovat s k tomu vycvičenými psy, přece jen obrátí kameru na svůj obličej, aby pomocí těkavého pohledu a mimiky znázornil Tesákovu nervozitu z nastalé situace. V lidském obydlí na sebe také přejímá psí pohyby. Už je to on, kdo vyskočí na gauč, nebo se choulí v pelechu, i když kameru má při tom stále u sebe. Ztotožnění s postavou Bílého Tesáka je dovršeno v závěru inscenace, kdy jsou promítnuty přednatočené záběry, v nichž po svobodě toužící hrdina v jeho podání stopuje u silnice a následně nasedá do zastavivšího auta vstříc novým dobrodružstvím daleko od lidských autorit a omezování. Na závěr se již subjektivní pohled vytratí a Bílý Tesák naplno přejde v herce, který je zde naopak od situace v lidském příbytku nejsvobodnější, a tak symbolicky i doslovně *nemusí hrát psa*.

Zvuky v live cinema

Filmový výstup použitý v rámci divadelní události se jí nutně přizpůsobuje. Film promítaný během divadelní inscenace budeme jako diváci bezpodmínečně vnímat jinak, než když bychom jej měli zhlédnout v kině nebo na televizní obrazovce. Pokud film nekoresponduje s tím, co je divák v rámci divadelní události schopen akceptovat, může nastat až příliš velký rozpor mezi obojím. To divák může vnímat negativně a projeví se to na subjektivním prožitku dynamiky a rytmu celého tvaru. Tvůrci se mohou pokoušet pomyslnou propast mezi dvěma systémy překlenout plynuleji a jednotlivé prvky filmového média nahradit divadelní akcí. Příkladem zdivadelnění filmového výstupu je práce se zvuky. Většinou se na plátno promítá jen vizuální složka a zvuk k divákovi putuje autenticky přímo z jeviště. Tvůrci však mohou celou akci ozvláštnit tím, že i zvuk od bezprostřední akce oddělí a stejně jako vizuální vjem jej zdvojí. V *Invisible Manovi* jsou do inscenované rvačky od střihačského pultu vkládány ještě předem vytvořené zvuky. Zvuky rvačku částečně animují, zároveň z ní dělají poněkud komickou situaci díky stylizaci zvuků, které odkazují až ke komiksové estetice, nebo evokují dnes již úsměvně působící rvačky ze starých akčních filmů, kam byl rovněž zvuk přidáván až zpětně k pečlivě choreograficky nacvičeným bojovým akcím.

V *Chronoškriatko* dodávají videu zvuky přímo herci na jevišti. V tomto případě nejde o přímý přenos, svým hlasovým projevem doplňují předtočené záběry. Užší

definici live cinema, jak ji chápe divadelní prostředí, tento moment zcela nenaplnjuje, jelikož filmový výstup nevzniká přímo na místě. Naopak vezmeme-li si zde na pomoc širší definici z pohledu filmu, můžeme i tento princip směle zařadit pod live cinema, protože video zde doplňuje performativní výkon, který probíhá ve sdíleném čase a prostoru s diváky. Na naplnění celé inscenace by pravděpodobně tento postup nestačil, neboť hlasová interpretace doprovázející video má k divadelnímu zážitku přece jen poněkud daleko. Ale vzhledem k tomu, že jinak celá inscenace pracuje s loutkovou animací, kterou zaznamenává i rovnou reprodukuje filmová technologie, můžeme si zde dovolit i tento princip počítat mezi využití zvuku v souvislost s live cinema.

Live cinema vs. předtočené záběry

Zde se hodí rovnou navázat na předchozí kapitolu, v níž popsán příklad z *Chronoškratk* představuje velmi invenční nápad, jak "oživit" předtočené záběry tak, aby se ztráta divadelní autentičnosti oproti převažujícímu používání live cinema dostatečně kompenzovala či nevymizela úplně. V loutkovém divadle ale jinak příliš výrazná tendence kombinovat předtočený materiál s právě vznikajícím filmem nepanuje. Ve zvoleném analyzovaném vzorku inscenací tvoří výjimku *Podvraťáci*, kteří s předpřipravenou projekcí pracují více než se záběry, které tvoří až během inscenace. Avšak právě proto, že zde projekce tvoří výrazně větší část výsledného tvaru, má tak divák možnost se na tuto skutečnost naladit a přizpůsobit tomu pozornost. Oproti bohaté projekci pak live cinema naopak působí poněkud omezeně. Svůj díl na tom ale má i to, že srovnání s jevištní akcí často není dost dobře možné, protože scénografické řešení není vůči divákovi, který by místo na plátně chtěl sledovat akci přímo, moc vstřícné.

Předtočený záběr v *Bílém Tesákovi* již byl zmíněn a interpretován v podkapitole Součást postavy. Kombinaci dominantního live cinema s předtočeným materiálem tvůrci v *Bílém Tesákovi* i v *Kde domov můj?* řeší tak, že projekci nevsazují do divadelního dění, ale celou inscenaci jí završují. Dynamiku inscenace to nijak netříští, jde o jakýsi dovětek, než může divák pozornost, po celou dobu tříštěnou mezi jeviště a plátno, od celého díla odvrátit nadobro. V *Bílém Tesákovi* jsou předpřipraveným videem naznačeny další osudy psa kříženého s vlkem, v *Kde domov můj?* udělali inscenátoři sondu do dalšího směřování našeho státu

anketou o reflexi jeho historie. S kamerou se během zkoušení vydali k v inscenaci několikrát zmiňovanému plzeňskému pomníku Tomáše Garyka Masaryka, aby se kolemjdoucích ptali, jaký smysl má oslavovat výročí založení státu, který již neexistuje. Vyznění je až patrioticky optimistické. Běžně podobné záběry budí spíše skepsi, protože málokterý oslovený je vůbec schopen poskládat důležitá data z československé historie, zde naštěstí tvůrci nechtěli své respondenty kárat nebo zesměšňovat. Naopak vybrali pečlivě vyargumentované odpovědi, v nichž se lidé shodují zejména na tom, že Československo bylo zakládáno na určitých morálních i politických hodnotách, které stojí za to oslavovat a dále udržovat. Čistě technicky se použitím těchto záběrů od stylizace do němého filmu dostáváme k ryze současné estetice běžného audiovizuálu. Zároveň je tím v inscenaci ještě podpořen důraz na regionální kontext, který se v Divadle Alfa snaží do své tvorby zahrnovat soustavně.

Specifické použití?

Live cinema v mnoha případech loutkářům umožňuje amplifikovat ustálené loutkové principy. Bezprostřední přenos herecké akce na plátno umožňuje lépe usměrnit divákovu pozornost určitým směrem a tento přístup se dá dále rozvíjet za použití vhodného střihu nebo zvoleným záběrem. Live cinema nabízí rozšíření palety prostředků, s nimiž mohou tvůrci dále modifikovat obvyklý způsob loutkářské práce. Mohou objevovat další způsoby animace loutky za pomoci filmové technologie, či rozpracovávat klasické gagy jako použití různě velkých loutek pro odlišnou perspektivu, přičemž filmová projekce nabízí třeba i poměrně jednoduše vytvoření rozměrově naddimenzovaného objektu nebo postavy.

S live cinema lze pracovat zcela prakticky, rozšířit hrací prostor nebo přiblížit příliš titěrnou akci. Zapojení kamer a přímého snímání i projekce lze v inscenacích různě tematizovat, ať už vnějškově, jako vytvoření prostředí s natáčením nebo kinematografií spojeným, nebo vnitřně, kdy se zapojení live cinema rozpouští v dramaturgické interpretaci a digitální výstup je neodlučně spjat s ústředním tématem inscenace.

Filmové prostředky v divadelní události je třeba zohlednit i v uzpůsobení hereckého projevu. V analyzovaných příkladech se však nejednalo o zcivilnění projevu, aby více korespondoval s filmovými zvyklostmi, ale naopak o větším

zdůraznění nadsázky a hyperboly, která by na jevišti mohla bez širšího kontextu působit směšně. Na plátně získá stylizovaný expresivnější rámeček.

Použitím dvou odlišných rovin pro vyprávění jednoho příběhu se objevuje i možnost použít každou z nich pro odlišný vypravěcí postup. Naskýtá se tak unikátní příležitost prezentovat tytéž situace ze dvou úhlů pohledu současně, nebo nechat vyniknout subjektivní jedincovo nitro.

Kromě obrazu, tedy vizuální složky divadelního aktu, může live cinema rozšířit i možnosti práce se zvukem. Podobně jako jsou v konvenčním loutkovém divadle loutky němé a jejich promluvy musí vyslovovat herci, lze i vizuální výstup live cinema doplnit o zvuky zprostředkovaně. Což platí jak o promluvách a ruších, tak ale i o hudbě, která je ve většině uvedených příkladů produkována přímo na jevišti.

Použití live cinema v loutkovém divadle zcela organicky zapadá do vývoje loutkářské práce. Podobně jako loutkáři napříč historií objevovali a osvojovali si různé technologie pro práci s materiálem, prostorem a hmotou, zapojují do svých inscenací i filmové médium, a to i v takto vyhraněné formě bezprostředního synchronního snímání a promítání.

4. Závěr

Výčet možných použití live cinema v loutkovém divadle ilustruje pestrost možných přístupů ke kombinaci bezprostřední herecké akce s videopřenosem. Je zřejmé, že tvůrci v loutkových divadlech tendují k používání objektů, pomocí nichž vytvářejí na plátně vlastní přetvořenou realitu a nespolehnají tolik čistě na jednání herce. V loutkovém divadle má tedy live cinema oproti činohernímu divadlu svá jasná specifika a prokazuje, že se jedná o svébytný druh s vlastními vyjadřovacími prostředky. Stereotypní vnímání loutkového divadla, jako něčeho podružného oproti "velké činohře", je tak zcela nemístné a předsudečné.⁵⁰

Podstatnějším jevem je však dopad použití live cinema na samotnou definici loutkového divadla. Na první pohled rozpoznatelné loutky, s nimiž se v inscenaci pracuje důsledně a opakovaně, obsahují pouze inscenace *Chronoškratkovia* a *Kde domov můj?*. Letmo se objeví ve *Sněhurka is not dead* nebo *Pravdu má každý svou (?)* a v *Podvraťácích* jsou jako loutky používány figurky pejsků nebo postavičky z Kinder vajíček. Jak je ale možné, že například inscenace *Bílý tesák* získá cenu Erik za nejlepší loutkovou inscenaci sezony, jestliže v ní není objekt, který by se stával subjektem, ani žádná jiná "trojrozměrná entita v hracím prostoru, [která by splňovala] podmínku hercem zprostředkovaného (tedy nikoli vlastního) pohybu, který odkazuje k vnitřnímu vědomí, k viditelným známkám vnitřního života."⁵¹ Vhodným teoretickým řešením je Etlíkův integrovaný herecký komponent jako podmínka loutkového divadla. Jestliže v loutkovém divadle nebudeme trvat na vytvoření jevištní postavy, tedy nutné antropomorfizaci objektu, ale spolehne se na zformovaného, záměrně „zestetizovaného“ herce, jak navrhuje Etlík⁵², rozšíří se nám definice loutkového divadla natolik, že pojme všechny analyzované inscenace. Ve všech totiž dochází k ožívání předmětů, které v běžném kontextu považujeme za neživé.

⁵⁰ Pomyslnou "nadvládu" činohry můžeme vnímat např. u udílení Cen Thálie, kdy jsou činoherní výkony předmětem několika kategorií, často rozdělených ještě na mužské a ženské, a jsou tak ve zjevném nepoměru vůči ostatním oborům. Ale skepse vůči loutkářství je patrná i v zažitém stereotypu, že se jedná o službu pro děti a s tím spojeným minimálním diváckým zájmem o loutkové divadlo pro dospělé.

⁵¹ ETLÍK, Jaroslav, PAVLOVSKÝ, Petr, CÍSAŘ, Jan. Hledání souvislostí: Co je to loutka. *Loutkář*. 1998/5-6, s. 103.

⁵² ETLÍK, Jaroslav: Divadlo jako zakoušení (Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění). *Divadelní revue*, 1999/1, s. 14.

Skutečně ale např. v *Bílém Tesákovi* nedochází k vytvoření jevištní postavy? Dramatickou osobu si přece divák nutně vytváří, Tesák je v inscenaci přítomen celou dobu, co se tedy podílí na jeho vzniku? V předchozí kapitole jsme rozvedli, že nelze Tesáka spojovat výhradně s hercem. Na první pohled by se mohlo zdát legitimním řešením, že v logice jevištní postavy, tedy integrovaném vztahu herce a objektu, Tesáka dotváří kamera v hercových rukou, ale to by bylo příliš zkratkovité a nepřesné. Kamera rozhodně nevyvolává v divákovi významovou představu obrazovou, že by se jednalo o psa kříženého s vlkem. Přesto ale divák Bílého Tesáka na jevišti tuší. Z čeho se tedy skládá dramatická osoba Bílého Tesáka?

Připomeňme na méně matoucím příkladu z konvenčního loutkového divadla obdobně složitý případ, kdy je jevištní postava složená z vícero složek než jen jediné loutky, kterou animuje jeden loutkoherec. Technologicky složitou loutku může vést vícero herců, aby iluze pohybu byla co nejplynulejší, přičemž může být ještě uplatněna dělená interpretace a za loutku může mluvit jiný představitel. Divák při vytváření dramatické osoby musí vzít v potaz herecký výkon několika různých herců. Stejně tak známe situace, kdy loutka sestává z několika oddělených předmětů, a přesto si ji divák dokáže bez větších obtíží spojit v jeden celek. Herec může například pouze držet míček jako hlavu oné postavy a pohyb jejích nohou předvádět pomocí vlastních prstů. I když hlavu herec v určitých chvílích oddělí tak, že se "jde podívat" na zcela opačnou stranu, divák stále dokáže vytvářenou jevištní postavu chápat jako soudržnou dramatickou osobu.

Tento případ však stále pracuje s určitým materiálem jako podmínkou pro vytváření jevištní postavy. Na objektu, trojrozměrné entitě apod. ostatně lpí veškeré definice, loutkové divadlo bývá nerozlučně spjato s prací s materiálem. V současném divadle se ale začínají objevovat příklady, kdy divák dokáže přistoupit na vytváření významové představy obrazové, aniž by před sebou měl hmatatelný základ.⁵³ A k tomuto směřuje i použití live cinema v loutkovém divadle.

⁵³ Příkladem takové inscenace jsou *Prefaby* Dominika Migače a Jakuba Maksymova. Představa člověka jdoucího sídlištěm do svého bytu vzniká výhradně za pomoci zvuku jeho kroků, rozsvícením v okně bytu atp. Samotného člověka divák nikdy nespatří, přesto nepochybuje o tom, že v inscenaci figuruje.

Na dramatické osobě Bílého Tesáka se totiž kromě hereckého projevu neodlučitelně podílí i výstup z kamery. Divák o Tesákovi na jevišti ví, přestože ho vlastně nevidí. Kde se Tesák nachází a co prožívá, je v mnoha situacích sdělováno za pomoci videa. Přesto ale celek neztrácí na divadelnosti a nedá se namítat, že by divák v tu chvíli sledoval pouze film. Právě až díky kombinaci obojího (herecké akce a filmu) vyvstává plastický, ačkoliv imaginární obraz Bílého Tesáka.

K obdobné situaci dochází i v *Kde domov můj?* když Petr Vydarený na forbíně mluví o své postavě, kterou ale zároveň dotváří zavinovačka s kamerou, k níž se ostatní herci chovají jako k živé entitě a především promítaný výstup z kamery, který diváka informuje o vnitřním životě miminka, které v zavinovačce předpokládáme, ačkoliv tam opět žádné není.

Vrátíme-li se tedy k Etlíkově definici loutky jako funkce, kterou pokládáme za velmi pružnou a odpovídající, čteme, že "ve sféře znaku musí být pohyb předmětu zprostředkovaný, a to živě hercem" a „ve sféře významu znaku musí divák tento pohyb identifikovat jako projev vnitřního života tohoto předmětu“⁵⁴. Na přednáškách Etlík tyto dvě podmínky souhrnně pojmenovával jako nutnost "manipulace a animace". Pokud bychom tedy z definice vyjmuli latentně přítomnou podmínku, že se musí jednat o svébytný předmět, nebo jak ve studii pro *Loutkář* uvádí "trojrozměrnou entitu"⁵⁵, lze i ve výše popsaných případech mluvit o vytvoření funkce loutky. Obraz je herci manipulovaný a zároveň vytváří představu vnitřního života - dochází tedy i k animaci.

Ostatně ona trojrozměrnost je sporná třeba i u jedné z tradičních forem loutkového divadla, a sice divadla stínového. Jistěže objekty, kterými herci manipulují, jsou plastické a třebaže tenké, naplňují podstatu trojrozměrnosti. Divák si ale nevytváří dramatickou osobu na základě předmětů, které herci animují, ale až díky jejich stínu nebo odrazu. Projekce je pak ve své podstatě jen sofistikovanější verzí stínového divadla, jelikož také vzniká převážně díky světlu a nemá hmatatelnou trojrozměrnou podobu.

⁵⁴ ETLÍK, Jaroslav: Divadlo jako zakoušení (Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění). *Divadelní revue*, 1999/1.

⁵⁵ ETLÍK, Jaroslav, PAVLOVSKÝ, Petr, CÍSAŘ, Jan. Hledání souvislostí: Co je to loutka. *Loutkář*. 1998/5-6, s. 103.

Aniž bychom tedy loutkové divadlo museli výrazně redefinovat, nebo hledat nové termíny či označení, lze jen s drobnou úpravou vzpomínané definice⁵⁶ prohlásit, že live cinema může v některých případech fungovat jako loutkářský princip a dokonce naplnit podstatu definice loutky jako funkce.

⁵⁶ Ostatně podmínka materiálnosti zůstává, stále je zapotřebí, aby divák byl svědkem bezprostřední akce s předměty, podmínku loutky nenaplní pouhé sledování filmu.

5. Použitá literatura

ATKINSON, Sarah, Helen W. KENNEDY a Caroline V. SCHROETER. Live Cinema Conference (2016). *Journal of Film and Screen Media*. 2017/12.

ATKINSON, Sarah. Synchronic Simulacinematics. The Live Performance of Film Production. In: FEIERSINGER, Luisa, FRIEDRICH, Kathrin a Moritz QUEISNER (ed.). *Image – Action – Space*. Berlin: De Gruyter, 2018.

BLAŽÍČEK, Martin. *Live cinema* [online]. Praha, 2014. Disertační práce. FAMU. Vedoucí práce Mgr. Miloš Vojtěchovský.

BOGATYREV, Petr Grigor'jevič a Jaroslav KOLÁR, BENEŠ, Bohuslav, ed. *Souvislosti tvorby: cesty k struktuře lidové kultury a divadla*. Praha: Odeon, 1971.

CÍSAŘ, Jan. Hmota v pohybu a prostoru. *Disk*, 2004/10, s. 30–44.

CÍSAŘ, Jan. Proměna herectví. In *České divadlo 4: Nad současným českým herectvím*. Praha: DÚ, 1981, s. 7–19.

CÍSAŘ, Jan. *Teorie herectví loutkového divadla*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985.

ČESAL, Miroslav. *Živý herec na loutkovém divadle*. Praha: ÚKVČ, 1983.

COPPOLA, Francis Ford. *Live cinema and its techniques*. Liveright Publishing, 2017.

D'ARCY, Geraint. *TOWARDS AN AESTHETICS OF THEATRE TECHNOLOGY* [online]. Pontypridd, 2011. Disertační práce. University of Glamorgan.

DOLENSKÁ, Kateřina. Omezení mohou být inspirativní. *Loutkář*, 2018/4, s. 70–71.

DUBSKÁ, Alice. *Dvě století českého loutkářství: vývojové proměny českého loutkového divadla od poloviny 18. století do roku 1945*. Praha: NAMU, 2004. ISBN 80-7331-008-2.

DUBSKÁ, Alice: Přehled historie loutkového divadla v českých zemích. In: KLÍMA, Miloslav, VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana: *Živé dědictví loutkářství*. Praha – Chrudim: AMU – Muzeum loutkářských kultur – Sdružení pro podporu tradic východočeského loutkářství, 2013. ISBN 978-80-7331-279-4.

ETLÍK, Jaroslav. Čarovala ryba, aby byla chyba (ad: L. Jungmannová: Teorie jako

zakoušení). *Divadelní revue*, 2000/1, s. 58–61.

ETLÍK, Jaroslav. Divadlo jako zakoušení: Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění. *Divadelní revue*, 1999/1, s. 3–30.

ETLÍK, Jaroslav. O kolegiální etice a naposledy o motýlích. *Divadelní revue*, 2000/2, s. 82–83.

ETLÍK, Jaroslav. Poznámky o loutkové vědě: polemika. *Divadelní revue*, 1990/3, s. 79–82.

ETLÍK, Jaroslav. Termíny k dohodnutí. In KLÍMA, Miloslav a kol. *Divadlo a interakce*. Praha: Pražská scéna, 2006, s. 13–26.

ETLÍK, Jaroslav, PAVLOVSKÝ, Petr, CÍSAŘ, Jan. Hledání souvislostí: Co je to loutka. *Loutkář*. 1998/5-6.

ETLÍK, Jaroslav. Malý průvodce... In: JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.

FODEL, David. *Live Cinema: Context and Liveness*. 2010.

JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.

JURKOWSKI, Henryk. Znaky současného divadla. *Československý loutkář*. 1977/8-9.

KAHN, Douglas. Prelude to Live Cinema. *Journal of Visual Culture* [online]. 2011/2.

KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: NAMU, 2019. ISBN 978-80-88217-08-4.

LEW, Michael. Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance. *Media Lab Europe*. 2004.

Live Cinema in the UK Report 2016. Live Cinema UK [online]. West Yorkshire, 2016.

MAKELA, Mia, ed. The practice of live cinema. In: BARBOSA, Álvaro. *ARTECH: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts* [online]. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2008, s. 83-91. ISBN 978-989-95776-3-3.

- MAKONJ, Karel. Ach ty dva systémy... *Loutkář*, 2016/2.
- MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.
- MAKONJ, Karel. O příbuznosti dvou sémioticky blízkých systémů. *Československý loutkář*, 1981/8-9. ISSN 1211-4065.
- NEZNAL, Vít. Jevištní postava – pro a proti. In: KLÍMA, Miloslav a kol. *Divadlo a interakce. 8 a půl*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN: 978-80-86102-91-7.
- NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*. Praha: NAMU, 2020. ISBN 978-80-7331-552-8.
- PAVLOVSKÝ, Petr. Člověk a předmět na jevišti. *Divadelní revue*, 1995/3, s. 73–75.
- PAVLOVSKÝ, Petr. Loutka. *Loutkář*, 1998/5–6.
- PAVLOVSKÝ, Petr. Motýli na drátě (ad: J. Etlík: Divadlo jako zakoušení). *Divadelní revue*, 2000/2, s. 80–82.
- PAVLOVSKÝ, Petr, ed. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004. ISBN 80-7277-194-9.
- PAVLOVSKÝ, Petr. Zasláno, aneb Etlíku, otřes se. *Loutkář*, 2002/5, s. 197.
- SOKOL, František. *Svět loutkového divadla*. Praha: Albatros, 1987. ISBN 13-736-87.
- TEJNOROVÁ, Petra. *Crossover: Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch*. Praha, 2015. Disertační práce. DAMU. Vedoucí práce Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj.
- VAN MECHELEN, Marga. *What's in the name live cinema?. Proceedings of the 14th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)* [online]. 2021/4.
- WALTER, Zuzana. *Live cinema a jeho subžánr filmově-divadelní performance* [online]. Praha, 2016. Bakalářská práce. FAMU. Vedoucí práce Jan Daňhel.
- WAUGH, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Londýn: Routledge, 1984. s. 6.
- WILLIS, Holly. Chapter 3. Live Cinema. In: *Fast Forward* [online]. Columbia

University Press, 2016, 2016-12-31, s. 67-87. ISBN 9780231850971

ZICH, Otakar. Loutkové divadlo. *Drobné umění*. Praha: 1923. Dostupné v Národní knihovně.

ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: NAMU, 2018. ISBN 978-80-7331-482-8.