

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Teorie a kritika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIVADLO A NOVÁ MÉDIA

**NOVÁ MÉDIA V KOMPONENTECH/SLOŽKÁCH DIVADELNÍHO
DÍLA**

Barbora Haplová

Vedoucí práce: Mgr. Martin Kaplický, Ph.D.

Oponent práce: prof. Mgr. Jaroslav Etlík

Datum obhajoby: 6. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Theory and Criticism

MASTER THESIS

THEATRE AND NEW MEDIA

**NEW MEDIA IN THE COMPONENTS OF THEATRE
PERFORMANCE**

Barbora Haplová

Supervisor: Mgr. Martin Kaplický, Ph.D.

Opponent: prof. Mgr. Jaroslav Etlík

Final Exam Date: September, 6th 2017

Academic Degree to be Obtained: MgA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

DIVADLO A NOVÁ MÉDIA (NOVÁ MÉDIA V KOMPONENTECH/SLOŽKÁCH
DIVADELNÍHO DÍLA)

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce
a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt

Magisterská práce *Divadlo a nová média, nová média ve složkách/komponentech divadelního díla* se zabývá způsoby, jakými se novomediální technologie integrují do divadelního díla, a zkoumá tuto integraci na konkrétních případech. Zaměřuje se na typ divadelních představení, ve kterých nová média zásadně ovlivňují celkový tvar.

První část práce je zaměřena na uchopení terminologie nových médií tak, aby s ní bylo možné dále pracovat v divadelním kontextu. Tato část čerpá především z *Principů nových médií Lva Manoviche, Poznámek ke studiím nových médií Jakuba Macka a Remediace J. Davida Boltera a Richarda Grusina*.

Druhá část práce je zaměřena na divadelně teoretické uchopení složek/komponentů divadelního díla, jak ji nahlíží česká divadelní teorie. Výchozím bodem je *Estetika dramatických umění* Otakara Zicha, komentovaná především texty *Člověk a předmět na divadle* Jiřího Veltruského, *Pohyb divadelního znaku* Jindřicha Honzla a *K dnešnímu stavu teorie divadla* Jana Mukařovského. Poté je v teoretické části skrze komponenty divadelního díla, definovaných především v *Termínech k dohodnutí* Jaroslava Etlíka, nastíněna problematika integrace nových médií do těchto komponentů.

S využitím teoretických poznatků se pak práce snaží analyzovat tři divadelní díla: *NICK* (Petra Tejnorová a kol.); *Eleusis* (Handa Gote Research & Development) a *The Game* (Almeida Theatre). Cílem této části práce je popsat konkrétní způsoby integrace nových médií do jednotlivých komponentů divadelních děl a ověření předpokladu, že míra integrace se odvíjí od podílení se nových médií na celkovém významu díla. V závěru je zhodnocen tento pokus o „škálu integrace nových médií do divadelního díla“.

Abstract

The Master Thesis *Theatre and New Media, New Media in the Components of Theatre Performance* explores ways in which new media technology are able to integrate to theatre performances on particular examples. It investigates the type of theatre performances where new media have a major influence.

The first part of this thesis aims to grasp the terminology of new media, in order to subsequently apply it in theatre context. This part draws mainly from *The Principles of New Media* of Lev Manovich, *Notes on Study of New Media* from Jakub Macek and *Remediation* from J. David Bolter and Richard Grusin.

The second part introduces the Czech theatre theory perspective on the components of theatre performance. The starting point of this part is *Estetika dramatického umění (The Esthetics of dramatic art)* by Otakar Zich. Zich's theory is continuously commented with following essays: *Člověk a předmět na divadle (Man and an Object in Theatre)* by Jiří Veltruský, *Pohyb divadelního znaku (Movement of the Theatre Sign)* by Jindřich Honzl and *K dnešnímu stavu teorie divadla (On State of Theatre Theory Nowadays)* by Jan Mukařovský. Consequently the theoretical part aims to outline the theme of integration of new media to the components of theatre performance using the term 'components' in the meaning suggested in Jaroslav Etlík's essay *Termíny k dohodnutí (Terms to negotiation)*.

Building up on these theoretical contexts, the third part of this theses analyses three theatre performances: *NICK* (Petra Tejnorová a kol.); *Eleusis* (Handa Gote Research & Development) a *The Game* (Almeida Theatre).

It aims to describe ways of integration of the new media to the components of particular theatre performances. Consequently it focuses on verifying the assumption, that the level of integration is connected with participation of the new media on the overall meaning of the theatre performance. In the Conclusion the attempt of creating a 'scale of integration of new media to theatre performance' is summed up.

OBSAH

1. ÚVOD	9
2. NAD TERMÍNEM ‚NOVÁ MÉDIA‘	13
2.1 ÚVOD	13
2.2 PRINCIPY NOVÝCH MÉDIÍ.....	19
2.2.1 ČÍSELNÁ REPREZENTACE	19
2.2.2 MODULARITA.....	20
2.2.3 AUTOMATIZACE	21
2.2.4 VARIABILITA.....	23
2.2.5 KULTURNÍ PŘEKÓDOVÁNÍ.....	25
3. DIVADELNÍ DÍLO A JEHO SLOŽKY/KOMPONENTY	30
3.1 OPTICKÁ, AKUSTICKÁ A MOTORICKÁ SLOŽKA.....	31
3.2 SYNTÉZA	33
3.3 JEDNÁNÍ A JEHO NOSITEL	36
3.4 VÝZNAMOVÉ PŘEDSTAVY TECHNICKÉ A OBRAZOVÉ.....	38
3.5 SHRNUTÍ.....	41
3.6 KOMPONENTY VERSUS SLOŽKY.....	42
3.6.1 HERECKÝ KOMPONENT	44
3.6.2 VIZUÁLNÍ A ZVUKOVÝ/AKUSTICKÝ KOMPONENT	48
3.6.3 DIVÁCKÝ KOMPONENT	50
4. ANALÝZY	55
4.1 NICK (Petra Tejnorová a kol.).....	55
4.2 ELEUSIS (Handa Gote Research & Development)	64
4.3 THE GAME	71
5. ZÁVĚR	75
6. BIBLIOGRAFIE	77

1. ÚVOD

Mou motivací pro téma této práce byl studijní pobyt Erasmus, kde nás lektor na Rose Bruford College a britský dramatik Steven Dykes provedl různorodou Londýnskou divadelní produkcí, ke které by se člověk neorientující se v místní scéně sám propracovával jen s obtížemi. Tak jsem se stala divákem představení, z nichž pouze *The Game* je součástí rozborové části této práce. Věnovala jsem se jim více ve studii *Poznámky k novým médiím na jevišti*¹ ve školním časopise *Hybris* a na označeném místě zde z této studie čerpám.

Tato práce si neklade otázku, zda nová média mají, nebo nemají být součástí divadelních představení. Mimo její oblast tedy zůstává například spor Peggy Phelanové a Philipa Auslendera, kteří se přou o to, zda stojí ‚mediálnost‘ a ‚živost‘ v opozici. Faktem je, že současné divadelní produkce nová média často zahrnují. Ať už se jedná o pouhou amplifikaci zvuku pomocí mikrofonů, anebo o jejich rozsáhlejší zapojení. Komplikovanější způsoby se bude zabývat především rozborová část.

Moje londýnská divácká zkušenost se týkala představení, ve kterých nová média (především *The Game* v Almeida Theatre a *You're not alone* v Soho Theatre) byla ‚organickou součástí celého tvaru‘². Dokonce bych si troufla tvrdit, že bez jejich existence by tyto konkrétní inscenace nemohly vzniknout. Poté, co jsem se vrátila do Čech, jsem se snažila hledat divadelní inscenace, které by pracovaly s novými médii obdobně. Často jsem se ale setkávala s díly, která s novými médii pracovala okrajově, ať už ve smyslu použití projekce jako dekorace, pro její vizuální efektnost nebo využití zvukové nahrávky hlasu coby vyplnění času přestavby. V těchto případech na mne nová média působila někdy nadbytečně a nekoherentně se zbytkem divadelního tvaru. V průběhu získávání těchto zážitků jsem si v duchu vytvořila velmi nekonkrétní a mlhavou stupnici, ze které se později stala ‚škála integrace nových médií do divadelního díla‘. Na jednom jejím konci by se nacházelo prosté použití mikrofonu pro amplifikaci zvuku a na druhém zmíněné dvě londýnské

¹ [HAPLOVÁ]

² Co tato formulace znamená, se budu v rámci práce pokoušet ohledávat, popřípadě toto tvrzení později přeformuluji.

produkce. K druhému ‚konci‘ se mi podařilo znovu přiblížit jen dvakrát: u *Eleusis* v Alfrédu ve dvoře a *Youarenowhere* v divadle Archa. V druhém případě šlo o hostující zahraniční produkci.

Tato diplomová práce je věnována této škále a hledání odpovědi na otázku, co posouvá dílo od jednoho konce k druhému. Zajímalo mě následující: pokud se mi subjektivně díla jevila jako nějakým způsobem pokročilejší v práci s novými médii, co toho bylo příčinou? A je možné se pokusit to teoreticky ukotvit? V rámci svých schopností jsem se o to pokusila. Nejprve bylo ale nutné, aby problematika dostala konkrétnější obrysy, čemuž se přípravně věnují první dvě části, a třetí, rozborová část je pak vždy analyzováním odpovědi na tuto otázku, jíž je vždy konkrétní divadelní dílo.

Předmět divadelního představení používajícího nová média jsem pak pro sebe viděla ležet na dvou polích. První z nich bych označila jako pole novomediální technologie a teorie, druhé jako pole divadelní tvorby a teorie. Došla jsem k názoru, že pokud mnou zkoumaná díla leží jak na poli novomediální, tak divadelní tvorby, nevyhnu se tomu, abych se alespoň pokusila je zasadit do obou kontextů.³

Proto je první část věnována uchopení toho, co je zde nazýváno ‚novými médii‘ především prostřednictvím principů nových médií Lva Manoviche, dále komentovaných skrze další teoretiky nových médií, jako J. David Bolter a Richard Grusin a Jakub Macek. Není cílem ověřovat platnost definic či nabídnout komplexní přehled o chápání termínu ‚nová média‘. Na takový úkol moje schopnosti ani rozsah této práce nestačí, a proto se opírá především právě o Manovichovu definici, ke které se teoretici nových médií vrací. Na druhou stranu je ale jistě i přínosné nahlédnout úskalí a omezení této definice, jejíž kritika je zde zprostředkována skrze *Poznámky ke studiím nových médií* Jakuba Macka. Jako součást rozborů divadelních inscenací je pak i nastínění možného zasazení daných děl do kontextu novomediálního umění.

Předmětem zkoumání jsou ale nová média existující v kontextu divadelního díla. Proto se druhá část věnuje české divadelní teorii. Pokud se nová média zapojují do celku divadelního díla, je zde záměrně využito případů, kdy jím co nejvíc prorůstá,

³ Ačkoli tím se kontexty, do kterých by díla bylo možné zasadit, zdaleka nevyčerpávají. Bylo by například zajímavé vztahovat daná díla k pojmům intermediality a multimediality.

integruje se do tvaru. Práce, jednoduše řečeno, usiluje o pochopení toho, čím přesně, co a jak prorůstá. Zatímco první část je věnována alespoň částečné odpovědi na otázku ‚co‘, druhá se věnuje otázce ‚čím‘ a třetí otázce ‚jak‘.

Druhá část se proto zabývá především chápáním složek/komponentů divadelního díla. Vychází nejprve z *Estetiky dramatického umění* Otakara Zicha, ke kterému česká divadelní teorie nejvíce odkazuje a ze které čerpá. Dále je zde komentována především následujícími texty: *Člověk a předmětu na divadle* Jiřího Veltruského, *Pohyb divadelního znaku* Jindřicha Honzla a *K dnešnímu stavu teorie divadla* Jana Mukařovského. První polovina divadelně teoretické části se tak věnuje Zichovu syntetickému chápání dramatického díla, optické, akustické a motorické složce, jeho odlišení významové představy technické a obrazové a jednání jako základnímu nositeli dramatičnosti. Tyto Zichovy přínosy jsou vybrány z toho důvodu, že do velké míry podkládají Etlíkovo pojetí komponentů, které je zde využito pro analýzu divadelních děl. Druhým důvodem je jejich platnost, kdy mohou rovněž být přínosné s určitými upřesněními v pozdější analýze divadelních děl. Tři komentující texty jsou pak vybrány s ohledem na to, že vždy posouvají nebo upřesňují Zichovo chápání, a to v případě Jana Mukařovského více strukturalistickým pojetím, u Jindřicha Honzla přístupem z pohledu avantgardního divadla a u Jiřího Veltruského především díky jeho pojetí subjektu a objektu.

Poté práce přikračuje k onomu pojetí ‚komponentů‘, jak jej nabízí Jaroslav Etlík v textech *Termíny k dohodnutí* a *Ještě jednou k termínům*. V podkapitole o herectví je zde pracováno s Mukařovského *Pokusem o strukturní rozbor hereckého zjevu*, pomocí něhož je učiněn pokus o možné uchopení rozdílu mezi filmovým a divadelním herectvím. V podkapitole o diváctví jsou pak nastíněny odlišnosti mezi tím, jak účast diváků chápe Jan Císař, Ivo Osolobě a Jaroslav Etlík. Tento výčet nemá za cíl tvořit iluzi souhrnu české divadelní teorie v kostce, ale jde mu o co nejpřesnější uchopení divadelních složek/komponentů tak, aby bylo poté možné sledovat přítomnost nových médií v konkrétních kontextech.

Třetí část práce pak obsahuje rozbor následujících dvou českých inscenací: *NICK* v režii Petry Tejnorové (prem. 9. 11. 2015 v prostoru Jatka78); a *Eleusis* souboru Handa Gote Research & Development (premiéra 15. 4. 2016 v Alfrédu ve dvoře). Tyto rozborů čerpají z poznatků z předchozích dvou částí práce a pokouší se

vždy znovu nalézt odpověď na otázku, jak v konkrétním případě složky/komponenty divadelního díla reagují na přítomnost nových médií, a naopak jak nová média v konkrétním případě reagují na to, že se ocitají v kontextu divadelního díla. Tato část je pak doplněna revidovanou a dále rozvinutou verzí kapitoly *The Game, hra na střílečku* z mé studie *Poznámky k novým médiím na jevišti*, týkající se představení zhlédnutého v Almeida Theatre v Londýně.

V závěru pak usiluji o shrnutí předchozích poznatků. Snažím se lépe pojmenovat to, co jsem zde v tomto úvodu poněkud náhodně označila za ‚škálu integrace nových médií do divadelního díla‘, zhodnotit její funkčnost a reflektovat možnosti a zajímavé momenty této kombinace vyplývající z předchozího textu.

2. NAD TERMÍNEM ‚NOVÁ MÉDIA‘

2. 1 ÚVOD

Již v rámci úvodu této práce začíná vyplývat na povrch možné úskalí teorie nových médií, popřípadě její užívání. Tím je terminologie. Proměnnost přívlastku ‚nový‘ v terminologii musí nutně způsobit zmatek. Tento zmatek není nový. Byl a je stále doplňován pokusy o pojmenování médií, založených na digitálních datech a internetu, tedy médií v současnosti velmi rozšířených. Digitální média⁴, interaktivní média⁵, síťová média, supermédia, média 2.0, postmédia jsou termíny, které se v minulosti pokoušely anebo stále pokoušejí nahradit termín ‚nová média‘. Poslední termín je nicméně stále nejrozšířenějším a nejužívanějším nejen u laické veřejnosti, ale zejména v textech teoretiků a praktiků nových médií. Ačkoli aspirovat na redefinici termínu by bylo nad možnosti této práce, může být přínosné, ne-li nutné, ho na začátku uchopit. Pomůže to, doufám, předejít některým nejasnostem.

Ze studia slovníkových hesel vyplývá, že *nová média* jako technologie vytváří širokou škálu produkcí. Ačkoli tato hesla, analyzovaná v bakalářské práci Venduly Kopřivové⁶ z Masarykovy univerzity, vznikají především za cílem orientace a rozšíření povědomí veřejnosti o oblasti nových médií, mohou tyto poznatky alespoň nastínit zdroj zmatku v terminologii. Kopřivová analyzuje česká hesla, mnoho pojetí *nových médií* ale nevzniká v českém kontextu, nýbrž jsou přejímána již z anglicko-jazyčné teorie a čeští teoretici se spíše snaží s přejatými nejasnostmi nějak vypořádat.

Novomediální technologie a praxe je v nejširším pojetí vytvářena za jistými různorodými účely a mezi jednotlivými ‚novomediálními díly‘ jsou rozdíly časové,

⁴ Použito například v rozsáhlé knize zabývající se různými způsoby uměleckého využití nových médií *Digital Performance* Stevea Dixona.

⁵ Tento pojem se zaměřuje především na vydělení webových děl a sociálních sítí, u kterých se sám uživatel vždy klíčově podílí na tvorbě obsahu i jeho konzumaci.

⁶ KOPŘIVOVÁ, Vendula. *Kritická analýza českých slovníkových hesel definujících nová média*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.

technologické, obsahové a mísí se zde umělecké objekty se zábavními či profesionálně vědeckými technologiemi⁷. Za novomediální dílo je tak považována například práce *Woodyho a Steiny Vašulkových*⁸, kteří byli v sedmdesátých letech jedněmi z prvních, kdo dokázal vytvořit počítačem generovaný obraz. Zároveň lze stejným termínem označit realizaci nových médií v nejnovější virtuální realitě, jakou je *Playstation VR*⁹ nebo ve VR aplikacích pro Android¹⁰. I divadelní dílo obsahující nová média by bylo možné označit za jednu z těchto realizací.

Jedno z úzkých vymezení termínu nabízí *Principy nových médií*¹¹ Lva Manoviche formulované v knize *The Language of New Media*.¹² „Tento seznam/výčet redukuje všechny principy nových médií na pět – číselnou reprezentaci, modularitu, automatizaci, variabilitu a kulturní překódování.“¹³ Manovich popisuje první dva principy jako axiomatické a tři další jako z nich vyplývající:

„...poslední tři principy jsou závislé na prvních dvou. V tom se můj postup neliší od axiomatické logiky, ve které jsou určité axiomy brány jako prvotní a další teorémy se dokazují na jejich základě. Těmito principy se ovšem neřídí všechna nová média. Měly by proto být brány nikoli jako absolutní zákony, nýbrž spíše jako obecné tendence kultury podstupující komputerizaci. Jak komputerizace proniká stále hlouběji do vrstev kultury, budou tyto tendence stále patrnější.“¹⁴

⁷ Jednou z nich může být virtuální realita pro mediky a lékaře, např.:

<<http://www.medicalrealities.com/>>.

⁸ Společný archív jejich prací je dostupný z: <<http://www.vasulka.org/>>

⁹ Dostupné z: <<https://www.playstation.com/cs-cz/explore/playstation-vr/>> 20.12.2016.

¹⁰ Například aplikace Discovery VR, dostupná z:

<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discovery.DiscoveryVR>> 20.12.2016.

¹¹ *Principy nových médií* byly přeloženy do češtiny a publikovány v knize DVOŘÁK, Tomáš, ed.

Kapitoly z dějin a teorie médií. 1. Praha: AMU, 2010. ISBN 978-80-87108-16-8. [DVOŘÁK]. Citace z této části knihy jsou dále uváděny v tomto českém překladu, zatímco ostatní citace z *The Language of new media* jsou uváděny v poznámce v originálu a v textu přeloženy do češtiny pro účely této práce.

¹² [MANOVICH]

¹³ „This list reduces all principles of new media to five – numerical representation, modularity, automation, variability, cultural transcoding.“ Str. 20 in [MANOVICH].

¹⁴ Str. 34 in [DVOŘÁK].

Manovich tedy chápe své principy jako základní, ale zároveň nevýlučné. Ačkoli podle něj nová média charakterizují, nemusí se vždy projevovat všechny a jednotlivě se nevyskytují pouze u novomediálních děl. Na základě Manovichovy definice lze zkoumat případ od případu jednotlivé „novomediální objekty“¹⁵ a pozorovat, jaké principy mají v daném případě zásadní vliv na podobu díla. K tomu je možné se později vrátit v rámci rozborů divadelních inscenací a zjišťovat, jestli a jak se budou tyto principy projevovat u nových médií v divadelním díle. Podrobněji se jednotlivým principům bude věnovat příští podkapitola.

V souvislosti s Manovichovými principy je ale nejdříve třeba upozornit na její specifika a možná úskalí. Těmi se zabývá Jakub Macek ve své knize *Poznámky ke studím nových médií* z roku 2013. V této knize, která rediguje a rozšiřuje jeho stejnojmennou dizertační práci, Macek důkladně mapuje pokusy charakterizovat nová média jak jejich teoretiky, tak praktiky. Postupně dochází ke své vlastní definici, opírající se o strukturační teorii Antonyho Giddense. Tato definice by dle něj měla

¹⁵ Manovich popisuje své chápání pojmu novomediální objekt/new media object takto: „*Throughout the book, I use the term new media object, rather than product, artwork, interactive media or other possible terms. A new media object may be a digital still, digitally composited film, virtual 3-D environment, computer game, self-contained hypermedia DVD, hypermedia Web site, or the Web as a whole. The term thus fits with my aim of describing the general principles of new media that hold true across all media types, all forms of organization, and all scales. I also use object to emphasize that my concern is with the culture at large rather than with new media art alone. Moreover, object is a standard term in the computer science and computer industry, where it is used to emphasize the modular nature of object-oriented databases, and the Object Linking and Embedding (OLE) technology used in Microsoft Office products. Thus it also serves my purpose to adopt the terms and paradigms of computer science for a theory of computerized culture.*“ Str. 14 in [MANOVICH]. Překlad BH: „V rámci knihy používám termín novomediální objekt, místo abych mluvil o produktu, uměleckém díle, interaktivním médiu nebo podobně. Novomediálním objektem může být digitální fotografie, digitálně komponovaný film, virtuální 3D prostředí, počítačová hra, samostatné hypermediální DVD, hypermediální webová stránka anebo celý web. Termín tedy vyhovuje mému záměru popsání základních principů nových médií, které fungují u všech typů, forem organizací, na všech škálách. Zároveň používám termín objekt, abych zdůraznil svůj zájem ne pouze o novomediální umění, ale o kulturu obecně. Navíc je ‚objekt‘ standardním termínem počítačové vědy a počítačového průmyslu, kde je užíván pro zdůraznění modulární přirozenosti objektově orientovaných databází a Object Linking and Embedding (OLE) využívané v produktech Microsoft Office. Proto také slouží mému záměru přejímat termíny a paradigmatata počítačové vědy do teorie komputerované kultury.“

sloužit k analyzování konkrétních užití nových médií.¹⁶ Manovichovy principy Macek uznává jako cenné a jistým způsobem platné, což vyplývá i z toho, že z nich částečně čerpá ve své definici. Upozorňuje ovšem na to, že ji lze zařadit do skupiny definic ‚partikulárních‘. Ty odlišuje od definic ‚širokých‘:

„Mezi partikulární definice lze zařadit ty, jež zdůrazňují konkrétní dimenzi nových médií...“¹⁷ Tato zdůraznění různého druhu dle něj vedou k redukcionistickému přístupu. Macek uvádí tři skupiny partikulárních definic: technicky, textuálně a interaktivně zaměřené¹⁸, přičemž Manovichova definice spadá do technicky zaměřené kategorie. Na jednu stranu všechny tři tyto přístupy kritizuje Macek jako redukující nová média na „soubor jistých technologických charakteristik“¹⁹, tedy pojímající *nová média* jako čistou technologii, která jako by existovala ve vakuu. Na druhou stranu je ale také oceňuje:

„Tyto definice jsou zcela jistě užitečné v tom, že nám pomáhají nahlédnout, v jakých ohledech se nová média liší od médií konvenčních na technologické nebo textuální úrovni. Nenabízejí nicméně hlubší propojení se sociální teorií a současně jsou zřetelně náchylné k redukcionistické logice – často pracují s neadekvátními generalizacemi a mají tendenci pohlížet na nová média jako na dekontextualizované, ahistorické entity.“²⁰

V oblasti technologického popisu a odlišení mezi starými a novými médii tedy Macek tyto definice hodnotí kladně. Chybí mu u nich ale především sociologický kontext. V tomto směru naopak cení definice ‚široké‘, které ‚aspirují, jinak řečeno, na holistické pojetí nových médií – přistupují k nim nikoli jako k ‚technologickému artefaktu‘, ‚obsahu‘ nebo ‚užitím a praxím‘, ale jako ke komplexu vzájemných vztahů

¹⁶ V knize dále také podává příklad, kdy se u konkrétního manželském páru snaží zachytit jejich ‚mediální celky‘. Mediální celek se podle něj „projevuje (se) a je analyzovatelný jako systém, tedy jako soubor vztahů mezi jednotlivými mediálními praxemi, které jej tvoří a současně se projevuje jako struktura objektů, mediálních artefaktů, který spolustrukturuje aktuální jednání.“ Str. 137 *in* [MACEK].

¹⁷ Str. 95 *in* [MACEK].

¹⁸ Str. 95 *in* [MACEK].

¹⁹ Str. 96 *in* [MACEK].

²⁰ Str. 96 *in* [MACEK].

mezi technologickým artefaktem, sociálním jednáním a obklopujícími sociokulturními, politickými a ekonomickými kontexty.“²¹

Ze sociologického náhledu na problematiku je jeho námitka více než oprávněná. Macek také dále skutečně navrhuje svou vlastní strukturovanou definici²², která je jakousi syntézou předešlých jím rozebíraných a obsahuje jak technologické aspekty, zabývá se i užitím nových médií i kontexty, ve kterých se nová média nacházejí. Zároveň ale říká, že je možné novomediální objekty analyzovat z jednotlivých perspektiv, které jeho široká definice nabízí, tedy analýza nemusí vždy pokrýt celou její šířku. Jde mu především o to, aby se tato redukce nezastírala. Chtěla bych tedy uvést argumenty, proč v této práci dále využívám Manovichovy (technologicky zaměřené) principy.

Je možné souhlasit s Mackem v tom směru, že se jedná o čirý popis technologie a hrozí u něj riziko přílišných generalizací. Předmětem této práce je ovšem divadelní dílo obsahující nová média. Lze tedy teď trochu předčasně navrhnout (a později se snažit vysvětlit a prokázat), že novomediální technologie bude v konkrétních divadelních dílech ovlivněna tímto kontextem, přičemž i slovo ovlivněna může být trochu nepřesné. Třetí část práce se mimo jiné zabývá složkami/komponenty divadelního díla a jeho syntetickou povahou. Zkoumaný předmět, divadelní dílo používající nová média, staví konkrétní nová média vždy do kontextu divadelního. Zejména díky impulzu *Estetiky dramatického umění* Otakara Zicha a *Pohybu divadelního znaku* Jindřicha Honzla chápe česká divadelní teorie divadelní dílo jako organicky propojený celek.²³ Například výtvarné umění či literatura sice tedy mohou být vnímána jako mateřská umění, která do jisté míry participují na divadelní tvorbě, ovšem ve sféře divadelního představení se všechny složky/komponenty řídí specifickým požadavkům divadelnosti. Divák divadelního představení je již jako literaturu nebo výtvarné umění nevnímá, a ani divadelní tvůrci

²¹ Str. 97 in [MACEK].

²² Kratší verze Mackovy definice, kterou vzápětí podrobněji rozvádí, zní: „...nové médium je (1) určitý techno-textuální kontext umožňující komunikovat (či rozšiřující takovou schopnost), který je (2) intencionálně užívaný jistými sociálními aktéry, kteří se nacházejí (3) v jistých každodenních, sociálních, ekonomických a politických kontextech.“ Str. 104 in [MACEK].

²³ Bližšímu osvětlení této teze se věnuje další část práce.

s nimi tak nepracují. Analogicky je možné tvrdit, že nové médium bude čelit podobné transformaci a také se (v ideálním případě) stane součástí struktury divadelního díla.

Netvrdím ovšem, že tím ztratí veškeré své konotace. Nicméně nebude v divadelní inscenaci existovat samo o sobě, bude navázáno na herce, na scénu nebo přinejmenším na čas a prostor divadelního představení a bude spoluutvářet celkový význam divadelního díla.²⁴ Divák ho nejpravděpodobněji bude vnímat v souvislosti se vším ostatním, co uvidí a uslyší na jevišti a teprve tento celkový význam bude pro něj podstatný.

Přiznaná redukce nových médií na jejich technologii a její základní vlastnosti tedy může být i přínosná nebo alespoň nezávadná ještě z jednoho důvodu. Pokud bude například určitý politický nebo kulturní kontext nových médií pro konkrétní divadelní dílo podstatný, bude součástí jeho významové roviny a lze se domnívat, že se tedy objeví v jeho možných interpretacích. Ačkoli tedy tato práce klade důraz na technologický aspekt nových médií, ostatní aspekty v tom případě vyplynou na povrch v rozborech divadelních inscenací. Nyní k samotným pěti principům, jak je uvádí Manovich, a dále také k myšlenkám jiných teoretiků, mezi kterými lze hledat s Manovichem souvislost.

²⁴ Toto bude upřesněno a dále rozvedeno v divadelně-teoretické části práce.

2.2 PRINCIPY NOVÝCH MÉDIÍ

2.2.1 ČÍSELNÁ REPREZENTACE

Prvním principem, dle Manoviche zásadním pro novomediální objekt, je číselná reprezentace. Za novomediální objekty pak považuje jak výsledky digitalizace, tak objekty, které již vznikají v digitálním kódu.²⁵ Právě ona existence v digitálním kódu (ať už původní nebo do digitálního kódu převedená) má za příčinu, že novomediální objekty jsou číselnými reprezentacemi.²⁶ Princip číselné reprezentace si lze představit na principu fungování počítače. Počítač s uživatelem komunikuje skrze grafické rozhraní. To, co uživatel vnímá na obrazovce, jsou proto obrazy, barvy, tvar šipky značící kurzor. Pro PC jsou ovšem všechny tyto prvky skupinami čísel, které hierarchicky, pomocí seznamů ukládá do své paměti.²⁷

Číselná reprezentace má dle Manoviche dva zásadní důsledky pro vlastnosti novomediálního díla. Prvním důsledkem toho, že dílo elementárně tvoří číslice, je, že „může být formálně (matematicky) popsáno“²⁸. To lze demonstrovat na příkladu klasického filmu. I film bude mít určité jednotky, těmito jednotkami budou jednotlivé obrazy jdoucí za sebou na filmovém pásu. Pokud je film digitalizován, tyto obrazy jsou rozděleny na přesný počet malých polí, která jsou následně vyjádřena matematicky, kdy každá číslice bude znamenat přesně danou barvu. Tou je pole vyplněno pokaždé při aktualizování filmu i fotografie počítačem či jiným přístrojem. Pokud je tedy digitalizace kritizována, je kritizována nejčastěji kvůli ‚ztrátě dat‘, která se mohou v tomto procesu kvantizace vzorků vypustit. Pokud je jakýkoli digitální film či fotografie dostatečně zvětšena, bude se vždy skládat z pixelů, jednobarevných polí. Důsledkem může být, že při digitalizaci fotografie či film změní svůj charakter

²⁵ „When new media objects are created on computers, they originate in numerical form. But many new media objects are converted from various forms of old media.“ Str. 28 in [MANOVICH].

²⁶ Str. 27 in [MANOVICH].

²⁷ Vznikem, historií a fungováním počítačů se šířeji zabývá pětidílný dokumentární cyklus *The Machine that changed the world* z roku 1992, který napsala a zrežirovala Nancy Linde v produkci televize WGBH spolu s BBC.

²⁸ Str. 34 in [DVOŘÁK].

(světlo, barvu, šum) či se zmenší vizuální rozdíl mezi digitální a analogovou digitalizovanou fotografií. Může částečně nebo úplně ztratit specifickou vizualitu, danou dobovými technologiemi, na základě které je možné často rozpoznat fotografie z určitých období 80., 90. let apod.

Druhým důsledkem číselné reprezentace je dle Manoviche to, že novomediální dílo se tak stává „předmětem algoritmické manipulace“²⁹. Pokud je dílo matematicky vyjádřitelné, je tudíž možné ho upravit pomocí algoritmu. Manovich mezi příklady algoritmické manipulace uvádí možnost odstranění zrnitosti z fotografie, vylepšení jejího kontrastu či pozměnění jejích proporcí, možností je ale mnohem více. Tyto možnosti jsou ohraničeny pouze naprogramovanými schopnostmi softwaru, který je v dané chvíli či době k dispozici, a s technologickým vývojem se postupně dále rozšiřují.

2.2.2 MODULARITA

Číselnou reprezentaci doplňuje druhý z pěti principů, modularita. Manovich vysvětluje, že: „Části médií, ať už jsou to obrazy, zvuky, tvary nebo chování, jsou reprezentovány jako kolekce diskretních vzorků (pixely, polygony, samohlásky, písmena, skripty). Tyto součásti jsou skládány do rozsáhlých objektů, ale zároveň si udržují své samostatné identity. Objekty lze kombinovat do ještě větších objektů – znovu beze změny jejich nezávislosti.“³⁰ Lze tedy použít příklad videa na monitoru počítače. To je složené z jednotlivých konkrétních pixelů měnících se v čase, a je proto zároveň na jednotlivé pixely rozložitelné. Do paměti PC jsou zapsány jak hodnoty jednotlivých pixelů, tak jejich umístění, na které lze fotografii kdykoli rozebrat a znova složit.

Princip modularity popisuje tu vlastnost nových médií, že jsou rozebratelná a složitelná z jednotlivých částí. Části mohou být ukládány na libovolné množství úložišť, tedy technicky vzato je možné uložit různé části novomediálního objektu do

²⁹ Str. 34 *in* [DVOŘÁK].

³⁰ „Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, vowels, characters, scripts). These elements are assembled into large-scale objects but continue to maintain their separate identities. The objects can be combined into even larger objects – again, without losing their independence.“ Str. 30 *in* [MANOVICH].

různých pamětí. Tyto prvky lze také měnit nezávisle na sobě, vybírat a vkládat jinam, znovu je skládat dohromady. Princip modularity se projevuje například u tak běžné činnosti jako kopírování textů nebo obrázků z webových stránek, kdy uživatel požadovanou oblast vybere, zkopíruje pomocí klávesové zkratky a vloží do jiného dokumentu. Modularita je tedy zdrojem nekonečných možností kopírování a množení stejných či variovaných celků, jejich možné částečné proměňování a zase vrácení zpět. Například pokud grafik vytváří plakát ve Photoshopu a je spokojen s kompozicí prvků, jen se mu nelíbí barevnost či by chtěl plakát světlejší, je tento úkon záležitostí několika minut na rozdíl od práce s analogovou fotografií, či ruční koláží, kterou bez digitalizace není snadné zesvětlit.

2.2.3 AUTOMATIZACE

První dva principy již částečně naznačují možnosti, které Manovich dále rozvádí ve třetím principu ‚automatizace‘. Díky základu v číselném kódu a modulární povaze novomediálního díla lze automatizovat operace týkající se vzniku, manipulace a přístupu k objektu. „Proto může být lidská záměrnost alespoň částečně odstraněna z kreativního procesu.“³¹ Číselně reprezentovaný objekt (číselná reprezentace), který je rozložitelný na jednotlivé elementární částice (modularita), je tedy možné zautomatizovat. Tento princip si lze jednoduše představit na jakémkoli grafickém rozhraní. Pokud chce uživatel vytvořit na ploše svého PC novou složku, znamená to pro jeho vnímání nejčastěji dvě klepnutí pomocí tlačítka myši na ‚ikonu‘ složky. Proces, který se při tomto jeho příkazu odehrává, je ovšem naprogramovaný dopředu, a uživatel se proto na samotné tvorbě složky částečně nepodílí, nemusí umět programovat ani chápat, jak přesně ke tvorbě složky dojde.

O automatizaci, jejímž důsledkem je částečné nebo úplné vynechání lidského elementu z výroby a tvorby, píše již v roce 1983, tedy necelých 20 let před Manovichem, Vilém Flusser ve své knize *Für eine Philosophie der Fotografie /Towards A Philosophy of Photography*. Flusser se zabývá především fotografií a na

³¹ „The numerical coding of media (principle 1) and the modular structure of media object (principle 2) allow for the automation of any operations involved in media creation, manipulation and access. Thus human intentionality can be removed from the creative process, at least in part.“ Str. 32 in [MANOVICH].

rozdíl od té Manovichovy jeho kniha silně projevuje autorův skepticismus. Flusser se především snaží upozornit na „naivního diváka“, pro kterého fotografie představuje „svět jako takový“³². Tento divák si podle Flussera odmítá lámat hlavu s tím, že by přemýšlel o fotografii jako o dílu určitého aparátu, tedy jako o naplnění jedné z jeho možností. Dále se snaží prokázat, že fotografie jsou zdrojem přehlížené politické manipulace (explicitně píše o uplatňování moci médií, která platí fotografům za jejich snímky) a hry moci: „Fotograf má moc nad diváky svých fotografií, programuje jejich postoj; a aparát má moc nad fotografem, programuje jeho gesta.“³³

Ačkoli Flusser zaujímá skeptické stanovisko, v popisu principu ‚automatizace‘ se s Manovichem v zásadě shodují. Důvodem může být to, že ačkoli Flusser k ‚aparátu‘ zaujímá spíše defenzivní postoj, jeho samotný popis je poměrně přesný. „Fotoaparát je naprogramován, aby vyráběl fotografie, a každá fotografie je uskutečněním jedné z možností obsažených v programu aparátu. Počet těchto možností je veliký, ale přesto konečný: Je to počet všech fotografií, které mohou být pořízeny jedním aparátem.“³⁴ A dále: „Fotograf se snaží vyčerpát fotografický program tím, že uskutečňuje všechny jeho možnosti.“³⁵ Jak u Manoviche, tak u Flussera vede řada předprogramovaných operací k vymezení hranic participace člověka. Ačkoli je u obou člověk určitým způsobem nutný, u Flussera nemůže nikdy fotoaparát ovládnout, ten ovládá právě kvůli této naprogramovanosti jeho. Flusser tedy vlastně popisuje důsledek automatizace, který je pro něj negativní.

Zajímavý je rovněž Flusserův popis samotného aparátu: „...hračka tak komplexní, že ti, kteří si s ní hrají, ji nemohou prohlédnout; jeho hra sestává z kombinací symbolů obsažených v jeho programu, přičemž tento program mu byl dodán metaprogramem, a výsledkem hry jsou další programy: zatímco plně automatizované aparáty se mohou obejít bez lidského zásahu, potřebují mnohé

³² Str. 33 *in* [FLUSSER].

³³ „The photographer holds power over those who look at his photographs: he programs their behavior. The apparatus holds power over the photographer: it programs his gestures.“ Str. 24 *in* [FLUSSER].

³⁴ „The camera has been programmed to produce photographs, and every photograph is the realization of one of the virtualities contained in that program.“ Str. 20 *in* [FLUSSER].

³⁵ „The photographer is committed to the exhaustion of the photo-program, and to the realization of all the virtualities contained there.“ Str. 21 *in* [FLUSSER].

aparáty člověka jako hráče a funkcionáře.“³⁶ Zde i dále v textu Flusser poznamenává, že ‚aparát‘ musí být podle něj mnohem chytřejší než fotograf a využívá kreativitu a vynalézavost člověka k tomu, aby dál zdokonaloval svůj program.

Flusserovým předmětem je ovšem klasická analogová fotografie, nejedná se tedy o nová média, přesto zde lze najít určitou shodu. To lze chápat jako důsledek nevylučnosti Manovichovy definice. Některé principy, což ostatně ani nepopírá, přejímají média mezi sebou. O tomto tématu bude ještě pojednáno více v souvislosti s termínem ‚remediace‘. Pomocí čtvrtého principu, variability, ovšem Manovich vykládá právě rozdíl mezi ‚starými‘ (zde míněno analogovými) a ‚novými‘ (zde míněno digitálními) médii.

2.2.4 VARIABILITA

Manovich vysvětluje rozdíl mezi ‚starými‘ a ‚novými‘ médii na příkladu továrny z období po průmyslové revoluci. Pro stará média jsou podle něj charakteristické identické kopie, například televizní signál vysílá do domácností stále stejný obsah, obdobně jako továrny vyráběly stále stejné kopie jednoho výrobku. Pro nová média jsou oproti tomu charakteristické různé verze, uživatel například může sledovat video v běžném či HD rozlišení, pokud si připlatí. V tom se odráží logika dnešní produkce, jež je dle Manoviche charakteristická výrobou na zakázku, ihned a ve které zákazník si může produkty personalizovat.³⁷ „Novomediální objekt není něčím fixovaným jednou pro vždy, ale může existovat v různých verzích, potenciálně neomezených.“³⁸

Analogovou fotografii je tedy možné vyvolat několikrát stále stejně. Po určité době ale dochází k opotřebení a možnosti zkruslení a modifikací jsou omezené

³⁶ „These reflections permit an attempt to define "apparatus": it is a complex toy, indeed, so complex that those who play with it cannot see through it. Its game consists of combining the symbols in its program. This particular program has been fed into it by a meta-program. Its game results in further programs. Fully automatic apparatus require no human intervention for them to play-function. Most apparatus are still in need of men, as fonctionnaires and as players.“ Str. 25 *in* [FLUSSER].

³⁷ Str. 41-43 *in* [MANOVICH].

³⁸ „A new media object is not something fixed once and for all, but something that can exist in different, potentially infinite versions.“ Str. 37 *in* [MANOVICH].

výchozí fyzickou fixovaností obrazu na filmu nebo fotopapíru. Oproti tomu u digitální fotografie nebo videa v počítači lze donekonečna vytvářet další verze díla přidáváním filtrů, deformováním obrazu apod., kdy jsou tyto možnosti omezeny pouze momentálním stupněm vývoje softwaru, který stále pokračuje. Navíc u digitálních dat dochází k minimálnímu opotřebení.

Manovich v souvislosti s variabilitou upozorňuje na úskalí toho, pro co v angličtině existuje označení ‚branching-type interactivity‘ či ‚menu-based interactivity‘. Do češtiny by bylo možné tento pojem přeložit jako ‚interaktivita výběrem z menu, či zdánlivá interaktivita. Právě proto, že novomediální objekty mohou existovat v nekonečném množství verzí, je možné je i mezi sebou mnohými způsoby nehierarchicky navazovat a kombinovat, což se velmi výrazně projevuje u hypermédií³⁹.

Úskalím tohoto typu interaktivity může být iluze individuální tvorby obsahu, přičemž jde pouze o výběr z naprogramovaných možností. Pokud si hráč PC hry vybírá celkový vzhled a oblečení hrdiny, za kterého bude hrát, může se z jeho pohledu jednat o tvůrčí činnost. Tato činnost je ale zároveň ve výsledku jen výběrem z možností, které jsou předem přednastaveny, naprogramovány a designovány autory hry. Manovich pojmenovává jako důsledek následující efekt: „V postindustriální společnosti může každý občan konstruovat svůj vlastní životní styl a „vybrat“ si svou ideologii z velkého (ovšem ne nekonečného) množství možností.“⁴⁰, zároveň neubírá tomuto přístupu označení „interaktivita“, ale poukazuje na to, že se jedná o specifický druh interaktivity.

Zde je možné ještě spatřovat záblesky Flussera a jeho popisu fotografie jako naplnění jedné z možností ‚aparátu‘. Tento princip, přítomný již u fotografie analogové, se v případě digitálních dat ještě násobí. Kromě fotoaparátu sloužícího samotnému pořízení fotografie, mohou dále přistupovat softwaru na manipulaci obrazu, grafické programy používané počítačem, na který je možno nahlížet jako na

³⁹ Novomediální objekty užívající hyperlinky.

⁴⁰ „In a postindustrial society, every citizen can construct her own custom lifestyle and ‚select‘ her ideology from a large (but not infinite) number of choices.“ Str. 42 *in* [MANOVICH].

další ‚aparát‘. Ten činí z digitální/či digitalizované analogové fotografie zdroj potenciálního nekonečného množství verzí.

Jde tedy o upozornění na to, že novomediální interaktivitu by nebylo dobré ztotožňovat s kreativitou či s prostou svobodnou volbou, protože zde vždy existuje předprogramování, které lze chápat jako určitou formu manipulace. Uživatel je už tím, že přistoupí na používání nového média, tedy například otevře webový prohlížeč nebo jen zapne počítač, nucen rozhodovat se pouze v rámci nabízených možností, musí svým způsobem sledovat a přizpůsobit se logice počítače. Protože tyto možnosti se mu samy nabízejí a ovlivňují tak myšlenkový proces, který spočívá v rozhodování mezi možnostmi, a nikoli volném myšlenkovém proudu. Pokud je v oblasti myšlení o divadle také používán výraz ‚interaktivita‘, často (ačkoli ne vždy) je jím myšlena komunikace s divákem. V některých případech můžou být jako interaktivní označována představení, kde si publikum vybírá z možností, jak bude děj pokračovat. V divadle, na rozdíl od nových médií, se ale ‚interaktivita‘ neomezuje na pouhý výběr z možností. Vliv publika na divadelní představení je složitějším tématem, které se ještě objeví v souvislosti s divadelními složkami/komponenty. Díky Manovichovu popisu principu variability lze ale nahlédnout tuto odlišnost prozatím alespoň z jedné strany.

2.2.5 KULTURNÍ PŘEKÓDOVÁNÍ

Posledním principem, kterým Manovich uzavírá svou definici, je kulturní překódování. To je dle něj možné vnímat opět jako důsledek předchozích principů. Pokud dílo existuje v novomediální podobě, znamená to, že je součástí jak lidské kultury, tak vnitřní kosmogonie počítače,⁴¹ tedy počítačového pohledu na svět.

⁴¹ „The structure of a computer image is a case in a point. On the level of representation, it belongs to the side of human culture, automatically entering in dialog with other images, other cultural ‚scenes‘ and ‚mythemes‘. But on another level, it is a computer file that consists of a machine readable header, followed by numbers representing color values of its pixels. On this level it enters into a dialog with other computer files. The dimensions of this dialog is not the image’s content, meanings or formal qualities, but rather file size, file type, type of compression used, file format and so on. In short, these dimensions belong to the computer’s own cosmogony rather than to human culture.“
Str. 45-46 in [MANOVICH]. Překlad BH: „Struktura počítačového obrazu je případ sám o sobě. Na úrovni reprezentace spadá na stranu lidské kultury, automaticky vstupuje do dialogu s dalšími obrazy,

Manovichův koncept novomediálního objektu poukazuje na jeho existenci ve dvou kosmogoniích – lidské a počítačové. Ačkoli se budou zajímat o totožný objekt, člověk i počítač budou oba vyhledávat rozdílný ‚kód‘. V případě počítače jím budou skutečně binární a jiné číselné kódy a algoritmy, v případě člověka zde pravděpodobně půjde o znaky a o obrazy z lidské kultury.

V oblasti kulturního překódování se teoretici rozcházejí především v míře autonomie, kterou novomediálnímu objektu přiznávají. Zatímco pro Marshalla McLuhana jsou média pouze extenzemi lidského těla, například Friedrich Kittler jim naopak jistou autonomii přiznává. V umělecké oblasti tuto samostatnost existence novomediálního díla snažili uchopit mimo jinými John a James Whitneyovi, kteří byli ve 40. letech průkopníky počítačové grafiky. Mezi jejich nejznámější díla patří například *Variace kruhů*⁴² (*Variations on a circle*, 1941-42) nebo *Yantra*⁴³ (1957). V těchto krátkých filmech se snažili vytvářet sekvence, které nebyly kompatibilní s lidskou zkušeností, ničemu se neměly podobat. I v případě *Yantra* se v některých částech jednalo se o různě měnící se barevné kruhy, jindy obrazy připomínají pohled do krasohledu, ale vždy šlo o abstraktní kompozice vyhýbající se představování něčeho. Zájem o samostatný svět, který se snaží Whitneyovi zkoumat či rozvíjet, u nich souvisí s řešením otázky, jak má vypadat uživatelské rozhraní úplně prvních počítačů. Touto problematikou se zabývali v době, kdy počítače ještě nebyly vyvíjeny pro osobní použití v domácnosti. Ve 40. letech filmy vytvářeli pomocí analogového počítače, který generoval křivky a tvary tak, že systém závaží ovládal světelné zdroje a kamera takto vzniklý obraz snímala. Byla to tedy jakási algoritmická konstrukce realizovaná ovšem na základě mechanického systému.⁴⁴

dalšími kulturními ‚scénami‘ a ‚mytémy‘. V další úrovni je to ale počítačový soubor, který sestává z hlavičky, dekódovatelné pro počítač, následované čísly reprezentujícími barevné hodnoty svých pixelů, Na této úrovni vstupuje do dialogu s ostatními počítačovými soubory. Dimenzemi tohoto dialogu nejsou obsahy obrazu, významy nebo formální kvality, ale velikost souboru, typ souboru, typ komprese, formát souboru a tak dále. Ve zkratce tyto dimenze náleží do vlastní kosmogonie počítače, spíše než do lidské kultury.“

⁴² Dostupné z: < <https://www.youtube.com/watch?v=TnU88XWYjEs> > 5. 7. 2017.

⁴³ Dostupné z: < <https://www.youtube.com/watch?v=nvWwlZSxaR0> > 5. 7. 2017.

⁴⁴ Z přednášky Miloslava Vojtěchovského na FAMU, v rámci Pentia dějin audiovizí: Dějiny nových médií v zimním semestru akad. roku 2015/16.

Tato tendence pochopit vlastní svět a přemýšlení technologie a tedy jí i uznat jakousi autonomii se projevovala i dále v 60. a 70. letech například v dílech manželů Vašulkových ve filmu *Noisefields*⁴⁵ z roku 1974. Tato umělecká díla byla většinou extrémně experimentální, což ale neznamená, že by byla osamělá ve snaze reflektovat, jak vypadá ‚myšlení počítače‘ a zda může mít svoje vlastní umění bez toho, aniž by se opíralo o reference v lidské kultuře. Tyto tendence mají i jakýsi svůj protipól, který je možné uchopit díky pojmům *remediace*, *hypermediace* a *transparentní imediace* J. Davida Boltera a Richarda Grusina.⁴⁶

Bolter a Grusin nabízejí *remediaci* jako formální logiku, jíž se k sobě vztahují jakákoli starší a novější média. Transparentní imediace a hypermediace jsou pak podle nich strategiemi remediace:

„Je očividné, že hypermediální aplikace jsou vždy explicitními akty remediace: importují předchozí média do digitálního prostoru, aby bylo možné je posuzovat a upravovat. Nicméně digitální média, která se pokoušejí o transparenci a imediaci (jako například imerzivní virtuální realita a virtuální hry) remediují také. Hypermedia a transparentní média jsou protikladnými manifestacemi stejné touhy – dostat se za hranice reprezentace a dosáhnout reálného. Nepokoušejí se o ‚reálné‘ v metafyzickém smyslu. Místo toho definují reálné ve vztahu k divákově vnímání: to může vyvolat imediační (a tedy autentickou) emocionální odezvu. Transparentní digitální aplikace se snaží dosáhnout reálného statečně popíráním mediace: digitální hypermedia hledají reálné zmnožováním mediace, aby vytvořila pocit plnosti, sytost zážitku, který se dá považovat za realitu. Obojí jsou strategiemi remediace.“⁴⁷

⁴⁵ Dostupné z: < <https://www.youtube.com/watch?v=wbn00MqqURk> >22. 7. 2017.

⁴⁶ Část jejich knihy *Remediace* s názvem *Imediace, hypermediace, remediace* byly rovněž přeloženy do češtiny a publikovány v knize DVOŘÁK, Tomáš, ed. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. 1. Praha: AMU, 2010. ISBN 978-80-87108-16-8. [DVOŘÁK]. Dále je s překlady pracováno stejně jako s texty Lva Manoviche.

⁴⁷ It is easy to see that hypermedia applications are always explicit acts of remediation: they import earlier media into a digital space in order to critique and refashion them. However, digital media that strive for transparency and immediacy (such as immersive virtual reality and virtual games) also remediate. Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. They are not striving for the real

Zatímco je dle Boltera a Grusina cílem imediace učinit médium ‚průhledným‘, působit na diváka či uživatele tak, aby přítomnost média nevnímal a vnímal pouze předmět zobrazení, cílem hypermediace je zvýraznění média a upoutání pozornosti k aktu zprostředkování. Ačkoli remediaci chápou jako velmi výraznou tendenci nových médií, spatřují ji i u všech ostatních médií v nejširším slova pojmu. Remediace je pro ně vlastně jakékoli přejímání či kopírování jednoho média druhým. Výsledkem imediace pak mohou být tendence ve vizuální kultuře, jakými je v malířství perspektiva, či snaha počítačem generovaného obrazu o fotorealismus. Za výsledek hypermediace se naopak dají považovat modernistické koláže nebo barokní kabinety⁴⁸, heterogenní styl oken webových stránek či interface plochy. Škála hypermediace – imediace Boltera a Grusina by se dala také interpretovat jako míra, kterou médium upozorňuje na samo sebe, přiznává svoji mediálnost, či se jí samo snaží zapřít.

Právě filmy Whitneyových by bylo možné nahlížet jako hypermediační tendenci počítačem generovaného obrazu. Na druhé straně škály, na straně imediace, by pak nejspíše stála snaha ona snaha o fotorealismus, kdy je cílem vytvořit „syntetické obrazy, jež jsou nerozlišitelné od fotografií.“⁴⁹ Nejde tedy jen o přiblížení se skutečnosti, ale o přiblížení se staršímu médiu fotografie, na které jsou vnímatelé zvyklí. „Aby dosáhl fotorealismu, přijímá syntetický digitální obraz fotografická kritéria. Předpokládá jediný, monokulární úhel pohledu a fotografické pojetí správné kompozice.“⁵⁰

V souvislosti s kulturním překódováním je tedy možné nahlížet jak tendenci nových médií získávat svůj vlastní svět, svůj specifický způsob přemýšlení, který se poté snaží umělci promítat do zcela specifického umění, na druhé straně stojí

in any metaphysical sense. Instead, the real is defined in terms of the viewer's experience; it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response. Transparent digital applications seek to get to the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality. Both of these moves are strategies of remediation.' Str. 53 in [BOLTER, GRUSIN].

⁴⁸ Str. 82 in [DVOŘÁK].

⁴⁹ Str. 76 in [DVOŘÁK].

⁵⁰ Str. 76 - 77 in [DVOŘÁK].

tendence imediační, kdy se po stránce technologické nic nemění, ale vztah média k tomu, co zobrazuje a jak se vztahuje ke svému uživateli, se mění velmi. Svým způsobem se nové médium vždy alespoň jemně přiklání na jednu stranu škály, což může být přínosným poznatkem vneseným do problematiky nových médií v divadelním díle a náhledu na způsoby, jakými s novými médii lze v tomto specifickém kontextu pracovat.

3. DIVADELNÍ DÍLO A JEHO SLOŽKY/KOMPONENTY

Předchozí část se zabývala uchopením novomediální technologie prostřednictvím pěti Manovichových principů. Nyní lze tedy říci, že jednou z charakteristických vlastností nových médií je jejich rozložitelnost a složitelnost, vyplývající především z principu modularity. Upozorňuji teď záměrně pouze na ni, protože je obzvláště zajímavá v porovnání s povahou divadelního díla. Ačkoli na divadlo bylo v historii nahlíženo jako na spojení umění, jedním z prvních cílů, který si moderní divadelní teorie pomyslně vytyčila, bylo právě vymezení divadla jako specifického samostatného umění. Právě jeho organické propojení může být později zásadní pro náhled na to, jak divadelní složky/komponenty reagují na nová média.

Tato kapitola se tedy nejprve bude věnovat tomu, jakým způsobem česká divadelní teorie chápe tyto složky/komponenty, jejich vnitřní uspořádání a povahu. Protože současní teoretici divadla vždy alespoň částečně odkazují k Otakaru Zichovi, anebo na něj přímo navazují, bude, myslím, přínosné si nastínit jeho východiska. *Estetika dramatických umění* je zde komentována *Pohybem divadelního znaku* Jindřicha Honzla, *Člověkem a předmětem na jevišti* Jiřího Veltruského, *K dnešnímu stavu teorie divadla* a *Pokusem o strukturní rozbor hereckého projevu* Jana Mukařovského. Od nich pak bude možné se propracovat k současnějšímu náhledu na divadelní dílo a soustředit se na vymezení komponentů divadelního představení tak, jak je navrhuje Jaroslav Etlík v *Termínech k dohodnutí*. Konečným cílem této části je dojít tedy nejen k tomu, „do čeho“ se nová média integrují, ale také navrhnout způsoby této integrace. Ty lze nahlédnout skrze komponenty divadelního díla, a pokusit se je diverzifikovat ve vztahu k celkovému významu díla.

3. 1 OPTICKÁ, AKUSTICKÁ A MOTORICKÁ SLOŽKA

Jedna z prvních vět Zichovy *Estetiky dramatických umění* zní: „Činohra i opera, krátce dramatické dílo, je to, co vnímáme (vidíme a slyšíme) po dobu představení v divadle.“⁵¹ Dává tak české divadelní teorii hned několik zásadních impulzů. Jedním z nich je, že vytváří první ucelenou estetiku založenou na časoprostorovosti představení,⁵² v čemž se inspiruje v úvahách Otakara Hostinského⁵³. Ačkoli se Zichovi často vytýká, že se ve své době (1931) omezuje na realistické (či konvenční) divadlo⁵⁴, jeho nesporným přínosem je snaha o vydobytí právoplatné samostatnosti divadla coby uměleckého druhu, ve které do jisté míry také navazuje na Hostinského. Nutnou existenční podmínkou dramatického díla je totiž podle něj jeho reálné provozování.⁵⁵ Tím určuje pozici, ze které bude divadlo zkoumat, jako pozici vnímatele. Pokud tedy tato práce bude v další části analyzovat a interpretovat divadelní dílo, bude se zabývat diváckými vjemy, a nikoli tím, jak představení vznikalo a proč. To lze vnímat jako určitou návaznost na Zichovo uvažování. Reálně provozované divadelní dílo zde bude středem pozornosti.

Nejprve k optické a akustické složce, jak ji Zich již na prvních stránkách *Estetiky* předznamenává. „Dramatické dílo skládá se ze dvou současných, nerozlučných a názorných složek různorodých, totiž z viditelné (optické) a slyšitelné (akustické).“⁵⁶ Pokud Zich mluví o opticko-akustickém vjemu současném a nerozlučném, Jindřich Honzl si pak v *Pohybu divadelního znaku* v návaznosti na něj pokládá otázku, zda jsou tyto vjemy simultánní nebo střídavé:

„Je tu předně otázka po tom, zda vnímá divák souběžně znaky akustické i visuální se stejnou intenzitou anebo soustřeďuje-li se při vnímání na jeden aspekt.

⁵¹ Str. 13 in [ZICH].

⁵² Str. 19 in [ZICH].

⁵³ Ten ve *Sdružení umění – souborné umělecké dílo a O klasifikaci umění* dělí umění na časová, prostorová a časoprostorová. Rozlišuje osm základních umění, ze kterých sdružováním vznikají další druhy. Drama je pro něj spojením poezie (časové u.) a scénického umění (časoprostorové).

⁵⁴ Např. str. 16 in [VELTRUSKÝ2].

⁵⁵ Str. 19 in [ZICH].

⁵⁶ Str. 19 in [ZICH].

Při posuzování toho musíme mít mimo to na paměti, že jde o vnímání uměleckých znaků a že to je zvláštní případ vnímání. Musí-li se divákova mysl soustředit, aby postihla znakový význam některé skutečnosti, lze zajisté předpokládat, že se také soustřeďuje k vjemům určitého druhu, k vjemům vizuálním nebo akustickým. Ale i kdyby soustředěná pozornost vnímala vizuálně i akusticky, nejde jistě ani v tom případě o dojmový součet, ale o zvláštní vztah jednoho druhu vjemů k druhému, k polarisaci těchto vjemů.⁵⁷

Honzl se tedy snaží Zicha rozvést a zastává názor, že pro diváka mají tyto dva vjemy dialektickou povahu a soupeří spolu o jeho pozornost. V základním opticko-akustickém vjemu se ale teoretici shodují, což je pro tuto práci především podstatné.

Později Zich přidává ještě složku motorickou. „Pro dojem ‚dramatického‘ je tedy příznačné, že tu vedle zrakové a sluchové složky vystupuje jako podstatná též složka motorická, rozehrávající celý náš tělesný organismus. Duševním jejím odrazem jsou dva city (vlastně skupiny citů), totiž dramatického napětí, resp. uvolnění, a vzrušení, resp. uklidnění.“⁵⁸ Tyto vjemy označuje Zich za vnitřně hmatové⁵⁹ a říká, že ačkoli jsou pro „dojem dramatického velmi charakteristické, nejsou přece jen pro něj specifické, protože se vyskytují i v četných estetických dojmech jiných.“⁶⁰ Zich popisuje motorickou složku jako určitou divákovu vnitřní reakci na opticko-akustický vjem, kdy vnitřně hmatové vjemy jsou způsobeny „naším vžíváním se do určité dramatické osoby, instinktivním vnitřním napodobením jejích postojů, pohybů i mluvy.“⁶¹

Tři kategorie: optická, akustická a motorická tedy v jistém směru pokryjí to, jakým způsobem divák vnímá. Jimi je dána jedna vrstva propojených složek dramatického díla. Jedná se ovšem o kategorie, které popisují to, skrze co divák vnímá, než to, co se děje na jevišti či co si o tom divák myslí. Zůstává tedy otázka, co je podnětem a obsahem těchto vjemů.

⁵⁷ Str. 257 in [HONZL].

⁵⁸ Str. 39 in [ZICH].

⁵⁹ Str. 39 in [ZICH].

⁶⁰ Str. 39 in [ZICH].

⁶¹ Str. 91 in [ZICH].

3. 2 SYNTÉZA

Odpověď na ni lze hledat v syntetické teorii, kde se Zich vymezuje vůči pojetí divadla coby ‚spojení uměn.‘ Odmítá, že by se zákony dramatického umění řídily zákony ‚mateřských umění‘, a naopak podotýká, že všechny složky – poezie, hudba, výtvarná umění – podle něj musí slevit ze své samostatné osobitosti, pokud nechtějí poškodit dramatičnosti celku.⁶²

„Dílo (rozumí se: dobré) jeví se sice jako složené, ale přesto tak jednotné, že nám lze jednotlivé složky jen násilně oddělit, uměle izolovat; jsou krátce nesamostatné. Takto, samy o sobě pozorovány, připomínají nám tyto složky ovšem díla různých samostatných umění, přesně řečeno, jsou takovým samostatným dílům podobny. Syntetická teorie činí si však nárok na to, že tato podobnost je zásadní totožností.“⁶³

Ačkoli i zde mluví Zich o složkách, hovoří o nich v jiném smyslu, ve smyslu zdrojů nebo pramenů, ze kterých vzniká dramatické dílo. To se podle něj jeví jako složené, ale nikoli rozložitelné, což podkládá nesamostatností složek o sobě. Zároveň se vymezuje vůči syntetické teorii a vysvětluje, proč platí pro složky dramatického díla jiná pravidla než pro jejich ‚mateřská‘ umění.

„Složky dramatického díla nejsou vesměs koordinovány. To platí jen o třech z nich, o textové, hudební a scénické, jež, majíce za hranicemi tři samostatná umění příbuzná, poezii, hudbu a výtvarné umění, projevujíc často v praxi aristokratické choutky, jichž se musí pro dobro celku, tedy ve jménu dramatičnosti, vyvarovat. To neplatí o složce čtvrté, totiž herecké, jež je domácí a jež se nemusí zříkat ničeho ze své osobitosti. Tuto složku musí respektovat všechny tři předešlé, neboť jejím porušením porušuje se dramatičnost celého díla. Přes stejnou hodnotu všech je herecká složka ústřední a řídící složkou dramatického díla, ne že by byla nejdůležitější, nýbrž proto, že ona je dramatickou v pravém slova toho smyslu; druhé jsou ‚dramatickými‘ jen potud a natolik, pokud a nakolik přispívají k účinnosti složky

⁶² Str. 32 in [ZICH].

⁶³ Str. 29 in [ZICH].

herecké. Tento základní princip dramatického umění nazveme princip dramatičnosti...“⁶⁴

Zich tedy vysvětluje, že kvalita dramatického díla se řídí principem dramatičnosti. Dílo se nestane dramatičtější, pokud bude scéna výtvarnější, poezie poetičtější, hudba hudebnější, ale pokud je herecký výkon herečtější, dramatičnost stoupá.⁶⁵ Prokazuje tak, že principy dramatického díla jsou jiné než principy mateřských umění, mají svou vlastní specifičnost. Obdobně se vyjadřuje Jan Mukařovský ve studii *K dnešnímu stavu teorie divadla*:

„Podobně jako hudba a sochařství mají v divadle i ostatní umění, ať jde o básnictví, malířství, architekturu, tanec či film: každé z nich je potenciálně stále v divadle přítomno, ale zároveň každé z nich, vstupujíc s divadlem ve styk, pozbývá svébytnosti a podstatně se proměňuje. Existuje ovšem vedle nich všech ještě umění, které je s divadlem osudově spjato, totiž herectví, a činnost povahy umělecké, která buduje jednotu všech složek divadla, totiž režie; přítomnost těchto dvou uměleckých složek charakterizuje divadlo jako samostatný a jednotný umělecký tvar nejzřetelněji.“⁶⁶

Mukařovský je zde se Zichem ve shodě v několika ohledech: uznává, že se jednotlivá umění vstupem do tvaru divadelního díla proměňují, a souhlasí s herectvím jako se zásadním uměním v jevištním díle. K tomu navíc zdůrazňuje režijní činnost. Herecká složka bude rozebírána ještě později. Snažím se ale upozornit v souvislosti s Mukařovským a složkami divadelního díla na dva důležité poznatky. Prvním z nich je náhled na divadelní dílo a jeho složky jako na dynamickou strukturu:

„Ukázalo se, že výstavba jevištního díla počíná před zrakem teoretikovým čím dále zřetelněji nabývat vzhledu struktury, tj. dynamické výstavby, protkané a udržované v pohybu spoustou stále činných protikladů mezi jednotlivými složkami

⁶⁴ Str. 33 in [ZICH].

⁶⁵ Str. 30-31 in [ZICH].

⁶⁶ Str. 395 in [MUKAŘOVSKÝ1].

i skupinami složek, struktury, jež se volně vznáší před zrakem a vědomím divákovým, nejsou žádnou svou složkou připoutána k životní skutečnosti jednoznačně, ale takto znamenajíc obrazně celou skutečnost, která obklopuje i vytváří člověka dané doby a dané společnosti.“⁶⁷

Tímto náhledem dává Mukařovský Zichově teorii strukturalistické kontury a posouvá jeho analytické vnímání divadelního díla dál, což se následně promítne i do jeho pojetí herectví. Jeho složky podrobněji popisuje v *Pokusu o strukturní rozbor hereckého zjevu*, čemuž ještě bude věnována pozornost.

Druhým bodem, na který bych zde chtěla upozornit, je, že se zde Mukařovský již na rozdíl od Zicha zmiňuje o filmu. Zich takovou možnost nebere v úvahu, ale Mukařovský již s filmem na jevišti počítá obdobně jako Jindřich Honzl s rozhlasem v *Pohybu divadelního znaku*. Ačkoli se ještě nejedná o nová média, ale o analogový film, lze se domnívat, že nová média, tak jak jsou chápána dnes, by do tohoto výčtu také patřila společně s malířstvím, architekturou, básnictvím a tehdejším filmem a rozhlasem a podřizovala by se stejným principům jako ostatní složky. Tedy u Zicha principu dramatickosti.

⁶⁷ Str. 406 in [MUKAŘOVSKÝ1].

3.3 JEDNÁNÍ A JEHO NOSITEL

Zich považuje jednání za základní zdroj dramatickosti: „Dramatické dílo je umělecké dílo předvádějící vespolečné jednání dramatických osob hrou herců na scéně.“⁶⁸ Toto jednání chápe jako názornou akci osoby⁶⁹, která má působit na jinou. Vespolečné jednání nakonec nazývá dohromady dramatickým dějem. Jednání dramatických osob vzniká u Zicha teprve ve vědomí diváka, je divákovou významovou představou obrazovou. Zichovo pojetí dramatickosti se ale pojí nejen s herectvím, konkrétně se sférou dramatických osob, ale i s dramatickým prostorem. (Obojí bude dále rozvedeno v podkapitole o významových představách.) Nic to ale nemění na tom, že Zich staví do popředí herce a herecké umění, kteří jsou svou hrou zprostředkovateli jednání.

Toto poměrně úzké pojetí nositele jednání dále přínosně rozvádí a posouvají texty *Pohyb divadelního znaku* Jindřicha Honzla a *Člověk a předmět na divadle* Jiřího Veltruského. Honzl navazuje na Zichův náhled jednání v tom smyslu, že ho chápe jako podstatu divadelnosti. Pro jednání používá výraz ‚akce‘⁷⁰ a popisuje ji jako jednotlív ‚proud‘, který prochází různými složkami (= vodiči).⁷¹ Zatímco u Zicha je tedy dramatickost typická pro herectví a je to dané tím, že herci představují svou hrou vespolečné jednání dramatických osob, u Honzla je tento vztah jednání ke všem složkám i k herectví proměnlivý, herce jako hlavního nositele divadelnosti neuznává⁷². „...vyznačí-li dobře dramatickou postavu jen hlas, je hercem onen hlas, který se ozývá ze zákulisí nebo z radiového amplionu.“⁷³ Zdroj tohoto náhledu by bylo možné hledat v jeho působení jako režiséra avantgardního divadla, ovšem i Jiří Veltruský, který k divadelní teorii přistupuje spíše z pozice teorie divadla, zastává o rok (1940) dříve v *Člověku a předmětu na divadle* obdobný názor.

Veltruský je v souladu se Zichem v tom, že jevištní jednání je pro něj v první řadě vytvářeno hereckou složkou. Zároveň ale tvrdí, a v tom se zase shoduje

⁶⁸ Str. 54 in [ZICH].

⁶⁹ Str. 38 in [ZICH].

⁷⁰ Str. 258 in [HONZL].

⁷¹ Str. 259 in [HONZL].

⁷² Str. 255 in [HONZL].

⁷³ Str. 247 in [HONZL].

s Honzlem, že jednání může být neseno i změnami osvětlení či dekorace, hudbou, zvuky, které nevykluzují herci, a podobně.⁷⁴ Ve své studii pak zastává názor, že jednání je „aktivní vztah subjektu k nějakému objektu; je to fakt teleologický, řízený účelem, který odpovídá potřebě subjektu. Proto je naše pozornost při každém jednání upřena na účel.“⁷⁵ Dodává zároveň, že jednání na divadle je ovšem samo účelem, a proto jsou vlastnosti jednání pouhé významy, stejně jako jeho účel je záležitostí sémiologickou.⁷⁶ Jde mu pak o to ukázat, „jak (je) existence subjektu na divadle ... závislá na účasti složky při jednání a nikoli na její faktické spontánnosti, takže jako jednající subjekt může být pociťován i neživý předmět a živý člověk může být pociťován jako prvek zcela bez vůle.“ Dále toto své pojetí rozvíjí v celé studii a vysvětluje, že v tomto světle může na jevišti existovat i člověk-dekorace, který bude chápán jako objekt, a na druhou stranu zde může existovat i předmět, jenž bude vytvářet (antropomorfizovanou) hereckou postavu.

Vrátím se nyní zpět k Zichovu tvrzení, že jednání je názornou akcí osoby, která má působit na osobu jinou. Veltruský osobu nahrazuje obecněji subjektem a druhou ‚jinou osobu‘ objektem. Tím se dostává k charakteristice tohoto dramatického vztahu sám o sobě jako aktivního vztahu subjektu k objektu, kdy subjektem může být cokoli, jeho označení jako subjektu se neodvívá od jeho materiálu či substance, ale od jeho účasti na jednání. To vnáší oproti Honzlově nekonkrétní metafory proudu a vodiče do problematiky nositele jednání poněkud jasnější pojmenování.

Toto pojetí subjektu bude ještě důležité v rozborech inscenací. Z hlediska tématu této práce je možné nyní formulovat prostřednictvím vztahu subjektu a objektu k jednání otázku, zda je v divadelním představení možný i subjekt novomediální, a jak bude popřípadě vypadat. Teoreticky tomu u Veltruského ani u Honzla nic neodporuje, může být tedy zajímavé sledovat, jak konkrétně bude vypadat (především v případě *Eleusis*).

⁷⁴ Str. 122 in [VELTRUSKÝ3].

⁷⁵ Str. 43 in [VELTRUSKÝ1].

⁷⁶ Str. 43 in [VELTRUSKÝ1].

3. 4 VÝZNAMOVÉ PŘEDSTAVY TECHNICKÉ A OBRAZOVÉ

Zichovo pojetí významové představy technické a významové představy obrazové je pro téma této práce podstatné, a to jak v oblasti herectví, spoluhrů i chápání prostoru z následujícího důvodu. Ačkoli Zich nepíše ani o dobově dostupných technologiích v divadle, které například Honzl i Mukařovský již zvažují, skrze tyto jeho pojmy lze přesto podrobněji nahlédnout, jak se novomediální technologie podílejí na tvorbě celkového významu divadelního představení. Prozatím lze tedy položit otázku: jaké důsledky má jejich materiální přítomnost na scéně a jaké užití jejich softwaru pro významové představy technické a významové představy obrazové? Odpovědi se pak pokusím nalézt v rozborové části pro konkrétní případy. Nejprve je ale třeba uchopit samotné Zichovy pojmy.

„Je tedy pro dramatické dílo příznačné, že máme při jeho vnímání dvě odlišné významové představy najednou; technickou a obrazovou.“⁷⁷ V případě herectví je významovou představou technickou herecká postava a obrazovou dramatická osoba. Zich se jejich odlišení snaží v *Estetice dramatických umění* popsat několika způsoby, například zde:

„Přesná otázka, na niž představa ta odpovídá, nezní totiž ‚to co (tento zjev) je‘, nýbrž ‚co tento zjev, námi vnímaný, představuje nebo zobrazuje?‘ Nazveme jí tudíž významovou představou obrazovou. Naproti tomu řečenou významovou představu herce, pocházející z našich znalostí divadla a jeho umělecké praxe, nazveme významovou představou technickou. Zhruba vzato zůstává technická představa naše abstraktní, kdežto obrazová, splývající s vjemem, přijímá ráz názorný.“⁷⁸

Zich dodává, že co se struktury týče, je mezi hereckou postavou a dramatickou osobou úplná shoda. U herecké postavy ovšem upozorňuje na to, aby nebyla ztotožňována s hercem. „To by byl omyl, zaviněný tou okolností, že látkou hereckého díla, tj. právě ‚postavy‘, je herec sám. Jako není sochou mramor, nýbrž až zformovaný mramor, tak je, stručně řečeno, ‚postavou‘ až ‚zformovaný herec‘, s tím rozdílem ovšem, že tuto formaci provádí herec sám, týž herec, jenž je formován.“⁷⁹

⁷⁷ Str. 43 in [ZICH].

⁷⁸ Str. 43 in [ZICH].

⁷⁹ Str. 45 in [ZICH].

Je tedy třeba dbát na to, aby herecká postava a dramatická osoba byly chápány jako odlišné od herce, ačkoli herec sám je látkou hereckého díla.

Na tomto základě je pak možné nahlédnout názorně vjemy, kterými se z jiné strany zabývala kapitola ‚Optická, akustická a motorická složka‘, jejichž skládání do dramatické osoby Zich popisuje zde: „Ze všeho tedy, co jsme až dosud vyšetřili, lze uzavřít, že čistě herecky, tj. s vyloučením obsahu řečí, je dramatická osoba pro obecenstvo dána jako úhrn všech zrakových a sluchových vjemů, vztahujících se k nejtálejšímu z nich, tj. k vjemu tělesného zjevu té osoby. K tomuto souboru vjemů zvnějška v nás vyvolaných přistupuje soubor našich vjemů vnitřně hmatových, způsobený naším vžíváním se do určité dramatické osoby, instinktivním vnitřním napodobením jejích postojů, pohybů i mluvy.“⁸⁰

Již bylo řečeno v souvislosti s jednáním, že dramatická osoba je u Zicha ta, jež jedná vůči osobám jiným, a dramatický děj vzniká vespolečným jednáním osob.⁸¹ Nyní lze tento poznatek vsadit do kontextu Zichova chápání významových představ a říct, že dramatický děj je významovou představou obrazovou a spouhra je její významovou představou technickou.⁸²

Poslední oblastí, která zde bude v souvislosti s významovými představami ještě zmíněna, je Zichovo pojetí divadelního prostoru: „Jeviště stává se scénou teprve, když se na něm hraje, při dramatickém představení. Tito herci, reální lidé, patří tedy nutně do scény, tvoří podstatnou výplň jejího reálného prostoru.“⁸³ Jeviště tedy existuje i samostatně, není pro to zapotřebí dramatického díla, zatímco scéna bez něj nezačne existovat. „Neboť herci na scéně jsoucí představují nějaké dramatické osoby a zobrazují svou spouhrou nějaký dramatický děj. K řečené svrchu představě technické druží se tudíž i představa obrazová a ta se vztahuje i na scénu: scéna, je prostora představující místo dramatického děje.“⁸⁴ Scéna se ovšem odlišuje jak od jeviště, tak od dramatického prostoru. Ten je možné chápat společně

⁸⁰ Str. 91 in [ZICH].

⁸¹ Str. 38 in [ZICH].

⁸² Str. 46 in [ZICH].

⁸³ Str. 177 in [ZICH].

⁸⁴ Str. 177 in [ZICH].

s Veltruským jako „dynamický (neboť neustále se měnící) prostorový aspekt dramatického jednání.“⁸⁵

Ačkoli je v tomto směru Zichovo rozvrstvení prostoru ve své době pokrokové, kamenného divadla se Zich drží, i co se týče jeviště a hlediště, a popisuje tedy pouze tradiční uspořádání. To mu vytýká Honzl, který referuje k jinému druhu divadla: „Vidíme právě u Zicha, že vědecký výklad, který správně definuje, že jeviště je ta skutečnost, která vyznačuje dramatické místo, neodvažuje se k deduktivním důsledkům, které by šly za konvencionální chápání jeviště. Pro Zicha je jeviště vždy ještě v divadle, v divadelní architektuře, kde se hraje činohra a opera.“⁸⁶ Sám pak v souladu se svým vnímáním pohyblivosti a proměnlivosti divadelních znaků upozorňuje na to, že ne pouze prostorový znak musí vyznačovat prostor, že prostor může být vyznačen například i zvukovým nebo světelným znakem.⁸⁷ Ačkoli tedy dle Honzla nemusí prostor určovat pouze a jenom jeviště, je to podle něj stále jeho nezbytnou funkcí. Jeho chápání prostoru je ovšem v jistém smyslu širší než to Zichovo, neboť bere v úvahu i takové uspořádání prostoru, jakým je aréna, kdy je herec obklopen diváky, což téměř vylučuje možnost použití klasických plochých kulis. I přes spojitost s kukátkovou scénou je ovšem Zichovo rozlišení dramatického prostoru a scény v zásadě funkční, protože se opět jedná o významové představy.

„Co se týče scénické složky dramatického díla, můžeme uzavírat zase takto: Herci představující dramatické osoby jsou skuteční lidé, a musí tedy být v nějakém reálném prostoru, v němž také předvádějí svou hrou dramatický děj. Tento prostor, jenž, náležitě omezen a uzavřen, tvoří ‚scénu‘, patří tedy k hercům a k jejich výkonům, nelze si jej od nich vůbec odmyslit. V pojmu herectví je tedy obsažen postulát scény jako postulát noetický (požadavek mluvy pro herce byl požadavek psychologický). Této scéně (scénické prostoroře) jako představě technické odpovídá obrazová představa ‚místa dramatického děje‘, již jsme analyzovali na počátku téhle kapitoly.“⁸⁸

⁸⁵ Str. 22 in [VELTRUSKÝ2].

⁸⁶ Str. 248 in [HONZL].

⁸⁷ Str. 252 in [HONZL].

⁸⁸ Str. 52 in [ZICH].

3. 5 SHRnutí

Nyní lze tedy snad odpovědět na otázku položenou v první podkapitole této části, a to, co je u Zicha obsahem těchto vjemů: jsou jimi obrazové představy technické a obrazové, které ve fázi divadelní tvorby přijímají různá umění. Ta jsou ovšem všechna v dramatickém díle (na rozdíl od jejich samostatné existence) podřízena principu dramatičnosti. Ten se projevuje v rovině představy obrazové (především) v dramatických osobách a jejich jednání spoluhrů herců.

Estetika dramatického umění tedy vnáší do pole české divadelní teorie několik zásadních vlivů. Je jím prosazování divadla jako samostatného umění a časoprostorovost divadla v návaznosti na Otakara Hostinského; chápání divadelního díla jako organicky propojené struktury; definování dvojice významová představa technická a významová představa obrazová; herectví jako jeho řídicí složka; pohled na divadelní dílo z pozice vnímatele, ad. V době, kdy Zich svou knihu psal a vydal, se divadlo potýkalo v některých ohledech s jinými problémy než dnes. Například přijetí herectví jako tvůrčího umění. Ačkoli Zich pojednával o činohře a opeře tradičního typu, reakce na něj, především pak myšlenky Jindřicha Honzla již vycházely z pozice divadla avantgardního. Z Otakara Zicha do velké míry, ať už kriticky či nekriticky, čerpá česká divadelní teorie do současnosti.

Pojmy, které zde byly prozatím rozebírány, by měly informovat nadcházející rozbory divadelních inscenací, u každé podkapitoly jsem se pokusila zdůvodnit, proč jsou součástí této práce, a jejich užitečnost se snad dokáže v poslední části. Cílem následující části je nyní s těmito pojmy a pochopením určitých aspektů Zichova náhledu přikročit k pojednání ‚komponentů‘ tak, jak je chápe Jaroslav Etlík v textech *Termíny k dohodnutí* a *Ještě jednou k termínům*, a poté se zaměřit pouze na komponenty divadelního díla, skrze které budou pak jedním z nástrojů k analýze daných inscenací s novými médii.

3. 6 KOMPONENTY VERSUS SLOŽKY

Etlík vychází ve své studii *Termíny k dohodnutí* z požadavku smyslové vnímatelnosti díla, v souladu se Zichovým pojetím díla jako tím, co vnímáme po dobu představení na jevišti. Čerpá ze strukturalistického pohledu na divadlo a zdůrazňuje jeho syntetickou povahu. Na divadelní dílo nahlíží jako na „specifický umělecký výtvar, složený z několika specificky propojených komponentů, jehož realizace je možná pouze a jedině v časoprostoru divadelního média, tedy bezprostředně před zraky diváků a za jejich významné spoluúčasti.“⁸⁹

Proto také nabízí termín ‚komponent‘ namísto složky, kdy termín ‚složka‘ má dle něj nežádoucí konotace, „které jsou v rozporu se současným chápáním uměleckého (a tedy i divadelního) díla.“⁹⁰ Jde především o konotaci skládačky: „Jenže složenost v tomto vnějším smyslu nemusí vůbec znamenat organickou syntézu, nýbrž může jít i o pouhou směs. Výsledkem takového procesu je pak nějaký sice složený, ale zároveň i jednoduše a lehce rozložitelný útvar.“⁹¹ Slovo komponent dle něj s sebou takovou zátěž nenese „a proto ho lze lépe chápat jako cosi, co je organickou součástí vyššího funkčního pole, syntézy“⁹². Etlík tedy zdůrazňuje organičnost této syntézy, a čerpá tak částečně ze zichovského náhledu české teorie. Je tedy příhodné použít pro rozbor divadelních děl právě jeho pojetí komponentů.

Etlík navrhuje rozdělení složek/komponentů následovně: komponenty divadelní tvorby – oblast předartefaktovou; a komponenty funkční sféry divadelního díla – oblast artefaktu (soubytí artefaktu a díla).⁹³ Vede tedy dělicí čáru mezi oblastí tvorby a oblastí vnímání samotného díla. Tato práce se, jak už bylo řečeno, soustředí pouze na divadelní dílo, komponenty předartefaktové roviny budou tedy zmíněny jen stručně. Jejimi komponenty jsou dle Etlíka: literární (dramatický text tedy drama či dramaturgický, režijní, výtvarně-vizuální (subkomponenty výtvarný a ostatní), herecký, zvukový (subkomponenty hudební a ostatní).⁹⁴

⁸⁹ Str. 14 in [ETLÍK3].

⁹⁰ Str. 21 in [ETLÍK3].

⁹¹ Str. 21 in [ETLÍK3].

⁹² Str. 21 in [ETLÍK3].

⁹³ Str. 24-25 in [ETLÍK3].

⁹⁴ Str. 24 in [ETLÍK3].

Režie a dramaturgie tak například zůstávají v předartefaktové rovině stejně jako text, protože pro diváka jsou skrze divadelní představení vnímatelné až zprostředkovaně, tedy lze říct, že se rozpustí do jednoho nebo více ze čtyř komponentů, což bude možné sledovat v jejich podrobnějším popisu. Naopak herecký, zvukový a vizuální komponent existují jak v rovině předartefaktové, participují na tvorbě, tak v rovině funkční sféry divadelního díla, jsou pro diváky přímo vnímatelné.

Etlík používá právě vznik a existenci artefaktu jako nástroj pro rozdělení na tyto dvě části. Ve svém chápání artefaktu explicitně čerpá z pojetí Jana Mukařovského a chápe ho jako „hmotný nositel díla (estetického objektu), fixaci smyslových, informačních impulsů, která je zároveň latentní estetickou strukturou, jež má schopnost (proto ostatně byla vytvořena) v momentě recepcce proměnit svůj ontologický statut v estetický objekt – umělecké dílo. To je pak konstituováno na základě tohoto strukturního vymezení artefaktem vždy v interakci s vnímatelem, to znamená významovým doplňováním, dotvářením, ovlivňováním – dílo i vnímatel na sebe působí navzájem.“⁹⁵

V rovině funkční sféry divadelního díla tedy rozlišuje herecký, zvukový, vizuální a divácký komponent, přičemž divácký komponent se připojuje až v poslední sféře divadelního představení, což ho ale nečiní o nic méně podstatným. V následujících podkapitolách bude věnován prostor těmto čtyřem komponentům, tak jak je chápe Etlík s poznatky dalších českých teoretiků divadla. Kromě toho zde lze navrhnout, jakými způsoby se nová média zapojují do těchto komponentů, jaké jsou tedy (teoretické) možnosti a míry jejich zapojení. Poté bude možné sledovat na příkladech, jak se tomu děje v divadelní praxi v rámci celého divadelního díla, které obsahuje všechny komponenty.

⁹⁵ Str. 23 *in* [ETLÍK3].

3.6.1 HERECKÝ KOMPONENT

Herecký komponent dle Etlíka zajišťuje herec svým bytím a hrou v hracím prostoru a patří do něj nonverbální a verbální jednání, které herec vytváří živě na scéně.⁹⁶ Verbální jednání, hercův mluvní projev, je zde tedy výslovně zmíněno jako součást hereckého, nikoli zvukového komponentu. Dále poznámka o tom, že se jedná o hercovu hru živě na scéně, bude odlišovat toto jednání od záznamu a v určitých případech i od jednání odehrávajícího se jinde a přenášeného na scénu přímým přenosem.

„Příznakové, a tedy v tomto významu neobvyklé, na tom je to, že se tu z pohledu vnímatele nejedná o úplně, totálně trojrozměrné (tedy tělesné), vnímání hercovy osobnosti a jeho hry v jednom společném prostoru. Hercova hra je za těchto okolností totiž vnímána pouze zprostředkovaně a navíc v jiném materiálu, než je jeho (reálně přítomné) tělo. Je to hraniční případ a opět záleží na kontextu konkrétního použití přímého televizního přenosu v té či oné inscenaci.“⁹⁷

Etlík několikrát ve své studii naráží na použití médií, ačkoli je nespécifikuje jako nová média. Zde u hereckého komponentu píše o televizním přenosu, u vizuálního pak o promítání filmu, a u akustického zmiňuje reprodukovanou hudbu ze záznamu a zvukové záznamy hlasů herců. Etlík zde nerozlišuje analogová média od digitálních, lze se ovšem z kontextu domnívat, že jimi míní vlastně jakékoli technologie schopné těchto akcí. Tato technologická diferenciacie je zde tedy považována za nepodstatnou, kritériem rozlišení je pro něj, zda je zdrojem hra herce a jestli se jedná o živou hru či nikoli (i v případě, že jednání vnímáme skrze přenos). Dále o přenosu říká:

„Zároveň však užití přímého přenosu některé konstitutivní prvky pro ustavení divadelního hereckého aktu plně zachovává. Je tu například naplněno časové *conditio* teď, není zrušena ani okamžitá vzájemná kontaktnost, je pouze ztížena, ale především tu bytí hereckého komponentu zajišťuje herec svou reálnou existencí v hracím prostoru (v tomto smyslu můžeme jeho bytí pociťovat dokonce jako teď a tady, přestože hercova tělesná přítomnost není v prostoru pro vnímání reálně

⁹⁶ Str. 14 *in* [ETLÍK3].

⁹⁷ Str. 17 *in* [ETLÍK3].

naplněna). Hraní zprostředkované přímým televizním přenosem v rámci divadelního představení chápeme tedy bezvýhradně jako divadelní herectví, jako plnohodnotný divadelní projev hereckého komponentu, jen s tím malým dodatkem, že nejde o úplně ‚čisté‘ (bezpříznakové) divadelní herectví, nýbrž o jeho zvláštní (případně ozvláštňující) moment.“⁹⁸

Jde tedy především o to, aby herec hrál ve stejném čase a aby nebyl zrušen zpětnovazební moment mezi ním a divákem. Právě tento kontakt je pro Etlíka zásadní v tom smyslu, že je možné pomocí něho odlišit filmové herectví od toho divadelního. V rámci tématu integrace nových médií do hereckého komponentu divadelního díla se tato otázka stává velmi aktuální.

Jan Mukařovský v *Pokusu o strukturní rozbor hereckého zjevu* rozlišuje tři podsložky hereckého zjevu: první je komplex hlasových složek; druhá zahrnuje mimiku, gesta a postoje; a třetí pohyby, tedy hercův vztah k jevištnímu prostoru.⁹⁹ Tyto tři složky jsou pro něj strukturou hereckého projevu. Mukařovský se v tomto textu věnuje Charliemu Chaplinovi ve filmu *Světla velkoměsta*. Popisuje tedy herecký výkon, jehož médiem je film. Ačkoli všechny součásti hereckého projevu, které Mukařovský pojmenovává, budou přítomny ve své podobě jak ve filmu, tak v divadle, přesto nebudou mít takové dva projevy stejný charakter. Nejde jen o to, že filmový herec hraje na kameru a divadelní pro celé hlediště, že film má technické možnosti, které jsou v divadle neproveditelné (to bude ještě podstatné v souvislosti s *NICKem* Petry Tejnorové). Zásadní je zde to, že nezbytným komponentem pro vznik divadelního díla je divák, který bude mít vliv na podobu tohoto projevu, neboť je přítomen s hercem v jednom čase s prostorem.

Tím je tedy možné vysvětlit, proč Etlík u přímého přenosu klade důraz na udržení zpětnovazebního momentu. Ten je totiž hlavní příčinou, která odlišuje filmové herectví od toho divadelního. Poté, co bylo nastíněno, proč spadá přímý přenos do hereckého komponentu a proč se i přes svoji materiální podobnost jedná o případ divadelního herectví, je možné přikročit k otázce, jestli lze diferenciovat, jak se nová média do hereckého komponentu integrují, a udělat tak krok k oné škále

⁹⁸ Str. 17 in [ETLÍK3].

⁹⁹ [MUKAŘOVSKÝ2].

zmíněné na začátku. Zároveň stále zůstává nedořešena otázka, jestli je vůbec v případě užití v divadelním díle podstatné odlišení digitální a analogové technologie.

Jde tedy o přímý přenos hercovy hry, ať už se jedná o audio-vizuální či pouze audio nebo promítaný obraz. Nejtriviálnějším případem tu bude amplifikace hercova hlasu mikrofonem. I tu je možné považovat za přímý přenos, neboť u ní není zrušen zpětnovazební kontakt, jedná se o hercovu hru ve stejném čase (a v tomto případě nejčastěji i ve stejném prostoru) a je při ní použita mediální technologie. V případě některých představení je mikrofon skrytý například v masce nebo líčení herce, a pokud technologie funguje, jak má, je pravděpodobné, že si ho divák všimne pouze na moment, pouze ho zaregistruje a dále se věnuje něčemu jinému. Zkrátka mu věnuje pouze minimální pozornost, ale tato pozornost není vůbec nutná, pokud si divák použití mikrofonu vůbec neuvědomí, nebude ve smyslu vnímání díla o nic ochuzen. Nejčastěji jde také jen o vyřešení praktického nepoměru velikosti/ akustiky prostoru a síly hlasu herců.

Za o něco pokročilejší případ může být považováno, pokud se i mikrofon či samotná amplifikace podílí na tvorbě významu. Způsoby mohou být různorodé, může fungovat jako součást kostýmu, může se stát rekvizitou či samotná hlasitost zvuku může být herci různými způsoby tematizována. Lze sice hledat nekonečné variace tohoto principu, jeho rozlišovacím rysem je zde to, že se mikrofon a jím mediovaný zvuk může stát (byť i jen v minimální míře) součástí významové roviny díla.

Pokud se jedná o zvuk i obraz hercovy hry, bývá často využívána varianta, kdy má divák simultánně oba vjemy. Jeden pochází od hercova těla přítomného reálně na scéně a druhý od jeho přeneseného obrazu. Dále je ještě možné, aby samotné natáčení bylo tematizované a motivované anebo naopak skryté. Nebylo by asi přínosné zde podávat vyčerpávající výčet všech variant. Takový výčet by navíc nikdy nebyl úplný, protože technologický vývoj se posouvá dál a vznikají tak nové a nové možnosti. Zde ale přirozeně dochází k tomu, že se tyto vjemy (promítaných obrazů může být i mnohem víc) vzájemně komentují. Pak již záleží na konkrétním případě, na scénografické a režijní koncepci, jestli je schopná a ochotná tento potenciál významově dále rozvíjet.

Skrze těchto několik příkladů bych chtěla navrhnout, že míra integrace nového média do hereckého komponentu záleží na tom, do jaké míry se podílí na charakterizaci dramatické osoby, což ho činí pro význam toho konkrétního divadelního díla nepostradatelnějším. Způsob, jakým se dané nové médium zapojuje do významu, pak lze nahlédnout skrze to, jestli a popřípadě jak využívá svého potenciálu a svojí materiálnosti, což je možné nahlížet skrze pět Manovichových principů. To pak může činit spíše imediativně nebo hypermediativně, přičemž ani jeden z těchto pólů nesouvisí s pokročilostí.

Na tomto místě je možná vhodné se již vrátit k otázce, jestli má na integraci nových médií do komponentů divadelního díla vliv analogovost či digitálnost média. Na tuto otázku bych se nyní pokusila dát odpověď a poté se ji rovněž snažila prokázat v rozbořech konkrétních děl. V případě, že je použita digitální technologie, ovšem pracuje se s ní bez využití jejích možností, stejně jako kdyby to byla technologie analogová, se rozdílnost sráží na minimum. V takto použitém novém médiu jsou sice stále přítomny vlastnosti, které zde byly popisovány na principech nových médií, protože se ale v rovině divadelního díla nijak neprojeví, zůstávají zde (významově) jako jakási latentní nevyužitá možnost.

Tím ovšem nechci říct, že úkolem divadelního díla s novými médii je Flusserovo ‚naplňování možností aparátu‘. Takový názor by směřoval vlastně zpět před Zichovu *Estetiku dramatických umění* a mohl by vést k tvrzení, že čím lepší využití novomediálního aparátu, tím lepší bude divadelní dílo. To zde v žádném případě nemám na mysli. K objasnění mohou pomoci právě poznatky z kapitoly o nositeli jednání. Pokud bylo řečeno, že jednání je nositelem divadelnosti a všechny složky se musí divadelnosti podřídít, nebude ani nové médium výjimkou a bude do divadelního díla integrovanější tím víc, čím víc se bude na jednání podílet a podporovat ho. Toto podílení pak bude odlišovat představení, která využívají spektakulárnosti a s novými médii pracují jen proto, aby předvedly jejich efektnost od představení, ve kterých půjde o podílení se integrovaného nového média na tvorbě celkového významu.

Etlickových komponentů zde je ale využito proto, že respektují dílo jako organickou syntézu. Podíl nového média na celku divadelního díla tedy nelze odvodit pouze z toho, jak se projevuje v jednom z komponentů. V případě, že je jeho pole

působení širší, jeho integraci lze nahlédnout až prostřednictvím celistvého přehledu o jeho působení. Tato podkapitola je nejdelší ze všech. Do jisté míry se totiž potýká s otázkami, které se dotýkají všech komponentů a jež bude užitečné znova rozebírat až v kontextu konkrétních divadelních děl. Nyní tedy o poznání stručněji k vizuálnímu a akustickému komponentu.

3.6.2 VIZUÁLNÍ A ZVUKOVÝ/AKUSTICKÝ KOMPONENT

U těchto dvou komponentů bych chtěla na začátku upozornit na jejich možné mylné ztotožnění se Zichovou optickou a akustickou složkou. Pro Etlíka do vizuálního komponentu patří:

„dekorace, scénické objekty, kostýmy, světlo (ve smyslu záměrně a významově užitého ‚artefaktu‘), promítání filmu, stíny, částečně i líčení a maska (v posledních dvou případech se ale musíme vždy orientovat podle okolností – maska i líčení mohou být součástí hereckého komponentu, to záleží na kontextu, hraje tu roli řada drobných faktorů – vrstva hmoty, bytnost materiálu, maska může být dokonce chápána jako prvek obojího zároveň.“¹⁰⁰

Patří sem tedy vše, co divák vidí, ovšem kromě hrajícího herce, ten spadá do předchozího komponentu hereckého. Vizuální komponent se tedy od Zichovy optické složky liší v tom, že se u Etlíka nejedná o veškeré optické vjemy, které divák po dobu představení má, nepatří sem herectví. Stejně je tomu pak s akustickými vjemy. Pokud herec hraje živě, divákovy optické i akustické (bylo by možné říct i motorické) vjemy hercem vytvářené herecké postavy a dramatické osoby by patřily do hereckého komponentu. Konceptuálně se tedy Etlík se Zichem v tomto bodě nerozcházejí, jde však o podobnost termínů, které znamenají něco jiného.

Podobně tudíž do zvukového komponentu pak patří všechny zvukové vjemy, kromě toho, co herec říká živě na jevišti. „Sem řadíme: veškerou hudbu (ať už provozovanou živě na jevišti nebo reprodukovanou ze záznamu), ruchy, šumy, hudebně neorganizované zvuky, ale i zvukové záznamy hlasů herců.“¹⁰¹

¹⁰⁰ Str. 15 in [ETLÍK3].

¹⁰¹ Str. 15 in [ETLÍK3].

Do vizuálního a akustického komponentu bude tedy spadat mediálně zprostředkované audio/video na scéně, pokud se bude jednat o záznam herce, nikoli přímý přenos, anebo pokud se bude jednat o neživé elementy, ať už zaznamenané, či zde a nyní přítomné (ať už na scéně, nebo jinde ovšem ve stejném čase) a zároveň (nebo jenom) promítané na scénu.

V případě akustického i vizuálního komponentu není snadné hledat tak banální příklad jako v případě amplifikovaného hlasu u herectví, kde může být technologie takřka neviditelná. Z hlediska podílení se na celku jsou ale nejjednoduššími případy projekcí dekorace a v případě zvuku určení prostředí, které není dále rozvíjeno. Lze si představit, že ani jedno nebude pro celek nepostradatelné, protože místo se dá určit mnohými způsoby, jak bylo řečeno v souvislosti s *Pohybem divadelního znaku*.

Na inscenaci *NICK* bude ale možné sledovat, jak i toto prosté použití nových médií pro určení prostředí – např. přímý audiovizuální přenos listí a jeho šumění – může mít rovinu tematizace tohoto přenosu. Zde bude obdobně platit, že čím více se nové médium podílí na společném významu a tématech, bude se jevit významově integrovanějším, smysluplnějším. V rámci integrace pak nemusí jít pouze o to, že je součástí fikčního světa, ale může být využito funkčně, a tím ospravedlněno.

Lze zde uvést jeden příklad neintegrovaného nového média do vizuálního komponentu v inscenaci *Dívka s pomeranči*, v *Divadle loutek Ostrava* (prem. 28. 5. 2010). Velkou část zadní stěny pokrývá promítací plátno, které je jinak zasazeno do scény reprezentující obstarožní obývací pokoj. V tomto obývacím pokoji se odehrává velká část představení, v určité chvíli má ale dojít ke změně prostředí a hlavní hrdina se ocitá nejprve na zastávce MHD a poté v tramvaji. Ta je zde ilustrativně značena projekcemi, které se sice pokoušejí o co nejlepší fotorealismus, nicméně dostupné technologie divadla to neumožňují, a navíc je tato projekce promítána vlastně do scény obývacího pokoje. Proto je výsledek nekoherentní a rozpačitý. Nejenže kvůli přítomnosti nového média ve vizuálním komponentu vzniká zvláštní výtvarná nesourodost a projekce není tedy opodstatněná scénograficky. Její použití tu nemá významové opodstatnění z hlediska fikčního světa a není ani funkční. Iluze, kterou se snaží vytvářet, spíše rozrušuje divadelní iluzi a podává pouze obecnou informaci o prostředí. Nová média zde zkrátka ničemu nepřispívají.

Tento příklad z druhého konce škály snad může být nápomocný především z toho důvodu, že rozbory se zabývají mnohem komplexnější integrací, které si kvůli své komplikovanosti žádají větší prostor. Jde tedy o poskytnutí jakéhosi kontrastu a načrtnutí rozmanitosti, jakou používání nových médií v divadelních dílech oplývá.

3.6.3 DIVÁCKÝ KOMPONENT

Na začátku kapitoly o Zichově *Estetice dramatického umění* bylo řečeno, že Zich přichází s analýzou divadla z pohledu diváka. Dle Etlíka ale Zich zcela opomíjí diváckou zpětnou vazbu. Česká divadelní teorie v tomto ohledu čerpá zároveň i z komunikační teorie, ačkoli názory na roli diváka se liší.

Ivo Osolsobě, který čerpá ze Zicha, komunikační teorie a teorie modelování chápe ve své studii *Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci* sdělování jako nadřazený pojem umění a umělecké dílo tedy jako sdělení. „U žádného jiného díla není však sdělovací podstata natolik zřejmá jako v případě divadla.“¹⁰² Právě toto chápání dramatického díla jako ‚sdělení‘ má ovšem za cíl, že pro Osolsoběho je divák stále pouhým příjemcem, a ačkoli Osolsobě formuluje tři typy komunikace mezi hledištěm a jevištěm¹⁰³, všechny tři fungují jako odezva na záměrný tvar. Ačkoli tedy zmiňuje ‚zpětnou vazbu‘, funguje stále jako pouhá korekce pro účinkující.

Jan Císař ve své knize *Člověk v situaci* pracuje s označením zpráva-situace. Na jednu stranu vychází Císař ze Zichovy *Estetiky dramatického umění*, a zároveň navazuje na Osolsoběho. Zicha interpretuje následovně: „Divadlo je komunikační akt mezi hledištěm a jevištěm, jenž se odehrává teď a zde (to jest v jedinečném

¹⁰² Str. 97 in [OSOLSOBĚ2].

¹⁰³ „Vzájemnou komunikaci, onen ‚limitní případ dialogu‘ mezi jevištěm a hledištěm lze tedy z hlediska toku informace charakterizovat:

1. Výlučně jednosměrnou komunikací divadelním představením;
2. jen občasnými v protisměru jdoucími zprávami (responzemi) publika; jako responze fungují většinou stereotypní konvencionální reakce (potlesk, výjimečně pískání, dupání, volání), a ovšem také základní emocionální projevy (smích, slzy) a bezděčné ‚přirozené znaky‘ nedostatečného zaujetí (kašlání, šeptání, šum, vrzání sedadel, chrastění sáčků);
3. stálým vzájemným opticko-akustickým kontaktem, přičemž zprávy typu 2 a 3 slouží účinkujícím jako korigující zpětná vazba.“ Str. 98-99 in [OSOLSOBĚ2].

a neopakovatelném reálném čase a prostoru) a tímto komunikačním aktem je představení.“¹⁰⁴ Prvním bodem je tedy chápání divadelního představení jako komunikačního aktu, které Císař s Osolsoběm sdílí. V tomto směru pojmenovává Osolsobě i výlučnou vlastnost divadla, jež dle něj spočívá v ‚předmětu‘ divadla:

„Výlučnou vlastností divadla jako komunikace je teprve to, že svůj předmět, lidskou komunikaci, zobrazuje opět (a do třetice) lidskou komunikací: na divadle se totiž lidská komunikace (komunikace osob) nezobrazuje ničím jiným než lidskou komunikací samou, komunikací postav: komunikace je tu tedy nejen předmětem (originálem), ale i prostředkem (nástrojem) divadelního komunikování. (Nebo, chcete-li, komunikace je tu nejenom signifié, ale i signifiant specificky divadelního znaku.) Divadlo je tedy komunikace na třetí: je to komunikace (E \longleftrightarrow R) představující pomocí druhé komunikace ($A_1 \longleftrightarrow A_2$) třetí komunikaci ($P_1 \longleftrightarrow P_2$).“¹⁰⁵

Lidská komunikace je zde tedy jak předmětem, tak prostředkem komunikace. Svůj náhled na to, co vnímá jako lidské sdělování, tedy onu komunikaci, popisuje Osolsobě ve studii *OstENZE aneb zpráva o komunikačních reformách na ostrově Balnibarbi* jako přenos informace, kdy zpráva je nositelem informace. „Zpráva vypovídá o nějakém předmětu, nějaké události, nějaké skutečnosti.“¹⁰⁶ Tato zpráva je pak pouze v ‚divadle‘ situaci. Pojem divadlo zde ovšem Osolsobě nepoužívá jako výlučně divadelní představení, ale zahrnuje do něj i ‚divadlo v životě‘ tedy jakékoli ukazování (ostenze) situace.¹⁰⁷ Zásadními poznatky, na které navazuje Jan Císař, jsou zde tedy: divadlo jako komunikace, zpráva a situace.

¹⁰⁴ Str. 47 in [CÍSAŘ2].

¹⁰⁵ Str. 26 in [OSOLSOBĚ3].

¹⁰⁶ Str. 20 in [OSOLSOBĚ4].

¹⁰⁷ „Ukazovat situaci, ostenzivně ji sdělovat, znamená vlastně dělat ze situace zprávu, byť jen o ní samé a být i jen pro její bezprostřední účastníky. Děláním zprávy ze situace je však přímo definiční vlastnost divadla: neexistuje obecnější a při tom platnější definice divadla než touto operací, při níž se situace transformuje v zprávu, ať už v zprávu o této situaci samé (což je případ prezentativních forem divadla) či v zprávu o nějaké jiné situaci těchže parametrů (což je případ forem reprezentativních). Divadlo je jediná forma lidské komunikace, v níž jako zpráva funguje situace: užívání situací jako zpráv je výlučným privilegiem divadla. Zde se dá ovšem namítnout, že přesně tak je tomu i u rituálů, jenže právě to je na rituálu divadelní. Naši definici divadla můžeme tedy obrátit a dostaneme pravidlo,

Vůči Osolsoběmu se ovšem vymezuje v chápání poměru ‚přenosu informace‘ a ‚komunikace‘. Zatímco pro Osolsoběho se komunikace, sdělování, rovná přenosu informace, přičemž zpráva je jejím nositelem; Jan Císař od sebe ‚přenos informací‘ a ‚komunikací‘ odlišuje. Pro Císaře je informace údajem o nějaké skutečnosti. Tento údaj lze přenášet bez vzbuzení reakce, přenos informace je jinak řečeno jednosměrný. „Teprve v okamžiku, kdy přijímající zareaguje tak, že na přijatou informaci odpoví vysílajícímu svou reakcí – vznikne zpětná vazba – nastává komunikace. Informace vždycky zprostředkuje nějaký činitel, prostředek, jenž se cizím slovem nazývá médium. Z tohoto aspektu je médium jakýmkoliv prostředkem, jehož prostřednictvím se koná přenos informací – případně komunikace. I divadlo je médiem přenosu informací – případně komunikace.“¹⁰⁸ Dle Císaře je tedy v divadle možný jak jednosměrný přenos informací, tak zpětnovazební komunikace.

V návaznosti na Osolsoběho pak Císař formuluje jednu z možných definic divadla: „Definoval-li Ivo Osolsobě divadlo jako komunikaci komunikací o komunikaci, pak bych v souvislostech, jež otevírá pojem zpráva-situace, tuto definici proměnil. Řekl bych, že divadlo je komunikace o situaci člověka prostřednictvím situace člověka.“¹⁰⁹ Císař dále říká, že tato zpráva-situace se rodí pohybem divadelního¹¹⁰ komponentu¹¹¹, čímž plní divadelní funkci, jež konstituuje divadlo jako umění.¹¹²

Tvrzení, že divadlo je komunikace o situaci člověka prostřednictvím situace člověka, má dvě části. První z nich – o situaci člověka – se týká situace dramatických osob. Druhá část věty – prostřednictvím situace člověka – se váže k herci na scéně. Etlík v *Divadle jako zakoušení* ale kritizuje Císařovo tvrzení, že ze scény lze vnímat

jakýsi ‚detektor divadla‘: všude kde situace funguje jako zpráva, tam všude lze mluvit o divadle.“
Str. 160 in [OSOLSOBĚ1].

¹⁰⁸ Str. 14 in [CÍSAŘ2].

¹⁰⁹ Str. 103 in [CÍSAŘ2].

¹¹⁰ Ačkoli Císař také používá výraz ‚komponent‘, a to jak v *Proměnách divadelního jazyka*, tak v *Člověku v situaci*, nepoužívá ho ve smyslu Etlíkova navrhovaného systému, ale pracuje s ním volněji.

¹¹¹ Str. 95 in [CÍSAŘ2].

¹¹² Str. 89 in [CÍSAŘ2].

i samotný originál (zde tedy samotného herce). Podle Etlíka je skutečnost vždy zároveň přítomna jako znak.¹¹³

Pro tuto práci je ovšem podstatná především role diváka, kterou mu jednotliví teoretici přisuzují. V tom směru posunuje Etlík chápání role diváka dál, když v *Divadle jako zakoušení* popisuje trojrozměrnou zpětnovazební komunikaci:

„Důraz je kladen především na vzájemné prodlívání, na společné pobývání herců a diváků v divadelním prostoru, na soubytí. Noetická stránka je v takových divadlech buď oslabena, nebo ji kód divadelního představení nabízí až jako druhou, méně důležitou možnost. Divák tu pak zakouší nejen tvar a sdělení, nebo ještě lépe: často tento tvar a toto sdělení není rozhodující, ale především je tu divák přímým svědkem hry, buď jako partner a přímý účastník společného hledání tohoto tvaru a nebo tu prostě pobývá s druhými lidmi a je mu s nimi dobře a tvar a jeho výpověď je jenom záminkou, méně důležitou složkou divadelního tvaru.“¹¹⁴

Etlík zde upozorňuje například na sousedské lidové divadlo, u kterého zdůrazňuje ontologický základ divadla jako nejpodstatnější, ačkoli se v jisté míře netýká pouze jeho a v současnosti je zejména pak využíván také v alternativních divadlech či nezávislých divadelních skupinách.¹¹⁵ Vymezuje se tak vůči čistě sémiotickému, noetickému pojetí divadla. Dále pak mluví i o odlišení divadla a filmu, či jiných médiích ‚technické reprodukovatelnosti‘, které dle něj mohou mít lepší schopnost ‚dokonale‘ zobrazit realitu, na druhou stranu ale: „Toto vnímání obojího ‚názorného‘ (tedy s výrazným explicitním akcentem na noetiku) a psychofyziognomického (tedy s výrazným akcentem na energii v prostoru, na ‚taktilitu‘ tohoto prostoru), je pro nás nejen vnímáním, ale oním totálním zakoušením divadla.“¹¹⁶

Zde se tedy obloukem vrací onen rozdíl mezi filmovým a divadelním herectvím, jak o něm byla již řeč v souvislosti s hereckým komponentem. Pokud by

¹¹³ Analýzou tohoto sporu se zabývá Kateřina Součková ve své diplomové práci *Dokumentární divadlo, dokumentárnost a divadelní dílo* z roku 2016.

¹¹⁴ Str. 22 in [ETLÍK1].

¹¹⁵ Str. 23 in [ETLÍK1].

¹¹⁶ Str. 30 in [ETLÍK1].

bylo divadelní představení chápáno jako útvar, který je pouze předkládán divákovi, nejspíš by nemělo smysl se zabývat integrací nových média do diváckého komponentu. Protože se zapojením diváka ale pracují současná divadelní představení běžně a nechávají tak, možno říct, prostor pro náhodu, někteří divadelní tvůrci pracují i s integrací nových médií do diváckého komponentu. Ještě je ovšem pro úplnost třeba doplnit, že zde rozebírané inscenace se sousedskému lidovému divadlu ani jinému typu divadla, které by kladlo první důraz na soubytí, příliš neblíží. Jde zde o záměrně budované tvary, kde jde v první řadě o tvar a sdělení. V případě *The Game* bude ale možné sledovat, že jakmile je divák výrazněji brán do hry, pro uchopení integrace nových médií do diváckého komponentu je třeba nejprve přijmout vliv a podíl diváka v jeho psychofyzické přítomnosti.

Hledat jednoduchou variantu takové integrace je ještě o poznání složitější než v případě akustického či vizuálního komponentu a na pojednání o tomto tématu je třeba více prostoru. Proto je pokročilemu integrovanému zapojení nových médií do diváckého komponentu věnován takřka celý poslední rozbor londýnského představení *The Game*, které bylo vybráno právě z toho důvodu. V té nejjednodušší variantě mám ale na mysli případ, kdy je divák natáčen, a pak promítán například na projekci na scéně. Tento případ zároveň zasahuje do vizuálního komponentu, kdy se divákův medializovaný obraz stává jeho součástí. Zda má, nebo nemá takové užití opodstatnění, pak záleží opět na konkrétním díle, a bude mít vliv na celkovou míru integrovanosti nového média do divadelního představení.

4. ANALÝZY

4.1 NICK (Petra Tejnorová a kol.)

Inscenace NICK se zakládá na reálném případě Nicolase Patricka Barclaye, který zmizel jednoho dne za záhadných okolností z domova. Tento případ je zaznamenán v mnoha internetových zdrojích, popisujících známé informace. O příběhu byl v roce 2010 natočen hraný film *The Chameleon* a v roce 2012 dokument *The Imposter*. Inscenace NICK do jisté míry kopíruje dokument *The Imposter*, co se týče scénáře a tedy i výběru informací i prostředků vyprávění.

Nejprve k chronologickému sledu reálné události: případ začíná zmizením třináctiletého Nicolase v San Antoniu v Texasu v roce 1994. Podle výpovědi jeho bratra volal své matce, aby ho vyzvedla, ta ovšem spala a Nicolasův bratr ji odmítl vzbudit. Nicolas se domů již nevrátil a od té doby ho nikdo neviděl. Prý předtím několikrát utekl z domova, ale nikdy více než na den.

O tři roky později, v roce 1997 byl zaznamenán telefonát z Linares ve Španělsku. Tento telefonát provedl Frederic Pierre Bourdin, kterému se podařilo vydávat se za pohřešovaného Nicolase Barclaye. Frederic alias Nicolas tvrdil, že byl unesen a sexuálně zneužíván. Nicolasova sestra poté přiletěla do Španělska, potvrdila, že Frederic je její bratr, a odletěla s ním zpět do Texasu. Ačkoli měl Frederic Bourdin hnědé oči a francouzský akcent, přesvědčil rodinu, že je jejich modrooký blondatý syn, a tvrdil, že mu byla chemicky upravována barva očí a vlasů, aby nebyl poznat. Bourdin žil s rodinou skoro pět měsíců až do března 1998. Jeho identitu odhalil americký vyšetřovatel díky porovnání uší a nakonec i odebrání vzorků DNA. Ukázalo se, že Frederic Bourdin se již mnohokrát vydával za různé sirotky či zmizelé chlapce a žil v dětských domovech po celé Evropě.

Po odhalení Fredericovy identity byla Nicolasova rodina vyšetřována kvůli podezření z podílení se na zmizení Nicolase. Podle některých teorií mohla Nicolase zabít jeho matka či bratr, kteří s ním měli spory. Nicolasovo tělo ale nebylo nikdy nalezeno a případ zůstal nevyřešen.

Třemi vypravěči v divadelní inscenaci jsou postavy: Frederic Pierre Bourdin alias Nicolas Barclay, Nicolasova sestra Carey a policejní vyšetřovatel v Texasu. K tomu jsou na jevišti přítomni také dva muži pracující s filmovou technikou, kteří nejsou součástí fikčního světa kriminálního případu, přesto jsou součástí jevištního díla a vytvářejí významovou rovinu „konstruování filmových záběrů“. Divák se dozvídá o situaci střídavě z pohledu těchto tří postav. Například tedy sleduje Nicolasovu sestru Carey (Hana Vágnerová), která vypráví o svém truchlení, ztrátě bratra a poté zmatku, nervozitě, vypořádávání se se stavem Nicolase a štěstí ze shledání po letech ve víře, že je mrtvý. Tu samou situaci pak divák nahlíží z pohledu Frederica (Jiří Konvalinka), který vypráví o tom, jak se chystal na setkání se sestrou. Vášnivě popisuje, jakým způsobem přesvědčit policisty, vypráví o svém nadšení pro hru a otevírá divákům virtuozitu, která je nutná pro takovou úroveň lži. Oba dva herci pronášejí tyto své monology směrem k publiku.

Podrobněji k technikám vyprávění, které inscenace používá. Od začátku je případ prezentován z několika pohledů. Hned po první sekvenci vyprávěné Carey, vykládá stejnou situaci Frederic. Stejně jako ve filmovém dokumentu *The Imposter*, kde jsou prostřihány výpovědi skutečné Carey a skutečného Nicolase i ostatních zaangażovaných, i zde je možné porovnat různé úhly pohledu na totožnou situaci. Tento princip může být efektní obzvláště na začátku, kdy divák ještě neodhalil hru přiklání se na různé strany.

Později lze sledovat rozpornost náhledu těchto dvou postav. Co se týče samotného vyprávění událostí, výpovědi se liší jen málokdy a spíše v detailech nebo názorech. Není to tedy rozpornost faktů, která by vzbuzovala napětí. Spíše zde jde o poskytnutí obou perspektiv na stejnou situaci, vyplývající z rolí, jež dva, potažmo tři zaangażované (třetím je v inscenaci policejní vyšetřovatel v Texasu) v případě hráli. Spíše než samotný případ se tedy postupně odkrývají charaktery, jimž divák může a nemusí důvěřovat, může si tak vlastně vybrat názor dle svých vlastních sympatií.

Ke zvratu dochází ve chvíli, kdy se totožnost Frederica Bourdina provalí a on začne obviňovat rodinu z vraždy opravdového Nicolase. Zde již vzniká odlišná interpretace událostí jednotlivými postavami a ukazuje se, že buď Carey, nebo Frederic si musí vymýšlet. Případ zůstal nedořešen, a ani inscenace nenabízí rozuzlení ve směru uzavření případu a končí otevřeně.

Inscenace čerpá velkou měrou z dokumentu *The Imposter* a postupu, který je v televizních i filmových dokumentech často používán, tedy oddělení promluv hlavních účastníků sporu. Motivace této techniky je logická ve filmovém dokumentu, používajícím skutečných svědků. Střih je označován za typicky filmový prostředek (divadlo ho přejímá až po vynálezu filmu), jeho využití není v tomto dokumentu ničím inovativním ani nečekaným. K tomu se připojuje ta okolnost, že skuteční „svědci“ by asi sotva svěřovali svou verzi příběhu jeden před druhým obzvláště v případě, kdy se vzájemně popírají. Dále jsou tu praktické důvody, například že každý z nich momentálně žije v jiné části světa (Carey v Americe a Frederic ve Francii). Zároveň jde o určitý prostředek, díky kterému je podporována atmosféra intimity, např. Carey totiž podává výpověď ze svého obývacího pokoje.

Petra Tejnorová ovšem vybírá pro tento příběh formu divadelní. Jsou zde herci, kteří v jednom prostoru jeviště odehrávají příběh. Výsledkem přejímání výše popsaných prostředků z televizního dokumentu jsou monology pronášené do publika, které zde způsobují ‚efekt mluvících hlav‘. Zajímavá je například pasáž, ve které se Carey s Nicolasem setkává, společná scéna Hany Váagnerové a Jiřího Konvalinky. Oba jejich herecké výkony jsou podle mého názoru působivé. Právě proto, že veškerá pozornost je soustředěna na jejich vyprávění (podobně jako v inscenování monodramatu), vynakládají velké úsilí na detaily intonace i gest. Pokud by byli o něco méně precizní, staly by se tyto scény nesnesitelně nudnými. Kdyby inscenaci tvořilo pouze to, co bylo doteď popsáno, troufla bych si tvrdit, že by se významově od dokumentu neposunula. Doteď byla ale řeč o prostředcích čistě divadelních (přesněji ne-novomediálních), na jejichž zpracování měla vliv inspirace televizním dokumentem.

V samotném titulu na webových stránkách Petry Tejnorové je možné se dočíst, že se jedná o „live cinema performance“¹¹⁷. Odkazuje se tedy k novomediálnímu uměleckému druhu live cinema. Ten popisuje Martin Blažiček v přednášce *Manifesty live cinema* z pražské FAMU z roku 2014.¹¹⁸ Přednáška se zabývá sebereprezentací ‚live cinema‘, tedy tím, jak se sami tvůrci a teoretici nově

¹¹⁷ Dostupné z <<http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nick/>> 1.6.2017.

¹¹⁸ Dostupné z <<http://artycok.tv/24612/live-cinema-martin-blazicek-manifesty-live-cinematlive-cinema-martin-blazicek-manifestos-live-cinema>> 6.4. 2017

vznikající umělecké formy chápou. Blažíček říká, že termín ‚live cinema‘ se poprvé objevil v roce 2001 a je často chápán jako pokračování nebo zlidštění novomediálního umění. Často využívá on-screen média a frontální orientaci kina. „Dílo musí být provedeno na místě, musí být nepřipravené nebo obvykle je nepřipravené v tom smyslu, že nemá scénář nebo jasný průběh a využívá silného spojení obrazu, světla a zvuku.“ Dále říká, že označení ‚live cinema‘ používají i například živé přenosy koncertů a oper do kin, ale v tom případě se jedná spíše o promotion než o akademické označení live cinema.¹¹⁹

Další charakteristiku ‚live cinema‘ nabízí britský filmový režisér Peter Greenaway v přednášce *New Possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema*¹²⁰, v níž ho vymezuje vůči narativní kinematografii, odmítá hereckou akci, kritizuje text-based cinema, past-tense a nakonec i kameru. Podle Blažíčka se nejčastěji za live cinema označuje událost, kdy jsou přítomni performeři s laptopy, na nichž v přítomnosti vytvářejí hudebně-vizuálně-světelné dílo promítané na plátno za nimi. Dále poznamenává, že performeři live cinema se vymezují proti VJingu, provozovanému jako součást večírku, a aspirují na uměleckou hodnotu. Live cinema je tedy velmi nově vznikající druh, teprve hledá své kořeny, mezi něž patří například expanded cinema, a navíc ho vymezují a zároveň i obhajují sami umělci-teoretici.¹²¹

V inscenaci *NICK*¹²² jsou ovšem použity dvě projekční plochy umístěné po celou dobu v prostoru jeviště. Na tyto plochy jsou promítány živé přenosy natáčené na jevišti. Jedná se o obrazy hereckých akcí, rekvizit přítomných na scéně, jde o přenos obrazu kamery přítomné na jevišti.¹²³ V tomto směru se tedy přístup Tejnorové vůbec neslučuje s pojetím live cinema Martina Blažíčka i Petera Greenawaye. *NICK* je nazkoušeným útvarem s jasným průběhem, je zde přítomna filmová narace, herecká akce i kamera. Shodným momentem je tu jen přítomnost videoprojekce na scéně, to ovšem není charakteristikou live-cinema, tím by se

¹¹⁹ Martin Blažíček vychází v přednášce z textů Hanse Beekmanse, Mii Makely, Petera Greenawaye, Graysona Cookea, Mitchella Whitelawa a Michael Lewa.

¹²⁰ Dostupné z <<https://youtu.be/u6yC41ZxqYs>> 4.6. 2017

¹²¹ Takto charakterizuje Jakub Macek ve své dizertační práci první fázi novomediálního umění obecně.

¹²² Stále je zde používán termín inscenace, protože jsem přesvědčená, že o inscenaci jde. V rámci celku této práce se pokusím toto užití termínu obhájit.

¹²³ Je možné, že se zde nachází pár předtočených scén.

neodlišila například od video-instalace. Naopak by byl ale vcelku přiléhavou návazností v případě *Eleusis*.

Práci s novými médii lze tedy nyní uchopit pomocí komponentů divadelního představení. Promítané záběry v *NICKovi* jsou v některých případech záznamy (na začátku před příchodem Jiřího Konvalinky), většinou jsou ale naopak natáčeny a rovnou promítány tady a teď. Dochází tak k občasnému zmatení diváka, co z toho, co viděl, je záznam, a co bylo živé. Pokud se jedná o záběry herců, jde buď o detaily jejich obličejů; úhly pohledu, které jsou divákům nepřístupné (hlediště je umístěno jen z jedné strany jeviště); anebo umístění herce do aranžmá, které vytváří pro filmové plátno iluzi, že se daná postava opravdu ocitá v lese, v kanceláři amerického vyšetřovatele ad.

Pro analýzu těchto dramatických osob je možné si pomoci textem Jaroslava Etlíka *Ještě jednou k termínům*, který navazuje na *Termíny k dohodnutí*, a kde popisuje jejich skládání: „Divadelní praxe, zejména druhé poloviny 20. století, ale ukázala, že na realizaci divákovy dramatické osoby se kromě herecké postavy významně podílejí také jiné složky divadelního výrazu (například vnitřní monolog z playbacku, tedy složka nikoli herecká, nýbrž zvuková, nebo pohled, gesto a také promluva jiné herecké postavy atd.) Dramatická osoba není tedy jakýmsi přímočarým denotátem herecké postavy, nýbrž je ve skutečnosti až jakousi výslednicí těchto smyslových, výrazových a informačních vjemů dohromady. Je jejich syntetickou interpretací.“¹²⁴

V případě *NICKa* se dramatické osoby tedy skládají ze zaznamenaného obrazu promítaného na plátno (výtvarný komponent); dále obrazu, který je na jevišti snímán a zároveň rovnou promítán (herecký komponent) a herecké postavy, přičemž herci mají mikrofony a jejich hlasy jsou amplifikovány (herecký komponent). Přitom ty vrstvy dramatické osoby, které jsou zprostředkovány projekcemi, ať už se jedná o záznam či nikoli, jsou podbízivě stylizovány do populárního televizního filmu. Snaží se tedy jakoby vzbudit co největší emocionální účinek u diváka, zároveň se ale ihned v rámci celého jevištního tvaru odhalují. Například se jedná o foukání větráku, díky kterému Haně Vágnerové vlají vlasy, či dlouhé blízké záběry na tváře herců. Divák

¹²⁴ Str. 44 in [ETLÍK2].

sleduje tento podbízivý obraz, a simultánně jeho vznik, což mu neumožní této iluzi podlehnout.

Co se týče nových médií ve vizuálním komponentu, promítané obrazy, které nezahrnují herce, jsou většinou detaily rekvizit, se kterými herci v jiné fázi představení hrají. Například úzký proužek kouře z cigarety policejního vyšetřovatele, telefon, kterým Frederic Bourdin volá na americkou policii, či hlína a listí na místě, kde byl Frederic/Nicolas nalezen. Tyto záběry jsou stylizovány tak, aby působily především na atmosféru, která je rovněž důvěrně známá diváku televizních kriminálek či kriminálních dokumentů. Dalo by se tedy říct, že slouží k charakterizaci prostředí, to je ale funkce, kterou podobné záběry mají již v žánru kriminálních dokumentů, a protože se jedná o médium tak masové, jako je televize, lze tvrdit, že zde tedy tyto záběry neznačí pouze prostředí, ale zároveň odkazují k této divácké zkušenosti.

Do zvukového komponentu se zde nová média zapojují dvěma způsoby. Jednak je to reprodukovávanou hudbou, která podporuje budovaný emocionální účinek tohoto fiktivního dokumentu, ať už je to dojetí či nebezpečí; a pak jsou to ruchy – praskání větví, hrabání hlíny – které jsou snímány tak, aby se jevíly blízko, tedy podobný princip jako u vizuálního detailu.

Nakonec divácký komponent je pak zasažen přítomností nových médií v tom, že skládá tyto nestejnorodé vjemy dohromady, tedy především, že dramatická osoba má více částí než pouze hereckou postavu. Zde chci udělat ještě jednu odbočku k zmíněnému divadelnímu programu, kde se píše, že „divák se zde stává vyšetřovatelem.“ To by mohlo vést k představě, že interaktivita představení bude nějakým způsobem ovlivněna přítomností nových médií. Ovšem divák je zde vcelku běžným vnímatelem divadelního díla, který není nijak nadprůměrně vyzýván ke spoluúčasti. Nemůže ovlivnit průběh vyšetřování ve fikčním světě, nestává se tedy v žádném smyslu vyšetřovatelem víc, než běžný divák divadelní detektivky.

S trochou nadsázky by se dalo tvrdit, že ačkoli divák nedostane šanci užít své vyšetřovatelské zkušenosti (pokud nějaké má), dostane alespoň šanci užít své zkušenosti se sledováním televize a filmů. A to ve směru

organizace mizanscény, povědomí o tom, jak vypadá v současnosti filmový obraz¹²⁵, i zkušeností s tím, jak podobné příběhy bývají vyprávěny a jakou mají obrazivost (a to ať už je schopen tuto svoji zkušenost reflektovat, anebo ne). Ve směru nových médií zde jde ale stále ještě pouze o významovou představu obrazovou, tedy jde o to, co je obsahem projekcí, nahrávek, přenosů.

Divákovi se zde kromě fikčního světa detektivního případu nabízí zároveň i druhá rovina ke srovnání. Tedy jak vzniká obraz, který je zprostředkovaně skrze nová média vnímán. Samotná scéna je souborem funkčních prvků sloužících pro natáčení. Kromě rekvizit a dekorací, které se postupně objevují na dvou promítacích plátnech, zde není nic. Právě zde se významová představa technická projekcí a projekčních pláten podílí na konstruování významu. Projekční plochy totiž zároveň fungují jako jakési zástěny, za které se herci mohou schovat a korespondují s principem odhalenosti (odhalenosti natáčení, přiznaná přítomnost kameramanů, viditelné aranžování scény pro natáčení). Zároveň jsou součástí roviny sledování promítaného obrazu a propojují tak vlastně všechny tři vrstvy: jsou součástí scény jako zástěny a promítací plochy; mají tak svou funkci i v rovině natáčení, sledování procesu promítání simultánně s natáčením zde nese význam; a zároveň na nich divák vnímá promítané obrazy.

To, na co je divák upozorňován, je tedy akt natáčení. Pozornost není přitahována k samotnému médiu, ale k procesu, který se odehrává před tím, než ho kamera a projektor zpracují. Není zde ovšem tematizován žádný z principů nových médií. Například ačkoli je zde přítomno více kamer i mnoho diváků, všechny projekce pracují po celou dobu představení s jedním vizuálním stylem a všem divákům prezentují tutéž verzi projekce. Ačkoli se v práci techniky promítá princip automatizace, bez něhož by nebylo možné tady a teď zároveň natáčet a zároveň promítat a lidská záměrnost je v tomto ohledu do určité míry vynechána, děje se tomu způsobem, který tento svůj potenciál nevyužívá, není tematizován. Promítaný obraz pak obsahuje „pohled na svět“ kamery, (tedy schopnost nějakého určitého rozlišení, reakci na světlo, rozmazání při rychlém pohybu atd.), který zákonitě ovlivňuje jeho výsledný obraz, je dílem ‚aparátu‘. S tímto prostředkem je ovšem opět

¹²⁵ I v tom smyslu, že se například barevně liší od typického filmového obrazu 80. let.

pracováno ‚průhledně‘, tedy tak, jak je běžně zvykem, vzniká zde stejně automaticky i vcelku banální tematická rovina, ve které jde o to, že živý svět (zde reprezentovaný ovšem jevištním dílem) bude vždy jiný od toho mediálně zprostředkovaného (zde reprezentovaného obrazem zprostředkovaným novomediálně, ovšem odkazující k televizi).

Prostřednictvím pojmů hypermediace a imediace zde je možné říci, že projektovaný obraz i amplifikovaný zvuk jsou zde použity imediativně, spíše se snaží vytvořit iluzi reálnosti. Což ovšem v tomto kontextu neznamena, že se snaží vytvořit iluzi reálného kriminálního případu, odehrávajícího se před našima očima. Tuto iluzi divadelní dílo rovnou ruší přítomností živých herců, kamer a kameramanů na scéně. Jsou použity spíše imediativně v tom smyslu, že se snaží napodobit to, jak televizní dokument působí. Jak již bylo řečeno imediace a hypermediace fungují jako dva konce jedné přímky, imediace není přísně oddělenou kategorií a má mnoho podob.

Právě tento odkaz k televizi, k médiu analogovému, je zde z nastíněného náhledu na integraci nových médií zásadní, a může být chápán jako příčina toho, že práce s novými médii zde není plně rozvinuta. Tím nechci říct, že by nebylo možné tematizovat v inscenaci televizní vysílání a zároveň integrovat nová média do divadelního díla. Ovšem v tomto případě, se jedná v jedné rovině o vcelku věrnou nápodobu televizního obrazu a v druhé rovině o náhled na její prostou konstrukci. Je tedy zcela logické, že potenciál samotných nových médií zůstává v oné latentní podobě. Ani do diváckého komponentu se zde nová média příliš významově neintegrují, není zde do hry vzat divák jako součást díla ani mu není přisouzena jiná role, kterou by mohl průběh více tvarovat. A tak přes snahu se k technologii nějak vyjádřit, zůstává *NICK* první, tedy nejméně pokročilou z rozebíraných inscenací.

Tyto tři inscenace byly ovšem vybrány právě s ohledem na jejich vyšší pokročilost v integraci nových médií. Nejspíš by bylo o poznání banálnější porovnávat například případy zmíněné v podkapitolách o komponentech se zjevně propracovanějšími tvary, kterým se věnují tyto rozbory, kdy je rozdíl očividný. Ač tedy *NICK* vychází jako dílo méně integrující nová média než dvě následující, jedná se již o tvar, kde se nová média zásadně podílejí na celkovém významu díla.

Prostřednictvím této inscenace je možné otevřít ještě jednu problematiku, která se objevuje i v *Eleusis a The Game* a je obecně velmi častým průvodním jevem (ačkoli vůbec ne podmíněným) divadelního díla s novými médii. Touto problematikou je přítomnost kameramanů, zvukařů či lidí ovládajících laptopy na scéně. V případě *NICKa* tito kameramani a zvukaři nejsou kostýmováni, nejsou součástí primárního fikčního světa, jsou ovšem součástí divadelního díla. Jsou na scéně záměrně, divák jim může věnovat rovnocennou i větší pozornost a jejich přítomnost nese význam. Nejsou ale tvůrci hereckých postav. Jsou tedy jakýmsi „lidským nehereckým elementem v prostoru pro hru“ (pojmenování zde bylo přejato po konzultaci s Jaroslavem Etlíkem). Ačkoli by totiž v tomto případě vystačil termín scéna, v případě *The Game* by se tento výraz ukázal jako zavádějící.

4.2 ELEUSIS (Handa Gote Research & Development)

Handa Gote prezentuje na svých webových stránkách svůj projekt *Eleusis* následovně: „Post-internetová impro opera o nemožnosti velkého příběhu ve světě, kde je vše zároveň lež i pravda. Cyklický čas mýtu zlomený do instantního času našeho světa. Mystérium cesty podsvětím za znovuzrozením, které ovšem možná nepřijde.“¹²⁶ Myslím si, že na rozdíl od případu *NICKa* zde nejde o zveličování či špatné zařazení. *Eleusis* je ale vcelku složité zařadit či k něčemu odkázat.

Název ‚post-internetová impro opera o nemožnosti velkého příběhu ve světě, kde je vše zároveň lež i pravda‘¹²⁷ je podle mého názoru výsledkem názoru na stav pojmů. *Eleusis* by se dala označit různě, ovšem výběr tohoto označení je zároveň vcelku přiléhavý a zároveň komický. Podobně bude možné sledovat i prostředky samotného představení.

Po rozcvičovací předehře při příchodu diváků začíná *Eleusis* prezentací Tomáše Procházky, který si přináší jak promítačku, tak promítací panel. Bezprostředně poté odvypráví pomocí animované prezentace celý mytický příběh, který bude následně odehrán. Zeus slíbí svoji dceru Persefone Hádovi. Hádes Persefone unese a její matka Demeter se ji vydá hledat. Poté, co Demeter Diovi vyhrožuje, přikáže Zeus Hádovi Persefone vrátit. Ten ji vrátí, ale vtiskne jí do úst granátové jablko, a proto se každý rok na podzim Persefoné musí do podsvětí vrátit. Zatímco Procházka čte tento příběh z tabletu, zároveň ho divák může číst

¹²⁶ Dostupné z <<http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/eleusis--handa-gote-research--development?pid=556&bck=program#!prettyPhoto>> 1.6. 2017.

¹²⁷ Zde lze udělat krátkou odbočku do hudebního světa. Například na stránkách Bandzone.cz se kapely snaží samy sebe zařadit do kontextu ostatních kapel tak, aby posluchač určitého hudebního stylu mohl nalézt další kapely, které by se mu mohly líbit. Jedná se o běžný model hypertextového provázání pro prostředí internetu charakteristický. Žánrová terminologie je ale pro současný stav nezávislé hudební tvorby dle samotných kapel tak nepostačující, že často používají i čtyři předpony s pomlčkami. Je tedy možné se o kapele například dozvědět, že je ‚pop-horrorcore‘ či ‚shoegaze noise‘, přičemž představit si pod tím konkrétní hudbu je velká výzva pro fantazii, a tedy i představa takto vzniklá může být daleko od reality. Množství kapel tak používá označení ‚alternative‘, což sice není zavádějící, ale tak obecné, že si pod tím také lze těžko představit cokoli konkrétního. Pro další kapely je vůbec snaha o pojmenování jejich žánru zdrojem pobavení.

v angličtině přeložený pomocí Google translate (stejně jako všechny ostatní texty, které jsou v průběhu představení promítány). Celá prezentace je pak plná klišé: skica antického chrámu, rozpixelovaný obrázek, pozadí s barevným přechodem či do očí bijící překombinované písmo. Mimo tento výstup tvoří projekce takřka celou scénografii, jsou totiž promítány na všechny tři stěny a podlahu. Dále jsou zde ještě tři židle a stůl se třemi laptopy.

Příběh, jehož celý průběh se takto dozvídáme rovnou na začátku, je tedy oproštěn od otázky ‚jak to dopadne‘ i pro diváky, kteří mytický příběh neznají. Orientaci v ději do velké míry umožňují zpěvy, které po textové stránce kopírují promítané operní libreto. Tyto texty je možné zároveň číst na projekcích včetně označení mluvčího, a to v češtině a angličtině, a zpívány jsou v italštině. Ovšem ani jeden ze zpívajících herců není schopnostmi pro operní zpěv vybaven. Zpěvy jsou vždy reprodukovány a transformovány zvukovým efektem.

V oblasti novomediálního umění se nabízí analogie s žánrem videoopery, jejímž příkladem jsou *Three tales*. Při sledování této videoopery má divák před sebou živou kapelu s dirigentem, za nimiž stojí projekční plátno, na které se promítají obrazové sekvence, jež mají s *Eleusis* několik následujících společných rysů: zmnožení obrazu, několik simultánních vjemů, libreto, zpívané posléze sborem. Analogii je možné hledat i s žánrem expanded cinema, které popsal v roce 1970 Gene Youngblood a bylo v nezávislé kultuře nejrozšířenější v 60. letech. Za neznámější kino expanded cinema lze považovat *MovieDrome* Stana Van der Beeka v polovině šedesátých let. Expanded cinema se snažilo klást si otázku, co je to vlastně kino a film, nepřijímat automaticky jejich běžné chápání a zkoumat jejich možnosti mimo tradiční pojetí. V rámci tohoto fenoménu vznikaly filmy pro několik pláten, filmy promítané na kruhovou kupoli či takové experimenty jako film Petera Weibla *Action lecture*, který existoval, pouze když publikum křičelo. Mezi *Eleusis* a expanded cinema je pak možné hledat společné rysy v promítání na několik ploch zároveň a práce jak s obrazy, které jdou významově proti sobě, tak možnost vytvářet pomocí těchto ploch celý imaginární prostor.

Nyní z pohledu divadelních komponentů. Vše, co divák slyší mimo úvodní prezentaci, je reprodukováno. Tyto reprodukce jsou vždy podkresleny zvuky a hlas transformován různými zvukovými efekty. Jedná se často o zastaralé efekty, které

tak působí spíše hypermediativně, nemají za cíl podporovat určitou atmosféru, ačkoli ji evokují, spíše upozorňují na svoji umělost, zprostředkovanost a na to, že je s nimi manipulováno. Například v části, kdy je promítána cesta autem do Eleusíny, je slyšet hlas podobný meditačním nahrávkám, který má diváky zavést do podsvětí. Tento hlas má hallový efekt a je podkreslen tak, aby vytvářel iluzi pronášení ve starém kamenném prostoru. Tato zvuková iluze je ale tematizována hned v kombinaci s projekcí, která sice ukazuje zeměpisně správný prostor, ovšem v záznamu jízdy autem není nic z vážnosti ani starobylosti. Zvukový komponent je tak celý protkán novými médii a zároveň na to sám upozorňuje. Ačkoli divák slyší i zpěv herců na scéně, tento hlas je vždy do takové míry upraven, že takřka není možné odlišit, kdy se jedná o zvuk vznikající tady a teď a kdy se jedná o záznam. Ve směru zvuku je zde tedy znejasněna hranice hranice mezi zvukovým a hereckým komponentem.

Ve vrstvě příběhu o Persefone a jeho postav není zcela rozpoznatelné, v jakých případech se jedná o záznam, a kdy o přímý přenos. Divák tedy sleduje zuřící Demeter, plujícího Charona či Persofonu, která se ocitla v podsvětí. Tyto dramatické osoby stejně jako u *NICKa* skládá z několika částí. Hlasový projev je tedy jednou z těchto vrstev. Lze ovšem říci, že zvuk je většinou natolik manipulován a stylizován, že ho jako hlas tohoto konkrétního herce či herečky již nelze identifikovat. V případě *Eleusis* je z pohledu diváka možné s určitostí říct pouze, že se jedná o hlas notně manipulovaný technikou. Přesto bych ho tedy považovala za součást hereckého komponentu, protože minimálně vytváří iluzi, pokud tomu tak není (nevím), že zpívá herec, který je přítomen na jevišti.

Demeter, Persefone, Cháron, Hádés a Zeus jsou hráni dvěma herci a někdy je obtížné i rozeznat, o kterou z postav se zrovna jedná, vzhledem k podnětovému (především vizuálnímu) přesycení vjemy, které ztěžuje možnost orientace. Mním tím například to, že Veronika Švábová mění několikrát svůj kostým a zároveň se objevuje jak ve stejných, tak v odlišných kostýmech na projekci. Rychlost změny, ona přesycenost vjemy a stylizace promítaného obrazu má stejně jako v případě zvuku za důsledek setření hranice mezi tím, co se odehrává tady a tím, co pochází ze záznamu.

Všechny kostýmy Veroniky Švábové spojuje bílá barva, která může odkazovat jak k antickému rouchu, tak k promítací ploše, a zároveň v průběhu vznikají další

komické konotace, jako když si oblékne bílé svatební šaty či bílý oblek, obojí pasující spíše do devadesátých let, tedy doby ze které čerpá i estetika projekcí. Jelikož se ale často promítá přes herce a divák má před sebou čtyři projekční plochy, na které jsou v některých momentech promítány i čtyři rozličné věci, nemusí si tedy všimnout, o kterou z postav se právě jedná. K orientaci v tu chvíli slouží jednak označení mluvčího v libretu promítaném na stěny, jednak také to, že se často tyto postavy samy oslovují a popřípadě orientace pomocí příběhu, který se divák dozvěděl na začátku. Jsem přesvědčená o tom, že všechny tyto efekty jsou záměrné: přehlcnost a z ní plynoucí zmatení i snaha zorientovat se a zachytávat se pevných známých bodů mohou být v interpretační rovině chápány jako názor na dnešní dobu a člověka, snažícího se zorientovat ve světě plném vjemů. Zároveň ale lze vysledovat projeví se princip variability, kdy je sice možné odlišit od sebe jednotlivé dramatické osoby, které Švábová představuje, ale zároveň mohou působit jako několik verzí osoby jedné. To je podpořeno tím, že je hraje jedna herečka, ale i tím, jak jsou použity tyto kostýmy.

Dramatické osoby se zde tedy skládají z: mediovaného a dále manipulovaného zpěvu, z herecké postavy a jejího obrazu snímaného na scéně a vkládaného pomocí kamery a greenscreenu do projekce a zaznamenaných obrazů na projekci. Co se týče případu, kdy herci hrají tady a teď a jejich obraz je poté přenášen do projekcí, většinou se tak děje v případě, kdy hrají před kamerou umístěnou v levé části jeviště. Stoupnou si před zelené pozadí a jsou pak promítáni na velkou stěnu před publikem na nějaké prostředí. V případě Demeter je to poušť s estetikou starých počítačových her, kde běhá jako jedna z postaviček těchto her a nehlasně volá „Persefone!“ Jindy jde o Chárona, který má na sobě jako kápi černý igelitový pytel a na pozadí řeky v podsvětí, kde teče voda, pádluje, zatímco sledujeme stylizovanou akci herečky, která napodobuje pohyby typické pro postavičky starých počítačových her.

Herecké projevy samy o sobě jsou rovněž dost stylizované. Herci přehnaně zpívají a předvádí své rozhořčení, evokuje se tak herecký projev operních zpěváků, což je možné vnímat jako odkaz na umělost žánru opery, která je zde v paradoxním souladu s hypermediovaným užitím nových médií. V určitém smyslu se dá na elektronickou deformaci hlasu a na ‚deformaci přirozené mluvy‘ operním zpěvem

nahlížet jako na dva různé projevy téhož. Dále jsou zde scény jako Persefoné v pytli, kde se jedná o pohybovou hru, kdy se jako mumie dostává ven do tmy, jindy jde o Demeter, která zpívá uprostřed projekcí evokujících diskotékovou svítící podlahu. Také se zde objevují čistě asociativní a v některých momentech již naprosto odvázané projekce koček, figurín, diskotékové podlahy. Ale i v případech, kdy projekce vlastně vytváří určitý (na svoje poměry) celistvý obraz fikčního světa, jsou zde vždy přítomny prvky, které tuto iluzi ruší. Nejde jenom o styl projekcí, ale také o jejich nesourodost, kdy například po stranách Cháronovy řeky jsou jakoby bočnice, také s vodopády, avšak tyto vodopády úplně nenavazují na zadní stěnu. To samé se děje ve chvíli, kdy si Demeter zapaluje pochodně a na podlaze se objeví obraz lávy tak rozpixelovaný, že ho opět rychle rozklíčují hráči starých počítačových her. Zde je možné vidět tedy i další projevující se princip nových médií – modularitu, kdy má existence různých objektů na různých místech za důsledek, že je možné libovolně kombinovat jejich množství, měnit prostředí a na něm umístěné objekty tak stále měnit.

Tuto neustálou hypermediaci (zde upozorňování na to, že se jedná o novými médii zprostředkovaný a manipulovaný obraz) lze interpretovat jako tematizaci iluzivnosti a anti-iluzivnosti scény. Vždy zde jde buď o absolutně nesourodé prostředí nevytvářející žádnou iluzi, anebo o prostředí, které velmi nápadně odhaluje nedokonalost své iluze. V tomto momentu se hypermediovánost projekcí váže spíše k tradici divadelní scénografie. Na projekcích jsou ale i prvky, které tuto hypermediovánost propojují s hypermediováností počítačové estetiky, a tím jsou dialogová okna a simulace poruchy přístrojů. Těmi je neustále upozorňováno na fakt, že se jedná o projekci. Zároveň jsou tato okna použita záměrně tak, aby vtipně komentovala počítačovou komunikaci o situaci. Jedná se například o spoustu oken „Error“ na podlaze scény ve chvíli, kdy se Persefone nachází v podsvětí. Eleusis tedy propojuje hypermediaci divadelní scény a počítačů, a vytváří tak zcela jiný fikční svět, který má svá vlastní existující, ačkoli chaotická pravidla. V tomto případě může být tedy kosmogonie počítače (nebo Manovichovými slovy překódování) chápána jako tematizovaná.

Lze tedy, ačkoli se nejedná o herecký znak, chápat v Eleusis projekci a její software jako možný subjekt. Je zde přítomna jakási forma replik počítače (příznačně

se nazývající dialogovými okny) a zároveň prostřednictvím projekcí, projevu počítače, je možné nahlédnout způsob jeho přemýšlení, kdy je obraz podsvětí na stejné úrovni hierarchie jako gif¹²⁸ s kočičkou, které se točí blikající oči. Ačkoli tedy divadelní teorie chápe herecký komponent jako nezbytný pro vznik divadelního díla a ani v tomto případě by bez přítomnosti herců toto představení nevzniklo a jedná se tak stále o dílo divadelní, je možné vnímat v *Eleusis* počítačový subjekt jako klíč k důležité vrstvě významu. *Eleusis* lze interpretovat i tak, že divák se může ztotožnit jak se ztraceností a přehlcností člověka, tak být přitahován ke zvláštní logice a přemýšlení tohoto ‚počítačového subjektu‘. Dramatické osoby i ‚počítačový subjekt‘ se zde podílejí na akci, konkrétně ve směru této participace je tedy lze vnímat i jako rovnocenné.

Nyní bych se ráda vrátila k onomu Etlíkovu ‚lidskému nehereckému elementu v prostoru pro hru‘. V případě *Eleusis* se s touto problematikou pojí umělci sedící za svými laptopy po celou dobu představení. Jsou zde přítomni zdánlivě podobně jako v *NICKovi* celou dobu na scéně a ovládají techniku. Jsou zde ale malé, ovšem určující rozdíly. V *Eleusis* mají na sobě tito lidé na sobě kostým (bílý laboratorní plášť); v určité fázi představení začnou s Veronikou Švábovou a Tomášem Procházkou tančit letkis a poté se zase vracejí na svá místa; a celé představení končí tím, že si tito lidé ťukají pivem. Za těchto okolností se vlastně stávají i vzhledem k tomu, jakou roli hrají projekce v celém představení, rovněž dramatickými osobami, jsou součástí fikčního světa, který má v tomto případě velmi specifickou podobu. V případě interpretace *Eleusis* jako pojednání o poměru mezi lidskou a počítačovou kosmogonií prostřednictvím subjektů z obou dvou světů je možné je chápat jako tlumočníky mezi počítačem a divákem. Neboť jsou to právě oni, kdo jsou živě na scéně a kteří na jedné straně ovlivňují chod projekcí a na straně druhé vnímají publikum. Je zde tedy i v případě tohoto počítačového subjektu přítomen zpětnovazební moment, který je zprostředkován člověkem. Tak se pozornost přesouvá k poslednímu, diváckému komponentu.

Ačkoli *Eleusis* s novými médii v mnohém pracuje vynalézavěji a hlouběji je integruje do komponentů divadelního představení, ve směru vlivu nových médií na

¹²⁸ Krátký animovaný grafický prvek.

divácký komponent se jedná o podobný druh představení jako *NICK*. Tedy velký vliv zde má divákova zkušenost s novými médii a v tomto konkrétním případě se světem počítače a počítačovou estetikou devadesátých let. Fikční svět *Eleusis* by byl mnohem obtížněji srozumitelný někomu, kdo by tyto technologie a post-internetovou estetiku vůbec neznal. Bez znalosti počítače nejsou srozumitelná například dialogová okna, která se zde hojně objevují a která odkazují ke zkušenosti diváka s jejich setkáním v určitých situacích, odehrávajících se mezi uživatelem a počítačem. Dalším z těchto odkazů je znak přesýpacích hodin či bluescreen. Při diváckém rozklíčování *Eleusis* má tedy velký vliv zkušenost s informačními a komunikačními technologiemi a alespoň částečné znalosti jejich kosmogonie nebo alespoň pochopení grafického rozhraní. Stále se však jedná o rovinu interpretace díla. V případě *Eleusis* stejně jako v případě *NICKa* by ale nejspíše bylo možné vystačit si s chápáním diváků jako těch, kteří hercům poskytují onu ‚korigující zpětnou vazbu.‘ Toto pojetí by ovšem plně nevystačilo pro třetí divadelní dílo *The Game*, kterému je věnována následující kapitola.

4. 3 THE GAME

Následující text vychází z velké části z revidované a podstatně zkrácené kapitoly *The Game, hra na střílečku* v mé studii *Poznámky k novým médiím na jevišti*, která vyšla ve školním časopise Hybris. Tato kapitola je kratší, neboť se soustřeďuje zejména na integraci nových médií do diváckého komponentu, tedy integrace, která ani v případě *NICKa* ani *Eleusis* nebyla nikterak pokročilá.

Text hry Mikea Bartletta *The Game* v Almeida Theatre vedl inscenátory k hyperrealistickému zpracování. Diváci se ocitají ve zvláštním prostoru, kde je hlediště uspořádáno do arény. Jsou rozmístěni okolo hlavního jeviště ze čtyř stran. Mezi herci a všemi čtyřmi hledišti je polozrcadlové plexisklo, přičemž určitá skupina herců, představující hlídače a návštěvníky zábavního centra, se pohybuje i za ním. Každý divák dostane sluchátka, díky nimž slyší zprostředkovaně dialogy všech postav i své sousedy, pokud se zrovna odehrává nějaká herecká akce v jeho „kóji“.

Ve fikčním světě *The Game* došla bytová krize tak daleko, že mladí lidé mají jen málo možností vlastního bydlení. Mladý pár se tak rozhodne pro krajní z nich: žít v luxusním dvoupodlažním domě s tryskovou vanou zcela zdarma, ovšem s jednou podmínkou. Dům je ze čtyř stran prosklen zrcadly, za nimiž se nacházejí hráči a mohou kdykoli zastřelit někoho z obyvatel. Ten dostane pouze šok, omdlí, a poté může žít a hrát dál. Tento mladý pár se v této podivné verzi reality usídli natolik, že počne dítě, a divák může sledovat jak jeho početí, tak jeho první zastřelení. Dvojice opouští bydlení v zábavním centru až po několika letech, a to nikoliv ze své vůle, ale protože výnosy jeho majitele jsou příliš malé a celou instituci ruší. Příběhem provází jeden z průvodců herního centra, který za mnoho let své práce získává k aktérům osobní vztah, ačkoli je jejich pouhým pozorovatelem, podobně jako divák.

Všemu jsou neustále přítomny kamery a obrazovky naaranžované jako bezpečnostní systém. Tyto kamery mají několik funkcí: snímají herce na scéně a ukazují je na obrazovkách v hledišti, snímají a ukazují herce i diváky v hledišti. Obrazovky zároveň ukazují nahraný záznam akce na jevišti v momentech, kdy jsou plexiskla překryta černým závěsem. Obrazovky ukazují většinu času paralelně dění na hlavním jevišti. Nejprve je tedy divák naladěn na dva způsoby sledování totožného prostoru. Může se tak sám rozhodnout, jestli dá přednost živému nebo

zprostředkovanému vjemu. V určitou chvíli se ale začne zatahovat na plexisklu roleta, a tak je na chvíli odkázán pouze na obrazovky. Jenže v momentě, kdy se rolety opět vyhrnou, spatří herce v jiných pozicích, než ve kterých skončili na obrazovkách. Tehdy teprve zjišťuje, že se jedná o předehraný záznam. Toto je vlastně jediný moment, který diváky záměrně upozorňuje na to, že se jedná o divadelní představení a že obraz na televizích je technicky mediovaný.

Diváci *The Game* se ocitají v klientské části zábavního centra, kde sledují ‚naživo‘ příchozí klienty s puškami a průvodcem. Stávají se součástí celého koloběhu jako návštěvníci, kteří se jen dívají, ale proto také participují na tomto podniku. Touto iluzí jsou stopy časového posunu naprosto minimalizovány, záznam se snaží na sebe co nejméně upozorňovat, spíše zakrývat svojí záznamovost. Zároveň kamery snímají diváky a ukazují je na všech obrazovkách ve chvíli, kdy se v jejich kóji odehrává herecká akce. V těchto momentech se divák může na obrazovkách sledovat jako účastníka celé události. Klíčová je zde právě technická dokonalost zobrazení na videu. *The Game* pracuje s rozdílným časem plynoucím v divadle a možnostmi videa.

Jak zaznamenaný, tak přímo přenášený obraz na televizích je pokaždé znovu dotvářen diváky, kteří různě reagují, buď mohou sledovat sami sebe a reagovat na to, že jsou natáčeni, anebo vidí diváky v jedné z dalších ze čtyř kójí. Jedině ve chvíli, kdy divák vidí sám sebe na obrazovce, či sleduje simultánně akci na jevišti a tu samou akci na obrazovce, je tak s určitostí schopný posoudit, že se jedná o přímý přenos, protože ostatní kóje jsou pro něj zakryté zrcadlovým sklem.

Scénická iluze je zde tak dovedena v určitém smyslu do dokonalosti. Tato iluze podle mého názoru spočívá v podobnosti „kdyby“ a tím, co divák ať už zprostředkovaně nebo bezprostředně vnímá. Myslím tím hypotézu „kdyby tohle byla realita, kdybych se v této situaci nacházel, takhle by to vypadalo.“ Není zde téměř nic, co by tuto iluzi rušilo. Tvůrci *The Game* zde pracují s principem, který J. David Bolter a Richard Grusin pojmenovávají jako transparentní imediace a který popisují především na příkladu virtuální reality. Cílem VR je, aby byla vnímána jako realita, nikoli jako médium.

V případě *The Game* se očividně nejedná o virtuální realitu, ačkoli jsou si v určitých místech podobné ve snaze přesvědčit nás o pravdivosti iluze skrze digitální obraz a zároveň co možná nejvíce medialitu skrýt. Divák je v *The Game* sice upozorňován na různé plynutí času, nicméně celá situace, tedy uspořádání a vizuální styl prostoru, vytváří iluzi velmi přesnou. Stále je zde ale naprosto klíčová živá přítomnost herce a divákův bezprostřední vjem. Na jednu stranu je *The Game* oproti virtuální realitě málo interaktivní. I jako hráči počítačové hry, která bývá vnímána jako předek VR, se uživatel může ve fikčním světě více méně volně pohybovat, popř. měnit ho svými činy. Zde je divák odsouzen ke sledování z jedné pozice a je pouze vtahován do snímaného obrazu. Ačkoli tedy svou přítomností ovlivňuje tvar divadelního díla, tato interaktivita je stále omezená. Na druhou stranu zde nehrozí riziko menu-based interactivity. Divák je stále živým člověkem, a tak může reagovat volně, ať už to znamená opuštění prostoru pro vnímání či jakékoli jeho reakce v rámci účasti na divadelním díle. Oproti tomu ve virtuální realitě je stále omezen předprogramovanými možnostmi, nemůže se tedy například pohnout do místa, které předprogramováno předem není, ani reagovat jinak, než to tvůrce programu předpokládal.

Divák je v *The Game* vtažen do celku divadelního představení. Pokud zcela neodmítne přistoupit na pravidla hry tak, že úplně opustí prostor, který je zde zároveň prostorem pro hru i pro vnímání, participuje i na významové rovině díla. Tato participace, ač ji není obecně a možné označit za důsledek podmíněný použitím nových médií, je přesto v této konkrétní inscenaci jejich přítomností do velké míry zapříčiněna.

Ačkoli byl tento rozbor zaměřen především na integraci nových médií do komponentu diváckého, pouze na základě sofistikované práce s tímto jedním komponentem by nebylo možné označit *The Game* za nejpokročilejší ze tří případů. Ovšem i tak bylo možné z předchozího popisu udělat si základní představu o tom, jak jsou zde nová média integrována do ostatních komponentů. V případě *Eleusis* byla rozebírána především hypermediace a její způsoby v tomto konkrétním případě. U *The Game* je ale většinová tendence nových médií imediační a je prokládána, zcizena, velmi krátkými momenty, kdy na sebe médium upozorňuje. Míra integrace tedy nezávisí na hypermediační či imediační tendenci. Jako v případě *The Game*,

může dílo směřovat k vytváření iluze a přitom plně využívat možností nových médií, zapojit jejich schopnosti do významové roviny díla a tedy je do sebe integrovat tak, že budou pro konkrétní divadelní dílo nepostradatelná.

5. ZÁVĚR

Jedním, poněkud banálním závěrem, který z analýz vyplývá, je, že to jestli jsou nová média vnímána jako neorganická ‚přilepená‘ vrstva ke tvaru divadelního představení do velké míry, závisí na tom, jak je s nimi zacházeno. Pomocí důkladného popisu se ale snad podařilo důvody vidět podrobněji. Na těchto divadelních dílech bylo možné sledovat, jak nové médium prostupuje jednotlivými komponenty. V uvedených příkladech mělo užití nových médií vždy značný dosah na herecký a vizuální komponent. V oblasti zvukového komponentu je používání techniky v určitém smyslu natolik zavedené, že samo o sobě je vnímáno nejčastěji spíše transparentně. Pokud byla práce s amplifikací a transformací zvuku určitým způsobem tematizovaná, oscilovala na pomezí hereckého a zvukového komponentu, jako v případě *Eleusis*.

V *NICKovi* ani v *Eleusis* nebyl divácký komponent výrazněji ovlivněn prací s novými médii, oproti tomu v *The Game* byl ovlivněn naprosto klíčově. V tomto případě se pak s diváckým komponentem udál podobný proces, který bylo možné sledovat u českých inscenací především u komponentů hereckého a výtvarného, tedy kdy se toto médium stalo jak formou, tak obsahem daného komponentu a propojilo se s divadelním základem do té míry, že se staly organickým celkem.

Sama nová média v divadelním díle mají tedy potenciál zasáhnout nejen do vizuálního komponentu jako doplněk nebo ozvláštnění dekorace, či jako prostředek amplifikace zvuku v prostoru, který schopnosti daného herce neovládnu. Ale do všech komponentů divadelního představení, a docílit tak ve společné kompozici konkrétního tvaru, který bude skutečně organickou syntézou.

V případě *Eleusis* a *The Game* nebyl zatím vytvořen poměr ve smyslu, co je dál na oné škále, kde jsou nová média integrovanější. *The Game* dokázala integrovat nová média do diváckého komponentu a v tomto směru využít plněji jejich potenciál. *Eleusis* ovšem, ačkoli integraci do diváckého komponentu opomíjí, silně rozvíjí integraci do zbývajících tří komponentů. Příímka, kterou slovo ‚škála‘ může evokovat, se zde tedy nejeví jako nejpřiléhavější nástroj. Domnívám se, že pokud je divadelní

dílo v české divadelní teorii i zde chápáno jako struktura, pak i tato integrace nového média do něj bude mít podobu struktury, která ji určitým způsobem kopíruje. Z toho vyplývá, že ačkoli je u některých děl možné jasně posun v integraci nahlédnout, pokud se jedná o nuancovanější rozdíly, díla jako by se spíše v integraci rozvíjela do různých stran, než soupeřila spolu v jedné rovině.

Mezi vlivy rozvíjející integrovanost nových médií v divadelním díle, které zde tedy byly pojmenovány, patří v hrubším smyslu i počet komponentů, do kterých nová média prorůstají, více ale využití jejich ‚novomediálnosti‘, jež zde byla nahlížena prostřednictvím Manovichových principů a především jejich podílení se na celkovém významu díla.

Hans-Thies Lehmann v *Prézentnosti divadla* zastává názor, že „Co se ale týká transformací umění v digitální době, otřásají mnohem více, než tušíme, naším celým myšlením o umění – a také estetikou divadla. Přesto však jeho budoucnost nebude spočívat v digitální opeře nebo virtuálním představení, nýbrž ve hře mezi tělem a médiem.“¹²⁹ Souhlasím s tím, že práce s novými médii v divadle spočívá v jistém smyslu ve hře, kterou bych spíše označila za hru mezi ‚novomediálností‘ a ‚divadelností‘. Ovšem tato hra, stejně jako jakákoli jiná součást divadelního díla, může být zdrojem banality a pocitu nepatřičnosti, stejně tak jako podnět ke vzniku organického uměleckého díla. Doufám, že se mi podařilo objasnit, jaký způsob práce potenciál média rozvíjí, a položit tak argument k tomu, za jakých podmínek nová média v divadle nezavrhovat jakožto efektní lákadlo.

¹²⁹ Str. 56 in [LEHMANN]

6. BIBLIOGRAFIE

Knižní zdroje:

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999. ISBN 0-262-52279-9.

[BOLTER,GRUSIN]

BORDWELL, David, Kristin THOMPSONOVÁ . *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. Praha: AMU, 2011. ISBN ISBN 978-80-7331-217-6. [BORDWELL,

THOMPSONOVÁ]

CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*. 1. Praha: ISV, 2000. ISBN 80-85866-67-6. [CÍSAŘ2]

DVOŘÁK, Tomáš, ed. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. 1. Praha: AMU, 2010. ISBN 978-80-87108-16-8. [DVOŘÁK]

DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-04235-2. [DIXON]

FLUSSER, Vilém. *Towards A Philosophy of Photography*. Göttingen: European Photography, 1984. ISBN 3-923283-06-7. [FLUSSER]

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6476-8. [MACEK]

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. 1991. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2. [MCLUHAN]

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. 1. London: The MIT Press, 2001. ISBN 0-262-13374-1. [MANOVICH]

OSOLSOBĚ, Ivo. *Mnoho povyku pro sémiotiku*. Brno: Agentura G, 1992. ISBN 80-901112-0-3. [OSOLSOBĚ1]

ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. 2. Praha: Panorama, 1987. ISBN 11-034-87. [ZICH]

Dílčí studie a články:

CÍSAŘ, Jan. Abychom mohli sdělovat, musíme nejdříve sdílet. *Divadelní revue*. Praha: Academia, 1999, **10**(3), 83-93. [CÍSAŘ1]

ETLÍK, Jaroslav. Divadlo jako zakoušení. *Divadelní revue*. Praha: Academia, 1999, **10**(1), 3-30. [ETLÍK1]

ETLÍK, Jaroslav. Ještě jednou k termínům. In: KLÍMA, Miroslav a kol. *Divadlo a interakce III.*. Praha: Pražská scéna, 2008, s. 39-45. ISBN 978-80-86102-66-5. [ETLÍK2]

ETLÍK, Jaroslav. Termíny k dohodnutí. In: KLÍMA, Miroslav a kol., DVOŘÁK, Jan, ed. *Divadlo a interakce*. Praha: Pražská scéna, 2006, s. 13-25. ISBN 80-86102-51-3. [ETLÍK3]

HAPLOVÁ, Barbora. Poznámky k novým médiím na jevišti. *Hybris*. 2016, (25), 40-51. ISSN 1804-1744. [HAPLOVÁ]

HONZL, Jindřich. Pohyb divadelního znaku. In: *Jindřich Honzl: K novému významu umění: Divadelní úvahy a programy 1920-1952*. 1. Praha: Praha, 1956. s. 246-259. [HONZL]

LEHMANN, Hans-Thies. Přítomnost divadla. In: ROUBAL, Jan. *Antologie současné německé divadelní teorie*. Praha: Divadelní ústav, 2005, s. 55-64. ISBN 80-7008-189-1. ISSN 0862-5409. [LEHMANN]

MUKAŘOVSKÝ, Jan. K dnešnímu stavu teorie divadla. In: *Studie I*. 1. Brno: Host, 2000, s. 391-406. ISBN 80-86055-91-4. [MUKAŘOVSKÝ1]

MUKAŘOVSKÝ, Jan. Pokus o strukturní rozbor hereckého zjevu (Chaplin ve světlech velkoměsta). In: *Studie I*. 1. Brno: Host, 2000, s. 463-469. ISBN 80-86055-91-4. [MUKAŘOVSKÝ2]

OSOLSOBĚ, Ivo. Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci. In: *OstENZE, hra, jazyk: Sémiotické studie*. Brno: Host, 2002. s. 90-137. ISBN 80-7294-076-7. [OSOLSOBĚ2]

OSOLSOBĚ, Ivo. Kurz obecné teatristiky. In: *Principia Parodica: totiž posbírané papíry převážně o divadle*. Praha: AMU, 2007. s. 14-33. ISBN 978-80-7331-082-0. [OSOLSOBĚ3]

OSOLSOBĚ, Ivo. Ostenze aneb zpráva o komunikačních reformách na ostrově Balnibarbi. In *Ostenze, hra, jazyk: Sémiotické studie*. Brno: Host, 2002. s. 15-42. ISBN 80-7294-076-7. [OSOLSOBĚ2]

VELTRUSKÝ, Jiří. Člověk a předmět na divadle. In: *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: AMU, 1994. s. 43-50. 80-7008-046-9. [VELTRUSKÝ1]

VELTRUSKÝ, Jiří. Divadelní teorie Pražské školy. In: *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: AMU, 1994. s. 15-24. 80-7008-046-9. [VELTRUSKÝ2]

VELTRUSKÝ, Jiří. Příspěvek k sémiologii herectví. In: *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: AMU, 1994. s. 117-161. 80-7008-046-9. [VELTRUSKÝ3]

Akademické práce

KOPŘIVOVÁ, Vendula. *Kritická analýza českých slovníkových hesel definujících nová média*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce PhDr. Martin Flašar, Ph.D.

SOUČKOVÁ, Kateřina. *Dokumentární divadlo: Dokumentárnost a divadelní dílo*. Praha, 2016. Diplomová práce. AMU. Vedoucí práce Prof. Mgr. Jaroslav Etlík.

Elektronické zdroje

<http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/eleusis--handa-gote-research--development?pid=556&bck=program#!prettyPhoto>

<http://artycok.tv/24612/live-cinema-martin-blazicek-manifesty-live-cinemaleive-cinema-martin-blazicek-manifestos-live-cinema>

<http://www.medicalrealities.com/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discovery.DiscoveryVR>

<https://www.playstation.com/cs-cz/explore/playstation-vr/>

<http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nick/>

<http://www.vasulka.org/>

<https://youtu.be/u6yC41ZxqYs>