

**Akademie múzických umění v Praze**

**Divadelní fakulta**

Dramatická umění

Teorie a kritika

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Využití principů live cinema v inscenační tvorbě Petry  
Tejnorové**

**BcA. Laura Zemanová**

Vedoucí práce: doc. Mgr. Daniela Jobertová, Ph.D.

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, Srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague  
Theatre Faculty**

Dramatic arts  
Theory and criticism

**MASTER'S THESIS**

**The utilization of live cinema principles in the theatrical work of  
Petra Tejnorová**

**Laura Zemanová**

Thesis supervisor: doc. Mgr. Daniela Jobertová, Ph.D.

Awarded academic title: MgA.

Prague, August 2023

## **P r o h l á š e n í**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Využití principů live cinema v inscenační tvorbě Petry Tejnorové

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne .....

.....

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala zejména doc. Mgr. Daniele Jobertové, Ph.D. nejprve za záchranu na poslední chvíli a přijetí mého návrhu, ale též za neutuchající trpělivost a pochopení, stejně tak jako za vstřícný přístup, cenné poznámky a podnětné konzultace.

Též děkuji všem svým blízkým a kolegům za bezmeznou podporu a pochopení při psaní práce.

## Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá využití moderních technologií v inscenační tvorbě české režisérky Petry Tejnorové. Hlavním cílem práce je v teoretické části představit pojem live cinema, postupy při vzniku audiovizuálního materiálu, terminologie, soudobého přijetí odbornou a částečně laickou veřejností, ale i z hlediska teoretických konceptů, o které se opírá. Na základě poznatků z teoretické části jsou v praktické části analyzovány tři vybrané inscenace, a to *My Funny Games* z Divadla Disk, *Láska & informace* z Nové scény Národního divadla a *Putinovi agenti*, kteří byli uvedeni v prostoru Jatek 78. Každá z inscenací vychází z předlohy; z dramatického textu, filmu a reportážní knihy. Ty jsou v praktické části představeny a charakterizovány též, stejně jako vzájemný vztah obou děl. Při analýze se klade velký důraz právě na začleňování filmového média do živé performance. Práce zkoumá, jak moderní technologie ovlivňují vnímání a vyznění inscenace, jaký pohled kamera divákům zprostředkovává a jaké výsledky tím může zapříčinit.

## Klíčová slova

Divadlo, film, Live cinema, Petra Tejnorová, nová média, moderní technologie

## Abstract

This master's thesis examines the utilization of modern technologies in the theatrical work of Czech director Petra Tejnorová. The main objective of the thesis is to introduce the concept of live cinema in the theoretical section, covering the procedures for creating audiovisual material, terminology, contemporary reception by both professional and partially non-expert audiences, as well as from the perspective of theoretical concepts it builds upon. Based on the insights from the theoretical section, the practical section analyzes three selected productions: *My Funny Games* from Disk Theatre, *Love & Information* from the New Stage of the National Theatre, and *Putin's Agents*, presented at the Játka 78 venue. Each of these productions originates from a source material – a dramatic text, a movie, and a documentary book. These sources are introduced and characterized in the practical section, along with an exploration of their mutual relationship. The analysis places significant emphasis on the incorporation of cinematic media into live performance. The thesis investigates how modern technologies influence the perception and impact of the production, the camera's perspective conveyed to the audience, and the potential outcomes resulting from these factors.

## Key words

Theatre, cinema, Live cinema, Petra Tejnorová, new media, technology

# Obsah

ÚVOD.....	1
<b>1. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>3</b>
1.1 METODOLOGIE.....	3
1.2 LIVE CINEMA JAKO ŽÁNŘ.....	4
1.3 DIVADLO A KINEMATOGRAFIE .....	6
1.4 VYUŽÍVANÉ POSTUPY .....	7
1.5 TERMINOLOGIE .....	10
1.6 SOUČASNÝ STAV BĚDÁNÍ.....	13
1.7 TEORETICKÉ KONCEPTY .....	14
1.8 PETRA TEJNOROVÁ .....	17
1.9 LIVE CINEMA NA ČESKÝCH JEVIŠTÍCH.....	19
<b>2. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>21</b>
2.1 DOBOVÉ OHLASY .....	21
2.1.1 <i>My funny games</i> .....	21
2.1.2 <i>Láska a informace</i> .....	22
2.1.3 <i>Putinovi agenti</i> .....	24
2.2 MY FUNNY GAMES .....	25
2.2.1 <i>Předloha</i> .....	25
2.2.2 <i>Adaptace</i> .....	27
2.3 LÁSKA A INFORMACE .....	34
2.3.1 <i>Předloha</i> .....	34
2.3.2 <i>Adaptace</i> .....	36
2.4 PUTINOVÍ AGENTI.....	41
2.4.1 <i>Předloha</i> .....	41
2.4.2 <i>Adaptace</i> .....	42
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>49</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>54</b>

## Úvod

Petře Tejnorové jsem se věnovala již ve své bakalářské práci na téma *Sebereferenční identita – tvůrčí tandem Petry Tejnorové a Terezy Ondrové*, a proto jsem se její tvorbě chtěla věnovat i v práci diplomové, nyní v rámci tématu *Využití principů live cinema v její inscenační tvorbě*. Navíc je mi blízký nejen její divadelní jazyk, ale i samotné využití moderních technologií a posouvání hranic žánru obecně, a to i od jiných tuzemských režisérských osobností.

Ve své diplomové práci se chci zaměřit na samotný žánr live cinema a jeho představení. Na základě rešerše odborné literatury představím několik teoretických konceptů, které korelují s tímto typem divadla. Dále se budu snažit co nejpodrobněji popsat technické postupy, které se při sběru filmového materiálu v současnosti využívají a nastínit limity využití kamer a technologií na scéně. Vzhledem k povaze praktické části zabrousím i do terminologie, která osciluje na pomezí mezi teorií divadelní a filmovou.

Již v minulosti totiž probíhaly pokusy o kombinaci divadelního a filmového média, z těch nejdůležitějších jmenujme například Georgese Meliese, Emila Františka Buriana a Theatregraph nebo Josefa Svobodu s Laternou Magikou. Pro účely této práce už se ale jedná o příliš historické záležitosti a proto se jim, ani samotné historii žánru dále věnovat nebudu.

Pro lepší kontextualizaci zmíním i vývoj využití těchto technologií u samotné Petry Tejnorové a její další tvorbu, uvedu ale i několik dalších osobností, které se na našem území podílely na vzniku dalších inscenací začleňujících principy live cinema.

Teoretická část mé práce vychází čistě z odborné zahraniční literatury a tuzemských akademických prací, několik z nich cituji. V praktické části pak budu vycházet přímo z primárních zdrojů, kterými jsou samotné výchozí materiály inscenací, tedy film, hra a kniha, a samotné tři zvolené inscenace.

Pro analýzu jsem si vybrala tři divadelní díla, která vznikla v horizontu zhruba deseti let a vytvářejí tak pomyslný oblouk v tvorbě Tejnorové. Navíc každá z inscenací vychází z již existujícího materiálu. V práci pak budu chtít pátrat po tom, jak se tyto tři předlohy propíší do výsledného tvaru a jakým způsobem se dají převést na scénu. Co se týče moderních technologií, bude mě zajímat, jak a jestli vůbec ovlivňují celkové sdělení inscenace, jestli je hyperbolizují nebo slouží pouze jako scénický prvek.

V praktické části se pak soustředím už pouze na analýzu vybraných inscenací a jejich předloh. Všechny nejprve představím a charakterizuji, u samotných inscenací se pak zaměřím

na každou ze složek. Nejdůležitější pro mě ale bude uvedení několika stěžejních příkladů práce s kamerou či moderními technologiemi, jejich funkce v rámci inscenace a příběhu samotného. Stěžejní se stane hypotéza, jaký pohled kamera divákovi zprostředkovává, jak ovlivňuje jeho percepce či porozumění sdělení inscenace, jestli může záměrné využití pohledu z určitého úhlu změnit charakteristiku postav či nakolik tento pohled a výsledný prožitek může být tvůrčím týmem ovlivněn.

Po analýze jednotlivých dvojic děl shrnu, nakolik korelují s teoretickými koncepty, které představím v teoretické části mé práce a jestli v praxi inscenace splňují podmínky, o kterých hovoří vybraní teoretici.

Cílem práce je poskytnutí přehledu o metodě live cinema a její zasazení do kontextu, představení samotného žánru co se týče teorie, terminologie, vývoje a využívaných postupů. Dále je mým cílem představit tři vybrané inscenace, jejich výchozí materiál a též analyzovat způsob a dopad využití moderních technologií v něm.



# 1. Teoretická část

## 1.1 Metodologie

Na začátku výzkumu před samotným zahájením psaní mé práce stála zásadní otázka – jaké inscenace si vybrat pro výzkum. Chtěla jsem, aby práce ve výsledku představila určitý oblouk za několik let a vývoj, kterým využití principů live cinema v tvorbě Petry Tejnorové prošlo.

Jako první jsem si zvolila *My Funny Games*, které uvedla se svým absolventským ročníkem v divadle Disk v roce 2011. V případě téhle inscenace se jednalo ještě o pomyslné osahávání limitů média a experimentování s technologiemi. V případě poslední vybrané inscenace, *Putinových agentů* (2019), už je práce s kamerami a projekcí naopak využita naplno, a právě tento pokrok jsem chtěla podrobněji analyzovat.

*Láska a informace* (2016) jako prostřední článek mě zajímala zejména z hlediska prostoru, pro který byla vytvořena, a to Novou scénou Národního divadla. *My funny games* totiž vznikly na půdě studentského divadla, zatímco *Putinovi agenti* v multifunkčním prostoru Jatek78. Všechny tři prostory jsou tedy diametrálně odlišné i co se možností a limitů týče. Jedna věc ale všechny spojuje, jejich předlohou byl již existující dílo. *My Funny Games* vychází z akčního filmu Michaela Hanekeho, *Láska a informace* z divadelní hry Caryl Churchillové a *Putinovi agenti* pak z reportážní knihy Ondřeje Kundry.

Co se týče samotné analýzy předloh, vzhledem k jejich odlišným povahám bylo nutné ke všem přistupovat individuálně. V případě filmu mě zajímal zejména způsob, kterým režisér pracuje se zobrazováním násilí závislejícím na náhodě a totalitní rétorika, protože to se stává i základem samotné inscenace. V případě *Lásky a informace* pro mě byl důležitý jazyk, se kterým autorka pracuje, způsob, kterým zahlcuje čtenáře přehršlemi informací, ale zároveň dialogická úspornost a velká četnost jednotlivých výstupů. Právě díky početnosti a krátkým dialogům dokázala Tejnorová s tvůrčím týmem na základě textu Churchillové vystavět detektivní zápletku, která se v originále ale vůbec nevyskytuje. U *Putinových agentů* pro mě byl rozhodující faktický a holý přepis událostí, které předcházely prozrazení ruského agenta. Na jevišti pak právě tyto rozhodující události sloužily jako stěžejní body, na jejichž základě vznikl výsledný film zobrazující agenta v pravém světle.

V samotné analýze výsledných tvarů mě zajímaly samozřejmě aspekty běžnějšího rázu, jako děj inscenace, kostýmy nebo scéna. Nejdůležitějším se pro mě ale pochopitelně stalo využití moderních technologií obzvlášť, zejména pak práce s kamerou a pohled, který

divákům zprostředkovává. Všechny tři inscenace totiž pracují s konceptem point of view, který dále v práci představím.

Závěry mého výzkumu mohou být limitovány zejména dvěma způsoby: pamětí a osobními preferencemi. Paměť by mohla být limitující, protože první analyzovaná inscenace byla odpremiérována před více než deseti lety a pro mě, jako v té době dospívajícího jedince, se jednalo o první kontakt s divadlem, které by se dalo označit za alternativní. Díky záznamům, které jsou k dispozici v divadelním ústavu, byl tento limit ale ošetřen.

Druhým způsobem, jak by mohlo dojít ke zkreslení mých závěrů, jsou osobní preference. Jak jsem již zmiňovala, prvním kontaktem s alternativním divadlem pro mě byly právě inscenace Petry Tejnorové, jejíž divadelní jazyk jsem si oblíbila již v dospívání a je tomu tak dodnes. Na poslední analyzované inscenaci, *Putinových agentech*, jsem se navíc částečně podílela. A to jak v přípravné, výzkumné části, tak i během reprízování. Během příprav *Putinových agentů* jsem navíc realizovala svoji praxi v rámci studia.

Ve své diplomové práci ale hodnotím jiné aspekty, než samotnou kvalitu inscenací a proto se domnívám, že ani přední místo Petry Tejnorové na mém žebříčku oblíbenosti českých divadelních tvůrců neovlivní moji objektivitu v rámci výzkumu.

## 1.2 Live cinema jako žánr

Live cinema je žánrem poměrně novým, kombinujícím v sobě prvky divadla a živě manipulovaného filmu. Zjednodušeně řečeno bychom za live cinema mohli označit jakoukoliv performanci, která v sobě obsahuje přítomnost živého performerera, který manipuluje pohyblivými obrázky a promítá je publiku. Žánr jako takový se objevil na začátku 21. století, obsahoval v sobě prvky experimentálního filmu, video artu, živých hudebních performancí, ale i divadla a tance. Julia Glessner<sup>1</sup> píše, že divadlo se sice neustále mění a mění se i jeho parametry, ale ani ti největší experimentátoři se nepokusili odstranit jednu z definujících podmínek divadla, a to kopřítomnost performerera a diváka. Performer navíc dodává projekci živost.

Už v 60. a 70. letech minulého století ale můžeme najít počátky tohoto žánru, a to u raných avantgardních filmařů a umělců, kteří používali filmové projekce a další projekční zařízení ke vzniku imerzivních a multimediálních performancí. Umělci z této doby překračovali hranice tradiční kinematografie a prozkoumávali nové formy smyslových zážitků.

---

<sup>1</sup> Profesorka, umělecká teoretička. GLESSNER, Julia. *Internet performances as a site-specific art*. Body, space & technology [online]. 2002. [cit. 2.4. 2023]

Technický pokrok a vývoj počítačových softwarů v letech následujících umožnil větší míru flexibility, interaktivity a možnosti manipulace se zvukem a obrazem, což vedlo ke nástupu nové generace umělců využívajících live cinema, kteří ve své tvorbě kombinovali analogové i digitální technologie. Live cinema jako umělecký experiment se vyvíjí pořád a pomocí stále nových technologií posouvá hranice tradičního divadla i kinematografie.

Greg Gieseckam<sup>2</sup> píše, že v době rozmachu televizní tvorby televize inzerovala, že přináší divadlo do našich domovů. V současnosti je tomu ale zcela naopak, aktuálně přináší divadlo do divadelních prostor kinematografickou tvorbu, film se do divadelních produkcí mísí čím dál tím více. Tvůrci mají často tendenci se odkazovat na fakt, že i v případě zapojení moderních technologií a promítání materiálu se veškerá akce odehrává před zraky diváků, což na živosti dané produkci neubírá.

Tento fenomén se využívá zejména v posledních čtyřiceti letech a úprava materiálu je čím dál sofistikovanější, za což vděčíme zejména menšímu, kvalitnějšímu a cenově dostupnějšímu vybavení, a tím roste i atraktivita využívání moderních technologií v divadelní tvorbě. Gieseckam datuje počátky pronikání projekce na divadelní jeviště už do osmdesátých let dvacátého století, konkrétně je připisuje české Laterně magice a scénografovi Josefu Svobodovi.

Dále se Gieseckam odkazuje na vybrané kritiky, kteří říkají, že divadlo je mediované, založené na určitém scénáři či dramatickém textu. Může ale docházet k několikanásobnému variování téhož scénáře dalšími performancemi či produkcemi, čímž dochází k vytváření několika rozdílných verzí téhož příběhu. Film je tedy oproti divadlu mediován méně, zobrazované postavy totiž nemají jinou vizuální existenci mimo dané herce. Gieseckam ale oponuje, že právě na divadle vidíme živé bytosti z masa a kostí, zatímco ve filmu se jedná pouze o obrázky herců, které jsou mediovány pomocí kamer.

A právě mediace je pro live cinema stěžejní pojem, v tomto případě znamená proces přenosu. Live cinema funguje jako médium, které spojuje diváky s umělcem, mediálními prvky a celkovým prožitkem. Zprostředkovává komunikaci a interakci mezi tvůrci a publikem skrze různé mediální formáty. A právě využití technologií umožňuje divákům aktivně interagovat s dějem a obsahem, což zvyšuje míru mediace. Diváci se tak nestávají pouze pasivními příjemci, ale aktivními spoluúčastníky v procesu tvorby díla. Mediace v případě live cinema hraje klíčovou roli v umožnění dialogu mezi tvůrci a publikem.

---

<sup>2</sup> Divadelní teoretik, University of Glasgow. GIESECKAM, Greg. 2007. *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Hampshire, New York: Palgrave-MacMillan, 2007. [online].

Gieseckam píše, že divadlo by se mělo oprostít od komorních inscenací bez přílišné výpravy, protože pro mladé publikum tato skromnost, statičnost a často i dlouhá hrací doba není příliš atraktivní. Současná generace, přehlčená vizuálními vjemy, prahne právě po spektakularitě, akci a dynamice inscenací, které do jisté míry může zaručit právě využití moderních technologií.

### 1.3 Divadlo a kinematografie

Jak jsem již zmiňovala, live cinema v sobě kombinuje živou performanci a filmové prvky. V tomto textu ale pracujeme s poněkud jiným typem kinematografie, který je nutné si ve vztahu k žánru live cinema alespoň obecně představit.

Problematickým je v tomto případě překlad z angličtiny do češtiny, teoretické texty v původním znění mluví zejména o pojmu *cinema*. Český ekvivalent *kino* se ale v této konotaci stává nepřesným, nabízí se jej tedy do češtiny překládat jako *film* či obecněji řečeno jako *pohyblivý obrazový materiál*. Zcela ideálním řešením by pak bylo termín nepřekládat vůbec. V současnosti termín *cinema* totiž neznamená už pouze fotografickou konstrukci reality, jak ji vidí oko kamery ani literární formu narace. *Cinema* se nyní chápe jako pojem, který pod sebe zahrnuje všechny pohybující se obrázky, jakož i animaci namalovaných obrazů.

Při sledování filmů v kině většinou diváci nemají příliš aktivní roli, ale ani samotné konzumování filmového materiálu nemůže být nazýváno pasivním. V tomto případě ale veřejnost nemá příležitost se na vzniku filmového materiálu podílet. Nabízí se tedy otázka, jak v performancích live cinema diváky zapojit. Mnoho performancí proto využívá kamer tak, že umožňují i veřejnosti stát se na moment protagonistou projekce, jako je tomu u *Putinových agentů*. V případě live cinema se drtivá většina akce odehrává přímo před zraky diváků, což poskytuje instantní zpětnou vazbu a živý kontext, který si právě mnohdy participací diváků dokonce vynucuje. Díky živosti produkce pochopitelně zhusta dochází i k herecké a technické improvizaci, audio a video složky jsou v neustálém dialogu. Často dochází i k použití vizuálních filtrů či hlasových modifikátorů pro tvůrčí potřeby, což umožňuje zachovat i aspekt živosti veškeré akce. S rozmachem live cinema se mění i nároky na herce a herectví samotné, protagonistu mohou diváci sledovat živě na scéně, ale zároveň i na plátně. Vzniká tenze mezi živou performancí a její promítanou verzí, což se často stává zdrojem diváckého potěšení.

Film je umělecká forma, která využívá záznamu pohyblivých obrazů a zvuků ke sdílení myšlenek, dokumentování událostí, ale zejména vyprávění příběhů za pomoci fabule. Live

cinema tento model ale ne vždy dodržuje, teoretička Mia Makkela<sup>3</sup> jej připodobňuje spíše k poezii. Tvůrci se snaží evokovat emoce a útočí na divákovy smysly, výjimkou není ani otevřený konec. Autorka hovoří o dvou metodách<sup>4</sup>, pomocí kterých se v inscenacích live cinema vytváří smysl celku, a to montáž a kompozice. Montáž vysvětluje za pomoci klasického filmu, jehož základem jsou dialogy a příběh. Kontinuitu příběhu zaručuje právě technika montáže čili organizování filmového materiálu. Metodu kompozice pak připodobňuje ke kompozici hudební, kdy dochází ke skládání prvků v celek, navíc může dojít i k určité repetici. Kompozice ale není příliš lineární, jejím základem nemusí být určitý příběh. Michael Lew píše<sup>5</sup>, že stejně jako live cinema už i film je v současnosti oproštěn od lineárního zobrazení. Jedná se spíše o propojenou konstelaci záběrů v multidimenzionálním narativu performačního prostoru.

Klasická kinematografie má zároveň určitý a jasně daný vývoj; nejprve se natočí materiál, který se sestříhá a následně projde postprodukcí. V případě live cinema tomu tak ale není, vše se děje simultánně a před zraky publika. Natáčí se a zároveň se promítá, nedochází k žádné časové prodlevě. K té dochází jedině v případě využití takzvaných předtáček, kdy filmový materiál vzniká před realizací inscenace, zpravidla ale čistě pro její potřeby.

## 1.4 Využívané postupy

Vzhledem k tomu, že se ve své diplomové práci soustředím zejména na tvorbu Petry Tejnorové a využití live cinema na české divadelní scéně se věnuji pouze okrajově, bylo obtížné pro tuto kapitolu najít adekvátní zdroje. I kvůli nedostatku tuzemské teoretické tvorby, která reflektuje tento fenomén (čemuž se věnuji o několik kapitol dále) jsem se rozhodla vycházet i z již existujících kvalifikačních prací, a to konkrétně autorů Matěje Nytry, Petra Dvořáka a Tomáše Hůska. Jejich práce mi poskytly inspiraci pro volbu primární zahraniční literatury, po jejím přečtení jsem ale došla ke stejným závěrům jako zmiňovaná trojice autorů. S jejich poznatky tedy souhlasím a ve své práci je nebudu nikterak zpochybňovat.

Z bakalářské práce *Filmové divadlo intimacy* Matěje Nytry<sup>6</sup> jsem si vypůjčila charakteristiku metod, které live cinema využívá, a sice dotáčky, found-footage a živý přenos. Pokud filmový materiál vzniká s předstihem, tedy během zkoušení dané inscenace a existuje ve výsledné formě ještě před samotnou premiérou, hovoříme o dotáčkách (byť by bylo trefnější je označit za „předtáčky“). Tento typ materiálu vzniká tedy cíleně pro potřeby inscenace, jedná

---

<sup>3</sup> Termín live cinema se podle Makkely původně využíval k označení hudebního doprovodu němých filmů. MAKKELA, Mia. The practise of life cinema [online]. [cit. 8.4.2023].

<sup>4</sup> Tamtéž.

<sup>5</sup> LEW, Michael. Live Cinema: *Designing an instrument for cinema editing as a live performance* [online]. Citeseer. Červen 2004

<sup>6</sup> NYTRA, Matěj. *Filmové divadlo intimacy – Metoda Live cinema v inscenacích* Katie Mitchell. [online]. Brno 2015

se o záběry originální. Mohou zachycovat herce, ale klidně i jenom atmosféru či určitá panoramata, exteriér či interiér nebo dění na nějakém místě.

O found-footage se bavíme v případě montáže již existujících záběrů a scén. Může se jednat o fragmenty populárních i neznámých uměleckých děl, stejně jako o záběry amatérské či dokumentární. Found-footage má zpravidla kolážovitý charakter a vychází z vícero zdrojů. Samotný výsledný produkt pak vzniká právě díky sestřihání již existujícího materiálu.

Oproti těmto dvěma jmenovaným metodám pracuje živý přenos s reálným časem. Performer zůstává v roli, i když se změní médium z divadelního na filmové. Živý přenos sleduje aktuální akci a propojuje virtuální obraz s děním na scéně. Díky této definici bychom zjednodušeně mohli žánr live cinema formulovat. Jeho hlavním rysem se stává práce s jedním či více kamerovými zdroji a manipulace živého střihu; tedy takového střihu, který probíhá v reálném čase ve střížně, která je zpravidla umístěna v hracím prostoru a mezi natočeným materiálem a výsledným produktem není téměř žádná časová prodleva.

Jak jsem zmiňovala, Matěj Nytra<sup>7</sup> dělí využívaný filmový materiál na tři typy: dotáčky, found-footage a živý přenos. Petr Dvořák ve své bakalářské práci<sup>8</sup> představuje dva technologické způsoby používání filmového média: obraz přenášený v reálném čase a projekci předtočených záběrů, v publikované studii<sup>9</sup> o několik let později však přidává ještě třetí způsob, a to hybridní, který umožňuje kombinaci dvou zmiňovaných modelů v rámci jedné inscenace. Oba autoři tedy k dělení filmového materiálu přistupují téměř totožně, byť jej pojmenovávají odlišně.

Petr Dvořák jako první představuje obraz přenášený v reálném čase, který je logicky vývojově mladší, ale i technicky náročnější. Je odvozen od přímých přenosů v televizním vysílání. V tomto případě se na jevišti nachází větší množství kamer, které nemusí snímat pouze hereckou akci, ale i scénu, diváky či prostor úplně mimo divadelní jeviště. Pokud kamera není umístěná na stativu a zaměřená na jeden bod nebo na herce, který má v danou chvíli statickou pozici a je využívána jako ruční, tzn. obsluhuje ji kameraman, poskytuje větší volnost v rámci bodového scénáře a poskytuje jiný úhel pohledu, kterého by divák sedící v sále pouhým okem nebyl schopen. Přenos v reálném čase navíc přináší i určitou míru improvizace a proměnlivosti. Divák vidí syrový obraz tak, jak jej zprostředkovává kamera, k žádné úpravě obrazu nedochází.

---

<sup>7</sup> NYTRA, Matěj. *Filmové divadlo intimacy – Metoda Live cinema v inscenacích Katie Mitchell*. [online]. Brno 2015

<sup>8</sup> DVOŘÁK, Petr. *Použití filmového média jako složky divadelní inscenace v současném českém divadle*. [online]. Olomouc 2012.

<sup>9</sup> DVOŘÁK, Petr. *Filmové médium v současných činoherních inscenacích*. [online]

Druhým typem je projekce předtočených záběrů nebo sekvencí, tedy projekce ze záznamu. Než byl vynalezen přímý přenos, byl tento způsob jediným reprezentantem možné projekce. Využívali jej už první režiséři, kteří začleňovali film do divadla, jako třeba Georges Méliés. Tento materiál je promítán na nějakou plochu a od klasické projekce v kině se příliš neliší. Díky zaznamenávání a konzervaci obrazu mohou tvůrci vytvořit autorský snímek a ten pak v ustálené podobě využít i při dalších reprízách, stejně jako kostýmy či rekvizity. Snímky mohou být původní, tedy určené přímo pro inscenaci, hrané či animované, ale i převzaté, ať už z již existujících filmů, dokumentů, ale i například i ze zpravodajství. Může docházet k jejich sestřihání, animování, či upravení v novém kontextu.

Samozřejmě může docházet i ke kombinování obou technologických modelů v rámci jedné inscenace, což Dvořák označuje jako model hybridní, vývojově nejmladší. Ten v sobě tedy kombinuje záznam a živý přenos, což může, někdy i úmyslně, znejistit diváka, který v tu chvíli neví, zda se jedná o přenos živý či již natočený.<sup>10</sup>

Petr Dvořák dále stanovuje dva základní principy významového vztahu mezi hercem a promítaným obrazem: multimediální a intermediální<sup>11</sup>. K prvnímu modelu dochází, pokud je herec v přímé fyzické interakci s obrazem. Svým tělem vytváří projekční plochu pro promítaný materiál, může procházet látkou, na které je právě promítáno nebo může jednat tak, jako by byl obraz skutečnou součástí reálné scénografie. Spolu s dalšími složkami inscenace, jako je scénografie, kostýmy nebo osvětlení, nese herec určitý interpretační přístup. Projekce nebo promítaný videomateriál mohou inscenace též dovytvářet.<sup>12</sup> V tomto případě je použití projekce často jednorázové, tzn. po čas inscenace se promítne zpravidla tematicky ucelený, již existující materiál, a tím dochází i k jednorázovému propojení s ostatními složkami. Může se jednat například o úvodní pasáž, kdy se představí postava, jejíž úmrtí se v rámci inscenace vyšetřuje. Pokud by se tvůrci k promítání neuchýlili nebo by použili jiné řešení, vyznění inscenace ani struktura by se příliš nezměnila.

V druhém modelu, intermediálním, herec v přímé fyzické konfrontaci s promítaným materiálem není. Oba se pouze nachází ve stejném čase na jevišti či v hracím prostoru a kooperálně vytvářejí nové významy. Interakce herce s různými médii přetváří osobnostní rysy postavy a tím pádem i způsob herectví. Živý ani nahraný materiál by bez svého protějšku nedával smysl.<sup>13</sup> V intermediálních inscenacích jsou scénografie, mizanscény a dramaturgie

---

<sup>10</sup> Tuto situaci můžeme vidět v analyzované inscenaci *My funny games*, kdy trojice performerů s připevněnými kamerami zdánlivě opouští sál, dochází do stánku s kebabem, se kterým se pak do sálu opět vrací. Ve skutečnosti se ale jedná o záběr již existující, k živému natáčení a zároveň promítání nedochází.

<sup>11</sup> DVOŘÁK, Petr. Filmové médium v současných činoherních inscenacích. [online]

<sup>12</sup> GIESEKAM, Greg. 2007. *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Hampshire, New York: Palgra-ve MacMillan, 2007. [online].

<sup>13</sup> Tamtéž.

navzájem nejobtížněji rozlišitelné. V případě intermediálních inscenací ale není výjimkou, že dochází ke kombinaci obou zmiňovaných modelů.

Jedním z typů záběrů, který se v inscenacích live cinema hojně využívá, je takzvaný POV, čili *point of view*. Do češtiny bychom toto sousloví mohli přeložit jako *úhel pohledu*. Označuje tři typy perspektivy, z níž může být příběh vyprávěn, obraz vidíme z vlastního úhlu pohledu. Evokuje tedy pohled hlavního hrdiny (první osoba), pohled na hlavního hrdinu (z druhé osoby) nebo na hlavního hrdinu a jeho souputníka (třetí osoba). V analyzovaných inscenacích nalezneme všechny tři tyto způsoby. Obecně pak na scéně tento typ záběru zprostředkovává zejména detail, například pokud má performer nasazené brýle s kamerou. Díky této konstelaci pak vidíme zblízka to, co vidí on, čehož by se bez moderních technologií nedalo dosáhnout. Tento typ pohledu navíc dokáže umocnit určitá vyznění a zapříčinit i posuny v ději.

## 1.5 Terminologie

Kvůli následným analýzám v praktické části mé práce je nutné si představit i určitou terminologii, která je do jisté míry samozřejmě terminologií filmovou, ať už se jedná o rámování obrazu, filmového způsobu narace či použití zvuku a jeho zdroje. Zmíním ale i několik pojmů, které se týkají zejména terminologie již přímo z oblasti live cinema, jako jsou různé druhy projekce.

David Bordwell a Kristin Thompsonová se ve své knize *Umění filmu*<sup>14</sup> kromě dějin filmu věnují i filmové teorii. Z jejich celkového výkladu je pro mou práci důležitých několik termínů, které následně zmíním. Zaměřím se zejména na rámování obrazu a zvukovou stránku filmového materiálu. Nejprve ale představím, jak Bordwell s Thompsonovou charakterizují vyprávění jako formální systém. Ve třetí kapitole své knihy říkají, že narativní forma je nejběžnější samozřejmě u fikčních filmů, můžeme ji ale objevit téměř všude. Diváci mají jistá očekávání, která jsou pro fikční formu typická, například znají předlohu nebo viděli předcházející díl a tedy tuší, o čem příběh bude pojednávat. Očekávají sérii situací, které spolu kauzálně souvisí a jsou připraveni jim porozumět. Konec filmu má pak uspokojit či vyvrátit divácké očekávání, v určitých případech může diváky dokonce vybědnout, aby o předcházejících událostech přemýšleli v jiných souvislostech. Tento model narativu se ale do jisté míry může stávat předvídatelným a neútočí tedy tolik na divákovu představivost. Live cinema oproti tomu tuto lineární narativní formu dodržuje málokdy, pracuje spíše montážním

---

<sup>14</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. 2011. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011.



či kompozičním způsobem, může do chronologických událostí včleňovat filmový materiál a tím se pro diváky může stávat větší výzvou a i atraktivnějším médiem.

Co se týče již zmiňovaného rámování obrazu, hovoří Bordwell s Thompsonovou o několika typech. Prvním z nich je velký celek, který slouží zejména k zobrazování větších ploch, jako je město či krajina, často zobrazované z ptačí perspektivy, lidské tělo se pak v jeho rámci jeví velmi malé. V polocelku už jsou pak gesta a výrazy tváře zcela rozpoznatelné, zabírá totiž lidské tělo od pasu nahoru. K rámování těla od hrudi nahoru pak slouží polodetail. Při detailním rámování je měřítko zobrazovaného objektu velké, zobrazuje hlavu, horní i dolní končetiny nebo předměty podobné velikosti, zaplňuje většinu obrazu. Ke zdůraznění určité části obličeje pak slouží velký detail. Jeho pomocí se může vyčlenit nebo zvětšit vybraný předmět. Jasně vymezené hranice v případě rámování ale nejsou, filmaři se terminologií samozřejmě neřídí. Rámování má zejména narativní význam, může se ale i samo o sobě stát ozvláštňujícím vizuálním prvkem. Pomocí detailů lze zdůraznit drobnosti, které by jinak běžným okem mohly být téměř neviditelné. Pro následnou analýzu v praktické části této práce je nezbytné zmínit ještě jeden typ záběru, a to sledovací, kdy se kamera přemisťuje při sledování postavy. Právě tento typ záběru poskytuje tvůrčímu týmu pomyslnou nadvládu nad divákovým vnímáním. V případě šotů, které zabírají celek nebo polocelk, se divák může zaměřit i na plochu, která nebyla autory inscenace zamýšlena jako příliš důležitá. V případě sledovacího záběru je ale divácká pozornost soustředěna pouze na jednu věc, jeden detail. Tím může autorský tým změnit perspektivu vnímání vybraných událostí či postav.

V jedné z dalších kapitol se Bordwell s Thompsonovou zaměřují i na použití zvuku, který dělí na dvě hlavní skupiny; diegetický a nediegetický. Diegetický zvuk má svůj zdroj ve světě příběhu. Mohou to být slova, která pronášejí postavy, hudba vycházející z přítomných nástrojů, různé ruchy a podobné zvuky. Často si je jako diváci ani nevšimneme, filmaři jím ale mohou manipulovat způsoby, které nejsou realistické. Druhý jmenovaný pochází ze zdrojů mimo svět příběhu, často se jedná o přidanou hudbu, která dobarvuje děj. Může to ovšem být i vševědoucí vypravěč, hlas, který divákům předává informace, nepatří ale žádné postavě. Existují i nediegetické ruchy.

Nediegetický zvuk může být i externí, kdy se diváci domnívají, že má hmotný zdroj ve scéně, ale není tomu tak. Jeho interní podoba pak vychází z mysli postavy, je subjektivní a ostatní postavy jej neslyší, často tedy zastává vnitřní monolog postavy. Nediegetický zvuk a interní diegetické zvuky jsou často nazývány sound-over, obdoba voice-overu, protože nepocházejí z reálného prostoru scény. Voice-over je filmový termín, zjednodušeně by se dalo říci, že představuje vypravěče. Hlas herce slouží pro popis určité zobrazované akce, doplnění detailů či informací, které běžný divák nevidí, může i vyprávět příběh. Voice-over se může

využívat i při sdělování myšlenek postavy. Slyšíme hlas, mluvčího ale nevidíme. Obvykle se voice-over nahrává odděleně od obrazu a k němu je přidán až v postprodukci. Zvuk se stává synchronním, pokud při projekci odpovídá obrazu. Slyšíme tedy zvuky ve stejné chvíli, kdy vidíme jejich zdroj.

Teoretička Julie Glesser<sup>15</sup> už se zabývá typologií projekcí užívaných v rámci scénických tvarů, dělí je na několik druhů; filmovou, video, diaprojekci a digitální projekci a live cinema. Jejím dělení se detailněji věnuje opět Tomáš Hůsek<sup>16</sup>. Diaprojekce bývá většinou statická, má výhradně výtvarnou funkci, a proto neumožňuje přílišnou míru interakce mezi ní a hercem. Slouží i pro doplnění hraných akcí, může zobrazovat zvětšené detaily herců a rekvizit, ale i různé fotografie a podobné obrazové materiály. Filmová projekce představuje často scény z již existujících filmů. Záběry tedy nevznikaly pro konkrétní inscenaci. Úloha filmové projekce se postupně mění, využívá se kupříkladu pro znázornění detailu, myšlenek postavy, či může sama o sobě představovat určitou postavu. Nyní vznikají audiovizuální materiály přímo pro účely konkrétní inscenace a pracuje se s nimi už během zkoušek. Tento typ projekce sice statický není, nelze jej ale ani živě modifikovat. Podobně je na tom videoprojekce, která je spjata s využitím televize, která se přímo může stát součástí scénické kompozice, navíc lze obraz upravovat. Snadno manipulovat s obsahem je možné i v případě digitální projekce a live cinema. Modifikace, jako je aktivizace diváka na základě přestřihů mezi několika kamerovými zdroji, využití hlasových modifikátorů mluvčího, prolínání mezi živě natáčenými záběry a přenášenými záběry s již existujícím filmovým materiálem, navíc mohou probíhat přímo v reálném čase při promítání obsahu a projekce tak může okamžitě reagovat na akce performerů.

Michael Lew<sup>17</sup> pak dělí projekce do tří kategorií; *abstract synthetic cinema*, *graphical a camera-based cinema*. *Graphical cinema* se k jádru mé práce téměř nevztahuje, vyskytuje se zejména v hudebních klubech, obsahuje totiž flash animace. *Abstract synthetic cinema* obsahuje především obrazce a mozaiky, které se podřizují hudbě a rytmu obecně. Mohou ale ožít, pokud jsou některé parametry rytmu ovládnuty performerem. Ani jeden z těchto typů ale nenese konkrétnější sdělení, nerozvíjí zápletku, neilustruje. Pro obsah práce je nejdůležitější poslední jmenovaný typ, a sice *camera-based cinema*, čímž Lew rozumí kombinaci živé performance a filmového záznamu. V tomto případě tvůrci využívají jak vlastní, tak i převzaté záběry, čímž autor chápe například části již existujících filmů, dokumentů, hudebních klipů, ale i reklamních či politických spotů. Můžeme sem tedy zařadit ty inscenace, které využívají živý obraz z kamer – performerů během představení s kamerou manipulují a diváci vidí výstup promítaný na jevišti či v divadelním prostoru.

---

<sup>15</sup> GLESSNER, Julia. *Internet performances as a site-specific art*. Body, space & technology [online]. 2002. [cit. 2.4. 2023]

<sup>16</sup> HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21.století*.

<sup>17</sup> LEW, Michael. *Live Cinema: Designing an instrument for cinema editing as a live performance* [online]. Citeseer. Červen 2004,

Jelikož se každá performance děje ve specifickém prostoru, který sdílí performeré, kulisy, rekvizity, projekce a diváci, zaměřuje se Mia Makkela<sup>18</sup> na několik druhů prostorů, které herec při performanci simultánně pokrývá. Je to prostor *digitální*, *desktop*<sup>19</sup>, *projekční*, *performační* a *fyzický*. Fyzickým prostorem chápeme ten, který je sdílen přímo mezi diváky a umělci. Performační prostor pak obsahuje všechno, co k dané performanci patří; umělce, techniku, rekvizity, projekci anebo projekční plátno. Projekční prostor pak představuje prostor vyplněný projekcemi a různými obrazovkami, zpravidla umístěnými čelem k divákům. Nemusí se jednat jen o plátno, ale například i o tělo, stůl, kus plechu, budovu a podobně. Zbylé dva termíny, digitální a desktop prostory jsou čistě technické povahy. První jmenovaný slouží výhradně k optimalizaci a komprimaci dat, což jsou dvě esenciální aktivity digitálního prostoru. Desktop space pak představuje pracovní prostor pro performery, kteří pracují se stolními počítači.

## 1.6 Současný stav bádání

V současné době je bádání v oblasti live cinema živé a rozvíjející se. Proto je stále mnoho prostoru pro zkoumání a objevování nových aspektů této disciplíny. Bádání v oblasti live cinema se soustředí na teoretické a estetické analýzy této umělecké formy. Teoretici se snaží pochopit, jaké jsou klíčové prvky live cinema a jak funguje interakce mezi živými vystoupeními a digitálními médii. Vzhledem k tomu, že live cinema využívá digitální technologie a nástroje, je v bádání zvýšený zájem o to, jak tyto technologie ovlivňují tvorbu a prezentaci živé performance. Studuje se, jaké možnosti a výzvy přináší využívání digitálních médií v live cinema a jakým způsobem se díky nim mění interakce s publikem.

Interaktivita je klíčovým prvkem live cinema a současné bádání se zaměřuje na to, jakým způsobem umělci integrují interaktivní prvky do svých vystoupení a jak to ovlivňuje vnímání a zapojení diváků. Vzhledem k tomu, že live cinema spojuje živou performanci s mediálními prvky, výzkum se také zabývá aspekty mediace a remediace v této umělecké formě. Studuje se, jaké jsou procesy a principy remediací ve vztahu k live cinema a jaká je role digitálních médií v mediálním prostředí live vystoupení. Součástí bádání je také kritická reflexe nad live cinema jako uměleckou formou a zkoumání hodnoty, kterou přináší divákům a uměleckému světu. Zkoumá se, jakým způsobem live cinema ovlivňuje vnímání a interpretaci uměleckých děl a jaký je jeho vliv na současnou mediální kulturu.

---

<sup>18</sup> MAKKELA, Mia. The practise of life cinema [online]. [cit. 8.4.2023].

<sup>19</sup> Termín jsem se rozhodla nepřekládat. V češtině už se termín desktop běžně využívá, dle vlastního překladu bych jej označila za *prostor stolního počítače*.

Celkově je bádání v oblasti live cinema dynamické a rozmanité, přičemž se zaměřuje na různé aspekty této umělecké formy. Rozvíjení digitálních technologií a nové tvůrčí přístupy umělců přináší do této oblasti stále nové výzvy a možnosti zkoumání.

Byť se v současnosti jedná o poměrně silně rozšířený fenomén, na poli české teatrologie stále není adekvátně reflektován. Pokud pomineme několik akademických prací a publikovaných studií, dostupná literatura je omezená zejména na historicky orientované monografie scénografů či režisérů. Stále chybí publikace s jasněji vymezenou metodologií, která by postihla průřez. I z těchto důvodů čerpám výhradně ze zahraniční literatury, která je dostupná výlučně ve virtuální podobě. Často se navíc jedná o odraz vlastní umělecké zkušenosti a autory současných textů jsou tedy právě často sami praktici. Pro svou práci jsem volila texty několika zahraničních autorů, jako je právě Julia Glessner, Greg Gieseckam, Mia Makkela, Nadja Linnie Masura a několik dalších. Z tuzemských zástupců jsou to pak akademické práce Matěje Nytry, Petra Dvořáka a Tomáše Hůska.

Jako rozsáhlejší problém vnímám i míru erudice recenzentů inscenací využívajících principů live cinema. Velké procento kritiků se využitím kamer nevěnuje téměř vůbec, byť se jedná o konstitutivní prvek inscenací. Pokud už k nějaké zmínce dochází, tak je většinou pouze povšechná a čtenáři moc informací neprozradí.

## 1.7 Teoretické koncepty

Právě v této kapitole vycházím z magisterské práce Tomáše Hůska<sup>20</sup>. Jeho text mi poskytl širokou škálu primárních zahraničních odborných zdrojů, po jejichž nastudování jsem došla ke stejným závěrům, jako právě autor práce, jehož shrnutí obsahu bylo velmi přehledné.

Již zmiňovaná Julie Glessner definuje dva typy performance<sup>21</sup>; *telematic performance* a *telepresence*. Telematika představuje počítačem umožněné propojování komunikace, zatímco telepresence znamená schopnost být na vícero místech najednou právě za pomoci digitální technologie, například videokonference. Fyzicky se tedy jedinec nachází na vybraném místě, díky určitému typu natáčení a živé projekce se ale virtuálně může nacházet ještě na místě dalším.<sup>22</sup> Koncept telematiky a teleprezence propojuje komunikaci několika odlišných míst v prostoru, skrze kterou se vytvoří jedna performační událost. Diváci se mohou spolupodílet na představení právě díky smazávání hranic.

---

<sup>20</sup> HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21.století*.

<sup>21</sup> GLESSNER, Julia. *Internet performances as a site-specific art*. Body, space & technology [online]. 2002. [cit. 2.4. 2023]

<sup>22</sup> Tento typ můžeme vidět například v Tejnorové inscenaci LIFEshow, kdy se jeden z herců fyzicky nachází mimo prostor divadla, na ulici, ale díky videokonferenci vidí diváci jeho obraz v sále a je schopen komunikovat s herečkou, která divadelní sál neopustila.

I Nadja Linnie Masura zkoumá divadlo, které se mísí s digitálními technologiemi. Stanovila čtyři podmínky<sup>23</sup>, které musí podle ní divadlo ve vztahu k širšímu spektru digitálních performancí splňovat, aby se jednalo o divadlo digitální neboli hybridní uměleckou formu, která v sobě kombinuje divadelní projev a digitální technologie.

První podmínkou je živost a ko-presence. Musí se jednat o živou presenci, fyzický prostor musí s diváky sdílet aspoň jeden performer. Důraz by měl primárně být kladen na interakci publika s performerem, komunikace musí být počítačová, ale i mezilidská. Může samozřejmě existovat více druhů diváků na vícero místech, ale alespoň na jedné lokaci musí docházet k přímé interakci a sdílení prostoru s performerem.

Druhou podmínkou pro vznik digitálního divadla je přítomnost digitálního média v performanci. Musí se stát esenciální součástí umělecké události, záznam ani přenos na síť dostačující není. Digitální médium musí být flexibilní a jednoduše adaptabilní, a to v reálném čase. Esenciální se stává i možnost měnit zvuk, světlo, ale i různá videa a manipulace s tímto materiálem. Digitální informace má sice povahu čistě IT potenciálu, může na něj ale být nahlíženo jako na paralelní k lidské představivosti.

Daná performance by měla obsahovat pouze limitovanou míru participace, což je třetí podmínka daná Masurou. Obsah je vytvářen primárně tvůrčím týmem pro diváky. Důraz by měl být stále kladen na interakci mezi živými lidmi, tzn. mezi performery a diváky, a ne mezi lidmi a výpočetní technikou, byť interakce mezi jevištěm a hledištěm je vedena právě skrze technologie.

Poslední podmínkou, kterou musí divadlo splňovat, aby se jednalo o digitální, je přítomnost mluveného slova nebo slovního obsahu. S jeho pomocí se může konstituovat narativ nebo příběh, což digitální divadlo odděluje od dalších uměleckých druhů, jako je například hudba, tanec nebo výtvarno. Pomocí těchto čtyř podmínek lze určit rozdíl mezi digitálním divadlem a divadlem, které digitální média pouze využívá.

Chief Kattenbelt a Freda Chaple ve své monografii *Intermediality in theatre and performance*<sup>24</sup> pak představují několik konceptů mediality: *multimedialitu*, *transmedialitu* a *intermedialitu*. V současné tvorbě se objevuje několik aspektů mediality, které se často opakují a jednoduše by se daly shrnout do několika poznatků; média se mění a hranice mezi nimi se rozmazávají, dochází k hybridizaci a intertextuálním vztahům mezi jednotlivými druhy médií. Vzájemné vztahy mezi různými druhy médií vyústily v nové formy reprezentace, nové

---

<sup>23</sup> MASSURA, Nadja Linnie. Digital theatre: A „live“ and mediated art form expanding perceptions of body, place, and community [online]. 22.5.2007. [cit. 28.12.2022].

<sup>24</sup> CHAPPLE, Freda a Chief KATTENBELT (edd.). 2006. *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2006.

dramaturgické strategie a nové principy struktury, což zapříčinilo i nové metody percepce. Prominentní part ve vývoji umění a médií nyní hrají technologické inovace.

Pojmem multimedialita autoři rozumí kombinaci několika různých druhů médií v rámci jednoho uměleckého objektu. Pakliže budeme striktní v rámci terminologie, tak plně multimedialní může být pouze divadlo. Je to jediné médium, které v sobě dokáže inkorporovat všechny ostatní média bez toho, aniž by narušilo či omezilo jejich specifickou.

Termín transmedialita se pak používá k označení změny či přechodu z jednoho druhu média na druhé, což se může vztahovat i na obsah a formu, jako je tomu právě třeba v případě live cinema. Intermedialitou pak rozumíme korelaci médií, kdy se vzájemně mezi sebou ovlivňují. U média, které existovalo předtím, se změnily konvence, což dovoluje nové dimenzi percepce a zkušenosti, aby byla prozkoumána.

Kattenbelt se ve své práci odkazuje i na dvojici Jay David Bolter a Richard Grusin, kteří v roce 1999 publikovali studii *Remediation: understanding new media*<sup>25</sup>. Tento termín znamená reprezentaci jednoho média v druhém. Remediaci chápou jako definující charakteristiku nového digitálního média. Obsahuje dva motivy, poctu a rivalitu. V prvním případě nové médium uctívá to staré tím, že samo sebe staví stranou. V případě rivality pak nové médium staví to staré do nového kontextu a dochází téměř až k absorpci starého média. Tyto dva motivy korespondují s dvojí logikou remediace: transparentní bezprostředností, jejímž cílem je, aby uživatel na dané médium zcela zapomněl a hypermediací, která naopak usiluje o to, aby si uživatel média byl co nejvíce vědomý.

Gieseckam dále píše o multimédiích<sup>26</sup>, za která většinou označujeme všechny performance, které do sebe začleňují film nebo video jakýmkoliv způsobem v kombinaci s živou performancí. Vytváří pak mezi sebou paralelu, kdy se živá akce objevuje na plátně a dochází i k dialogu herců, které vidíme živě na scéně a jejich projekcí na plátně.

Intermédium pak vzniká v případě, kdy na sebe prostorovým postavením neoddělitelně působí performer a předem předtočená projekce. Sama intermedialita je spojená právě s propustností hranic žánrů. Samo divadlo se potom stává hypermédium, tedy syntetickým druhem umění, které zprostředkovává prostor pro setkání rozličných uměleckých disciplín, které mezi sebou interagují a integrují médium filmu a divadla.

---

<sup>25</sup> BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media* [online]. 2000.

<sup>26</sup> GIESEKAM, Greg. 2007. *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Hampshire, New York: Palgrave MacMillan, 2007. [online].

Pojem intermedialita poprvé použil v šedesátých letech minulého století Dick Higgins. Označuje umění, které vzniká na pomezí vícero uměleckých disciplín a sjednocuje je. Jejich spojením vzniká nový druh díla, jehož komponenty už oddělit nelze.<sup>27</sup> Divadlo tedy není intermediální kvůli moderním technologiím, ale již ze své podstaty, protože jeho jádrem je medialita jako taková.

Je ale nutné podotknout, že filmové dílo, ať už vytvořené přímo pro potřeby inscenace, tak i již existující, přichází v divadle o svou autonomii. Stejně tak jako všechny ostatní složky, které jsou přežaty z jiných uměleckých druhů, jako je hudba či výtvarné umění. Všechny komponenty se podřizují konečnému tvaru inscenace.

Důležitým je i text Philipa Auslandera, divadelního teoretika. V knize *Liveness: Performance in a medialized culture*<sup>28</sup> zkoumá koncept živosti v mediální kultuře a v umění obecně. Autor zpochybňuje tradiční model dělení na živé a záznamové vystoupení, říká, že vztah mezi živou performancí a záznamem se transformuje. Argumentuje, že žijeme v digitálním věku a rozdíly mezi živou performancí a jejím záznamem se stírají. Právě díky technologiím lze záznamy sledovat opakovaně, což mění povahu původního živého zážitku. Auslander zkoumá, jak digitální reprodukce performance může ovlivnit vnímání autentičnosti uměleckého projevu. Táže se, zda je možné digitálním záznamem zcela nahradit živou přítomnost performerů. Zkoumá i možnosti ovlivnění vnímání a interakce diváků s uměleckým dílem. Digitální technologie navíc umožňují nové formy performativity, umělci mohou využít digitálního prostředí k vytváření interaktivních a participativních performancí, které se liší od tradičnějšího divadelního prostředí, jako to můžeme vidět v případě *Putinových agentů*.

Auslander zdůrazňuje, že live cinema má hybridní povahu, vzhledem ke kombinaci živé performance a filmové projekce, což mezi umělci a publikem vytváří zcela novou dynamiku, obě strany jsou zapojeny do vytváření audiovizuálního zážitku. Právě živé prvky mohou divákům umožnit aktivně interagovat s dějem a ovlivňovat audiovizuální průběh. V případě live cinema může být diváky zažívána i proměnlivost autentičnosti, kdy se performeré pohybují mezi předem natočenými materiály a zároveň živou akcí v reálném čase.

## 1.8 Petra Tejnorová

Petra Tejnorová s využíváním principů live cinema pracuje již od studia na DAMU, počátky bychom mohli najít v diptychu *Paměť krajiny – Krajina paměti* z roku 2008 nebo u *Osobní anamnézy* z roku 2009. V inscenaci *Modrovous/suovordoM* v Dejvickém Divadle z

---

<sup>27</sup> HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21. století*.

<sup>28</sup> AUSLANDER, Philip. *Live performances in a mediatized culture*. [online]. Citováno dne 9.7.2023.

roku 2010 pracuje mimo jiné i s videomappingem. V Plzni v roce 2010 v inscenaci *TEĎ 55 31 13 já* kromě kamer s živým přenosem na scéně využívá i video dotáčky. O rok později vzniká její absolventská inscenace *My Funny Games* v pražském divadle Disk, které se podrobněji věnuji o několik kapitol dále. V průběhu let se Tejnorová podílí ještě na vzniku několika dalších inscenací, ať už to je *TimING* na Nové scéně s Orchestrem Berg, *Jižák, město snů*, *Edge* a další, které též pracuji s využitím moderních technologií a kamer především.

Jednou z největších a pravděpodobně i nejspektakulárnějších inscenací byla *Nevina* v hale Chirana z roku 2014. V tomto případě dochází ke komplexnímu využití možností live cinema. Podobně přelomový byl i *Nick* z roku 2015 na Jatkách78, kde se kamery a promítání živé akce souběžně na dvě plátna stává zcela integrovanou složkou inscenace. O rok později Tejnorová hostuje opět na Nové scéně Národního Divadla s inscenací *Láska a informace*, které se též podrobně věnuji o několik kapitol dále.

Počátky experimentování s moderními technologiemi se tedy datují již na přelom mezi studiem a profesionální tvorbou Petry Tejnorové. Snažit se ale analyzovat všechny inscenace, které do této kategorie spadají, by bylo příliš pošetilé, proto jsem se uchýlila k výběru tří; *My Funny Games*, *Láska a informace* a *Putinovými agentům*. První jmenovanou jsem vybrala z toho důvodu, že se jedná o inscenaci absolventskou, ale už s principy live cinema pracuje natolik, že si zaslouží podrobnější analýzu. Zároveň v tomto případě Tejnorová pracovala se svým ročníkem a ve studentském divadle. Diametrálně odlišná je pak *Láska a informace*, která vznikala na půdě Nové scény Národního Divadla se zaběhlým ansámblem, který byl velmi rozmanitý. Trojici vybraných doplňují *Putinovi agenti*, kteří jsou z inscenací nejvíce ohromující. Vznikli na Jatkách78, což je nejméně konvenční prostor a účinkuje v nich pouze jeden herec, Petr Vančura. Kromě něj si Tejnorová vybrala k realizaci tým odborníků, se kterými spolupracuje delší dobu.

Jako jedna z inscenací se nabízela i *Nevina*, která vychází ze hry Dey Loher. Bohužel se mi ale nepovedlo ji zhlédnout a záznam též neexistuje. K *Nickovi* sice záznam k dispozici je, ale inscenace vychází (pravděpodobně) ze skutečné události z Texasu z roku 1994. Mým záměrem ale bylo vybrat inscenace, které budou mít kromě využití live cinema ještě jednoho společného jmenovatele – vychází z ucelenějších předloh, jako je právě film, dramatický text a reportážní kniha.

Díky zvolení těchto tří výsledných inscenací poskytne práce tematický oblouk a zmapuje vývoj inscenační tvorby Petry Tejnorové se zaměřením na principy live cinema, a to během deseti let.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Seržant & the Commando. [on-line]. In: <<http://sgt.tejnorova.com/cs/about/>>.



## 1.9 Live cinema na českých jevištích

Existuje i řada dalších umělců, kteří se na našem území věnují tvorbě live cinema. Vzhledem k tomu, že se v posledních letech jedná o rozšířený trend, není téměř možné zmínit všechna jména. Vybrala jsem alespoň několik zástupců. Kromě několika výjimek by se ale dalo říci, že se této tvorbě věnuje stále podobná skupina lidí, v čele se scénografem Antonínem Šilarem<sup>30</sup>. Ten stojí za výpravou velkého množství live cinema inscenací.

Z režisérů je nutné zmínit Ivana Buraje. V roce 2019 uvedl na Nové scéně Národního divadla adaptaci románu *Kosmos* polského spisovatele Witolda Gombrowicze. Jeho tvůrčí tým v tomto případě je téměř shodný s tvůrčím týmem inscenace *Putinovi agenti* Petry Tejnorové; dramaturg Jan Tošovský, již zmiňovaný scénograf Antonín Šilar a jeho asistentka Františka Králíková, světelný designér Robert Palkovič a kameramani Dominik Žižka a Kryštof Melka. Buraj využívá dva kameramany, kteří jsou neustále přítomni na jevišti a snímají dění na něm, v postaveném domě i v zákulisí. Veškerý materiál se rovnou promítá, a tím zdůrazňuje detaily a svět tak, jak jej vnímá hlavní hrdina.<sup>31</sup>

Kromě *Kosmu* vytvořil Buraj i adaptaci Ibsenova dramatu *Eyolf*, která měla premiéru v roce 2017 v brněnském HaDivadle. I v tomto případě vytvořil výpravu Šilar a kameramanem byl David Matuška, který se též podílel i na *Putinových agentech*. V případě *Eyolfa* kamera snímá zejména dění uvnitř domku, který se nachází na scéně, podobně jako v případě *Kosmu*. Dále zobrazuje kamera několik detailů, jako je práce kuchyňských spotřebičů či projekce dětských malůvek. Recenzenti ale často psali o tom, že využití kamer v tomto případě byla spíše bezúčelná manýra.<sup>32</sup>

Šilar byl též součástí tvůrčího týmu u inscenace Kamily Polívkové *Skugga Baldur* ve Studiu Hrdinů. I v tomto případě kamera zabírá několik dětských malůvek, zprostředkovává ale i dění uvnitř malé dřevěné bedny, ve které je herečka Tereza Hofová dlouhý časový úsek zavřená a skrytá před zraky diváků.<sup>33</sup>

Live cinema má v poslední době velké využití i v inscenacích pro mladší publikum. Šilara si v tomto případě přizval režisér Jan Jirků na přípravu inscenace *Hon na jednorožce*.<sup>34</sup> Jednou z alternací hlavní role je Johana Schmidtmajerová, se kterou Tejnorová v minulosti několikrát spolupracovala na live cinema inscenacích, ať už to byla *LIFE show* (premiéra 2012

<sup>30</sup> Šilar, Antonín. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://vis.idu.cz/Persons.aspx>

<sup>31</sup> *Kosmos*. Witold Gombrowicz. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/kosmos-1520410>

<sup>32</sup> *Eyolf*. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.hadivadlo.cz/en/hra/eyolf/->>.

<sup>33</sup> *Skugga Baldur*. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://studiohrdinu.cz/cs/production/skugga-baldur/>>.

<sup>34</sup> *Hon na jednorožce*. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.minor.cz/repertoar/hon-na-jednorozce>>.

v divadle Archa) nebo právě *Putinovi agenti*, na jejichž počáteční fázi se též podílela. Premiéra *Honu na jednorožce* proběhla v roce 2009 v divadle Minor.

Dalšími osobnostmi, které se zaměřují na mladší publikum, je tvůrčí tandem Tomáš Jarkovský a Jakub Vašíček. V roce 2018 proběhla v hradeckém divadle Drak premiéra inscenace *Bílý tesák* na motivy románu Jacka Londona.<sup>35</sup> V tomto případě vidíme příběh z perspektivy hlavního hrdiny. Zvíře na pomezí psa a vlka hraje Milan Hajn, i on již s Tejnorovou v minulosti spolupracoval, například na inscenaci *TEĎ 55 31 13 já* (premiéra 11.6. 2010 v plzeňském divadle Alfa), kde již Tejnorová pracuje s filmovými dotáčkami nebo na inscenaci *Nevína* (premiéra v roce 2014 v hale Chirana), která též využívá principy live cinema. Hajn po celý čas inscenace manipuluje s kamerou a divákům tedy zprostředkovává point of view zvířete. Jarkovský s Vašíčkem uvedli v pražském Minoru v roce 2020 ještě inscenaci *Sněhurka is not dead*<sup>36</sup>, která též využívá principy live cinema. I v tomto případě se na vzniku podílel kameraman Kryštof Melka, technik Erik Bartoš a střihačka Zuzana Walter, jako u již zmiňovaných *Putinových agentů*. Scénografem *Bílého tesáku*, *TEĎ 55 31 13 já* i *Sněhurky* je nepřekvapivě opět Antonín Šilar.

Na *Podvraťácích*, které v roce 2019 uvedl Petr Boháč a Martin Tvrdý, už ale scénografem není. Spitfire company vytváří zejména experimentální divadlo, které kombinuje různé formy umění, včetně divadla a filmu.<sup>37</sup>

V této části nelze nezmínit i další přední osobnost českého live cinema, a to Jana Mikuláška. Filmovému médiu v jeho inscenacích se ve své magisterské práci věnuje i Petr Dvořák, z jehož práce též vycházím. Jako příklady jmenujme například inscenace *Zlatá šedesátá*, kde Mikulášek využívá model projekce ze záznamu, *Na větrné hůrce*, kde tvůrčí tým pracuje s video-smyčkou nebo *Doktor Faustus*, kde se obraz přenáší v reálném čase. Je tedy zřejmé, že kombinace těchto dvou prvků na českých divadelních scénách je poměrně rozšířeným fenoménem, který rozhodně stojí za to podrobněji reflektovat.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Bílý tesák. Dobrodružný příběh o svobodě viděný vlčíma očima. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <<https://draktheatre.cz/repertoar/bily-tesak/>>

<sup>36</sup> Sněhurka is not dead. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <<https://www.minor.cz/repertoar/snehurka>>

<sup>37</sup> Podvraťáci [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <<https://www.spitfirecompany.cz/predstaveni/podvrataci/>>

<sup>38</sup> DVOŘÁK, Petr. Filmové médium v inscenacích režiséra Jana Mikuláška. [online] Olomouc 2014

## 2. Praktická část

### 2.1 Dobové ohlasy

#### 2.1.1 My funny games

Jelikož byly *My Funny Games* inscenací absolventskou, je jasné, že se jí nevěnuje tolik recenzí a textů, jako inscenacím z jiných divadel. Z dostupných textů je ale jasné, že i studentský projekt dokázal rozvířít vody dostatečně. Už v té době bylo laické i odborné veřejnosti jasné, že se jedná o zajímavý a velice talentovaný absolventský ročník. Jeden z uživatelů na serveru i-divadlo dokonce zmiňuje, že

*„Po dlouhých letech nastala nevídaná situace, že KALD výrazně převyšuje činoherní větev.“<sup>39</sup>*

byť je toto tvrzení nutné brát s notnou rezervou. *My Funny Games* na tomtéž serveru obdržely kolem 70 %, a to jak od redakce, tak od uživatelů.

Veskrze všechny recenze oceňují ztvárnění násilí ve všech jeho podobách, skryté za zdánlivě dobrými úmysly a slušným chováním. Recenzenty mrazilo v zádech při sledování nenávisti, která je v rukou nevladatelného davu, jehož součástí může být každý z nás. Krize moderní společnosti a pospolitosti byla natolik autentická i kvůli tomu, že inscenace vznikala metodou devised theatre.<sup>40</sup>

Zmínky o práci s kamerou jsou velmi kusé, Tejnorové počátky live cinema často schovají za termín „rozpětí stylu divadelního jazyka“<sup>41</sup>. Konkrétněji se o využití technologií zmiňuje Eva Kyselová:

*„Aby toho nebolo málo, leitmotív inscenácie sa odráža aj pri použití projekcie, na biele závesy či tričká hercov sa premietajú úryvky z rozhovorov s potenciálnimi divákmi, jak jinak, upravené přesně tak, aby odpovídali na otázky herců podle zadání. Nápad sice originální, ale opět ničím mimořádný a samozřejmě zbytečně předvídatelný“<sup>42</sup>.*

Aneta Špígllová pak říká, že

---

<sup>39</sup> Petra Tejnorová & kol.: *My Funny Games*. In: i-divadlo.cz [online] 2012. Citováno: 22.9.2022. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/divadlo/divadlo-disk/my-funny-games>>.

<sup>40</sup> Tyjáter – *My Funny Games*. In: wave.rozhlas.cz [online] 27.7. Citováno: 24.9.2022. Dostupné z: <<https://wave.rozhlas.cz/tyjatr-my-funny-games-5284728>>.

<sup>41</sup> Recenze: *My Funny Games*, divadlo DISK. In: protisedi.cz [online]. 14.1.2012. Citováno: 21.9.2022. Dostupné z: <<https://archiv.protisedi.cz/article/recenze-my-funny-games-divadlo-disk>>.

<sup>42</sup> KYSELOVÁ, Eva. 3x KA(L)D, alebo, od zámeru k výsledku? *Loutkář*, Roč. 62, č. 1. (2012), s.30-33.

*„ke zvýraznění vypjatých situací, zviditelnění detailů tváří jejich aktérů je hojně využívána projekce. Dění na jevišti se živě snímá a promítá buď na bílou oponu v pozadí, nebo přímo na těla herců. Využití těchto prostředků jednak umožňuje divákovi vidět to, co by jinak neměl šanci zachytit, jednak podporuje snahu inscenace poukázat na lidskou netečnost. Další provokace. Jedné z postav je drsným způsobem ubližováno, ostatní postavy se zájmem sledují promítání. Netýká se jich to. Nezasáhnou. Dívají se, jak to dopadne.“<sup>43</sup>*

Vzhledem ke skromnému množství textů je těžké určit konkrétnější dobové přijetí, navíc většina recenzí se věnuje zejména znázornění násilí, nikoli práci s kamerou, které je v tomto případě ještě úsporné množství. Většina ohlasů byla ale k tvůrčímu týmu poměrně přívětivá, v některých případech dokonce inscenace na diváka působila intenzivněji než film *Funny Games*, který byl pro tvůrce výchozí inspirací.

## 2.1.2 Láska a informace

*Láska a informace* se uváděla na Nové scéně Národního divadla a není proto překvapivé, že se jí věnuje velké množství textů, byť se do velké míry recenzenti i informace opakují. Mezi nejčastější výtky patří neúnosná délka inscenace, nedostatek prostoru pro budování postav, a hlavně zmatenost příběhu, který v původním nedramatickém textu Churchillové vlastně není a tvůrčí tým si kriminální linku na sérii krátkých dialogů „našrouboval“.

Vzhledem k většímu zapojení kamer a filmových dotáček v inscenaci i zmínek o využití moderních technologií v recenzích roste. Někteří autoři technickou stránku inscenace okomentují poněkud povšechně:

*„Používají se různé audiovizuální přístroje“<sup>44</sup>,*

*„Velkou roli totiž hrají technologie, předávání informací, neupravované videodotáčky“<sup>45</sup>,*

---

<sup>43</sup> ŠPÍGLOVÁ, Aneta. *Funny hry s divákem*. In: Hybris [online] 2011. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<https://www.hybris.cz/funny-hry-s-divakem>>.

<sup>44</sup> ŠVEJDA, Martin. *Švejda: Láska a informace (Národní divadlo – nová scéna)*. In: Nadivadlo [online] 6.2.2016. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<http://nadivadlo.blogspot.com/2016/02/svejda-laska-informace-narodni-divadlo.html>>.

<sup>45</sup> HRDINOVÁ, Radmila. *Prostě se jen koukám, nic víc*. Právo. 8.2.2016.

*„K tomuto účelu je tu k dispozici tzv. found footage, tedy videozáznam, z něhož se parta kriminalistů snaží vyčíst, kdo zavraždil jednu z osob přítomných při této příležitosti svatby jednoho z nich.“<sup>46</sup>*

Důslednější recenzenti zmiňují samozřejmě nalezenou kameru a s ní spojený found-footage, tedy video ze svatby, analyzují živé využití kamer a promítání detailů na plátno na horizontu, zaměřují se i na pořízené fotografie doličných předmětů, které mají děj dovysvětlit<sup>47</sup>, ale pro někoho mohou být i matoucí.<sup>48</sup> Čtenářsky nejpřívětivěji ale tvůrčí práci s videem a kamerou shrnuje Šárka Šváblová:

*„Zárukou soudržnosti má být několikaminutová videoprojekce svatby, tzv. found footage (nalezená stopáž), která navozuje osobitou žánrovou stylizaci. Na půdorysu detektivního vyšetřování smrti kameramana sleduje osudy lidí z jeho amatérských záběrů. Filmové záznamy jsou průběžně přehrávány a na povel vyšetřovatelů rekonstruovány „naživo“.“<sup>49</sup>*

Jindřich Göth se jako jediný věnuje faktu, že Tejnorová ve své tvorbě techniku live cinema již využívala a odkazuje i na její předešlé inscenace:

*„Pečlivě rozestavěné kulisy dávají hře atmosféru i rytmus, což podporují filmové dotáčky. Těch využila režisérka ostatně i ve své předchozí inscenaci Nick o záhadně zmizelém texaském chlapci.“<sup>50</sup>*

Ti z recenzentů, kteří měli povědomí o původním textu Churchillové, jenž není primárně dramatický, oceňovali zejména to, že tvůrčí tým dokázal poskládat jednotlivé dialogy za sebe tak, že vznikl příběh. Naopak ti, pro které byl text *Lásky a informace* novinkou, vytýkali inscenaci chaotičnost, zmatenost dějové linky, která není lineární a neustálý hon za odpověďmi na nepřiliš konkrétní otázky. Názor recenzentů na filmové postupy byl povětšinou chladný, kamera sice dokázala zprostředkovat podrobnější pohled na určité detaily, ale ani živý přenos, ani promítání pořízených fotografií nedokázalo divákům děj dovysvětlit.

---

<sup>46</sup> SOPROVÁ, Jana. Lásky a informace na nové scéně. In: Scéna.cz [online]. 22.2.2016. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<http://archiv.scena.cz/index.php?o=1&d=1&r=10&c=26651>>.

<sup>47</sup> RUBEŠ, Josef. Společenstvo nové krve. *Svět a divadlo*. Roč.27, č.3, 2016.

<sup>48</sup> ZDEŇKOVÁ, Marie. Sisyfovská detektivka. *Divadelní noviny*. 1.3.2016.

<sup>49</sup> ŠVÁBOVÁ, Šárka. Zírání na šneka. *Divadelní noviny*. 29.2.2016.

<sup>50</sup> GÖTH, Jindřich. Zmatené puzzle v národním. In: *Týden* [online]. 7.3.2016. Citováno 29.9.2022. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/divadlo/putinovi-agenti-jatka78-recenze/r~d3ce8836eb3611e9ac60ac1f6b220ee8/>>.

### 2.1.3 Putinovi agenti

Poslední analyzované inscenaci, Putinovým agentům, bylo vzhledem k jejich specifčnosti v tisku věnováno snad nejvíce pozornosti. Převážně se ale jednalo o různé variace tiskových zpráv a pozvánek.<sup>51</sup>

Důkladněji divadelně-filmové dílo recenzuje Tomáš Štáška:

*„Tejnorová ve svém nejnovějším kuse dotáhla techniku live cinema kombinující divadlo a film k dokonalosti. Zatímco v dřívějších takových produkcích (Nick, Láska a informace) využívala kameru na to, aby živě snímala herce na scéně a pak materiál pomocí střihu a nejrůznějších smyček využívala k posunům v ději, v Putinových agentech takto zapojuje i samotné diváky. (...) Ovšem ač je výsledná forma sebevíc uchvacující, bohužel zcela zastíňuje původní téma a zdroj. (...) Divák si tak z představení odnese pouze okouzlení moderní technikou a rafinovanou dokonalou prací hravých tvůrců.“<sup>52</sup>*

Radmila Hrdinová je pak v popisu filmových technik opět poněkud skromnější:

*„Až po hodině se do hry vnoří příběh ruského agenta, aby byl po zbývajících dvacet minut odvyprávěn a ilustrován technikou live cinema, a to s využitím natočených záběrů ze sektorových hrátek.“<sup>53</sup>*

Naopak v recenzi Veroniky Švecové je znatelné osobní zalíbení v live cinema, a i největší povědomí o novém žánru mezi recenzenty:

*„Tato módní forma zde ovšem neslouží jen k osvěžení, aby zábavě přidala trochu “šťávy”. Její použití má v inscenaci naopak nesporné opodstatnění a celou dosavadní podívanou obrací zcela naruby. Co se dosud dělo, získává na nových významech. Už samotné zvolení metody live-cinema s jejími specifiky má výpovědní hodnotu, která se s tématem inscenace skvěle snoubí. Kontrast reálného, poněkud lopotného vzniku záběrů, jehož jsme svědky, a projekce, na níž sledujeme dokonalou filmovou iluzi jak z hollywoodského akčního filmu, je až fascinující. A přesně tímto rozporem a s ním spojeným vsazením první části večera do úplně nových kontextů prokazuje režisérka zručné zužitkování potenciálu divadelní události v kombinaci s filmovým médiem a poutavou literární předlohou.“<sup>54</sup>*

<sup>51</sup> Na Putinovy agenty zaostří divadelní soubor / Putinovi agenti proniknou na divadelní scénu / Putinovi agenti naposledy ovládnou Játka

<sup>52</sup> ŠTÁŠKA, Tomáš. Obsah Putinových agentů přemohla forma. *Mladá fronta dnes*. Roč.30, č. 235, str. 13.

<sup>53</sup> HRDINOVÁ, Radmila. Příběh Roberta Rachardža jako interaktivní hra. *Právo*. Roč. 29, č. 235, str.26.

<sup>54</sup> ŠVECOVÁ, Veronika. Manipulace na jevišti, lži na plátně. In: *Divadelní noviny* [online]. 12.10.2019. Citováno 29.9.2022. Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/manipulace-na-jevisti-lzi-na-platne>>.

Z recenzí výše zmiňovaných, a i několika dalších je tedy zřejmé, že v případě *Putinových agentů* Tejnorová pracuje s kamerami nejvíce ze všech analyzovaných inscenací. Zároveň v tomto případě kamera posouvá děj a stává se konstitutivním komponentem inscenace. Někteří z recenzentů tento fakt oceňují, stejně jako laická veřejnost. Pro některé je ale využití filmových postupů na úkor předlohy, tvůrčí tým si totiž vybral pouze zlomek z knihy Ondřeje Kundry, navíc příběh Roberta Rachardža byl před několika lety důkladně probírán médii. Buť tvůrčí záměr nebyl stvořit agitku, ale díky intenzivnímu a mrazivému zážitku podnítit zájem o téma, pro některé diváky se tak Putinovi agenti stávají inscenací, která

„nemá co sdělit“.<sup>55</sup>

## 2.2 My Funny games

### 2.2.1 Předloha

Rakouský režisér Michael Haneke v roce 1997 natočil film *Funny Games*. V roce 2007 tentýž režisér adaptoval svůj vlastní film, tentokrát s přídomek *USA*. Obě verze filmu jsou téměř identické, pochopitelně až na výběr herců. Původní typologie postav je ale zachována i v americké verzi.

Film sleduje osud tříčlenné rodiny vyšší střední třídy. V létě přijíždějí na svoje venkovské sídlo užívat si rodinnou idylku. Už jejich pohodová cesta je ale doprovázená kontrastním metalovým doprovodem, který předznamenává nebezpečí. Po příjezdu rodinu navštíví dvojice mladíků v bílém oblečení a zdvořile požádají o pár vajec. Zdánlivě náhodní návštěvníci postupně rodinu začínají čím dál více terorizovat, mučí je, popraví jim psa, a nakonec všechny členy rodiny připraví o život. Druhý den doplachtí po jezeru k jiné rodině, opět si chtějí půjčit pár vajec a je tedy více než jasné, že se celý scénář bude opakovat.

Haneke staví hlavně na kontrastu, dvojice násilníků je po celou dobu až přehnaně milá a zdvořilá, i za sebemenší prohřešek se omlouvají a též za všechno srdečně děkují. Postupně se ale jejich rétorika začíná ocitát až na straně pasivní agresivity či dokonce povýšenosti, často používají věty typu:

*„Promiňte, ale nechápu, proč jste najednou tak nepřátelská“*,

*„Mrzí mě, že jsem vám ublížil, ale nedal jste mi na vybranou“*

---

<sup>55</sup> ŠTÁSTKA, Tomáš. Obsah *Putinových agentů* přemohla forma. *Mladá fronta dnes*. Roč.30, č. 235, str. 13.

nebo „*Pomůžu vám rád, ale nechci se vnucovat*“.

Jako slušně vychovaní se jeví i v závěru filmu, kdy spoutaná matka jako poslední přeživší s nimi plachtí na jachtě a oni ji říkají:

„*Hlavně opatrně, ať si neublížíte*“,

načež ji z lodi shodí do jezera, což znamená její jistou smrt. Ale i přes téměř neúnosnou míru brutality ve filmu explicitně násilí vidět není, vždy se děje někde mimo záběr a divák jej pouze slyší nebo se o něm dozvídá až ex-post, jako například o ubití psa golfovou holí.

Brutalitu umocňuje i kontrastní využití infantilility, dětských říkanek a her. Když matka Anne hledá tělo popraveného psa po zahradě, jeden z násilníků ji instruuje pomocí slov přehořivá nebo samá voda. Syn je později přinucen hrát hru s názvem koťátko v pytli, kdy mu přes hlavu natáhnou povlak od polštáře a šikanují jej. Když později dvojice koketuje se zbraní, brouká si u toho:

„*Ty to nevíš, já to vím, komu hlavu ustřelím. Já se bavím, já se mám, s radostí tě oddělám*“.

Dětská hravost je znatelná i při neustálé záměně jmen dvojice mladíků; sice se představí jako Paul a Peter, oslovují se ale jinak. Film je navíc plný i odkazů na Toma a Jerryho, byť hra na kočku a myš propuká spíše mezi násilníky a rodinou než samotnou dvojicí.

Důležitým prvkem Hanekeho filmu je i neustálé prolamování čtvrté stěny. Dvojice násilníků dává explicitně najevo, že si jsou vědomi svých pozorovatelů, a že jejich činy jsou motivovány pobavením třetí strany. Několikrát se dokonce podívají či usmějí přímo do kamery. Na začátku filmu uzavřou sázku, jestli rodina přežije následujících dvanáct hodin. Přitom se podívají do kamery a prohlásí:

„*A co si myslíte vy? Mají nějakou šanci? Jste na jejich straně?*“

V průběhu ještě několikrát říkají, že

„*Němé utrpení je nudné, chceme naše diváky pobavit. Ukázat jim, čeho jsme schopní*.“



A jak se rodina pomalu blíží ke konci svých sil a začíná být čím dál apatičtější, doptávají se násilníci potenciálních diváků:

„Že toho ještě není dost? Že si přejete pěkný závěr s pořádným překvapením? Že jo?“

Divák se může pít po tom, proč si dvojice vybrala za cíl svých násilnických hrátek právě tuhle rodinu, čím je jejich útok motivovaný. Odpověď je ale velmi prozaická, stejně jako odpovídá na otázku, proč to dělají, jeden z únosců:

„A proč ne?“

## 2.2.2 Adaptace

Původním záměrem Petry Tejnorové bylo převést kompletní film na jeviště, z čehož ale kvůli autorským právům sešlo. A tak se Hanekeho film stává pouze výchozím materiálem, který se ale do výsledného celku propsal dostatečně a zachoval si i jeho mrazivou poetiku a vylíčení surového násilí, vznikajícího téměř z náhody. A právě přidáním přivlastňovacího *My* před název díla vztahuje Tejnorová s tímtem pozornost i k samotným pozorovatelům dění, které se odehrává na scéně, začleňuje diváky více do celku a předává jim i částečný podíl viny na zobrazovaném násilí.

V případě inscenace *My Funny games* se hlediště oproti běžnému stavu pro Divadlo Disk nachází na opačné straně. Diváci tedy musí skrze jeviště nejdříve projít, než se mohou v hledišti usadit a na chvíli se tak stávají pomyslnou součástí hry. Podlahu hracího prostoru i boční stěny zahalují bílé souvislé šály, takže se z něj hned po začátku inscenace vytvoří izolovaný, téměř až sterilní whitebox.

V tomto uzavřeném prostoru se hraje pouze určitý čas, později se boky sálu opět odhalí a herecká akce se přesouvá i tam. Hraje se i v lóžích, tedy na jednotlivých malých balkóncích, které se nacházejí pro diváky na pravé straně. Jeden z performerů tam prchá před rozrušeným davem a chvíli se ukrývá, vzápětí jej ale jeden z agresorů ke kovovému ohrazení připoutá.

Na levý bok sálu je později přitlačen obličejem jeden z performerů<sup>56</sup>. Tato akce se snímá kamerou a detail se promítá. A právě odhalená špinavá zeď přidává na syrovosti záběru, který by na sterilní bílé šále těžko vynikl.

---

<sup>56</sup> Viz fotografie č. 1 sekce *My funny games* v obrazové příloze práce

Čelo samotného prostoru – část, kudy přišli diváci, tvoří po celou dobu inscenace souvislá bílá stěna. V několika případech slouží i jako promítací plátno. Pracuje se s ním i jako se stínohrou, ale těžko soudit, nakolik je to promyšlený tah tvůrčího týmu a nakolik pouze vedlejší produkt. Herci jsou zdola nasvíceni dvěma světly směrem od diváků, takže na zadní prospekt dopadají jejich zvětšené siluety, navíc ve dvou opisech.

Scénografie inscenace je velmi úsporná, na scéně se nachází pouze pár polstrovaných kovových židlí, přesně takových, na kterých jsou usazeni i diváci, jinak je prostor prázdný. Na začátku inscenace jsou tyto židle rozestavěny do otevřeného půlkruhu směrem k divákům, což vytváří dojem skupinové terapie či bezpečného sdíleného prostoru, kde jsou si všichni rovni a všichni jsou v tom spolu, diváci i performeři. Se židlemi se dále různě manipuluje, už nikdy ale nevytváří přesnější seskupení či obrazec, který by měl něco konkrétnějšího divákům evokovat.

I využití rekvizit je velmi úsporné. Pokud nepočítáme technologie, jako video-brýle, kamery nebo stativy, objeví se pouze pár předmětů, jako třeba černá maketa pistole, oprátka, pár batohů nebo jakási kniha poezie, ze které je nucena recitovat jedna ze slovenských performerek. Další z rekvizit je samozřejmě již zmiňovaná gafa, pomocí které jsou performeři poutáni.

Kostýmy jsou civilní, většina herců má na sobě pravděpodobně i své vlastní oblečení, ať už to jsou džíny, tepláky, svetry, kostkované košile či mikiny s kapucí. Jedinou výjimkou je vyčleněná trojice, kterou podrobněji analyzuji později. Jedná se o dva muže a jednu ženu, první z nich má dlouhé světle béžové kalhoty a bílé polo triko, druhý má bílou košili s dlouhým rukávem a světlé krátké kalhoty, žena má narůžovělý top a bílé kraťasy. Tohle vyčlenění je důležité, protože pomocí oblečení se oddělí a podtrhnou i jejich charakter, což je přejatý prvek již z Hanekeho filmu. I v tomto případě byla dvojice ve společenském a světlém oblečení, kontrastní k jejich tmavé osobnosti. Postupně jsou někteří z performerů, ať už dobrovolně nebo násilně, svlečeni do spodního prádla a jeden z nich i donaha.

I přes použití techniky je inscenace *My Funny games* paradoxně poměrně komorní, „chudé“ divadlo, které nic kromě pár židlí nepotřebuje. Jako promítací plátno slouží bílé boky hracího prostoru, bílá osuška a v několika případech se promítá přímo na těla performerů.

Veškeré dění se odehrává v jasně vymezeném prostoru a účastní se jej, nebo mu minimálně přihlíží, všichni performeři. Postupně sice dochází k pomyslnému skonu téměř všech z nich, i tak ale jejich těla stále zůstávají na scéně. Výjimkou je pouze poslední scéna, kdy se trojice v bílém vydává do kebabového bistra, které se nacházelo přímo naproti divadlu. V tomhle případě se ale jedná o dotáčky, takže se jejich opuštění hracího sálu pouze promítá.

Úvodní část inscenace je statická, deset herců si zdánlivě nezávazně povídá, obratem ale sklouzne konverzace k zesměšňování jednotlivců na základě odlišností. Nejprve je cílem posměšků herečka ze Slovenska, jejíž dikci parodují:

*„Jááááj, sórki! Ty kokso!“,*

nutí ji předčítat českou literaturu, přehnaně artikulovat a vysmívají se jí za její slovenský přízvuk. Dále čelí verbální šikaně věřící herec, gay či donjuan a podobně. Diváci si závažnost situace na první pohled neuvědomují, vzájemné šikaně herců se smějí a dobře se baví, než se jeden z herců diváků zeptá:

*„Proč se některým věcem smějeme a jiným ne?“*

Počáteční prvoplánová zábava se totiž zvrhne, homosexuální herec čelí posměškům, s agresorkou se začnou fackovat, až ji on strhne na zem a začne do ní kopat. Později po sobě herci plivou, jedna dvojice se začne vyťahávat za kůži, jednoho herce svléknou a zlechtají ho, lijí po sobě vodu a podobně. Veškeré tohle chování je ale zdánlivě opodstatněno slovy, že

*„pokud poznám, že někdo někomu ubližuje,  
můžu ho potrestat a vybrat jakékoliv prostředky“.*

Oproti filmu je tedy v inscenaci zobrazeno explicitní násilí, kterému musí divák čelit.

Na začátku inscenace prostorem zní píseň *My funny Valentine*, z jejíhož prozpěvování se díky jasnému frázování slov *my – my – funny* vyvine hra kámen, nůžky, papír. Z filmové předlohy se do divadla dostala dětská pojmenování, jako

*„Strejček bžunda a teta čuryna“*

nebo říkanky

*„Hrc prc mezi vozy, drbaly si báby kozy. Jedna bába druhý bábě strčila do p\*\*i hrábě“.*

V průběhu zazní i dětské rozpočítávadlo ententýky, dva špalíky. Herci ale nerespektují pomyslná pravidla, přeskakují z jednoho na druhého a když na někoho padne řada, nakonec je trestu stejně ušetřen. Dvojice si totiž vybere úplně jinou oběť a říkanka se stává pouze záminkou. Dochází tedy k absolutnímu nerespektování pravidel, jejichž dodržování si ale aktuální agresor vynucuje.

Rozdíl je ale v autorském pohledu na samotného agresora. V případě filmu je dvojice jasně daná a v průběhu se nezmění. V případě inscenace se ale agresorem stává alespoň na chvíli každý z herců. Nakonec se sice „ti nejhorší“ vyprofilují, na první pohled to ale není tak evidentní.<sup>57</sup> Odlišná je i jejich charakteristika, v případě filmu je jeden ten chytřejší a druhý obstarává špinavou práci, v divadle jsou pak síly i intelekt všech tří násilníků vyrovnané.

Zachovaná zůstala i pasivně agresivní rétorika. Na začátku se zdá téměř neškodná, postupně ale nabírá na obrátkách a začíná být opravdu nebezpečná. Slovní obraty se využívají podobné jako ve filmu:

*„Nechtěl jsem ti ublížit, ale uznej, že ses ke mně nechovala hezky.“*

Nebo

*„Kdybys neházela s tou knížkou, nemuselo se vůbec nic stát. To ty sis zase začala.“*

Trojice agresorů i v případě inscenace využívá toho, že jim nikdo v jejich počinech nebrání:

*"Proč se všichni koukáte a nikdo nic neudělá?"*

*Drž hubu.*

*Nemoralizuj.“*

I důraz na pobavení diváků a prolamování čtvrté stěny zůstává stejný. V momentě, kdy už je zřejmá trojice agresorů, se ptají publika:

*„A co vy na to? Bavíte se?“*

Arogance moci se projevuje i v momentě po rozpočítávání, kdy se jedna z agresorek ptá, kdo bude další a kolega jí odpovídá, že si

*„pak prostě někoho vybereme.“*

Tejnorová tedy zachovává linku násilí, které je sice v počátcích motivované nějakou odlišností, později ale závisí pouze na náhodě. Po tom, co agresorka zastřelila posledního pomyslného přeživšího, se kolega zeptá

*„Proč tak brzo?“*

*„Přestalo mě to bavit a mám trochu hlad.“,*

---

<sup>57</sup> Kdo viděl film trojici ale rozezná od začátku, tvůrčí tým zachoval koncept agresorů ve světlém oblečení.

načež se trojice vydá do přilehlého stánku s kebabem.

V jednu chvíli jsou všichni herci upozaděni, kromě dvojice mužů v bílém oblečení. V sále se setmí a jeden z mužů pronese

*„Zeptali jsme se vás, je na světě dobro?“*

Načež jedna z performerek vepředu vpravo jeviště roztáhne horizontálně osušku, na kterou se promítají video odpovědi ve smyčce. A tak zazní odpověď jedné z přítomných diváček, že asi ano. Muž se ptá na další otázku, jestli

*„zvítězí vůbec někdy to dobro nad zlem?“*

Odpověď dalšího z diváků ale, minimálně ze záznamu, není příliš dobře slyšitelná. Tentýž performer se ptá dále:

*„Taky jste mi řekli, že násilí je někdy ospravedlnitelné. Je násilí samo o sobě dobré?“*

Dívka držící osušku ji tentokrát roztáhne vertikálně a opět se promítá odpověď, na které žena říká, že myslí, že je. Na poslední věc se ptá druhý muž z bílé dvojice.

*„A myslíte si, že existuje něco, co je mezi dobrem a zlem?“*

Načež se performer, který obsluhuje promítačku, přesune blíže k mluvčímu a tentokrát promítá už přímo na jeho tělo. V odpovědi se dozvíme, že se domnívá, že ano. Mluvčí pokračuje:

*„Nás to hrozně zajímá. Bavili jsme se spolu ještě o jedné věci, řekli jste mi, že pokud poznám, že někdo někomu ubližuje, tak ho za to můžu potrestat. A že můžu použít jakékoliv prostředky, abych ho zastavil.“*

A na jeho tělo se opět promítá video nějaké ženy, která odpovídá:

*„Ano. Jistě.“*

Tento materiál sbírali herci ještě před samotným začátkem inscenace ve foyer divadla. A byť to vypadá, že náhodně vybraní diváci opravdu odpovídali na otázky, které zazní v sále, je více než jasné, že byli dotazováni na mnohem obecnější otázky a z odpovědí si tvůrčí tým

vybral pouze ty odpovědi, které zapadají do kontextu. Je ale možné, že diváci odpovídali pouze jednou a natočený materiál se znovu využíval na každé repríze.

V jedné z dalších scén se objevuje další druh využití kamer, a to jejich připevnění na kšilt či na brýle. Agresoři odvedou oběť k obnažené zdi, u které jí drží obličej, a nutí ji, aby zeď olízla. Ona je obličejem odkloněna od diváků, vidíme tedy pouze její zátylek. Čelem k divákům ale stojí další performer, který má brýle opatřené kamerou a celé dění sleduje. Jako diváci tedy vidíme detail obličeje oběti a jak zeď olizuje. V sále je tma, tuto situaci zabírá pouze bodový reflektor a dění se promítá na zadní bílou stěnu. Promítání se pak vypne, agresoři strhnou oběť na zem a opět ji nutí, aby ji olízla. Opět je zády k divákům, ti tedy vidí pouze celek celé situace. Detail jim opět zprostředkovává kamera, která je tentokrát umístěna na kšiltu jednoho z přihlížejících. Ten si pro správný úhel záběru k oběti dokonce lehá na zem.

Kamerové brýle se využívají ještě v další násilné scéně<sup>58</sup>. Pomocí manipulace se jedna z performerek dostane do situace, kdy ji násilník ovládá a hraje si s ní. Ona v tu chvíli stojí uprostřed prázdného jeviště, zády k divákům. On stojí těsně před ní, čelem k divákům a díky brýlím s kamerou má obě ruce volné. Nejprve ženě sahá na obličej, různě ho deformuje, kýve jí s hlavou a ohýbá ji, strká jí prsty do úst, až celá akce vyústí v hereččino škrčení. Díky tomu, že stojí celou dobu k divákům zády, vidíme celé její tělo a jeho reakce, škrťící agresor nebrání ve výhledu. Kamera pak zprostředkovává agresorův point of view a detail na její utrápený obličej a smířené grimasy. Ke konci inscenace skončí brýle i kšilt s kamerami pohozené na podlaze a zabírají tedy jenom ji a části nohou posledních přeživších. Poslední žena mimo trojici v bílém nakonec také umírá a díky kamerám vidíme, jak její bezvládné tělo dopadá na zem.

Při závěrečné scéně vidíme trojici jediných přeživších, dvou mužů a jedné ženy, jak opouští sál<sup>59</sup>. Každý z nich má na sobě připevněnou kameru, která snímá to, co vidí oni, jsme tedy svědky jejich point of view. A vzhledem k tomu, že jdou všichni tři spolu, vidíme nejenom okolí protagonistů, ale i samotné protagonisty skrze kameru druhých. Opouští sál, pak i samotné Divadlo Disk, vycházejí na ulici a vchází do protilehlého bistra. Objednávají si kebab s sebou a mluví s prodejcem

*„Proč to děláte? Baví vás to?“*

A dostává se jim poměrně povšechné odpovědi. Jejich objednávka je hotová, kamery stále běží a oni se s kebabem v ruce vracejí zpátky do sálu na závěrečný potlesk. V tomto případě

---

<sup>58</sup> Viz fotografie č. 2 sekce My funny games v obrazové příloze práce

<sup>59</sup> Viz fotografie č. 3 sekce My funny games v obrazové příloze práce

se ale nejedná o živý přenos, nýbrž o dotáčky. Většina diváků si tento fakt ale v dané chvíli neuvědomí, protože při návratu do sálů třímá jeden z nich v ruce právě udělaný kebab. Trojice ale ve skutečnosti sál neopustila a tak vše, co diváci v tu chvíli na zadní stěně sálu vidí, už bylo natočeno dříve.

Technické, ale i technologické schopnosti celého tvůrčího týmu při práci s moderními technologiemi jsou v případě první analyzované inscenace ještě opravdu v počátcích. Kabely jsou viditelně rozmístěné na scéně, což někdy trochu ruší dojem ze sterilního bílého uzavřeného prostoru. V případě *My funny games* se s kamerou pracuje dvěma způsoby. V tom prvním zprostředkovává kamera point of view, tedy určitý úhel pohledu, většinou z první osoby. To znamená, že dění na scéně vnímáme skrze jednu postavu, v tomto případě skrze agresora. Většinou vidáme právě naopak celek zabírající určitou násilnou situaci, který nemusí působit tak naléhavě. Ale vidět násilí přímo z pohledu agresora se divákům podaří málokdy, navíc tento úhel pohledu může podstatně změnit perspektivu a vnímání právě probíhajícího dění na scéně. Až skrze kamerový pohled vidíme strnulé výrazy ve tváři, nabíhající žíly, kapající pot z čela, problémy s dýcháním škrcené herečky a podobně. Kamera celou akci mnohanásobně zintenzivňuje, přidává na syrovosti situace, umocňuje napětí. Umístění kamery na brýle nebo na kšilt navíc poskytuje velkou míru flexibility, díky čemuž mohou diváci vidět snímané dění zblízka, i pokud se odehrává například na podlaze nebo těsně u zdi. Pokud by byla kamera statická, nebyla by s to tento úhel záběru zprostředkovat.

Pomocí point of view dochází k přímé kontrole toho, co divák vidí, vnímá a jak to přijímá. Dochází k hlubšímu zapojení diváků emočně, intelektuálně, ale i esteticky. Být svědkem násilí takto z první ruky v divácích zanechá mnohem hlubší prožitek. Point of view pomáhá divákům lépe pochopit, jak se hlavní postava cítí, ale i motivaci jejího chování. Zvláště v případě, kdy nemá snad žádné morální hranice. Point of view umocňuje i divácký prožitek, divák může nabýt pocitu, že násilí páchá sám, i když pouze sleduje dění na promítací ploše, stává se tak částečným viníkem akce.

Druhým způsobem využití kamer v této inscenaci je pak projekce (pravděpodobně) předem předtočeného materiálu. Jedná se spíše už o scénografický prvek, který děj nikam neposouvá ani nezprostředkovává jiný či silnější prožitek z inscenace. Kamery ani samotná promítací zařízení neposkytují adekvátní kvalitu obrazu a bohužel ani nasnímaného zvuku, takže odpovědím diváků na dané otázky v několika případech nelze rozumět. Ve výsledku se tedy jedná spíše o ilustrace odpovědí, které jsou často téměř nicneříkající. Navíc většině diváků v sále už je v tu chvíli jasné, že tázaní diváci odpovídají na úplně jiné otázky, než jsou ty, které pokládá herec v sále.

## 2.3 Láska a informace

### 2.3.1 Předloha

Caryl Churchillová je současná britská autorka narozená v roce 1938. Její hry se vyznačují jistou úsporností, autorka mění místo i čas děje a kombinuje různé styly. Ve svých textech se často zaměřuje na problematiku sexuality, genderové identity, feminismu či zneužívání moci, její pozdější hry se soustředí na apokalyptické vize o zániku současného světa. Churchillová vychází i z tvorby Harolda Pintera a Samuela Becketta, její texty obsahují i velkou míru absurdity. Skrze celoživotní experimentování ale dospěla k téměř až surrealistickému stylu psaní, její texty mají spíše fragmentární povahu, tak, jak to můžeme vidět u *Lásky a informace*.

Tento text, který primárně dramatický není, pochází z roku 2012 a zobrazuje přes sto blíže neurčených postav. Je strukturovaný jako série více než padesáti velmi krátkých, fragmentárních scén, které jsou rozděleny do sedmi kapitol, ale obsahuje i několik dalších náhodných scén, které se mohou odehrát kdykoliv. V případě nejkratších dialogů ani přesně nelze určit pohlaví mluvčích. Obecně se ale autorka snaží pomocí těchto krátkých výstupů zahltit čtenáře přehršlemi informací a je jen na něm, co pro něj bude podstatné. Byť jsou v původním textu jednotlivé výstupy autorkou uspořádány za sebou, poskytuje inscenačnímu týmu svobodu a poslušnost jednotlivých dialogů nechává na něm. K dodržení pořadí kapitol ale dojít musí.

Jedinou výjimkou je pomyslná trilogie o chlapci, který neznal strach, bolest, ani lítost. Pouze v tomto případě Churchillová o chlapci píše pomocí delšího úseku strukturovaného a souvislého textu. Primárně scény jinak nemají žádnou spojitost, na jejich základě se ale rýsuje mozaika a pohled Churchillové na jednu generaci, která touží po lásce, emočním spojení a intimitě.

Podobným způsobem zachází s potenciálním divákem i Petra Tejnorová, režisérka stejnojmenné inscenace podle textu Churchillové. Byť spisovatelka v poznámkách k textu požaduje, aby každá role byla hrána někým jiným, Tejnorová využívá pouze několik herců. S tvůrčím týmem uvádějí jednotlivé výstupy do souvislostí, až se na jejich základě rýsuje detektivní příběh s konkrétními postavami.

Kromě vytvoření kontur detektivního příběhu o žádných dalších extrémních rozdílech či posunech mezi originálem, překladem a inscenační verzí však nemůže být řeč. Český překlad byl poprvé uveřejněn v roce 2013 v časopise Svět a Divadlo, z něj vychází i inscenační úprava. Autorem obou verzí je Jakub Škorpil. Kromě vynechání několika dialogů



se tedy podoba výsledných textů téměř neliší. To ale může být zapříčiněno i povahou textu, jedná se převážně o krátké a jednoduché dialogy, které využívají pouze prosté věty, občas dokonce i jednoslovné:

*Nemůžu usnout.  
Teplé mléko.  
Už ho nenávidím.  
Knihu?  
Žádná mě nebaví.  
Tak jen lež a oddychuj.<sup>60</sup>*

I co se týče rozdílů mezi originální verzí a Škorpilovým překladem, jedná se spíše o nuance než o významotvorné posuny. V několika případech je český překlad naléhavější než anglický originál:

*He is not ready to talk – Stejně nebude mluvit  
But tell me – Nenech se přemlouvat  
All right – Jak myslíš  
That's what I do – Na tohle jsem machr<sup>61</sup>*

V několika případech se s překladem mění i zmiňované položky, osoby či pokrmy; v části *Deprese* se v originále mluví o *chicken tikka masala*, v překladu o *spaghetti carbonara*. Tomu přisuzuji ale zejména praktický rozměr, italská kuchyně je u nás rozšířenější než indická, navíc záměna nemá na vývoj textu žádný vliv. Podobné je to i v části *Samotář*, kdy je místo *Královnyn* zmíněn *Hitler*. Jelikož se ale nejedná o adoraci či projevení určitých sympatií ke zmiňované osobě, ani v tomto případě to vyznění nikterak neovlivní. Posledním případem, kdy se mění realie, je úsek *Fakta*. Výčet informací je na začátku odlišný od původního textu a je více upravený našemu časoprostoru, později se ale vrací a je věrný originálu.

Dalším rozdílem mezi originálem a inscenační verzí textu je vynechání či dopsání několika pasáží. Části *Decisions* a *Fate* se v překladu neobjevují vůbec. Tématem *Decisions* je přemýšlení nad odjezdem ze země, *Fate* pak vyzdvihuje nemožnost volby jednotlivce. K jejich vynechání došlo pravděpodobně kvůli tomu, že tvůrčímu týmu příliš nezapadaly do výsledného tvaru. Úsek *Snímek* se pak naopak nenachází v originále, ale až v inscenační verzi, byl tedy dopsán. Vystupují v něm dva opět blíže neurčení mluvčí, jeden popisuje tumor zobrazený na rentgenovém snímku a druhý pouze přitakává.

---

<sup>60</sup> Výstup Spánek, str 61.

<sup>61</sup> Výběr z několika jednotlivých výstupů napříč celým textem.

Nejrozdílnější je pak část *Snář*, ani v tomto případě se ale nejedná o posun v překladu, ale o úplnou změnu tématu a navíc i vynechání dialogu. V originální verzi mluvčí, pravděpodobně ženského pohlaví, popisuje, jak se nacházela na zahradě, zkoumala její faunu i floru a vzápětí se nacházela na baletu: byl to totiž celé sen. A když si hledala jeho význam, vše znamenalo nevěru a tudíž si vydedukovala, že je jí partner nevěrný. Druhý mluvčí pak odpověděl, zda tedy žena necítí povinnost být věrná svému současnému partnerovi a může se naplno věnovat vztahu s ním, tudíž s jejím milencem. V příběhu, který Tejnorová s tvůrčím týmem stvořila, se sice podváděná žena vyskytuje, ale nového partnera už nemá. Snad i proto mohl být tento dialog ve výsledném textu vypuštěn. V překladu pak v této části nalezneme pouze monolog, který ale téměř zachovává původní téma; mluvčí popisuje zahradu ze svého snu a co jednotlivé výjevy symbolizují.

Dialog je pak vynechán i ve výstupu s názvem *Mnemotechnik*. Do inscenační verze se dostal pouze začátek, kdy blíže neurčená postava mluví o tom, že měla k obědu kuřecí vývar a salát a pak se chystala s bratrem do kina. V originále ale právě ještě nalezneme dialog, který už se zaměřuje přímo na průběh filmu a jeho děj a dění po odchodu z kina.

Obecně by se tedy dalo říci, že úpravy, které jak v překladu, tak v inscenační verzi textu nalezneme, jsou zejména kosmetické. Některé usnadňují tok řeči, některé zase zjednodušují či zpřítomňují vybrané reálie a fakta. Ani v jednom případě ale nedochází k posunu či změně vyznění jednotlivých pasáží. Do jisté míry to může být zapříčiněno i faktem, že Churchillová původně předkládá pouze mozaiku krátkých a jednoduchých výstupů, zatímco Tejnorová s dramaturgem Tošovským už na jejich základě konstituuje příběh.

### 2.3.2 Adaptace

Inscenace *Láska a informace* vznikla v roce 2016 na Nové scéně Národního divadla. Ze všech tří analyzovaných inscenací se tato drží předlohy nejvěrněji. A to i kvůli tomu, že výchozím materiálem není film ani reportážní kniha, ale divadelní hra.

Výsledná podoba se skládá ze 49 krátkých dialogů a několika němých scén, které ilustrují detektivní pátrání. Inscenační úprava textu ale není nikterak zásadní, obsahově se promluvy drží původní podoby, maximálně se vynechá jedna dvě věty, aby replika byla pro herce přirozenější a tok řeči byl plynulejší. Tejnorová ale skládá jednotlivé dialogy po sobě takovým způsobem, že se na jejich základě rýsuje detektivní příběh.

Hlavním aktérem se stává chlapec a autor svatebního videa (Petr Vančura), kterého někdo pravděpodobně zavraždil; v průběhu se objevuje ve zkrvavené mikině a se zohyzděným obličejem. Jeho matku, která se ale celý život vydávala za jeho sestru, protože jej porodila v útlém věku, hraje Tereza Vilišová, mladíkova, trochu narušeného kamaráda Pavol Smolárik. Pravděpodobnou vraždu vyšetřuje dvojice detektivů (Saša Rašilov a Filip Kaňkovský). Druhý detektiv udržuje zvláštní sexuální poměr s vědkyní (Lucie Polišínská). Ta pracuje v laboratoři, pitvá mozky kuřat a sděluje své kamarádce (Eva Salzmannová) nepříjemnou anamnézu a jejímu manželovi (David Matásek) pomáhá trénovat paměť, která ho pomalu opouští, snad i kvůli jeho nové známosti (Pavla Beretová).

I vzhledem k rozlehlosti Nové scény Národního divadla je scénografie (Antonín Šilar) *Lásky a informace* gigantická. Sestává z několika téměř neměnných instalací v zadním plánu, jako je laboratoř, kancelář nebo portál. V přední části jeviště se pak odehrává herecká akce, která nepotřebuje příliš rekvizit. V levé zadní části scény je z kontejnerů vytvořené jakési stavení, které představuje laboratoř. Divákům je poměrně vzdálené, dobrou viditelnost na vnitřní dění ale zaručuje souvislá řada velkých oken opatřených žaluziemi.

Napravo od laboratoře, téměř uprostřed scény, se nachází jakýsi portál, který je nejprve zastavěný obří dřevěnou bednou. Přední stěna se v jednu chvíli oddělí a diváci vidí interiér vytvořený uvnitř, a to skromnou kuchyňku, která čítá několik skříněk, dřez a poličky. Tento interiér je později odstraněn, bedna je převezena do přední levé části, čímž se může otevřít portál do zákulisí, a z něj vyjede modro bílá loď. Pro lepší manipulaci je umístěná na podvozku. Aby se herci mohli dostat na palubu, jsou k lodi přistaveny štafle.

Napravo od lodi umístil Šilar kancelář, lépe řečeno seskupení stolů a regálů, které představují vyšetřovací štáb policie. V tomto prostoru se ještě nachází i několik krabic, stojací tabule s papíry, stolní počítač a další klasické vybavení kanceláře.

Nad těmito třemi stanovišti se táhne přes celou šířku scény pás vlněného plechu, který v průběhu slouží jako promítací plátno<sup>62</sup>. Promítá se na něm found-footage ze svatby, svítící obří písmena L & I, rentgenový snímek mozku či polaroidy z místa činu. Součástí této visuté konstrukce je i jakýsi ohoz, či střecha laboratoře, po které se v průběhu inscenace několik herců včetně Vančury prochází a díky elevaci se tak stávají pro zbytek herců téměř neviditelnými.

---

<sup>62</sup> Viz fotografie č. 4 sekce *Láska & informace* v obrazové příloze práce

Podlaha celého jeviště je rozdělena a olemována žlutou reflexní páskou, která plochu dělí na segmenty<sup>63</sup>. Pomocí pásky, ale i pomocí světla se pak vyděluje několik čtverců, ve kterých jsou později umístěny předměty doličné.

V přední části jeviště se po čas inscenace objeví ještě několik scénografických prvků, ať už to jsou další různé bedny s materiálem, zahradní nábytek, modré sedáky, seskupení dřevěných židlí a podobně. Vždy ale slouží pouze pro potřebu jedné, maximálně pár scén a zanedlouho z jeviště zase zmizí či se přesunou jinam.

Základem kostýmů je téměř civilní oblečení postav. Výjimku pak tvoří dvojice detektivů, na sobě mají oblečení připomínající policejní uniformy či stejnokroje z kriminální policie: tmavé kalhoty, bílé košile a bundy s reflexním pruhem. Podobné policejní kostýmy na sobě mají i technici, kteří v průběhu představují scénu. V laboratoři, kde probíhá výzkum, vědkyně obléká přes svou uniformu bílý plášť, zatímco její kolega ochranný oblek včetně obličejového štítu. V nalezeném videu, které zachycuje svatbu a přípravy s ní spojené, mají hosté společenské oděvy ve vintage duchu; obleky, šaty a podobně. Výraznější kostým má pouze chlapec, jeho kalhoty jsou modré a na hnědé mikině je vyobrazen portrét muže a barevný nápis.

Celá inscenace začíná domácím videem za svatby policisty, vystupují v něm všechny postavy, včetně několika desítek účastníků komparzu. Zároveň v tomto videu zazní jediný text, který se v předloze nevyskytuje. Jsou to ale převážně instrukce pro hosty, kam si mají stoupnout při hromadném focení, nenesou tedy žádné důležité poselství a vyznění hry nikam neposouvají. Video označujeme jako found-footage, čili nalezený materiál. Na videu vidíme nejprve záběry z focení svatebčanů, poté už vidíme samotné veselí hostů, tancování, oslavování, připravování občerstvení a nezávaznou konverzaci v kuchyni; jinak nemá video hlubší děj ani vývoj. V případě *Lásky a informace* využívá tvůrčí tým opět modelu point of view z první osoby, tentokrát tedy z pohledu chlapce. Díky kameře a point of view se všichni na chvíli stáváme tím malým chlapcem, jehož sestra je vlastně jeho matka; je vystrašený a někdo jej pravděpodobně pronásleduje, dochází k umocnění celkového vyznění. Tento fakt podtrhuje detektivní nádech, který inscenace má. Na videu můžeme vidět, jak chlapec natáčí ostatní hosty, mezi kterými se proplétá téměř nepozorovaně, ale i jak natáčí sám sebe v zrcadle. Podobné je to i živě na scéně, kdy se mezi jednotlivými kulisami pohybuje často bez povšimnutí jako duch.

Toto domácí video slouží jako výchozí materiál pro inscenaci. Objeví jej přímo policista v jedné z beden a promítá se na velkém plechu na horizontu. Na modrých matracích na forbině pak o videu mluví se svou ženou; nechce, aby o něm příliš věděla, ale ona je velmi zvědavá a

---

<sup>63</sup> Viz fotografie č. 3 sekce *Láska & informace* v obrazové příloze práce

stále vyzvídá. Z matrací pak přítomní technici vytvoří konstrukci dětského bunkru, kterou přikryjí dekou. Vidíme přitom, že uvnitř se nikdo nenachází. Přichází chlapec a sedá si na velkou bednu kousek za bunkrem. Poté přichází žena a stoupá si vedle bunkru. Na projekci nad nimi vidíme záběry dětského pokoje a v něm podobný bunkr, v něm je schovaný tentokrát ale chlapec zhruba sedmiletý. Ve dveřích opět stojí žena a má na sobě stejné oblečení jako žena na jevišti, ve stejnou chvíli si obě upraví vlasy rukou a kopírují navzájem své pohyby. Žena i chlapec na scéně koukají vzhůru na projekci. Vidíme záběry chlapce, který se nachází uvnitř bunkru a sám sebe natáčí, jako tomu bylo ve svatebním videu. Kamera je v tento moment ale vypnutá a promítají se předtáčky. Žena na scéně mluví bez mikrofonu, chlapec jej ale používá. Žena během dialogu o tom, že je chlapcova matka a ne sestra, mluví směrem k bunkru. Chlapec ale stále upírá zrak na projekci. V závěru sleze z bedny, vejde do vyznačeného čtverce, vypne mikrofon a mluví už přímo na ženu, za jejímiž zády stál. Tvůrčí tým tedy pracuje s obrazem, který se dubluje jak na scéně, tak na projekci. Tato situace evokuje iluzi, má se jednat o jednoho a téhož chlapce, který natáčí sám sebe.

Kamera snímá i statické objekty, jako je například stolní počítač v kanceláři detektivů<sup>64</sup>. Policista si sedá ke stolu, je bokem k divákům, ti vidí monitor též pouze z boku. Kamera je po policistově pravici, umístěná na malém stativu. Začíná projekce a na ní vidí diváci detail monitoru, jehož rámeček je oblepen žlutými lepícími papírky s poznámkami. Policista spojuje kabelem nalezenou kameru, která slouží pouze jako rekvizita a monitor, začne se načítat materiál, což už ale vidíme na projekci, jedná se tedy o projekci na druhou. V počítači se automaticky spustí video ze svatby, které se promítalo už na začátku inscenace. Policista sedí na židli a hledí do monitoru, je obklopen svým týmem, který se kouká též a zapisuje si poznámky<sup>65</sup>. Kamerový pohled v tuto chvíli může evokovat dalšího člena policejního týmu a jeho point of view, jehož očima vidíme kolegy zaujaté promítaným materiálem, dění v kanceláři, ale i samotné záběry na monitoru v kanceláři. Tento moment je zároveň jediným z celé inscenace, kdy se dá mluvit o živém natáčení a zároveň promítání v pravém slova smyslu.

Technologie v případě *Lásky a informace* mají i scénografický charakter, pomáhají ilustrovat a zpřítomňovat. Na plátno nad jevištěm se promítají fotky předmětů doličných z místa činu či rentgenové snímky. Nejde ale o živý přenos, fotografie se pouští z počítače, který je umístěný v policejním štábu a je statický. V chvíli, kdy se promítá polaroid určitého výjevu z exteriéru, z místa činu či předmětu doličného, probíhá na scéně, ve čtverci vyznačeném pomocí světla a reflexní pásky, živá rekonstrukce tytéž situace. Pokud na polaroidu vidíme chlapce, jak nad hlavou třímá papír, tu samou situaci vidíme tedy i na scéně. Tento model se

---

<sup>64</sup> Viz fotografie č. 2 sekce Lásky & informace v obrazové příloze práce

<sup>65</sup> Viz fotografie č. 1 sekce Lásky & informace v obrazové příloze práce

v průběhu inscenace opakuje ještě několikrát. Tato série zpřítomňujících výjevů se odvíjí od předcházejících dialogů, pokud například chlapec hovořil se sestrou o tom, kdo je větším fanouškem muzikanta, na projekci pak vidíme fotku umělcovy vinylové nahrávky. Ve výsledku se tedy jedná o efekt, který může umocňovat a zpřítomňovat promítaný výjev, k posunu v ději kvůli tomu ale nedochází a s jeho vynecháním by se vyznění inscenace nezměnilo.

Podobně se akce zdvojuje i v případě, kdy statická kamera snímá statický počítač, který přehrává video dvou mužů. Diváci ale vidí na scéně chlapce, jak svého vyšetřovaného kamaráda ve vyznačeném čtverci natáčí na detail. Jediným rozdílem je jejich okolí, živá akce se odehrává na jevišti, zatímco na projekci vidíme dvojici v exteriéru, nachází se na venkovním prostranství. I tělesná akce se v obou případech opakuje, ve stejný moment natáčený muž strhne kameru stranou, ta je ale opět vypnutá. Materiál, který na scéně natáčí chlapec, se tedy ve skutečnosti vůbec nepromítá.

První způsob práce s kamerou je sice nositelem vyznění inscenace, nalezené video dokonce inscenačním základem, i tak se ale čteněji využívaným modelem práce s kamerou stává ten druhý, spíše scénografického rázu, sloužící zejména k ilustraci či zpřítomnění určitého dění. Ale akce, kdy někdo z technického personálu nebo z herců pomocí přenášení kamery natáčí dění na scéně a to se živě promítá na jevišti, se v této inscenaci nevyskytuje vůbec.

## 2.4 Putinovi agenti

### 2.4.1 Předloha

Investigativní český novinář a žurnalista Ondřej Kundra se dlouhodobě věnuje palčivým tématům, jako je zneužívání moci, korupce, nefunkčnost justice nebo činnost tajných služeb. Dlouhodobě spolupracuje s týdeníkem Respekt, za své texty získal dokonce několik ocenění. V roce 2016 vydal reportážní knihu *Putinovi agenti*<sup>66</sup>, která se právě působení ruských agentů na našem území po sametové revoluci obsáhle věnuje.

V knize čtenáře zasvěcuje do problematiky korupce politiků a novinářů, stejně tak jako do ovlivňování médií systémem, detailně mapuje cestu Vladimíra Putina k moci<sup>67</sup>. Kundra věnuje dost prostoru i ruským mechanismům k ovlivňování nálady ve společnosti, jako je všeobecné znejišťování a zahlcení veřejného prostoru pomocí armád trollů nebo dezinformačních webů a tím zapříčiněné zmanipulované veřejné mínění ve prospěch prokremelské propagandy. Kundra čtenáře zejména vyzývá ke zvýšené opatrnosti při volbě zdrojů a webů, odkud čerpají informace.

I přes složitost látky používá Kundra srozumitelný a jednoduchý jazyk, čtenáře nepřetěžuje složitými termíny, věnuje se pouze stanovené problematice a příliš zbytečně neodbočuje. Drží se faktů, které předkládá srozumitelně i pro čtenáře, který s problematikou Ruska a fungování jeho tajných služeb není příliš seznámen, potřebné detaily dovysvětluje<sup>68</sup> a seznamuje se zmiňovanými politiky i autory či novináři. Reportážní kniha je napsána čtivě, kapitoly mají logickou návaznost a každá nese vlastní téma. Autor se snaží nesoudit, ale pouze překládat nezabarvené informace.

Kundra se Rachardžovi věnuje jako jedinému agentovi, jinak se kniha pohybuje více v obecnější rovině a zaměřuje se na fungování Ruska a jeho tajných služeb<sup>69</sup>. A právě první kapitola knihy o Richardu Rachardžovi a o jeho pronikání mezi nejvyšší generály u nás sloužila

---

<sup>66</sup> KUNDRA, Ondřej. *Putinovi agenti: Jak ruští špioni kradou naše tajemství*. 1. vydání.

<sup>67</sup> "Prací s lidmi a informacemi ovládl Putin postupně všechny segmenty státu. Díky ústavě z roku 1993, která dávala ruskému prezidentovi nesmírné pravomoci (jež jeho předchůdce Boris Jelcin nedokázal nebo nechtěl plně využít) - podstatně větší, než má třeba prezident americký -, vybudoval centralizovaný stát, na jehož vrcholu je on jako vůdce, bez kterého se ve státě nic nehne." (Str. 46. 47)

<sup>68</sup> "Jak opakovaně uvedli představitelé ruských tajných služeb, agenti FSB se cítí následovníky nechvalně známé KGB ze sovětské éry, ta však byla v mnoha směrech jiná. Sloužila jako všudypřítomné hlídající oko komunistické strany nad společností, strana však zároveň měla nad agenty velkou kontrolu." (Str. 69)

<sup>69</sup> "O působení ruských nelegálů se toho dnes v zemích EU stále moc neví. Zatímco běžných špiónů byla odhalena už řada (od nelegálů se liší tím, že nemají smyšlenou identitu, často se může jednat také o skutečné občany země, proti níž je SVR, GRU nebo FSB získá ke spolupráci), odhalení nelegálů je vzhledem k hloubce utajenosti jejich mise ojedinělé." (Str. 97)

Petře Tejnorové a tvůrčímu týmu jako výchozí materiál. Kundra se soustředí na jeho životní příběh, mládí, osobní i profesní život.

Rachardžo působil na území Česka několik let, o jeho působení se tušilo, v roce 2003 jej ale na Kypru nakontaktovaly ruské tajné služby, což jej částečně prozradilo. BIS zjistila, že se dostal do blízkosti několika českých generálů, s vedoucí jejich kanceláře Vladimírou Odehnalovou měl udržovat intimní vztah. Rachardžo jako vězeňský psycholog měl dokonce konexe i na vysoké politické činitele, jako byl například tehdejší pražský primátor Pavel Bém. I proto se jej tuzemská tajná služba snažila nakontaktovat a udělat z něj dvojitého agenta. Ambiciózní akce ale skončila fiaskem a následným Rachardžovým prozrazením a útekem ze země.

Kundra se detailně věnuje několika stěžejním momentům Rachardžova působení u nás, včetně jeho způsobu komunikace s ruskými řídicími důstojníky skrze šifrovací techniku, kterou pak připojoval k počítači. Schovanou ji měl ve slepé schránce v koupelně, aby ji neobjevila manželka. V první kapitole své knihy autor detailně rozebírá zlomové okamžiky Rachardžovy kariéry; nakontaktování na kyprském tržišti ruskou tajnou službou, jeho působení jako vězeňského psychologa, nadstandartní vztah s Vladimírou Odehnalovou, pokus o nakontaktování českou tajnou službou, jeho prozrazení a následný útek. A právě tyto momenty převedla Tejnorová s Temporary Collective do jevištní podoby.

## 2.4.2 Adaptace

Příběh *Putinových agentů* se zaměřuje na jednoho hlavního aktéra a několik důležitých osob z jeho okolí, jako byla manželka a děti, ruský velící důstojník či čeští generálové nebo agent bezpečnostní informační služby. Jediným hercem inscenace je ale Petr Vančura v roli Richarda Rachardža.

Celý herní prostor *Putinových agentů* je rozdělen na čtyři sektory. Místo, kam se diváci mají usadit, určuje tvůrčí tým ještě před jejich vstupem do sálu. Během času rozjímání a srocování ve foyer probíhá casting; tvůrčí tým z přítomných diváků vybere na základě typologie několik jedinců, kteří se ten večer na repríze budou aktivně podílet jako představitelé významných osobností z Rachardžova života.

Inscenace se skládá ze dvou pomyslných částí. Během první se odehrává akce ve čtyřech sektorech, kde účinkují i přítomní diváci. V této části jsou kamery ještě skryté a nic se nepromítá. Druhá část začíná scénou v autě, kdy se Rachardžo loučí s rodinou a prchá. Od tohoto momentu už se kameramani pohybují na scéně a v sektorech viditelně. Na velkém



promítacím plátně nad scénou se promítá výsledný film sestávající ze záběrů, které se tajně natočily během akce v sektorech a upravily se ve střížně schované za jedním ze sektorů. Tyto záběry se střídají s živě přenášenou akcí, ve které účinkuje už výhradně jen Rachardžo s rodinou.

Celá inscenace ale začíná tím, že Rachardžo vyzve diváky usazené v předsunuté první řadě, aby se seznámili s pokyny na papírcích, které se nacházejí pod jejich sedadly a oblékli si dovolenkové propriety, ať už se jedná o sluneční brýle, různé šátky a pašmíny, pokrývky hlavy, vějíře a podobně. Tři vybraní dostanou zástěru a ti se později stávají prodavači na trhu. Na další vyzvání se vydají diváci do sektoru A s názvem *tržiště*, které už je umístěno přímo na jevišti v jeho levé části. Sestává z dvou řad stolů, které se táhnou od začátku jeviště do jeho zadních útroh. Na stolech se nachází koše a přepravky se zeleninou, ovocem nebo luštěninami. Prodavači v zástěrách prodávají, zbytek účastníků na trhu smlouvá a nakupuje zboží. V sektoru tržiště navíc probíhá první akce s názvem *Dovolená na Kypru*, která se snímá tajnými kamerami. Účastní se jí tajný agent, předem domluvené, zhruba sedmileté dítě, a manželka<sup>70</sup>. Tvůrčí tým ve foyeur vybral několik žen, které usadil na trh a z nich si Vančura vybere jednu, která po celý večer bude představovat právě jeho ženu. Nejprve se domluví s potenciální manželkou, jestli je ochotná prožít dnešní večer jinak a speciálně, tedy s ním. Pokud souhlasí, požádá ji, aby na něj počkala na začátku trhu. Projde se s ní, vybírají spolu šperk, fotí se i s dítětem jako šťastná rodina.

Už tento moment ale snímají kamery, jedna z ochozu nad diváky, druhá ze strany od kanceláře. Ta snímá i další akci, nakontaktování Rachardža druhým agentem. On nejprve veřejně oznámí, že pro člověka v klobouku má speciální úkol. Právě klobouk je záchytný bod pro kameramany, aby agenta v davu nakupujících rozpoznali. Vančura sice instrukce sděluje nahlas, ale velmi sofistikovaně, takže se diváci kompletní informace nedozví. Agent na pokyn Rachardžovo zvednutí paže vyráží z kraje tržiště, prochází jím, poklepe mu na rameno a nejprve mu něco tajně sděluje. Poté mu předá oranžovou síťovou tašku, ve které se nachází krabička s dominem. Rachardžo se rozhlédne, otevře krabičku s dominem, ve které ve výsledném snímku vidíme, že obsahovala disketu a tašku vyhodí do otevřené popelnice.

Tuto situaci na detail snímá kamera schovaná za kanceláří. A i když se jedná o poměrně složitou operaci, Rachardžovi v tento moment nevěnují příliš pozornosti diváci v hledišti ani na tržišti. Je to jednak kvůli tomu, že se akce odehrává až na konci trhu, tzn v hloubi jeviště, takže je pro první řady diváků téměř neviditelná, ale i kvůli tomu, že předtím rozdál několik dílčích úkolů pro diváky. Mezi ně patří pokyn pro prodavače, kteří mají častěji

---

<sup>70</sup> Viz fotografie č. 1 sekce Putinovi agenti v obrazové příloze práce

křičet slovo sleva, nakupující mají více smlouvat či krást vystavené potraviny. Diváci v hledišti pak mají sledovat, co kdo ukradl nebo kolikrát zazní slovo sleva. Divácká pozornost je tedy v tento moment odvedena jiným směrem a Rachardžo má potřebný klid na dílčí akci. A i pokud se tuto akci nepodaří natočit napoprvé, je zde prostor pro opakování, aniž by se samotná akce v sektoru příliš prodloužila nebo si diváci problému všimli. Samotní účastníci této akce pak slouží zejména jako kompars, aby život na středomořském tržišti vypadal autentičtěji a poskytují i krytí pro právě probíhající nakontaktování agenty GRU. Výsledek natáčení na tržišti se pak samozřejmě promítá i v závěrečném filmu. Akce, která probíhá na trhu, je tedy divadelní rekonstrukcí situace na Kypru v roce 2003, kdy se nic netušícího Rachardža rozhodla nakontaktovat Ruská tajná služba a předat mu iniciující materiály.

Druhým sektorem je *kancelář*, která je umístěna v pravé části jeviště. Nachází se zde centrální stůl, u kterého čelem k divákům sedí Rachardžo a naproti němu se střídají ostatní diváci, kteří byli vybráni pro tento sektor. Ti jinak sedí u stolů, které jsou soustředěny zleva kolem tohoto stolu do tvaru písmene L. V tomto prostoru se nachází klasické kancelářské vybavení, ať už jsou stolní počítače, papírové bloky, skartovačka papíru nebo kávovar. Každý z těchto administrativních pracovníků má svůj individuální úkol, který v průběhu plní, ať už je to právě skartování nepotřebných materiálů, rozlévání kávy kolegům nebo zapisování všeho, co se v kanceláři děje.

Během toho, co tito pomyslní zaměstnanci plní své individuální úkoly, které si přečetli na papírcích, schovaných pod jejich kancelářskými židlemi, probíhá ještě jedna důležitější akce. Už ve foyer tvůrčí tým vybral tři muže staršího a seriózního vzezření a k nim jednu ženu. Tato skupina později představuje Rachardžovy usvědčené spolupracovníky, tři generály české armády a vedoucí jejich kanceláře, Vladimíru Odehnalovou. Na rozdíl od ostatních přítomných pracovníků kancelářské rutiny neplní dílčí úkoly, ale postupně odcházejí do speciálního prostoru, jež se nachází v úplně pravé části scény. Obě tyto akce ale probíhají simultánně a načasování je tedy stěžejní. První z generálů si obléká zapůjčené fragmenty uniformy, druhý se prohlíží v zrcadle. Když přijde řada na divačku hrající v tu chvíli Odehnalovou, má se zvednout ze svého místa u stolu v předsálí kanceláře a vydat se zprava za konstrukci, k dělicí přepážce. Předstoupí před zrcadlo, zvedne telefon a z něj se ozve prosba, jestli by byla ochotná zrekonstruovat rozhovor, který se opravdu stal, což spočívá pouze v opakování vět, které z telefonu zazní:

„Ano, Ne, Ne, ano.

*Dodnes na ten den, který mi změnil život, nezapomenu“.*

V tu chvíli stojí před zrcadlem, které je ale jednostranné, a z druhé strany je na její obličej namířená kamera, o které ona ani generálové samozřejmě netuší. Nyní se tedy zároveň

snímá zvuk i obraz. Je ale důležité sladit rozhovor Odehnalové s akcí, která probíhá ve vedlejších prostorách kanceláře. Pokud Rachardžo stojí s mikrofonem ještě uprostřed podia a rozdává instrukce divákům, je vše v pořádku. Pokud už ale sedí za svým stolem a vede rozhovory s přítomnými, snímá mikrofon za přepážkou nejenom Odehnalovou, ale i zpovzdálí hlas Rachardžův, což se kříží a ve výsledném snímku je pak kromě hlasu Odehnalové slyšet i ten jeho, ke kterému ale chybí mluvčí.

Po skončení rozhovoru v telefonu se Odehnalová vrací zpět na svou židli na jeviště a po chvíli ji Rachardžo vyzve, aby se k němu připojila v jeho kanceláři, kde je u stolu umístěn i mikrofon. On v tu chvíli předstírá, že se jedná o kolegyni z jiného oddělení, všemožně ji vychvaluje a lichotí ji, aby se žena usmívala. Nakonec ji donutí něco napsat na papírek pod levnou záminkou, ať napíše, čím by si ho udobřila nebo co by mu koupila v cukrárně. Nakonec se spolu vyfotí a Rachardžo vloží polaroid do poličky za jeho zády. Z téže pozice celý rozhovor s Odehnalovou, stejně jako s předcházejícími kolegy, snímala kamera ukrytá v mikrovlnce. Další kamera je pak umístěná na ochozu nad kanceláři.

V tomto případě „kancelářská pohoda“ představuje pole Rachardžova vlivu jako vrchního vězeňského psychologa a zároveň flirtování a společným focením ilustruje ve filmu jeho vztah s Vladimírou Odehnalovou, která měla přístup ke klasifikovaným informacím a bezděčně Rachardžovi donášela.

Třetím sektorem, nacházejícím se nad hledištěm, je *byt*. Pro drtivou většinu diváků v sále se tedy akce v tomto prostoru stává kvůli elevaci neviditelnou. V malé konstrukci představující byt s balkonem se nachází klasický obývací střední třídy s konferenčním stolem, koženou sedačkou, dvěma křesly, televizorem a pár poličkami. Celá přední strana, tedy ta, která dělí prostor na obývací a balkon směrem ke zbytku hlediště, je transparentní. Diváci příslušející k tomuto sektoru sedí v hledišti, v jednu chvíli jsou ale požádáni, aby se do bytu přesunuli a předstírali, že je právě silvestrovská noc a blíží se půlnoc. Baví se o uplynulém roce, debatují nad předsevzetími do toho nového, někdo se hroučí nad miskou buráků na balkoně a podobně. Během tohoto klábosení ale probíhá ještě jedna akce, vybraný muž z tohoto sektoru se vydává za agenta BIS a snaží se Rachardža, který je přítomný v tomto prostoru, nakontaktovat. Celou akci snímá kamera právě přes transparentní stěnu.

Posledním sektorem je *kino*, tedy hlediště. Slouží zejména k zapojení zbylých diváků a k prodloužení časového intervalu mezi tajným natáčením a už projekcí výsledného filmu. Pojme přes stopadesát lidí a akce v něm tedy nevyžaduje přílišné zapojení jednotlivých diváků, jako tomu bylo v ostatních sektorech. Diváci i v tomto případě mají pod sedačkami papírky s pokyny, červenomodré 3D kino brýle a vybraní jedinci i sáčky s čerstvě připraveným

popcornem. Po většinu času jsou pouze pasivními diváky, pak se ale v sále setmí a světla napodobují promítání filmu. Rachardžo dav vyzve, aby se navzájem utišili při hororové scéně; Předem určil několik „slabých povah“, které mají být utěšovány především a „silných povah“, které mají utěšovat. To obsahuje položení paže na souseda po pravé straně a položení ruky na stehno souseda vlevo. Rachardžo pobízí, že pod rouškou tmy se diváci nemusejí ostýchat a mohou naplno využít potenciál utěšování a fyzického kontaktu. Ve výsledném filmu se pak při zmínce o tom, jak Odehnalová navštívila s Rachardžem kino, objeví právě tento záběr, který zobrazuje velmi intimní vztah a polechtání ženského stehna. Diváci automaticky nabudou dojmu, že se jedná o záběry autentické, natočené ten večer. Což podporuje i fakt, že na kovové konstrukci nad diváky je zavěšená kamera, z níž se promítá živě při závěrečných titulcích. Jedná se ale o předtáčky, ve kterých účinkuje tvůrčí tým, současní diváci se tedy v záběru neobjeví.

V druhé půlce inscenace si Rachardžo přivolá na jeviště manželku, kterou si vybral při akci v sektoru tržiště, a dítě a oba odvede do malého růžového auta umístěného uprostřed zadního plánu scény. Nasvícený vůz se stává další částí hracího prostoru, ale už ne samostatným sektorem. Zde se odehrává scéna Rachardžova útěku; na zadních sedačkách sedí dítě, on na místě spolujezdce a manželka, posazena směrem k divákům, vůz řídí. Rachardžo pomyslné rodině rozdává instrukce, až řekne

*„Tohle se nikdy nemělo stát. Asi už se nikdy neuvidíme.“*

manželka se má podívat jeho směrem a pak zamyšleně před sebe. Scénu dle pokynů sjedou poprvé, napodruhé ale při zabouchnutí dveří na scénu vběhnou dva kameramani a scénograf s vodním rozprašovačem, čímž na předním skle vytvoří kapky deště<sup>71</sup>. Jedna kamera snímá detail Rachardžovy zdrcené manželky, druhá polodetail auta a prchajícího odhaleného agenta do lesů, mikrofon je instalován přímo uvnitř vozu. Veškeré dění už ale diváci mohou vidět živě na obrovském promítacím plátně umístěném nad autem, včetně živých střihů mezi dvěma kamerami<sup>72</sup>. V tu chvíli divákům v sále dojde, co bude následovat dále. Celý začátek promítání navíc umocňuje reprodukováná dramatická smyčcová hudba.

Po akci v autě odvede tým manželku i dítě nad jeviště do sektoru byt. Po pravé straně od vchodu do něj se nachází malá improvizovaná koupelna, kterou představuje pouze malá bílá skříňka s toaletními potřebami a zrcadlem. Zde se Rachardžo prohlíží v zrcadle a z tajné přihrádky za ním vyndává krabičku s dominem, která obsahuje materiály potřebné pro špionáž. Balkon v jednu chvíli představuje pizzerii<sup>73</sup>, kde on s manželkou právě večeří. V záběru se

<sup>71</sup> Viz fotografie č. 2 sekce Putinovi agenti v obrazové příloze práce

<sup>72</sup> Viz fotografie č. 4 sekce Putinovi agenti v obrazové příloze práce

<sup>73</sup> Viz fotografie č. 3 sekce Putinovi agenti v obrazové příloze práce

objeví prostřený stůl se zbytkem jídla, číšník nabízející víno a v pozadí blikající neon. V tuto chvíli Rachardžo přichází na to, že je sledován a skrze vzkaz na ubrousku prosí manželku, aby přistavila auto a začíná závěr celé inscenace, agentův útek. V bytě si pak zbrkle balí věci a likviduje důkazy.

Pak přibíhá k počítači v kanceláři, vloží do něj již používanou špionážní disketu a na obrazovce se objeví mapa. Do vyhledávače zadá *Milovice* a mapy zoomem zobrazí vyhledávanou oblast. I v tomto případě se ale jedná o dotáčky. K požadovanému monitoru je připojený úplně jiný počítač, ve kterém se pouze spustí video soubor, který kopíruje Rachardžovu akci. Ten tedy do vyhledávače nezadá žádné slovo, pouze náhodně mačká různá písmenka na klávesnici a nahrané video zajistí zbytek. Celá situace je i v tomto případě živě přenášena na plátno. Po příjezdu autem na určené místo se opakuje celá akce, kterou živé promítání vůbec začalo, a to rozloučení s rodinou. V tuto chvíli už je ale vůz prázdný a celá akce se pouze promítá ze záznamu. Inscenace končí momentem, kdy Rachardžo v lese mizí a několik policistů po něm pátrá.

Ve výsledném filmu se samozřejmě objeví i několik záběrů, které nevznikly přímo ten daný večer. Jedním z nich je, jak jsem již zmiňovala, scéna s utěšováním v kině. Druhým momentem, kdy se promítá předtočený záznam, je při zmínce o přátelském vztahu mezi Rachardžem a Pavlem Bémem. V tu chvíli vidíme dav bez obličejů, jak klábosí a připíjí si v kavárně Jatek78, i tento záběr se ale natáčel bez současných diváků.

Kamera se v případě *Putinových agentů* stává nositelem pravdy. Skrze akci na jevišti nabudou diváci dojmu, že Rachardžo je pouze jakýmsi průvodcem a moderátorem večera. V určitých akcích v sektorech sice hraje hlavní roli, ale zapojuje i zbytek diváků a celá situace působí dojmem kolektivní hry na středomořské tržiště či silvestrovskou oslavu. Až ve výsledném filmu je zřejmé, že každá veřejná akce byla doprovázena ještě akcí skrytou, která už přesně vykresluje Rachardžovu osobu.

Během akce na tržišti diváci viděli, jak si Rachardžo vybral manželku, procházeli se spolu mezi stánky a zdánlivě si užívali dovolenou. Až kamera ve výsledném filmu ale prozradí, že manželka a dítě byly pouze zástěrkou pro promyšlené spojení s tajnými agenty a že přítomný dav sloužil pouze jako krytí, aby tato akce divákům v hledišti zůstala skrytá. Podobné je to i v sektoru kancelář. Kratičké, většinou komické rozhovory s přítomnými zaměstnanci působí jako hra, stejně jako flirtování dvojice při skartování papírů. Až v závěru inscenace na plátně diváci vidí, že během rozhovoru se zde přítomnými Rachardžo pomyslně získával tajné informace a lidmi manipuloval, stejně jako s Vladimírou Odehnalovou. Se ženou flirtoval, fotili se spolu, psali si vzkazy a podobně. Při živé akci ostatní diváky ani nenapadne, s jakým

úmyslem se Rachardžo k okolí takto choval, to až voice-over prozradí jeho skutečné zájmy a motivace.

Live cinema v tomto případě přesně ilustruje a zdůrazňuje, jak Rachardžo svobodně a nonšalantně proploval mezi lidmi, nikdo o něm nic pořádného nevěděl a pod nápoem jeho šarmu sebou všichni zúčastnění nechali manipulovat a on mohl nerušeně mapovat terén a posílat informace do Moskvy. Navíc natáčení, o kterém nikdo z diváků nemá kromě poslední půlhodiny inscenace nejmenší zdání, připomíná, jak lehké je manipulovat nejen s davem, ale i s natočeným materiálem a překroutit fakta.

I v případě *Putinových agentů* se pracuje s modelem point of view. Tentokrát se ale využívá ve třetí osobě, příběh tedy nevidíme očima Richarda Rachardža, byť právě přes POV mohou diváci odhalit jeho, tedy tu pravou, stránku příběhu. V první části se totiž může zdát, že inscenace obecně se pohybuje zejména v zábavné rovině a že Rachardžo je pouze průvodcem večera. Až nasnímané záběry promítané v závěrečném filmu prozradí, že veškeré jednání ruského agenta bylo do detailu promyšlené a že je opravdu zákeřný.

V jeden moment se ale pracuje s point of view z druhé osoby, a to těsně před zahájením jeho útěku. Ve chvíli, kdy už se natáčí živě před zraky diváků přichází Rachardžo do pomyslné koupelny, otevírá skříňku s toaletními potřebami a z tajné přihrádky za ní vyndává krabičku s dominem a špionážní disketou. V tento moment už je Rachardžova identita prozrazena a diváci si začínají uvědomovat jeho pravou povahu. Když skříňku zavírá, podívá se na moment upřeně na sebe do zrcadla. Za Rachardžem v tuto chvíli ale stojí kameraman a tak se skrze zrcadlo podívá do kamery a ďábelsky se usměje. Byť se jedná pouze o jeden pohled, je zcela všeříkající. Během sekundy stihne beze slova vyjádřit, že nic není tak, jak se doteď zdálo, že si uvědomuje důsledky svých činů a že veškeré jeho jednání je do detailu promyšlené a vedené Kremlem. Během několika sekund divákům tedy dojde, jaký je Rachardžo doopravdy.

## Závěr

V úvodu této diplomové práce jsem stanovila jako jeden z cílů představení žánru live cinema, a to v rovině teoretické i praktické. První část práce je tedy rozdělena na tři kapitoly, první z nich pojednává o metodologii, druhá už se pak věnuje přímo live cinema. V dílčích podkapitolách na základě zahraniční literatury představuji několik vybraných teoretických konceptů, které s principy live cinema korelují. Dále jsem představila postupy, které žánr využívá a charakterizovala tři metody pro sběr filmových záběrů, a to dotáčky, živý přenos a found-footage. Na základě recenzí a textů publikovaných o vybraných inscenacích analyzuji i jejich dobové přijetí a postoj recenzentů k využívání moderních technologií.

Samostatnou kapitolu pak věnuji tvorbě Petry Tejnorové, zmiňuji stěžejní inscenace, které v sobě zahrnují live cinema a též představuji několik tuzemských zástupců, kteří ve své tvorbě kombinují tyto dvě média.

V rámci teoretické části práce jsem představila několik termínů, které se s principy live cinema neodmyslitelně pojí, vyskytují se ve všech analyzovaných inscenacích a díky kterým můžeme lépe pochopit, jak funguje vztah mezi filmovými záběry a živou performancí.

Chief Kattenbelt a Freda Chapple hovoří o třech typech mediality. Multimedialitu chápou jako kombinaci dvou médií, transmedialitu jako přechod z jednoho média do druhého a intermedialita jako korelaci a vzájemné ovlivňování dvou médií navzájem. Všechny tyto typy nalezneme u *My Funny Games* i *Putinových agentů*, plynule se přechází z jednoho média do druhého, navzájem se ovlivňují, kombinují se. V případě *Lásky a informace* ale nefungují všechny typy mediality do důsledku, promítaný materiál není v tak silném vztahu k živé akci, natolik se neovlivňují.

Philip Auslander pak hovoří o pojmu Liveness, čili živost. Dle něj má live cinema hybridní povahu, diváci mohou ovlivnit průběh inscenace a autentičnost jednotlivých performancí se stává proměnlivou. I v tomto případě vybočuje druhá analyzovaná inscenace, kdy diváci nemají téměř žádnou možnost průběh inscenace ovlivnit. Výjimku tvoří i v rámci typů projekcí, které představuje teoretička Julie Glessner. V *Lásce a informaci* jako v jediné nalezneme diaprojekci, tedy promítání polaroidů, dalších fotografií či zvětšených detailů, nejsou ale příliš animovány.

Nadja Linnie Masura pak stanovuje čtyři podmínky, které divadlo musí splnit, aby se stalo digitálním. Kritéria živosti a kopresence performerů s médiem splňují všechny tři vybrané inscenace, stejně jako limitovanou míru participace a začlenění mluveného obsahu. Ale opět

v případě *Lásky a informace* dochází k výjimce, splnění podmínky přítomnosti digitálního média v performanci na hraně, vzhledem k tomu, že se promítají zejména již existující materiály.

V případě *Putinových agentů* pak nalezneme koncept camera-based cinema Michaela Lewa. Tento typ v sobě musí kombinovat záběry nejen vlastní, ale i převzaté. A právě v tomto případě se v rámci inscenace objeví i záběry z televizního zpravodajství. V jiných analyzovaných inscenacích k tomuto jevu ale nedochází.

V téže inscenaci nalezneme též digitální prostor, o kterém píše Mia Makkela. Mohli bychom za něj označit prostor za scénou, tedy střížnu, kde dochází ke zpracování a komprimaci dat. Desktop space pak nalezneme v *Lásce a informaci*, konkrétněji v prostoru kanceláře, kde jsou instalovány stolní počítače, jejichž obrazovky se též snímají.

K multimediálnímu vztahu mezi performerem a audiovizuálním materiálem dochází v případě *My Funny games*, kdy se performer stává na chvíli projekčním plátnem. V případě dvou zbylých inscenací pak dochází ke vztahu intermediálnímu, kdy jsou ve stejný čas na stejném místě přítomni performeři a filmové záběry, navíc jeden prvek bez druhého by nedával smysl. K tomuto ale dochází už pouze v případě *Putinových agentů*. V případě *Lásky a informace* bychom přísně vzato obě složky od sebe oddělit mohli.

Mia Makkela pak připodobňuje live cinema spíše k poezii a říká, že využívá techniku montáže a kompozice. Montáž pomáhá vytvářet kontinuitu, zatímco kompozice není lineární a znamená spíše skládání prvků v celek, jako je tomu zejména u jednotlivých dialogů v případě *Lásky a informace*, ale i *My funny games*. A právě oprostění od lineárního zobrazení vyzdvihuje i Michael Lew.

V praktické části pak čtenář nalezne komparaci jednotlivých předloh a jejich divadelních adaptací. Na inscenacích analyzuji jednotlivé komponenty, ale nejvíce se soustředím na využití kamer a jaký pohled divákovi poskytují. A právě metoda point of view se pro tuto část stává stěžejní, díky ní divák vnímá dění na scéně a potažmo i na promítací ploše diametrálně odlišně, tvůrčí tým navíc toto vnímání a divácký prožitek může do jisté míry ovlivnit. Jak je tedy zřejmé, byť bychom analyzované inscenace mohly označit za stejný typ, na základě představené teorie tomu tak není. Kromě schopnosti kombinovat v sobě živou akci a filmové záběry mají ještě jednoho stejného jmenovatele, vznikly na základech již existujících děl.



Základním rozdílem mezi filmem a inscenací *Funny games* je odlišnost v konceptu. Ve filmu naruší dvojice agresorů letní rodinnou idylku, v případě inscenace jsou agresori součástí kolektivu, který následně psychicky rozeberou a zmasakrují. Schematicky jsou jinak obě díla poměrně podobná, přehnaná uhlazenost a slušnost maskuje sadismus, pasivně agresivní chování, povýšenost a násilí, které se vyvine z nezávazné konverzace. Díky využití dětských říkanek a her vynikne více explicitní násilí. Z filmové předlohy jsou v inscenaci vynechány zejména scény dokreslující kontext, bez kterých by jinak nedával smysl, jako příjezd rodiny do domu, vybalování, stavění lodi, snaha o útěk a podobně. Co se týče využití filmových technik v divadle, tak je zřejmé, že v tomto případě si Tejnorová a tvůrčí tým žánr a jeho možnosti teprve osahávají. Kamerový pohled je využit spíše na efekt a jako ozvláštňení, poskytuje rozšířený pohled, pohled mimo divadelní sál nebo zoom, nestává se ale fundamentální složkou inscenace.

V případě *Lásky a informace* je posun mezi předlohou a adaptací téměř nulový, Tejnorová přesně využívá text Churchillové a převádí jej na jeviště. Jediným obzvláštním je fakt, že náhodně řazeným krátkým dialogům dokázala Tejnorová dát řád a vytvořit z nich detektivní příběh. K zahlcení čtenáře/diváka množstvím informací ale dochází v obou případech. Tvůrčí tým dodržuje i pořadí sekcí, které požaduje autorka. Je zachováno i pořadí jednotlivých krátkých dialogů v rámci sekcí, které ale už autorkou dané není. Vynechává se pouze minimum dialogů, které s konceptem detektivky nepřilíhají korespondují. Co se týče použití filmových technik, oproti *My Funny Games* už je zřetelný posun, byť hlavní funkcí kamery je stále zejména ta scénografická, poskytují rozšířený pohled a detail na určité situace. Hojně se využívá i promítání určitých snímků, jako jsou záběry důkazů z původního místa činu. Jediné dva delší filmové úseky, které se promítají – svatební video a dialog chlapce z bunkru se ženou, jsou ale bezpochyby předtočené. Takže byť už se nejedná o osahávání a experimentování se žánrem live cinema, kamera stále ještě naraci nikterak výrazněji neposouvá.

Temporary Collective si z Kundrovy knihy *Putinovi agenti*, která s filmovou ani divadelní adaptací nepočítá, vypůjčuje pouze zlomek – a to příběh Richarda Rachardža. Jednotlivých stěžejních momentů jeho života se ale drží velmi věrně, včetně přímých citací a rekonstrukcí autentických rozhovorů. Tak jako se Kundra drží pouze holých faktů, ani Tejnorová se v inscenaci neuchyluje k subjektivnímu zabarvení a fikci, příběh ztvárňuje velmi věcně. Chvillemi to působí, že Kundra napsal téměř scénář, kterého se tvůrčí tým věrně drží a jehož význam nikam neposouvá, což by bylo kontraproduktivní a vyznění inscenace by to ublížilo. Využití live cinema a výsledný film sjednocuje a dává smysl na začátku možná trochu hektickému a zmatenému pobíhání mezi sektory. Navíc podtrhuje celkový pocit z inscenace a téma manipulace. Bez využití kamer by inscenace postrádala smysl, nebyla by kompletní,

v tomto případě se tedy využití technologií stává opravdu konstitutivní a neoddělitelnou složkou výsledného díla. Navíc se jedná o technologie opravdu nejmodernější, souběžně pracují dvě střížny, využívají se kamery klasické, špionážní i s nočním viděním. Navíc jsou součástí vybavení i skryté mikrofony či zrcadlová stěna.

Další linkou, která se line napříč všemi inscenacemi je perspektiva, ze které je příběh vyprávěn, tedy point of view. Tento termín se stává stěžejním pro mou analýzu. V případě *My Funny Games* hovoříme o point of view z první osoby. Nezkreslené násilí, které probíhá na scéně, vidíme tedy z pohledu protagonisty, aktéra, což je umožněno za pomoci využití kamer instalovaných na brýle či kšilt. Díky tomu může tvůrčí tým do určité míry manipulovat s divákovým úsudkem a prožitkem, hrůza z právě probíhajícího násilí je oproti filmu několikanásobně umocněna.

U *Lásky a informace* se využívá point of view také z první osoby, dění na svatebním veselí a částečně i na scéně či v exteriérech vidíme z pohledu chlapce, který natáčí nejen své okolí, ale v několika momentech i sám sebe. Celá linka, sledující trestný čin, jehož obětí je právě tento chlapec, je do inscenace vyfabulovaná a v původním textu Churchillové se tedy nenachází. A sledovat dění a chování okolí právě očima chlapce zajišťuje zcela jiný náhled na příběh, ale zároveň i určitou distanci.

*Putinovi agenti* pak využívají point of view většinou ze třetí osoby, tedy z pozice pozorovatele. Jak jsem již zmiňovala, pohled z druhé osoby se objevuje pouze jednou, a to když se Rachardžo podívá do kamery skrze odraz v koupelnovém zrcadle. Tento pohled je ale naprosto přelomový a můžeme ho považovat za jeden ze stěžejních momentů inscenace, v jedné chvíli dá divákům Rachardžo nahlédnout do jeho černé duše. V ostatních případech ale vidíme zejména Rachardža jak mluví s někým ze svého okolí. Point of view v tomto případě zprostředkovává tedy zejména nezkraslený pohled na agentovo počínání.

Na základě této práce tedy můžeme určit, že divadelní jazyk Petry Tejnorové prošel za bezmála více než deset let určitým a pochopitelným vývojem. Multimédia do své tvorby začleňuje intuitivněji a tvoří z nich konstitutivní složku svých inscenací. Používá je nejen ke zpřítomnění, zvýraznění či dokreslení určitého faktu, ale pomocí úhlu pohledu, čili zkoumaného point of view, dokáže do určité míry manipulovat s diváckým vnímáním. Právě využitím tohoto typu záběru vkládá do inscenací další příběhovou linku a mění diváckou percepci vybraných postav, ale i samotný prožitek.

V obecnější rovině se žánru live cinema na našem území důkladněji věnuje skupina umělců, v čele právě s již zmiňovaným scénografem Antonínem Šilarem. Tato množina

odborníků se téměř nepatrně obměňuje samozřejmě v závislosti na typu výsledné produkce, cílové skupině či divadlu, pro které vzniká. Ale téměř v každé tuzemské inscenaci využívající principy live cinema, na kterou jsem při výzkumu narazila, se objevilo právě alespoň jedno z jmen, které jsem zmiňovala v podkapitole Live cinema na českých jevištích.

Jako další možné oblasti výzkumu se pak jeví zkoumání začleňování nových médií a využití kamer i do ostatních inscenací Petry Tejnorové. Některé z nich jsem zmínila, ale více se jim v práci nevěnovala, jsou to například inscenace LIFEshow, Nevina nebo Nick. Druhou možností se pak naopak může stát komparace způsobů využití a začlenění těchto technologií. Samozřejmě v tvorbě Petry Tejnorové, ale i dalšího současného tuzemského režiséra, kterým by mohl být například Ivan Buraj nebo Jan Mikulášek.

## Seznam použitých zdrojů

AUSLANDER, Philip. *Live performances in a mediatized culture*. [online]. Citováno dne 9.7.2023. In: <<http://web.mit.edu/uricchio/Public/television/AUSLANDER.pdf>>

Bílý tesák. Dobrodružný příběh o svobodě viděný vlčíma očima. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://draktheatre.cz/repertoar/bily-tesak/>

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media* [online]. 2000. [cit. 17.1.2023]. Dostupné z: <[https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter\\_Jay\\_David\\_Grusin\\_Richard\\_Remediation\\_Understanding\\_New\\_Media\\_low\\_quality.pdf](https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf)>.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. 2011. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011.

ČECHLOVSKÁ, Magdaléna. Recenze: Putinovi agenti na Jatkách. V představení splývá hlediště a jeviště. In: Aktuálně.cz [online]. 10.10.2019. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/divadlo/putinovi-agenti-jatka78-recenze/r~d3ce8836eb3611e9ac60ac1f6b220ee8/>>.

DVOŘÁK, Petr. Filmové médium v inscenacích režiséra Jana Mikuláška. [online] Olomouc 2014. Magisterská práce UPOL. Dostupné z: <[https://theses.cz/id/fw9fdr/DP\\_Dvorak\\_2014.pdf?zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dpetra%20tejnorov%C3%A1%26start%3D1](https://theses.cz/id/fw9fdr/DP_Dvorak_2014.pdf?zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dpetra%20tejnorov%C3%A1%26start%3D1)>.

DVOŘÁK, Petr. *Filmové médium v současných činoherních inscenacích*. [online]. [cit. 1.3.2023]. Dostupné z: <[https://digilib.phil.muni.cz/\\_flysystem/fedora/pdf/126140.pdf](https://digilib.phil.muni.cz/_flysystem/fedora/pdf/126140.pdf)>.

DVOŘÁK, Petr. *Použití filmového média jako složky divadelní inscenace v současném českém divadle*. [online]. Olomouc 2012. Bakalářská práce UPOL. Vedoucí práce doc. PhDr. Tatjana Lazorčáková, Ph.D. Dostupné z: <[https://theses.cz/id/f0cwx6/BP\\_-\\_DVORAK\\_2012.pdf](https://theses.cz/id/f0cwx6/BP_-_DVORAK_2012.pdf)>.

Eyolf. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.hadivadlo.cz/en/hra/eyolf/>

GIESEKAM, Greg. 2007. *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Hampshire, New York: Palgrave MacMillan, 2007. [online]. [cit. 5.4.2023]. Dostupné z: <<https://ereader.perlego.com/1/book/2995856/147>>.

GLESSNER, Julia. *Internet performances as a site-specific art*. Body, space & technology [online]. 2002. [cit. 2.4. 2023] Dostupné z: <<https://www.bstjournal.com/article/id/6630/>>.

GÖTH, Jindřich. Střípky a torza. *Instinkt*. 11.2.2016

GÖTH, Jindřich. Zmatené puzzle v národním. In: *Týden* [online]. 7.3.2016. Citováno 29.9.2022. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/divadlo/putinovi-agenti-jatka78-recenze/r~d3ce8836eb3611e9ac60ac1f6b220ee8/>>.

HANEKE, Michael (režisér). *Funny Games USA*. Film. 2007

HOLEČKOVÁ, Veronika. Tejnorová: Slova a kamera jsou novým typem zbraní. *Divadelní noviny*. 28.3.2022

Hon na Jednorozce. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.minor.cz/repertoar/hon-na-jednorozce>

HRDINOVÁ, Radmila. Prostě se jen koukám, nic víc. *Právo*. 8.2.2016.

HRDINOVÁ, Radmila. Příběh Roberta Rachardža jako interaktivní hra. *Právo*. Roč. 29, č. 235, str.26.

HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21.století*. Diplomová práce, MU.

CHAPPLE, Freda a Chief KATTENBELT (edd.). 2006. *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2006.

CHURCHILLOVÁ, Caryl. *Láska a informace*. Překlad Jakub Škorpil. 2012, Praha.

In: *Divadelní noviny* [online]. 28.3.2022. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/tejnorova-slova-a-kamera-jsou-novym-typem-zbrani>>.

JUNGBAUEROVÁ, Kateřina. Láska a informace. *Národní divadlo*, č.5, leden 2016, s.29.

KAŇKOVÁ, Markéta. Kam až jsme schopni zajít? Inscenace Putinovi agenti zkoumá hranice manipulace. In: *Český rozhlas Vltava* [online]. 8.10.2019. Citováno: 28.9.2022. Dostupné z: <<https://vltava.rozhlas.cz/kam-az-jsme-schopni-zajit-inscenace-putinovi-agenti-zkouma-hranice-manipulace-8087668>>.

KORČÁKOVÁ, Michaela. *Strukturální analýza divadelní inscenace Kosmos*. [online] Prostějov 2021. Bakalářská práce UPOL. Vedoucí práce Mgr. Martin Bernátek, Ph.D. Dostupné z: <[https://theses.cz/id/t5g6y1/Korcakova\\_Bakalarskaprace\\_.pdf?zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dkosmos%26start%3D1](https://theses.cz/id/t5g6y1/Korcakova_Bakalarskaprace_.pdf?zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dkosmos%26start%3D1)>.

Kosmos. Witold Gombrowicz. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/kosmos-1520410>

KUDLÁČKOVÁ, Kateřina. Mezi akty – živé kino na dosah ruky. *Rozhlas*. 2019.

KUNDRA, Ondřej. *Putinovi agenti: Jak ruští špióni kradou naše tajemství*. 1. vydání. Praha: nakladatelství Albatros media, 2016. ISBN 978-80-265-0455-9.

KYSELOVÁ, Eva. 3x KA(L)D, alebo, od zámeru k výsledku? *Loutkář*, Roč. 62, č. 1. (2012), s.30-33.

Láska a informace na Nové scéně. In: *Scéna.cz* [online] 3.2.2016. Citováno: 26.9.2022. Dostupné z: <<http://archiv.scena.cz/index.php?o=1&d=1&r=6&c=26496>>.

LEW, Michael. Live Cinema: *Designing an instrument for cinema editing as a live performance* [online]. Citeseer. Červen 2004, [cit. 3.3 2023] Dostupné z: <<http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf>>

MACHALICKÁ, Jana. Divadelní úspěchy i maléry. *Lidové noviny*. 24.8.2016.

MACHALICKÁ, Jana. Místo experimentu detektivka. *Lidové noviny*. 9.2.2016.

MAKKELA, Mia. *The practise of life cinema*. [online]. [cit. 8.4.2023]. Dostupné z: <<https://www.yumpu.com/en/document/read/45165275/the-practice-of-live-cinema-mia-makela>>.

MASSURA, Nadja Linnie. Digital theatre: A „live“ and mediated art form expanding perceptions of body, place, and community [online]. 22.5.2007. [cit. 28.12.2022]. Dostupné z: <<https://drum.lib.umd.edu/handle/1903/7430>>.

MONACO, James. 2003. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2003.

My Funny Games v Disku. In: *Scéna.cz* [online]. 30.5.2011. Citováno: 26.9.2022. Dostupné z: <<http://archiv.scena.cz/index.php?o=1&d=1&r=2&c=14405>>.

Na Putinovy agenty zaostří divadelní soubor. *Scena.cz*. 19.8.2019.

NEVINA/ INNOCENCE\_live cinema performance. Kolik zodpovědnosti si bereme za životy ostatních? [online]. [citováno 9.2.2023]. Dostupné z: <<http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nevina-innocence-work-is-in-progress/>>.

NYTRA, Matěj. *Filmové divadlo intimacy – Metoda Live cinema v inscenacích Katie Mitchell*. [online]. Brno 2015. Bakalářská práce. JAMU. Vedoucí práce prof. PhDr. Václav Cejpek. Dostupné z: <[https://is.jamu.cz/th/solv5/Metoda\\_Live\\_Cinema\\_v\\_inscenacich\\_Katie\\_Mitchell\\_MN\\_BcA\\_nyvnqefp.\\_prace.pdf](https://is.jamu.cz/th/solv5/Metoda_Live_Cinema_v_inscenacich_Katie_Mitchell_MN_BcA_nyvnqefp._prace.pdf)>.

Petra Tejnorová & kol.: My Funny Games. In: *i-divadlo.cz* [online] 2012. Citováno: 22.9.2022. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/divadlo/divadlo-disk/my-funny-games>>.

Putinovi agenti naposledy ovládnou Jatka 78. *Scena.cz*. 21.3.2022.

Putinovi agenti proniknou na divadelní scénu. *Scena.cz*. 30.9.2019.

Recenze: My Funny Games, divadlo DISK. In: *protisedi.cz* [online]. 14.1.2012. Citováno: 21.9.2022. Dostupné z: <<https://archiv.protisedi.cz/article/recenze-my-funny-games-divadlo-disk>>.

RUBEŠ, Josef. Limity live cinema. *Svět a Divadlo*, 1/2020.

RUBEŠ, Josef. Společenstvo nové krve. *Svět a divadlo*. Roč.27, č.3, 2016.

Seržant & the Commando. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <http://sgt.tejnorova.com/cs/about/>

Skugga Baldur. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://studiohrdinu.cz/cs/production/skugga-baldur/>

Sněhurka is not dead. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://www.minor.cz/repertoar/snehurka>

SOPROVÁ, Jana. Láska a informace na nové scéně. In: *Scéna.cz* [online]. 22.2.2016. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<http://archiv.scena.cz/index.php?o=1&d=1&r=10&c=26651>>.

STK THEATRE CONCEPT: NICK. [online]. [citováno 9.2.2023]. Dostupné z: <<https://www.jatka78.cz/cs/inscenace/nick>>.

Šilar, Antonín. [on-line]. Citováno dne 2.7.2023. In: <https://vis.idu.cz/Persons.aspx>

ŠPÍGLOVÁ, Aneta. Funny hry s divákem. In: *Hybris* [online] 2011. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<https://www.hybris.cz/funny-hry-s-divakem>>.

ŠTÁSTKA, Tomáš. Obsah Putinových agentů přemohla forma. *Mladá fronta dnes*. Roč.30, č. 235, str. 13.

ŠTÁSTKA, Tomáš. Pohozená kamera připomene temné krimiseriály. *Mladá fronta dnes*. 30.1.2016

ŠTÁSTKA, Tomáš. Ruský agent v naší armádě míří na scénu. *Mladá fronta dnes*. Roč. 30, č.230, str.12.

ŠTÁSTKA, Tomáš. Ztrátu paměti doháním láskou, tvrdí Matásek. *Mladá fronta dnes*. 5.2.2016

ŠVÁBOVÁ, Šárka. Zírání na šneka. *Divadelní noviny*. 29.2.2016.

ŠVECOVÁ, Veronika. Manipulace na jevišti, lži na plátně. In: *Divadelní noviny* [online]. 12.10.2019. Citováno 29.9.2022. Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/manipulace-na-jevisti-lzi-na-platne>>.

ŠVEJDA, Martin. Švejda: Láska a informace (Národní divadlo – nová scéna). In: *Nadivadlo* [online] 6.2.2016. Citováno: 29.9.2022. Dostupné z: <<http://nadivadlo.blogspot.com/2016/02/svejda-laska-informace-narodni-divadlo.html>>.

TEJNOROVÁ, Petra. (režisérka) *Láska a informace*. Divadelní představení. 2016. Místo: Nová scéna Národního divadla, Praha. (záznam dostupný v institutu umění)

TEJNOROVÁ, Petra. (režisérka) *My Funny Games*. Divadelní představení. 2012. Místo: Divadlo Disk, Praha. (záznam dostupný v institutu umění)

TEJNOROVÁ, Petra. (režisérka) *Putinovi agenti*. Divadelní představení. 2019. Místo: Jatka78, Praha. (pracovní záznam dostupný v soukromém archivu Temporary Collective)

TOŠOVSKÝ, Jan. *Láska a informace*. *Národní divadlo*. Č.4., Prosinec 2015.

Tyjátr – My Funny Games. In: *wave.rozhlas.cz* [online] 27.7. Citováno: 24.9.2022. Dostupné z: <<https://wave.rozhlas.cz/tyjatr-my-funny-games-5284728>>.

VONDŘICHOVÁ, Anna. My Funny Games. In: *advojka.cz* [online] 2012. Citováno: 10.10.2022. Dostupné z: <<https://www.advojka.cz/archiv/2012/2/artefakty>>.

ZDEŇKOVÁ, Marie. Sisyfovská detektivka. *Divadelní noviny*. 1.3.2016.

ŽANTOVSKÁ, Ester. Divadelní detektivka na nové scéně pitvá životní tajemství i narušenou psychiku. In: *Hospodářské noviny* [online]. 8.2.2016. Citováno 29.9.2022. Dostupné z: <<https://archiv.hn.cz/c1-65153220-nova-scena-laska-a-informace-recenze>>.

#### **Fotografie:**

HUDAČINOVÁ, Katarína. (fotografka) [on-line]. In: <<https://temporarycollective.cz/en/project/putinovi-agenti/>>.

HANČOVSKÝ, Michal. (fotograf) [on-line]. In: <<https://temporarycollective.cz/en/project/putinovi-agenti/>>.

SMEJKALOVÁ, Hana. (fotografka) [on-line]. In: <<http://archiv.narodni-divadlo.cz/titul/5438>>.

VOSIČKOVÁ, Adéla. (fotografka) [on-line]. In: <<http://sgt.tejnorova.com/cs/gallery/my-funny-games/>>.



## Přílohy:

*My Funny Games*, Divadlo Disk, foto: Adéla Vosičková.

1)



2)





3)

*Láska a informace*, Nová scéna Národního divadla, foto: Hana Smejkalová

1)

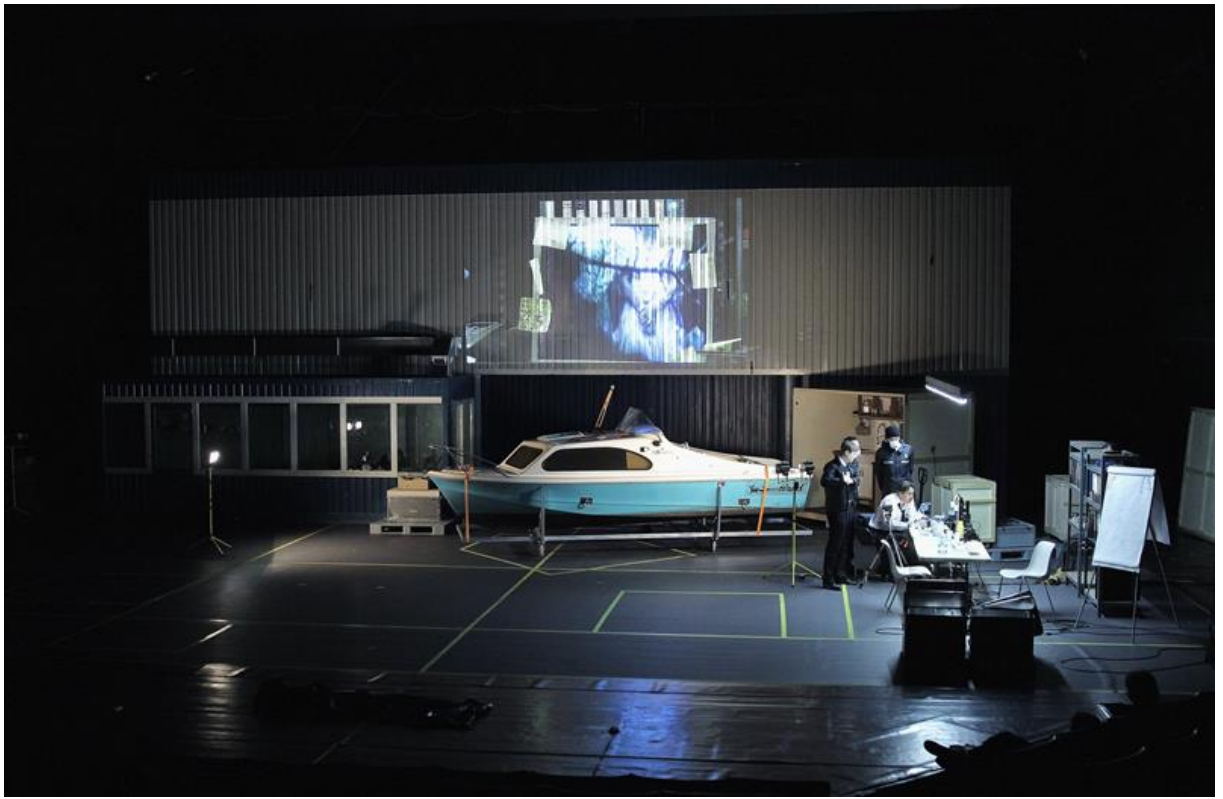




2)



3)

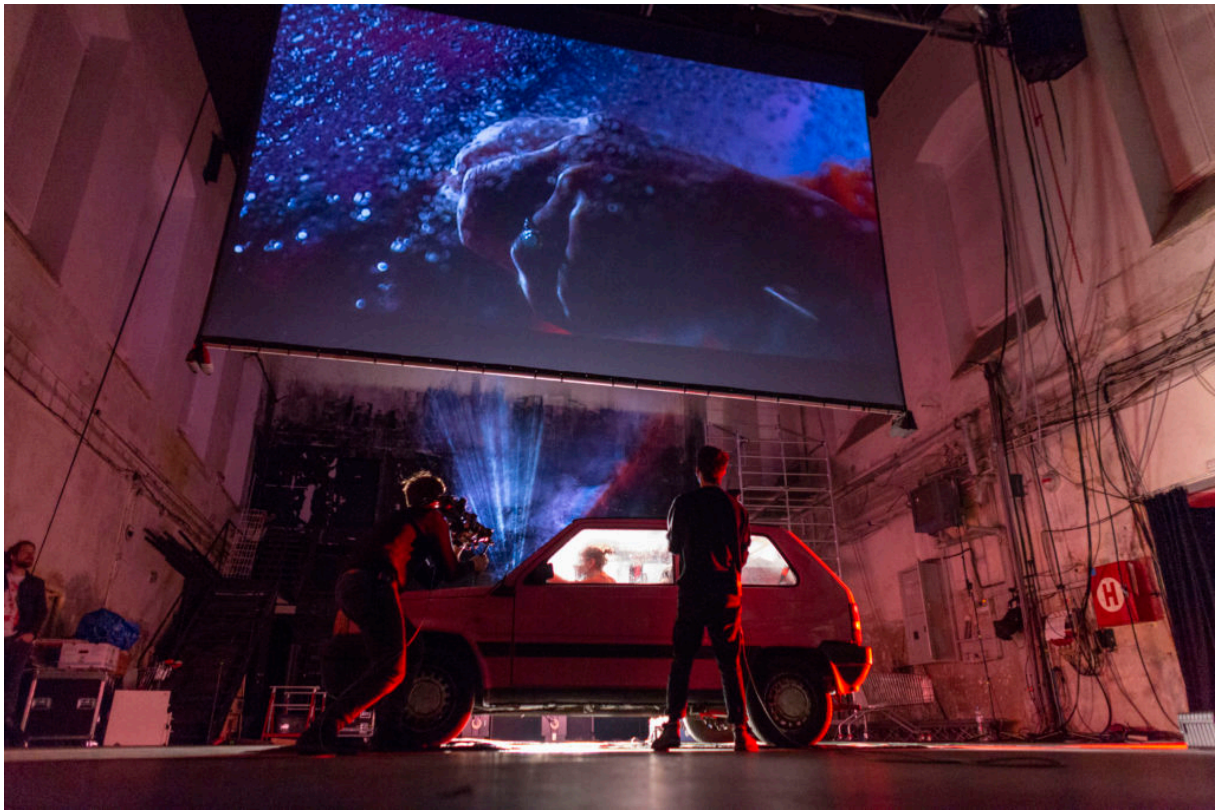


4)

Putinovi agenti, Jatka78, foto: Katarína Hudačinová, Michal Hančovský



1)



2)



3)



4)