

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Remediace a digitální média v českém divadle

Diplomová práce

Autorka práce: BcA. Lucie Flemrová

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: prof. MgA. Martin Štoll, Ph.D.

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 23. 7. 2024

Lucie Flemrová

Bibliografický záznam

FLEMROVÁ, Lucie. *Remediace a digitální média v českém divadle*. Praha, 2024. 99 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce prof. MgA. Martin Štoll, Ph.D.

Rozsah práce: 187 468 znaků

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá vztahem digitálních médií a divadla. V prvních kapitolách autorka definuje klíčové termíny z oblasti mediálních studií i divadla, dále pak zkoumá mediální povahu divadla a jeho pozici mezi ostatními druhy médií. Zabývá se konceptem remediace podle Jaye Davida Boltera a Richarda Grusina a jeho dvěma strategiemi imediací a hypermediací, následně pak poukazuje na příklady remediace v divadelní tvorbě. Blíže analyzuje různé typy digitálních médií, jež jsou v současném divadle využívána, a zamýšlí se nad jejich úlohou v inscenacích. Své poznatky dále uplatňuje v analytické části práce, kde se zaměřuje na dokumentární divadlo a jeho specifika a dále se věnuje třem divadelním počínům uvedeným na české scéně v posledních letech, a to inscenacím *Vladimir Macbetin* (2015, Spitfire Company), *Press paradox* (2018, 8lidí) a *Putinovi agenti* (2019, Temporary Collective). Na těchto příkladech poukazuje nejen na způsoby využití digitálních médií v divadelní tvorbě a na ukázky remediace v divadle, ale také na schopnost divadla komunikovat aktuální společenská a politická témata, čímž přispívá ke své obhajobě divadla jako média.

Abstract

The thesis deals with the relationship between digital media and theatre. In the first chapters, the author defines key terms from the field of media studies as well as theatre, then explores the media nature of theatre and its position among other types of media. She discusses the concept of remediation as defined by Jay David Bolter and Richard Grusin and its two strategies of immediacy and hypermediacy, and highlights examples of remediation in theatre production. She then analyses closely the different types of digital media used in contemporary theatre and reflects on their role in productions. She further applies her findings in the analytical part of the thesis, focused on documentary theatre and its specifics, and then discusses three theatrical works presented on the Czech scene in recent years, namely the productions *Vladimir Macbetin* (2015, Spitfire Company), *Press Paradox* (2018, 8lidí) and *Putin's Agents* (2019, Temporary Collective). Through these examples, she highlights not only the uses of digital media in theatre production and examples of remediation in theatre, but also the ability of theatre to communicate current social and political issues, contributing to her advocacy of theatre as a medium.

Klíčová slova

divadlo, digitální média, remediace, projekce, live cinema, dokumentární divadlo

Keywords

theatre, digital media, remediation, projection, live cinema, documentary theatre

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala mámě, tátovi, bráchovi, Štěpánovi, svým kolegům v práci a všem ostatním, kdo mě při psaní práce podporovali.

Děkuji také tvůrčím týmům Spitfire Company, 8lidí a Temporary Collective za poskytnutí materiálů k analyzovaným inscenacím a Mgr. Daně Klimešové za korekturu práce.

A úplně nejvíc děkuji prof. MgA. Martinu Štollovi, Ph.D., za vedení práce, cenné připomínky a přátelský přístup.

OBSAH

Úvod	9
1 Teoretická část	12
1.1 Termíny k dohodnutí	12
1.1.1 Digitální média	12
1.1.2 Remediace, hypermediace a imediace	15
1.1.3 Divadlo	19
1.2 Divadlo jako médium	24
1.3 Remediace v divadelním umění	28
1.4 Digitální média v českém divadle	34
1.4.1 Projekce	35
1.4.2 Live cinema	40
1.4.3 Virtuální realita	44
1.4.4 Sociální média	46
1.5 Divácká percepce a zapojení publika	47
2 Analytická část	52
2.1 Dokumentární divadlo a jeho specifika	52
2.2 Princip remediace jako dokumentární nástroj	54
2.3 Případové studie	56
2.3.1 Analýza inscenací a základních tvůrčích postupů	58
2.3.2 Komparace analyzovaných inscenací	74
Závěr	77
Summary	79
Prameny a literatura	81
Seznam příloh	88

„Theatre is a medium that – from the introduction of limelight onwards – has often treated any new technology with some suspicion. [...] But if theatre has embraced technology in all its technical applications, it has often been less successful in finding a creative application. In particular when theatre has tried to incorporate film and video into live performance it often gets it horribly wrong, behaving like some giddy old maiden aunt got up in footless tights and a mini skirt who think she is being awfully daring.“¹

¹ GARDNER, Lyn. Waves sets a high-water mark for multimedia theatre. *The Guardian* [online]. Naposledy aktualizováno 4. 12. 2006.

ÚVOD

Svět médií prochází v posledních dvaceti letech raketovým vývojem – žijeme v době umělé inteligence, nejúčinnější formy marketingu i komunikační kanály vládních institucí jsou realizovány prostřednictvím sociálních sítí, kulturní produkci dominují streamovací služby a od naší životní reality se můžeme uchýlovat do té virtuální. Tradiční média hrají v současné společnosti vedlejší roli. Jen týden před dokončením této diplomové práce byly publikovány zprávy o konci vydávání tištěné podoby *Lidových novin*, nejstaršího dosud vydávaného českého deníku. Řada domácností nevlastní televizi ani rádio, oblíbené pořady najdou diváci či posluchači snadno online. Doba tradičních médií je dávno pryč a v této situaci má oblast mediálních studií na výběr ze dvou možností – ohlížet se do minulosti, nebo se ponořit do studia technologických výzev dnešních dnů.

Přesto všechno existuje tradiční médium, jehož zrod datujeme do 6. století před naším letopočtem, ale které dodnes hraje ve společnosti nezanedbatelnou roli – divadlo. Ačkoliv divadlo patří k nejstarším komunikačním prostředkům, a i dnes představuje důležitou součást tuzemské i zahraniční kultury, bývá na poli studia médií opomíjeno. Vzhledem k tomu, že patří k živým uměním, je z pohledu mediálních vědců řazeno spíše k dalším živým uměleckým formám, jako jsou třeba hudební vystoupení, která bychom na mediální paletu přimíchávali jen stěží. Divadlo však navzdory své živé povaze a existenci „teď“ a tady“ představovalo po staletí klíčovou formu komunikace zásadních sdělení k široké veřejnosti, a i v dnešní době dokáže předávat informace, formovat mínění společnosti a zasahovat široké spektrum publika. Autorka diplomové práce vychází v těchto úvahách z osobního vztahu k oběma oborům – na jednu stranu je absolventkou Divadelní fakulty Akademie múzických umění a zaměstnankyní jednoho z pražských divadel, na stranu druhou se před dvěma lety rozhodla ve svém studiu zaměřit na média a dnes je touto oblastí z vědeckého hlediska fascinována. Právě díky své pozici na křižovatce těchto dvou oborů spatřuje podobnosti ve vývoji divadla i mediální sféry a v rámci diplomové práce si klade za cíl zdůvodnit své uvažování o divadlu jako jednom z nejstarších, ale přesto stále aktuálních médií.

Stejně jako u ostatních mediálních forem, i podoba divadla se v posledních dvaceti letech radikálně proměňuje a velkou roli v této proměně hrají právě jiná média. V divadelní tvorbě dochází k zahrnování digitálních médií do inscenačních tvarů ve formě projekcí

a dalších technologických tvarů, jež nadále proměňují výrazové prostředky divadelních děl. V této práci se proto zaměříme na koncept remediace, jak jej formulovali Jay David Bolter a Richard Grusin, a jeho uplatňování v divadelní tvorbě. Nejprve se budeme věnovat teoretickému vymezení důležitých pojmů z oblasti mediálních studií i teatrologie, pokusíme se uchopit divadlo jako médium a teoreticky i na příkladech z praxe prozkoumáme možnosti implementace digitálních médií do scénického umění. Autorka by na tomto místě ráda poznamenala, že v rámci práce se bude zabývat **výhradně audiovizuálními technologiemi**, na nichž lze lépe demonstrovat princip remediace i jejich využití coby výrazových prostředků divadelního díla. Samozřejmě ale existují i jiné formy digitálních médií v umění užívaných například ve zvukové složce inscenací, od hudebních doprovodů až po hlasové nahrávky, které dokážou naplnit zmíněnou výrazovou podstatu. Na analýzu těchto prostředků však v této práci nebude příliš prostoru, a proto se jimi pro tentokrát nebudeme zabývat, nicméně jejich existenci nikterak neopomíjíme.

Diplomová práce je rozdělena do dvou částí – teoretické a analytické. V první z nich si nejprve objasníme důležité termíny z oblasti mediálních studií a teatrologie, s nimiž budeme v rámci textu nadále pracovat. Po definici těchto pojmů se dále zaměříme na divadlo jako médium a v této kapitole se pokusíme nastínit historický kontext uvažování o mediální podstatě divadla i klíčové rysy divadla jako média. Dále nahlédneme koncept remediace s jeho strategiemi imediací a hypermediací coby princip aplikovaný v divadelním oboru a v další části pak poznatky uplatníme na různé formy audiovizuálních digitálních médií, s nimiž současné divadlo běžně pracuje. V neposlední řadě se pokusíme uchopit myšlenky N. Katherine Hayles ve vztahu k divácké percepci divadelních děl a digitálních médií v nich obsažených. Ve druhé části práce se budeme věnovat dokumentární divadelní tvorbě a na třech příkladech z praxe budeme analyzovat využití digitálních médií v divadelní tvorbě a další aspekty vyplývající z náplně práce. K této analýze si autorka vybírá inscenace *Vladimir Macbetin* (2015, Spitfire Company), *Press paradox* (2018, 8lidí) a *Putinovi agenti* (2019, Temporary Collective), které mimo jiné spojuje nadmíru aktuální téma současné politické situace v Rusku. V rámci analýzy inscenací se tak zároveň pokusíme poukázat na schopnost divadla prezentovat aktuální témata a otevírat společenskou diskusi.

Cílem práce je obhájit pozici divadla jako média, poukázat na princip remediace v divadelní tvorbě, na případových studiích z divadelní praxe demonstrovat pokrytí aktuálních témat a obeznámit čtenáře s rozmanitostí využití digitálních médií v divadle.

Autorka práce si klade za cíl propojit dvě sféry svého vědeckého působení v přehledném textu, v rámci něhož plánuje obeznámit čtenáře z oboru mediálních studií i z oboru teatrologie se zásadními myšlenkami těchto vědeckých polí a vyzvat tak k vzájemnému porozumění a součinnosti.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Termíny k dohodnutí

Divadelní teoretik a kritik Jaroslav Etlík napsal v roce 2006 text s názvem *Termíny k dohodnutí* se zdůvodněním, že „[...] *co se týče pojmosloví, je situace v oblasti divadelních složek stále problematická a vzhledem k případným inovacím a dalšímu zpřesňování i nadále otevřená.*“² Snad tedy autorce diplomové práce nebude mít za zlé, že si název jeho stati vypůjčí pro následující kapitolu. Autorka těchto řádků totiž stojí před nelehkým úkolem, a to upřesnit několik pojmů, jež jsou stěžejní pro obsah diplomové práce, tak aby bylo jasné, jak o nich při psaní uvažuje, a zároveň dostane-li se tento text do rukou člověka z oblasti médií, jenž není zběhlý v divadelní terminologii, nebo naopak teatrologa bez ponětí o médiích, aby se v této tematice lépe orientoval. Nelehký je tento úkol zejména proto, že ani zástupci těchto vědních oborů se často na definicích neshodují. V nadcházející kapitole se tedy pojdme dohodnout na termínech, s nimiž budeme v rámci své diplomové práce operovat.

1.1.1 Digitální média

Potíže s charakterizací tzv. **digitálních médií** začínají už u výrazně rozšířeného synonymického pojmu „**nová média**“. Spisovatelka a dramatička Barbora Haplová ve své diplomové práci na téma nových médií v divadle za studií na DAMU pojmenovává terminologický zmatek panující v mediálně-teoretické sféře: „*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 média, interaktivní média, 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.*“³ V diplomové práci se však budeme držet termínu digitální média, a to z jednoduchého důvodu – vzhledem k vývoji mediálních technologií v posledních letech už nová média zdaleka nejsou „nová“ a jejich pojmenovávání tímto slovem může být proto matoucí. Pojem „digitální média“ zároveň nejtrefněji vystihuje společný rys všech

² ETLÍK, Jaroslav. Termíny k dohodnutí. In: Miloslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce 1/2006*, s. 13.

³ HAPLOVÁ, Barbora. *Divadlo a nová média* [diplomová práce], 2017, s. 13.

popisovaných technologií, tedy to, že jsou z podstaty digitální – proto se toto pojmenování pro účely diplomové práce jeví jako nejprůhodnější.

Jeden z předních mediálních teoretiků **Lev Manovich** pojmenovává současnost jako revoluci nových, respektive digitálních, médií – všechny formy kultury, od produkce přes distribuci až ke komunikaci, jsou zprostředkovávány počítačem. Zatímco v minulosti knižtisk ovlivnil ze všech úrovní kulturní komunikace pouze mediální distribuci a vynález fotografie zasáhl pouze nepohyblivé obrazy, revoluce počítačových médií působí na všech úrovních komunikace a zahrnuje akvizici, manipulaci, uchovávání i distribuci médií, a to u všech typů médií. Budeme-li se dále ohlížet do minulosti, shledáme že digitální média reprezentují konvergenci dvou historických trajektorií – počítačů (počínaje Babbageovým Analytickým strojem) a mediální technologie (zrozené vynálezem daguerrotypu).⁴ Jejich syntézou dochází k převedení všech existujících médií do číselných dat přístupných počítačům, tedy k jejich **digitalizaci**.

Podle Manoviche můžeme definovat pět základních principů digitálních médií: patří k nim **číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a kulturní překódování**. Vzhledem k tomu, že k některým z nich se v této práci budeme nadále odkazovat, je pro účely diplomové práce vhodné si jednotlivé principy na základě Manovichova díla⁵ ve stručnosti vysvětlit:

- 1) Princip číselné reprezentace vyjadřuje fakt, že všechna digitální média jsou založena na digitálním kódu a jsou tedy číselnými reprezentacemi. Každé takové digitální dílo může být matematicky popsáno a pokud jsou tato mediální díla vytvořena na počítačích, mají svůj původ v číselné formě, často však vznikají převodem z různých forem starých médií, tedy digitalizací analogových médií. Digitální média jsou zároveň předmětem algoritmické manipulace – médium se tak stává programovatelným.
- 2) Modularita charakterizuje fraktální strukturu digitálních médií – prvky média, jako jsou obrázky, zvuky, tvary atp., jsou utvářeny z malých částí, tedy pixelů, polygonů aj. Tyto jednotlivé vzorky dále tvoří objekty většího měřítka, ale zároveň si udržují oddělené identity a nezávislost – např. i při vložení obrázku do dokumentu MS Word

⁴ MANOVICH, L. *The Language of New Media*, 2001, s. 21–22.

⁵ Tamtéž, s. 27–48.

si obrázek zachovává svou nezávislost a může být dále editován v programu, ve kterém byl vytvořen.

- 3) Tyto první dva principy dovolují automatizovat řadu operací v tvorbě, manipulaci a přístupu k digitálním médiím. Právě automatizace je pak principem, který umožňuje z tvůrčích procesů digitálních médií částečně nebo zcela odstranit lidskou intencionalitu. Automatizaci je možno rozdělit na dva stupně – v tom nižším uživatel počítače upravuje nebo vytváří své dílo podle šablony nebo jednoduchých algoritmů, vyšší stupeň automatizace neomediální tvorby zahrnuje sémantiku objektů, tedy schopnost počítače porozumět kontextům a významům a reagovat na ně, jako je tomu například v případě umělé inteligence a chatovacích botů.
- 4) Princip variability označuje skutečnost, že neomediální dílo není něčím pevně daným, ale existuje v různých, takřka nekonečných verzích. Opět jde o výsledek číselného kódování digitálních médií a jejich modulární struktury. Oproti totožným kopiím (které je možné vytvořit z originálů analogových médií) jsou neomediální díla většinou základem mnoha různých verzí, které jsou zpravidla dílem činnosti počítače (zde jde o příklad automatizace); zároveň jsou jednotlivé prvky verzí uloženy digitálně, což umožňuje zachovat jejich oddělené identity a pod kontrolou programu je skládat do mnoha různých konfigurací (zde se promítá modularita). Mezi příklady variability lze uvést například mediální databáze, funkce personalizace prohlížených dat či adaptace interaktivních počítačových instalací na tělesné pohyby uživatele, hypermediální dokumenty, pravidelné aktualizace vedoucí k tvorbě různých verzí jednoho mediálního díla a tak podobně. Princip variability nám také z historické perspektivy ukazuje, jak jsou změny v technologiích médií provázány se sociální změnou – pokud logika starých médií odpovídala logice industriální masové společnosti, pak logika digitálních médií souzní s logikou postindustriální společnosti, která upřednostňuje individualitu před konformitou.
- 5) Zásadním důsledkem komputelizace médií je pak pátý princip digitálních médií, který Manovich zmiňuje, a to překódování. Kromě toho, že jsou komputerizovaná média stále strukturou dat, která se projevují jako součást lidské kultury a dávají uživatelům smysl (obrazy, textové soubory, virtuální soubory), jsou na druhé straně pouze počítačově čitelnými daty. Digitální média tak sestávají ze dvou vrstev – kulturní a počítačové. Obě vrstvy se vzájemně ovlivňují, v důsledku čehož vzniká

nová počítačová kultura, tedy směr lidských a počítačových významů, směr tradičních představ světa a počítačových prostředků jeho zobrazení. Vzhledem k charakteru překódování jsou digitální média předzvěstí obecného procesu kulturní rekonceptualizace.

Do jisté míry je Manovichovo vysvětlení digitálních médií pro účely této práce až příliš technologicky zaměřené, a to natolik, že sám Manovich považuje zařazení digitálních médií jako dalšího mediálního typu jako nedostatečné – z jiného úhlu pohledu jsou podle něj digitální média „určitým druhem počítačových dat, něčím uchovávaným v souborech a databázích, obnovovaným a tříděným, závislejícím na algoritmech a výstupních zařízeních.“⁶ Podle Manoviche digitální média volají po nové etapě teorie médií, kterou je vhodnější pojmenovávat pomocí termínů z počítačové vědy charakterizujících programovatelná média – od mediálních studií bychom se tak tímto směrem pomalu přesunuli k softwarovým studiím. Když však zjednodušíme Manovichovu klasifikaci digitálních médií na potřebné minimum, shledáme, že všechna digitální média, ať už se jedná o texty, obrazy, video nebo audio, sdílejí stejný digitální kód a jsou tudíž přístupné z multimediálních přístrojů, počítačů.

Multimediální charakter některých děl se nicméně například u filmu projevoval již mnohem dříve – než se v 90. letech 20. století masově rozšířilo používání počítačů, kombinovali filmaři různá média, ať už se jedná o prokládání titulky v éře němého filmu, nebo jednoduše o kombinaci zvuku a obrazu později. A stejně tak uvažujeme-li i o divadle jako o médiu, je možné jej považovat za jedno z prvních **multimédií**. Než se však dostaneme k tomu, co je vlastně divadlo, jaká další média jsou v něm obsažena a jaké další prvky sdílí s ostatními typy médií, bylo by dobré se ještě chvíli věnovat stěžejnímu mediálně-teoretickému konceptu této práce.

1.1.2 Remediace, hypermediace a imediace

Pojem **remediace** poprvé představili **Jay D. Bolter** a **Richard Grusin** v publikaci *Remediation: Understanding New Media* (1999) ve významu formální logiky, jíž se k sobě vztahují stará a nová média. Základní myšlenkou tohoto konceptu, jak jej definují Bolter a Grusin, je tvrzení, že v každém novém médiu je nějakým způsobem obsažené staré

⁶ MANOVICH, L. *The Language of New Media*, 2001, s. 47–48. Překlad citace použit z publikace *Kapitoly z dějin a teorie médií* Tomáše Dvořáka (2010).

médium – například obsahem písma je řeč, obsahem knihtisku je psané slovo, obsahem telegrafu je knihtisk a tak dále. Remediací je teorií, která nazírá vývoj médií jako lineární – každé nové médium navazuje na předchozí a zároveň jsou i existující média ovlivňována nově vznikajícími. Interakce novějších a starších médií je tak navzdory linearitě obousměrná – například video na serveru YouTube má formát ležatého obdélníku, protože v tomto rysu navazuje na televizi, ta navazuje na kino a kino na divadlo; grafický interface naopak odkazuje k malířství, psaní rukou či psaní na stroji.

Při setkání s novým médiem stavíme podle teorie remediace na dosavadních zkušenostech, a to nejen jejich průběžnou adaptací, ale i jejich odmítáním. Bolter a Grusin popisují remediaci jako princip fungující na základě tzv. „**dvojí logiky**“ – na jedné straně média neustále usilují o remediaci, respektive vylepšení funkcí svých dřívějších verzí. Výsledkem je snaha o dosažení co největší bezprostřednosti média, kterou autoři konceptu nazývají pojmem **imediace**. Na straně druhé se však média snaží o vylepšení také prostřednictvím začleňování prvků z dřívějších mediálních forem, přičemž tato kombinace různých mediálních složek je často vyloženě akcentována jako výhoda – situace, kdy je pluralita médií zvýrazněna a publikum je vedeno k tomu, aby si existenci samotného média uvědomovalo, se nazývá **hypermediace**.

Imediace a hypermediace jsou tak popisovány jako dvě strategie remediace – součástí Bolterova a Grusinova tvrzení o remediaci je však zároveň myšlenka, že komunikační princip všech médií je zprostředkování. V současné kultuře podle autorů neexistuje žádná skutečně „bezprostřední“ nebo nezprostředkovaná zkušenost. I v případech, kdy média usilují o bezprostřednost, činí tak prostřednictvím remediace předchozích mediálních forem: *„veškeré mediace jsou remediacemi. Neříkáme to jako nějakou obecnou pravdu, ale spíše tvrdíme, že v tomto širším historickém okamžiku fungují všechna současná média jako remediace a že remediace nám nabízí způsob, jak nahlížet i práci dřívějších médií. Naše kultura chápe každé médium nebo soustavu médií tak, že reaguje na jiná média, nově je využívá, soupeří s nimi a přetváří je. V první řadě si můžeme představit něco jako historický vývoj, kdy novější média remediují starší média a zejména digitální média remediují své předchůdce. Ale naše genealogie je genealogií afiliací, nikoli lineární historií, a v této genealogii mohou starší média také remediovat ta novější. Televize se může přetvářet a také se přetváří tak, aby se podobala World Wide Webu, a film může zahrnovat a také se snaží zahrnout počítačovou grafiku do své vlastní lineární*

formy. Zdá se, že žádné médium už nemůže fungovat samostatně a vytvořit si vlastní, oddělený a očistěný prostor kulturního významu,⁷ píše Bolter a Grusin v první kapitole své knihy.

Nutno poznamenat, že remediace má mnoho forem a zdaleka se nejedná jen o princip vzniku nových médií na základě prvků těch „starých“. Remediací můžeme nazvat i reprezentaci jednoho média druhým – digitalizované obrazy či fotografie, texty nahrané na CD-ROM, webové stránky nabízející texty ke stažení aj. Počítač v takovém případě nepředstavuje opozici vůči reprezentovaným médiím, ale funguje jako nový prostředek získání přístupu k těmto starším materiálům, přičemž digitální médium zde usiluje o transparentnost, aby byl divák k jeho obsahu ve stejném vztahu, jako by byl při konfrontaci s původním médiem. Nové médium může navíc remediovat tím způsobem, že se pokusí v sobě zcela staré médium obsáhnout tak, aby byly diskontinuity mezi nimi minimalizovány – zde jsou příkladem počítačové hry, jež remediují filmy a hráči se v nich stávají postavami ve filmovém příběhu. A konečně, za remediace můžeme označit i takové modifikace, ke kterým dochází v rámci jediného média – například když si film vypůjčuje ze staršího filmu, obraz zahrnuje jiný obraz nebo parafrázuje velká díla světové literatury. Typickým příkladem je zde vztah Stoppardova dramatu *Rosencrantz a Guildenstern jsou mrtvi* a Shakespearova *Hamleta*.

Bolter a Grusin v rámci své teorie stanovují tzv. dvojí logiku remediace a spolu s ní pojmy hypermediace a imediace jako dvě možné strategie, které se ve svém působení mohou v různých formách prolínat. Jako první se zabývají **imediací**, tedy snahou o upozadění média s cílem znevědomit jeho přítomnost. Její zrod zasazují již do období renesance a spojují jej s vynálezem lineární perspektivy, nicméně sami zmiňují, že: „*Ačkoliv se logika imediace projevuje již od renesance až do současnosti, každý její projev může být v každé době zásadně odlišný a imediace může znamenat jednu věc pro teoretiky, jinou pro umělce nebo*

⁷ Originální text: „*all mediation is remediation. We are not claiming this as an a priori truth, but rather arguing that at this extended historical moment, all current media function as remediators and that remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well. Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital media remediating their predecessors. But ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate newer ones. Television can and does refashion itself to resemble the World Wide Web, and film can and does incorporate and attempt to contain computer graphics within its own linear form. No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 55.

*designéry a třetí pro diváky.*⁸ Dnes je v rámci (převážně zábavných) informačních technologií na vzestupu především transparentní imediace, jejímž cílem je co největší přirozenost počítačového interface, nebo jak jej formulují sami autoři: „*Transparentní interface je jedním z mnoha projevů potřeby celkově popřít zprostředkující povahu digitální technologie.*“⁹ Uživatel by si při užívání transparentního interface neměl být vědom toho, že zachází s nějakým médiem, nýbrž se ocitnout v bezprostředním vztahu s obsahem takového média. Zásadní je tento fakt pro existenci virtuální reality, ale nelze zapomínat, že v minulosti tuto touhu po bezprostřednosti a dokonalém realismu znamenaly dnes tak běžné prostředky jako využití perspektivy v malířství či vynález fotografie, který byl skutečně průlomem v západním vývoji vizuální reprezentace.

Hypermediace na druhou stranu vyvěrá z fascinace samotnými médii a jejím cílem je zvýraznění určitého média, důraz na samotné médium. Bolter a Grusin v úvodu kapitoly citují Williama J. Mitchella, podle kterého jde o vizuální styl, jenž „*upřednostňuje fragmentaci, neurčitost a heterogenitu a [...] zdůrazňuje proces či průběh spíše než ukončené umělecké dílo.*“¹⁰ Dnes jsou postupy hypermediace nejzřejmější v heterogenosti webových oken či interface desktopu aj.¹¹, nicméně v historii můžeme fascinaci médii pozorovat např. u iluminovaných rukopisů, holandského malířství či modernistických koláží a fotomontáží.¹² Podle logiky hypermediace se umělec či programátor snaží, aby si divák uvědomoval médium jako médium a měl z tohoto uvědomění potěšení – toho dosahuje zejména zmnožením prostorů a médií a opakovaným přetvářením vizuálních a konceptuálních vztahů mezi takovými zprostředkovanými prostory. Například webové stránky a další tzv. hypermédia tak zahrnují různá multimédia jako videa, fotografie či texty, nástroje jsou viditelné a jednotlivé prvky se programátor nesnaží sjednotit. „*Místo toho si každé textové okno vytváří svůj vlastní slovní a každé grafické okno svůj vlastní vizuální úhel*

⁸ Originální text: „*Although the logic of immediacy has manifested itself from the Renaissance to the present day, each manifestation in each age may be significantly different, and immediacy may mean one thing to theorists, another to practicing artists or designers, and a third to viewers.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 21.

⁹ Originální text: „*The transparent interface is one more manifestation of the need to deny the mediated character of digital technology altogether.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 24.

¹⁰ Originální text: „*[...] privileges fragmentation, indeterminacy, and heterogeneity and . . . emphasizes process or performance rather than the finished art object.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 31.

¹¹ Z uměleckého světa uvádějí Bolter a Grusin jako současný častý příklad hypermediace hudební vystoupení rockových umělců, kdy velké koncerty zpravidla doprovází vizuální show na několika obrazovkách zobrazujících detaily vystoupení či doprovodné projekce.

¹² BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 34.

pohledu,¹³ ke kteréžto myšlence se vrátíme v kapitole o live cinema a fragmentaci uměleckého díla.

1.1.3 Divadlo

Stejně jako pravděpodobně v každém oboru, i mezi teatrology panují rozepře nad definicí onoho klíčového pojmu. Obecně lze však divadlo označit za komunikační proces, při kterém „někdo něco někomu nějak“ fyzicky předvádí, přičemž obě strany jsou, respektive měly by být, ve stejném časoprostoru. **Divadlo je situace, která vzniká, když herec divákovi něco hraje, zpravidla v prostoru, který je pro to předvádění v danou chvíli či trvale určen.** Základy divadla najdeme už v pravěkých rituálech, ale i nejrůznějších performativních disciplínách prolínajících se dějinami lidstva, ať už se jedná o tanec, řečnictví, módní přehlídky, action art, akrobacii, sport, žonglování, recitaci, zpěv a mnoho dalších činností, ze kterých divadlo nejen vychází, ale zároveň se k nim průběžně vrací. Zásadním faktorem, který odlišuje divadlo od ostatních druhů umění – a když už jsme u toho, i ostatních druhů médií, je právě ona **bezprostřednost a vztah mezi performerem a divákem**. Bez diváka divadlo nemůže existovat – teatrologická veřejnost se sice dosud pře o původ slova „divadlo“, přičemž jedni hledají kořen ve slovesu „dívati se“ a druzí ve slovesu „diviti se“, faktem ale je, že obě varianty kladou důraz na diváckou složku a činí z ní elementární podmínku existence divadla.

Vedle toho, že je divadlo založené na přímém kontaktu performerů a jejich publika, liší se od ostatních druhů umění svou nepřenositelností, jedinečností, nezaznamenatelností, zkrátka tím, že se vždy odehrává „teď a tady“. Pokud však nejde o vyloženě jednorázovou performanci, je divadelní dílo opakovatelnou aktivitou, která je předem připravená a vyprojektovaná. Ideál takového projektu označujeme jako inscenaci, její jedno předvedení v určitý čas na určitém místě, snažící se ideálu přiblížit, pak nazýváme představením. Samotný projekt divadelního díla je obecně řečeno specificky myšleným sémiotickým činem provedeným tak, aby bylo možno skrze jeho vyjadřovací prostředky divákovi něco předat. Vzniká na základě představ a instrukcí, které je možno dělit na systémové až normativní a autorské – k prvnímu typu patří například představy o vzájemném chování herců

¹³ Originální text: „*Instead, each text window defines its own verbal, each graphic window its own visual, point of view.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 33.

a diváků, jejich vzájemná pozice, zhasínání sálu před představením atp., k druhému pak to, co běžně označujeme slovy „režijní záměr“.

Tímto se dostáváme k fragmentarizaci divadelního díla a s tím také k vysvětlení jeho multimediálního charakteru. Každé divadelní dílo tvoří jednotlivé složky – či, řečeno s Jaroslavem Etlíkem, komponenty – uměleckého projevu. Otakar Zich ve své publikaci *Estetika dramatického umění*, která je v nadsázce mezi teatrology považována za „Bibli“ oboru, předznamenává u divadelních děl jejich rozdělení na dvě složky: „*Dramatické dílo skládá se ze dvou současných, nerozlučných a názorných složek různorodých, totiž z viditelné (optické) a slyšitelné (akustické)*.“¹⁴ V kapitole s názvem *Teorie analytická* však stanovuje ještě třetí podstatnou složku každého dramatického díla, a to složku **motorickou**. „*Pozorujeme-li jednání jiných lidí, ať v životě, či na scéně, vybavujeme si své vlastní zkušenosti motorické zcela bezděčně, ani o tom nevědouce; vybavují se nám tím hojněji a mocněji, čím dokonaleji se do jednání druhých vžíváme, což zajisté činíme právě při vnímání divadelním. Ba nevybavují se nám pak jen pouhé motorické představy; mimoděk jsme strženi k vlastnímu napodobení toho, co vidíme a slyšíme, a to aspoň v jakýchsi náznacích, tak řečených inervacích, jež však zúplna postačí abychom se do jednání jiných plně vžili. Tato bezděčná motorická složka to je, co dodává řečeným našim vjemům ráz obzvláštní živosti, neodolatelnosti, aktivity. Pro dojem ‚dramatického‘ je tedy příznačné, že tu vedle zrakové a sluchové složky vystupuje jako podstatná též složka motorická, rozehrávající celý náš tělesný organismus.*“¹⁵ Vedle tří základních složek stěžejních pro divácké vnímání dramatického díla se však Zich v kapitole nazvané *Teorie syntetická* věnuje složkám, jež tvoří obsah těchto vjemů a vychází z jiných druhů umění. Zich tyto složky pojmenovává jako **umění básnické, hudební, výtvarné a herecké**, přičemž „*syntetická teorie zastává demokratický názor o rovnosti všech umění v dramatickém díle se spojujících. Zkušenost, jak jsme viděli, ukazuje, že to není možné, že každé umění (vyjma jediné herecké) musí ze své samostatné osobitosti něco slevit, nechce-li poškodit dramaticčnost celku (a spolu i herectví)*.“¹⁶ Za nejdůležitější princip dramatického díla označuje Zich **dramatičnost**, které se všechny tyto složky právě kromě herectví musí v zájmu kvality díla podříditi – herecká složka je pak podle Zicha „*dramatickou v pravém slova toho smyslu; druhé jsou*

¹⁴ ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*, 1987, s. 18–19.

¹⁵ ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*, 1987, s. 39.

¹⁶ Tamtéž, s. 32.

„dramatickými“ jen potud a natolik, pokud a nakolik přispívají k účinnosti složky herecké.“¹⁷

Jak již bylo naznačeno, na Zichových myšlenkách stojí valná část české teatrologie, ačkoliv počty a názvy složek divadelního díla se v úvahách teoretiků varíují. Jaroslav Etlík ve výše zmíněném textu *Termíny k dohodnutí*, v němž tuto kategorizaci přehodnocuje, uvádí: „*V tradici české divadelní vědy (především před nástupem sémiotiky) se složky pojmenovávaly různě. U Jaroslava Pokorného, v jeho knížce Složky divadelního výrazu, najdeme tuto terminologii: 1/ výtvarná, 2/ literární, 3/ dramatická (herecká, režijní), 4/ taneční, 5/ hudební (vokální, instrumentální). V běžném referování o divadle se nejčastěji vžil tento výčet divadelních složek: 1/ herecká, 2/ literární, 3/ výtvarná, 4/ zvuková (někdy se také uvádí pouze složka hudební), 5/ režisérská (režie), 6/ dramaturgická (dramaturgie). [...] Literární složka jako divadelní komponent není v současném uvažování o divadle brána vůbec v potaz, a ačkoli je v akustické podobě divákem smyslově vnímaná (a navzdory tomu, že za jistých okolností se může na jevišti objevit i ve vizuální podobě), je rozpuštěna do jiných smyslově vnímatelných a ryze divadelních komponentů (do herectví, zvukové sféry, vizuální složky). Tohle je ještě docela pochopitelné. Raný strukturalismus ale zavádí také složku režisérskou. Pozdější česká divadelní teorie (nebo alespoň její progresivnější část sdružená kolem DAMU, zejména významné a průkopnické práce Jana Císaře) s ní pracuje jako se složkou řídící všechny ostatní komponenty (v Císařově terminologii režie řídí celý jevištní subsystém, nicméně některými svými kompetencemi zasahuje i do divadelního systému jako celku) a přidružuje k ní ještě složku dramaturgickou jako důležitého (i když samozřejmě režijnímu komponentu podřízeného) spolutvůrce jevištního tvaru – především z hlediska výkladu a artikulace konkrétních významů, které jsou základními orientačními body či rámcovým východiskem pro vytvoření budoucího jevištního díla.“¹⁸*

Sám pak složky – respektive komponenty – divadelního díla dělí do dvou pododdílů na komponenty předartefaktové oblasti (období tvorby inscenace) a artefaktové oblasti (funkční oblast divadelního díla), a to následovně:

¹⁷ Tamtéž, s. 33.

¹⁸ ETLÍK, Jaroslav. Termíny k dohodnutí. In: Miloslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce 1/2006*, s. 17.

**Komponenty divadelní tvorby sféry divadelního díla
oblast předartefaktová**

**Komponenty funkční
oblast artefaktu**

literární (dramatický text = drama či dramtizace nebo scénář)
dramaturgický
režijní
výtvarně-vizuální (*subkomponenty: výtvarný a ostatní*)
herecký
zvukový (*subkomponenty: hudební a ostatní*)

herecký
zvukový
vizuální
divácký

+ *produkce* jako důležitý komponent poskytující podmínky pro vznik divadelního artefaktu i pro vlastní fungování divadelního díla

Autorka práce by na tomto místě ráda poznamenala, že tento obsírný úvod do divadelní teorie a kategorizace složek (komponentů) divadelního díla má v diplomové práci své místo pro snazší orientaci v terminologii, která bude v rámci této práce dále využívána, a to zejména při rozboru projekcí a dalších mediálních prvků coby součástí těchto výše definovaných složek. Ve vztahu k divadelnímu dílu a jeho složkám je ještě nutné poznamenat specifikum divadla jako média: divadlo jako takové je uměleckým tvarem založeným na **nezáznamovosti**.¹⁹ Děje se tady a teď, jeho konání se neobejde bez publika, které zákonitě při každém uvedení inscenace reaguje jinak, a při pokusech o jeho zaznamenání jej této zásadní složky zbavujeme, čímž ho okrádáme o podstatu celé divadelní disciplíny. Z toho plyne, že zatímco film zůstává filmem, ať je uchován na DVD nebo promítán v kině, divadelní záznam není považován za divadlo, ale audiovizuální dílo fixující většinu složek divadelního díla bez stěžejního diváckého komponentu. Samozřejmě s sebou tato nezáznamovost nese jistá omezení – divadlo jako médium je například vázáno pouze ke svému fungování v konkrétním časoprostoru a jako takové může oslovovat jen omezený počet příjemců. Jeho obsah není možné v kompletní podobě dále rozšiřovat, ačkoliv se o to dnes často pokoušejí živé přenosy představení, které však nemají šanci zprostředkovat charakter živého hereckého projevu ani místně vázanou diváckou složku představení.

¹⁹ Pojem nezáznamovost, respektive bezprostřednost, užívá Vít Neznal ve své publikaci *Medialita divadla* s odkazem na práci německé teatroložky Eriky Fischer-Lichte. Vychází z jejích úvah o divadle jako o umělecké disciplíně „událostního charakteru“. Pojem nezáznamovost tedy ve zkratce vyjadřuje nemožnost zaznamenat divadelní představení v kompletní podobě a s tím i jeho pomíjivost a unikátní existenci ve vyhrazeném časoprostoru. In: NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*, 2020, s. 17–19.

Zároveň má divadlo jako jediné z tradičných médií omezenou životnosť – zatiaľ čo televízny či rozhlasový záznam alebo výtisk novin môže byť takáto neomezená dlho archivovaný, životnosť divadelného diela končí s derniérou, tzn. posledným uvedením inscenácie.

Priesto však niektoré složky inscenácie dovoľujú projekt autora fixovať a prezentovať i mimo inscenáciu – toto sa týka napríklad scénografie, kostýmov či hudobných nahrávok a partí. Špecifická situácia pak nastáva u textovej složky – v evropskej divadelnej tradícii je vyjadřovanie skrz slova zásadné pre divadelnú tvorbu, nadto je tradičné činoherné divadlo od prelomu 18. a 19. storočia²⁰ založené na pozícii režiséra a dramaturga. Jejich úlohou je textovú predlohu nově interpretovať a vytvoriť z ní jedinečné divadelné dielo. Ať už sa drama rozhodne čiť prirodzenejšie s predstavou fikčného sveta alebo s ohľadom k jevištnému provedeniu, faktom zůstává, že textovú složku divadelného diela je možné nejlépe fixovať, respektive je od začiatku ve formě literárneho textu fixovaná, a zpravidla dochází k jejím opakovanému využitiu v různých projektoch a interpretáciách (tuto skutočnosť si mimo jiné pripomeneme v analytické časti diplomovej práce pri bližšom zkušaní inscenácie *Vladimir Macbetin*).

V návaznosti na predstavení jednotlivých složek a špecifik divadelnej tvorby se před námi pomalu otevírá téma divadla jako **multimediálního uměleckého tvaru**. V následujících kapitolách se bude tato práce věnovat jednak samotné medialitě divadla, ale také remediácii coby jevu, kdy je jedno médium nějakým způsobem obsaženo v médiu jiném (vzhledem k tomu, že některé složky jsou zpravidla samostatnými nositeli obsahu a do jisté míry jde o samostatná média, je tento princip v divadle naprosto zásadní). Nyní se tedy pokusíme propojit dosavadní poznatky ze světa divadla s teorií médií a zaměřit se na mediální podstatu divadla jako takového.

²⁰ Pojem „dramaturgie“ se v evropském divadle zakoreňuje ve druhé polovině 18. storočia – roku 1767 je zásluhou sdružení dvanácti měšťanů a kupců v Hamburku založeno Národní divadlo, jehož dramaturgem se stává Gotthold Ephraim Lessing (1729–1781). Z Lessingových záznamů z divadelního života a polemiky nad divadelní tvorbou z let 1767–1769 následně vznikne knižní dílo *Hamburská dramaturgie*, jež je dramatickými umělci považováno za jedno z kanonických děl této disciplíny.

1.2 Divadlo jako médium

Slovo médium pochází z latiny a ve svém původním tvaru *medium* vyjadřuje doslova střední rod přídavného jména *medius*, tedy *prostřední*.²¹ Z tohoto kořene dále vychází význam slova ve smyslu *zprostředkovatele*, *prostředníka* a činitele, který se nachází *uprostřed* mezi vysílačem a příjemcem nějaké informace. V rámci mediálních studií máme při použití slova „médiá“ na mysli něco, „[...] *co zprostředkovává někomu nějaké sdělení, tedy médium komunikační*“.²² Médiá tedy v podstatě zahrnují celou oblast mezilidské komunikace, ačkoliv bývá často omezována na technologie, jež tuto komunikaci zajišťují, jako jsou tisk, rozhlas či televize a digitální média.

Pokud se však vrátíme k samotné podstatě médií jako **zprostředkovatelů nějakého sdělení**, není možné z nich vynechat ani divadlo, navzdory jeho povaze „živého“ a nezaznamatelného média. Ačkoliv tato nezaznamovost divadlo od ostatních typů médií odlišuje, nejde o nějaký handicap jako spíše o specifikum daného média – Vít Neznal ve své publikaci *Medialita divadla* přímo píše: „*Na první pohled je zjevné, že medialitu divadla (ve smyslu konstitutivního minima potřebného k jeho vzniku) je oproti fotografii, filmu a malbě nutně nahlížet primárně prostřednictvím nezaznamovosti nebo bezprostřednosti, případně prostřednictvím ‚událostního charakteru‘ či ‚živosti.‘*“²³ Stejně jako ostatní typy médií má ale i divadlo svůj vlastní komunikační kód zahrnující všechny výše zmíněné komponenty divadelního díla a je založené na komunikaci mezi vysílačem – jevištěm a příjemcem – diváky. Neznal na základě studie Jaroslava Etlíka *Divadlo jako zakoušení: vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění* vychází z Etlíkova tvrzení, že divadlo lze vyložit jako „[...] *mediální oblast stojící na syntéze a ‚konstitutivním minimu‘ (hrající herec, vnímající divák, prostor, čas – uzavřený mediálně a v oblasti divadla tematizovaný – a osvětlení)*. *To znamená, že médium je podmíněné divákem, resp. se zrodí na základě kontaktu mezi hrajícím hercem a vnímajícím divákem a tvoří ho dvě ontologicky nezávislé roviny – sémiotická a mimosémiotická.*“²⁴ Stejně jako u dalších komunikačních médií, i divadlo v průběhu komunikace čelí překážkám a bariérám, jako jsou komunikační šum či rozporuplný výklad komunikátu na základě kulturních a jazykových rozporů atp. Jan Jiráček a Barbara Köpplová ve své publikaci *Média a společnost* uvádí následující:

²¹ NESG. *Merriam-Webster Dictionary* [online]. © 2024.

²² JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. *Média a společnost*, 2003, s. 15–16.

²³ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*, 2020, s. 18.

²⁴ Tamtéž, s. 48.

„Z úvah nad tím, co všechno je možné považovat za média, plyne, že média je možné popisovat z nejrůznějších hledisek a klasifikovat podle nejrůznějších kritérií – právě proto, že média jsou velice složité a v čase se proměňující sociálněkomunikační jev, podmíněný dobovou situací společenskou, technickou, politickou i kulturní. [...] Proto je užitečné rozlišovat různé kategorie médií podle toho, jaký **typ společenských vztahů** mají, nebo mohou vytvářet či podporovat čili jakou roli plní média jako **společenské instituce**.“²⁵

Pro pochopení vnímání divadla jako média musíme nahlédnout do historie – divadlo jako společenská instituce funguje už od svých prvopočátků a s historií mediovaných sdělení jde ruku v ruce. Vezmeme-li v potaz, že nejrozšířenější teorie o vzniku divadla je teorie rituálního původu definovaná na přelomu 19. a 20. století, nacházíme základ divadla **v antropologických předpokladech, tj. ve vrozené schopnosti mimetického projevu člověka**.²⁶ Rituální původ divadla spočívá v tom, že již pravěké rituály v sobě obsahovaly divadelní – nebo chceme-li použít méně konkrétně zabarvený výraz – performativní prvky. Ve své podstatě byly rituály fixované obřady založené na jednání šamanů, tedy osob schopných oslovit nadpřirozené síly považované za původce přírodních jevů a naklonit si je – vedle performativního charakteru těchto seancí, při kterých lidé doufali o propojení s nadpřirozenými silami, byly rituály ale také jistou formou mediace, přičemž osoba vyvolená na pozici šamana plnila úlohu zprostředkovatele komunikace mezi lidmi a božstvem.

Budeme-li pokračovat v tomto kulturně-antropologickém pohledu na divadlo jako médium, musíme také zmínit mýty coby vyprávění sdílená členy určité komunity či kultury. Mýty představují děje zaplněné reprezentanty nadpřirozených sil vznikající okolo rituálů; jejich základní funkce je narativní a cílem je zprostředkovat závazný výklad světa uvnitř dané kultury, vytvořit tak model chování pro různé oblasti lidské aktivity a zajistit stabilitu kultury, která mýtus produkuje. Tyto mýty v rámci rituálu zobrazovaly modelové, archetypální situace a postavy, které členům komunity nabízely způsob vyrovnání se se světem prostřednictvím modelu, v němž si člověk utvářel systém hodnot a zároveň překračoval hranice každodennosti propojením s nadpřirozeným světem. Právě tyto archetypální modely utvářející hodnoty představují v kontextu zrodu divadla mediované

²⁵ JIRÁK, Jan a KÖPPELOVÁ, Barbara. *Média a společnost*, 2003, s. 21.

²⁶ Mimeze zde označuje lidskou schopnost zobrazení či nápodoby.

sdělení určené celé komunitě a ustanovují rituál jako jistou primitivní formu **masového média**.

Navzdory performativnímu a mediálnímu charakteru těchto pravěkých rituálů je za základ evropského divadla a dramatu v dnešním slova smyslu považováno divadlo antického Řecka. Předpokladem pro vznik divadla jako samostatné disciplíny bylo zesvětštění výjevů z náboženských obřadů a jejich vyčlenění, a důsledkem pro jeho další vývoj pak rozdělení divadelního prostoru na jeviště a hlediště, tvorba svébytných dramatických textů a profesionalita interpretů a jejich hodnocení. I ve smyslu divadelního umění však počátky divadla spojujeme s divadlem jako společenskou institucí – tedy divadlem organizovaným ne pro potřeby ryze náboženského obřadu, ale jako formy podívané určené široké veřejnosti. Athénská řecká kultura byla kulturou mluveného slova a sdílení – důležité mravní a osobnostní hodnoty a principy spravování společnosti (postoj k ženám, cizincům, božstvům...) byly zpravidla sdělovány skrze příběhy. Vedle toho byla také kulturou viděného, tedy v přeneseném slova smyslu podívané, která mimo jiné sloužila jako příležitost pro demonstraci jednoty obce před bohem. Z toho vyplýval také mechanismus financování řeckých her a povinná účast všech členů komunity – kdo se v řeckém městě neúčastnil divadelních událostí, byl vnímán jako neloajlní záškodník očerňující před tváří bohů celou obec. V takových podmínkách mělo divadlo dokonale připravenou půdu pro šíření zásadních sdělení mezi všechny příslušníky obce – vzhledem k tomu, nakolik divadlo ovlivňovala politika a válečná situace, měly divadelní podívané až propagandistický charakter ukazující hrdinný charakter vládců a spravedlivost bohů, upozorňovaly na důležitost sdílených hodnot a na tresty, které čekaly toho, kdo by tyto hodnoty porušil.

Po rozpadu antických říší nastávalo v Evropě pro divadlo temné období – nastala potřeba nového uspořádání Evropy, při kterém se jako dominantní víra prosadilo křesťanství a církev mocenskou silou utvářela politické struktury nového světa. S narůstající mocí církve jako instituce sílily útoky proti divadlu, jež vyvrcholily v roce 691 na Trullánském koncilu, kdy došlo k prokletí herců, jejich vyobcování z církve a zákazu provozování divadla. Divadelní prvky nicméně nadále přežívaly v pozůstatcích římského mimu, v působení germánských ministrů, v lidových slavnostech a pohanských rituálech a mimo jiné i v křesťanských obřadech, ze kterých nakonec divadlo opět povstalo. Středověká kultura byla tzv. smíšená – pracovala s texty, které ale nebyly jediným a už zdaleka nejdůležitějším médiem. Tím byla totiž performance ve smyslu jednání, které má nějaký

účel, odehrává se v nějaké určené scénografii, může (nemusí) mít nějakou textovou a případně hudební složku a je k němu potřeba performer a divák. Takové performance zahrnovaly například recitace poezie, ale i obecně veřejné a politické události, včetně těch náboženských. Důvod byl prostý – cílem performancí bylo dostat obsah textů k lidem, kteří neuměli číst, což činilo zhruba 60–90 % středověké populace. Komunikace důležitých sdělení k veřejnosti probíhala prostřednictvím tzv. herolda, tedy řečníka, jenž se text dokumentu naučil nazpaměť, s listinou se postavil na veřejné prostranství a celé její znění přednesl v úředním úboru publiku. Z divadelního pohledu šlo o performeru, který se v kostýmu (oficiálním úboru) a s rekvizitou (listinou) postavil na vyhrazené místo a přednesl naučený text. Z pohledu mediálního jde o příklad performance jako masového média středověké kultury.

Dnešní mediální krajina samozřejmě nabízí podstatně širší spektrum možností jak oslovovat masy, než je herold s listinou nebo antická tragédie. Divadlo však dodnes (v duchu remediace) navazuje na své historické kořeny a i v dnešní podobě nese znaky rituálu – má stabilní pravidla zahájení, ukončení, většinou i polohu diváků vůči hercům, je každé představení, se kterou se pojí řada konvencí, pravidel i kulturních zvyklostí. Nadto stále nejen disponuje schopností hovořit k množství lidí a předávat jim zásadní zprávy, ale také se jako každé médium nesoucí mediální sdělení nějakým způsobem vztahuje k mimomediálnímu skutečným. Využívá prvků ze smyslově vnímatelného světa, který nás fyzicky obklopuje, prostřednictvím těchto prvků představuje svět soudů a představ a sociálních vztahů, v němž žijeme, a využívá představy, které o tomto světě sdílíme s dalšími příslušníky naší společnosti.

Stejně jako jiné typy médií, i **divadlo je nositelem mediálních sdělení, takže jeho obsah tvoří jak sociální, tak tzv. mediální skutečnost.** Jinými slovy, hodnotový svět divadelního představení i naši individuální diváckou zkušenost tvoří vše, co se na jevišti objevuje a stává se tak součástí naší zkušenosti, i to, co každému svému příslušníkovi nabízí společnost jako představu o světě. Obecně platí, že mediální sdělení představují reprezentaci skutečnosti, a podle Richarda Dyer a jeho studie *Taking Popular Television Seriously* (1985) můžeme rozlišovat čtyři varianty této reprezentace.²⁷ V tomto ohledu pak divadlo opět potvrzuje svou pozici mezi médii – ať už se jedná o reprezentaci, reprezentativnost,

²⁷ DYER, Richard. Taking Popular Television Seriously. In: DAVIS, Glyn a KOOIJMAN, Jaap. *The Richard Dyer Reader*. BFI Publishing [online], 2023, s. 111–112.

postoje zastoupené v prezentování nebo postoje interpretovatelné v předvedení, všechny čtyři Dyerovy výklady reprezentace jsou v divadle nejen přítomné, ale také divadelními teoretiky hojně analyzované. S reprezentací zároveň souvisí i různé představy, rozměry a principy vytváření významu od realističnosti a autenticity až po stereotypy, jejichž využití rovněž platí nejen pro mediální sféru, ale i pro divadelní tvorbu. V terminologii mediálních studií znamená reprezentace proces, jímž jsou abstraktním ideologickým pojmům (válka, rodina, ženská otázka aj.) dávány konkrétní slovní či obrazové podoby, což je v podstatě principem každé umělecké koncepce a divadelního díla, jen v tomto případě hovoříme spíše o scénické metafoře či znakovosti. Ale ať už použijeme pro pojmenování tohoto jevu jakékoliv slovní spojení, i z hlediska obsahu sdělení a principů reprezentace divadlo vykazuje znaky média a potvrzuje svou nepopiratelnou pozici mezi mediálními druhy.

1.3 Remediace v divadelním umění

V úvodu ke své knize *Remediation: Understanding New Media* reflektují Jay D. Bolter a Richard Grusin nesmírně rychlý vývoj digitálních médií. Věnují se snaze tradičních médií dorovnat se těm „novým“, neustálému srovnávání existujících a vznikajících technologií nebo také paradoxní snaze o využití nejnovějších médií k zajištění imediace. Dotýkají se tématu prolínání tvůrčích přístupů a kombinování různých médií za účelem zprostředkování nových uživatelských zkušeností. Zmiňují příklady z filmového průmyslu, online prostředí či virtuální reality. A mimo jiné uvádí pojmy remediace, imediace a hypermediace do historického kontextu ve spojení s literaturou či výtvarným uměním.

Divadlo jako jedno z tradičních médií však v úvodní kapitole zcela opomíjí. Přitom jak již bylo řečeno v předešlé kapitole, divadlo jako médium patří k základním kamenům naší kultury – ať už se zaměříme na výše zmíněné divadelní produkce v rámci starořeckých Dionýsií, na liturgické drama vrcholného středověku, české jezuitské divadlo nebo národně-obrozenecké hry napříč Evropou, divadlo představovalo po celé věky hlavní způsob zprostředkování sdělení široké (a do velké míry negramotné) veřejnosti. Navzdory důležitosti divadla jako média nejsou Bolter a Grusin jediní, kdo divadelnímu umění nevěnuje příliš pozornosti. V českém prostředí sice existuje několik publikací zaměřených na vztah médií a divadla nebo vyloženě na divadlo jako médium, ale jedná se převážně

o absolventské práce studentů divadelních oborů.²⁸ A ačkoliv na poli teatrologie najdeme zahraniční autory zabývající se médií v živém umění, jako je například autor obsáhlé knihy *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* Steve Dixon nebo profesorka Maaïke Bleeker z Utrecht University, na poli mediálních studií toto tematické spojení zatím příliš nerezonuje – a v české vědecké obci už vůbec ne.

Spojitosť mezi mediálními technologiemi a divadelním uměním je však zřejmá – na divadlo jako médium se ostatně vztahuje většina tvrzení ze zmíněné úvodní kapitoly Bolterovy a Grusinovy knihy. Stejně jako se obrovskou rychlostí vyvíjejí digitální média, i v divadelním světě neustále dochází od poloviny minulého století k inovacím, vyvíjí se nové, interaktivní žánry vycházející z performancí druhé divadelní reformy²⁹ a divadlo vzniká v úzkém napojení na další média a tvůrčí disciplíny. Na české scéně si za posledních deset let velkou oblibu získaly **imerzivní inscenace**³⁰ (například počiny souboru Pomezí či spolku Tygr v tísni, který v létě roku 2022 učaroval stovkám diváků svou adaptací Bulgakova románu *Mistr a Markétka* uváděnou v Hrzánském paláci v Celetné ulici), ale také participativní divadlo na hranici LARPU³¹ (na které se zaměřuje nejen Lukáš Brychta z *Pomezí*, ale také třeba Janek Lesák z divadla NoD) či inscenace, kde je participativní rovina závislá čistě na divácké volbě perspektivy. K takovým inscenacím patří právě

²⁸ Většina těchto prací navíc vznikla na půdě brněnských vysokých škol – snad díky tomu, že Ústav hudební vědy při Filozofické fakultě Masarykovy univerzity nabízí v rámci studijního programu Obecná teorie a dějiny umění a kultury také obor Teorie interaktivních médií a že Divadelní fakulta Janáčkovy akademie múzických umění na rozdíl od té pražské umožňuje studium v Ateliéru audiovizuální tvorby a divadla.

²⁹ Pojem *druhá divadelní reforma* představil režisér a historik Kazimierz Braun v roce 1979, který avantgardní tvorbu prvních tří desetiletí 20. století (zastoupenou např. Edwardem Craigem, Adolphem Appiou či Antoninem Artaudem) označil za období první divadelní reformy a 60. léta 20. století, kdy došlo ke zrození toho, co dnes zveme alternativním divadlem, za období druhé divadelní reformy. Jedná se o souhrnné pojmenování divadelního směru charakteristického kolektivní uměleckou tvorbou a snahou o čisté, ryzí divadlo vycházející z rituálu. K nejvýznamnějším tvůrčím osobnostem druhé divadelní reformy patří například Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Tadeusz Kantor, Peter Brook, Bertold Brecht nebo performativní skupiny jako newyorské Living Theatre či Bread and Puppet Theatre. Inscenace druhé divadelní reformy často prezentují politické názory tvůrců, vyznačují se specifickým pojetím divadelního prostoru a často vycházejí i z nedivadelních uměleckých disciplín. Zároveň v tomto uměleckém období dochází k boření hranice mezi jevištěm a hledištěm, divák je integrální součástí inscenace a přímým účastníkem dění v divadelním prostoru.

³⁰ Pojem *imerze* vychází z latinského slova *immersio*, jež lze přeložit jako ponoření se – ať už do vody či do děje. Ve spojení s divadlem jde o metaforické pojmenování divadelního žánru, kdy se diváci pohybují v divadelním prostoru volně, přihlížejí divadelním akcím dle vlastního výběru a stávají se přímými účastníky divadelního dění.

³¹ Zkratka slov *Live-Action Role-Play* – Cambridge Dictionary vysvětluje LARP jako typ hry, ve které se hráči převlékají za určité postavy a hrají role v příběhu hry. In: Cambridge Dictionary [online], © 2024.

Lesákův autorský „audiodivadelní“ počín *Fantasy!*³² uváděný v letech 2019–2022 v prostoru NoD, ale také celý žánr live cinema,³³ zajímavý nejen svou participativní úrovní, ale také aktivním propojením divadla a filmu, respektive přímého přenosu.

Už jen skutečnost, že digitální média jsou součástí divadla jako již dříve existujícího samostatného média, je příkladem principu remediace, navíc při zkoumání vývoje divadla lze najít celou řadu paralel s vývojem médií. Divadelního teoretika například musí potěšit vysvětlení jedné z podob remediace navazující na předchozí úryvek z Bolterova a Grusinova díla, kde autoři princip vysvětlují slovy „Remediace jako mediace mediace“: „*Každý akt mediace závisí na jiných aktech mediace. Média se navzájem neustále komentují, reprodukují a nahrazují a tento proces je jejich nedílnou součástí. Média se navzájem potřebují, aby vůbec mohla fungovat jako média.*“³⁴ Jedna z klíčových definic divadla vychází ze stati **Iva Osolsobě** z roku 1970 s názvem *Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci*. Osolsobě, jeden z předních českých sémiotiků a divadelních teoretiků, ve své definici pracuje s divadlem jako komunikačním uměleckým tvarem založeným na třech dimenzích. Velmi zjednodušeně jde o to, že divadlo coby komunikace komunikací o komunikaci rozlišuje komunikaci „jako obecnou podstatu umění, a tedy i umění dramatického“³⁵, tedy komunikaci mezi jevištěm a hledištěm, dále komunikaci „jako předmět dramatického díla“, tedy komunikaci mezi herci ztvárňujícími postavy, a do třetice komunikaci „jako specifický materiál dramatického díla“, pod kterou Osolsobě skrývá ve své definici lidskou komunikaci, jež je „modelem“ pro vznik dramatického díla. Jsou-li média postavená na principu remediace, dalo by se snad říci, že dramatické umění je založené na principu rekomunikace. Ale namísto rozvíjení nových divadelně-mediálních teorií by bylo vhodné se nyní soustředit na skutečné aspekty teorie remediace, které můžeme

³² Tvůrci inscenace *Fantasy!*, uváděné s podtitulem „*Divadlo, které uvidíte, když zavřete oči*“, využívali binaurálního mikrofonu a tradičních ručních efektů k vytvoření fikčního světa ve sluchátkách diváků. Publikum si mohlo vybrat, zda během představení zavře oči a plně se tak přenesení do tohoto fantastického světa, nebo zda bude pozorovat práci herců a dívat se, jak tyto zvukové efekty vznikají.

³³ Live cinema funguje z diváckého hlediska na podobném principu. Na jevišti (někdy i mimo něj, jako například v inscenaci Národního divadla *Kosmos* uváděné v letech 2019–2022, kde byly některé scény snímány ze zákulisí a přenášeny na projekční plátno stažené přes celou scénu), se odehrává herecká akce, jejíž detaily jsou snímány kamerami a promítány na projekční plochy. Divák si tak může vybrat, zda se soustředí na promítaný živý záznam, na hereckou akci (je-li viditelná) nebo na práci kameramanů, kteří se obratně pohybují mezi herci.

³⁴ Originální text: „*Remediation as the mediation of mediation. Each act of mediation depends on other acts of mediation. Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media. Media need each other in order to function as media at all.*“ In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 55.

³⁵ OSOLSOBĚ, Ivo. *Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci: variace na téma Zichovy definice dramatického díla*. In: OSOLSOBĚ, Ivo. *Otázky divadla a filmu*, 1970, s. 15.

najít v divadelním umění – jak již bylo zmíněno, Bolter a Grusin v rámci své teorie stanovují pojmy hypermediace (zvýraznění určitého média, důraz na samotné médium) a imediace (upozadění média s cílem znevědomit jeho přítomnost) jako dvě možné strategie remediace. Pokud se zaměříme na imediaci, i v divadle najdeme podobné tendence jako u zmíněných příkladů z výtvarného umění či fotografie – umělecké cíle realismu a naturalismu se dotkly divadelního umění nejen z hlediska obsahu, ale na přelomu 19. a 20. století s činností Konstantina Sergejeviče Stanislavského a inovativním inscenačním přístupem moskevského divadla MCHT³⁶ pronikly i do **metody herecké práce**. Takzvané „method acting“, herecká metoda založená na vžívání se do vnitřní motivace dramatické osoby, si pro svůj iluzivní charakter získala ve 20. století velkou oblibu, a to nejen ve svém ruském rodišti, ale zejména v americkém divadle reprezentovaném osobnostmi, jako byly Marlon Brando či Marilyn Monroe, které prošly školou významného ruského herce a studenta Stanislavského Michaila Čechova. V této souvislosti se pojdme opět na chvíli vrátit k Bolterovi a Grusinovi, kteří na konci kapitoly o imediaci zmiňují následující: *„Je důležité si uvědomit, že logika transparentní imediace nemusí diváka nutně zavazovat k naprosto naivnímu nebo magickému přesvědčení, že reprezentace je totéž, co představuje. [...] Filmový teoretik Tom Gunning (1995) tvrdí, že to, co nazýváme logikou transparentní imediace, skrytě působilo na diváky prvních filmů. Diváci do jisté míry věděli, že film zachycující vlak není ve skutečnosti vlakem, a přesto žasli nad rozporem mezi tím, co věděli, a tím, co jim říkaly jejich oči.“*³⁷ Autorka diplomové práce by ráda poukázala na skutečnost, že i v divadelním kontextu existují podobné situace, ke kterým samozřejmě realistické herecké metody přispěly. Vzhledem k živé povaze divadelního umění má divadlo ve srovnání s filmem dokonce větší potenciál jisté transparentnosti, protože diváci sledují mezilidské jednání v reálném čase a takřkajíc na dosah ruky. A rozhodně se nejedná jen o záležitost počátků realistického herectví – i dnes se leckdy můžeme stát svědky situací, ve kterých například

³⁶ Divadlo založené Stanislavským a Vladimírem Němrovičem-Dančenkem je ve světě známé také pod názvem MCHAT. Tento název je zkratkou slov Moskevské umělecké akademické divadlo (Московский художественный академический театр), v době vzniku však bylo známé bez přívlastku „akademické“, tedy jako MCHT. Slovo „akademické“ – a s ním i třetí písmeno – bylo do názvu divadla přidáno až v roce 1920, kdy už zde Stanislavskij po revoluci v roce 1917 téměř nepůsobil.

³⁷ Originální text: *„It is important to note that the logic of transparent immediacy does not necessarily commit the viewer to an utterly naive or magical conviction that the representation is the same thing as what it represents. [...] The film theorist Tom Gunning (1995) has argued that what we are calling the logic of transparent immediacy worked in a subtle way for filmgoers of the earliest films. The audience members knew at one level that the film of a train was not really a train, and yet they marveled at the discrepancy between what they knew and what their eyes told them.“* In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 30–31.

některý z diváků představení produkci přerušil z důvodu „přílišné“ autenticity hereckého projevu ve vypjatých scénách. Autorka si dokonce vybavuje okamžik, kdy se navzdory svým diváckým zkušenostem v podobné pozici ocitla sama – přihlížejíc sexuálnímu násilí v rámci inscenace *Je těžké být bohem* v podání souboru budapešťského divadla Proton (režie Kornél Mundruczó, 2010) pak na Mezinárodním festivalu v Plzni zvažovala, zda má nebohou znásilňovanou herečku zachraňovat. Pravda, takové příklady jsou při dnešním povědomí diváků opravdu výjimečné, pokud však na ně dojde, dosahují oproti filmu díky bezprostřednímu kontaktu herců a diváků výjimečné intenzity. Mnohem častěji se ale dnes ona bezprostřednost a usilování o imediaci v divadelním tvaru promítá do **participativních žánrů**. Divák se u imerzivního představení může při nákupu vstupenek setkat s prosbou o dodržení dress code – u inscenace *Dům v jabloních* divadelního souboru Pomezí uváděné od roku 2018, jež se odehrává ve Winternitzově vile na Malvazinkách, se například jedná o garderobu ve stylu 30. let 20. století. V každém detailu usilují inscenátoři o to, aby měl divák pocit, že je součástí okolního dění, respektive že herci jsou skutečně postavami, které ztvárňují. Diváci zároveň nemusí sledovat hereckou akci a mohou samovolně procházet dějištěm, dotýkat se scénografie, nahlížet do šatních skříní či zásuvek nočních stolků, zkrátka chovat se tak, jak sami ve své pozici účastníka dění uznají za vhodné či lákavé.

Právě imerzivní divadlo je zároveň důkazem toho, že i v rámci tvaru postaveného na snaze o imediaci může dostat prostor i hypermediace. V případě imerzivního divadla má divák možnost při procházení dějištěm prohlížet si scénografické prvky jako obrazy na stěnách, knihy v poličkách či deníky nebo pohledy nalezené v zásuvkách pracovních stolů. Každý z těchto fragmentů bývá zpravidla detailně zpracovaný, a tak paradoxně, byť je coby samostatné médium součástí jiného média (představení), a tedy z podstaty hypermediováním předmětem, zároveň přispívá k transparentci v zájmu imediace divadelního díla.³⁸ Nicméně je otázkou, nakolik je divadlo v tomto směru slepou uličkou –

³⁸ Těchto paradoxů nicméně nabízí koexistence principů imediace a remediace více. Bolter a Grusin sami například odkazují k příkladu umění optického klamu využívaného u stropních maleb, jak jej popsal Martin Kemp ve své publikaci *The Science of Art: Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat* (1990). Kemp hovoří o malbách, které v divákovi vytvářejí dojem „pokračující architektury“ dané budovy, jak můžeme znát z falešných kostelních kupolí nebo zobrazení nebeské oblohy. Bolter a Grusin však podobné situace komentují následovně: „Ironií je, že nechat takto zmizet povrch bylo velmi pracné a že umělcův úspěch ve vymazání procesu, a tím i sebe sama, se pro šikované diváky stal známkou jeho dovednosti, a tedy i přítomnosti.“ (originální text: „The irony is that it was hard work to make the surface disappear in this fashion, and in fact the artist's success at effacing his process, and thereby himself, became for trained viewers a mark of his skill and therefore his presence.“) In: BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*, 1999, s. 25.

stejně jako třeba u filmu se zde totiž potýkáme s remediací až hypermediací v každém okamžiku, kdy je součástí obrazu nějaké médium. Na stejné úrovni můžeme posuzovat sbírku Baudelairových básní, kterou si nemocný Edmund čte v O'Neillově dramatu *Cesta dlouhým dnem do noci*, a záběr z filmu *Angelika, markýza andělů*, který v televizi sleduje Škopková v podání Heleny Růžičkové ve filmu *Slunce, seno, jahody*. Možná je proto příhodnější uvést jako příklad hypermediace v divadle historické divadelní budovy typu pražského Národního divadla, kde vybavení prostoru od honosného portálu až po fresky múz na stropě hlediště poukazují na podstatu a všudypřítomnost divadla – ve srovnání s novodobými strohými prostory (tzv. black boxy³⁹) zaměřujícími pozornost diváka na samotné sdělení, a ne na divadlo jako médium, si i laik musí všimnout zásadního kontrastu. Ke zcela specifickým příkladům hypermediace pak patří využití projekce v divadelní tvorbě a v pokročilejší formě také jeden z nejzajímavějších divadelních tvarů – live cinema.

Než se budeme detailněji věnovat live cinema a digitálním médiím v divadelní tvorbě jako takovým, je záhodno zmínit, že ačkoliv jsou Bolter a Grusin autoři remediace coby pojmu, nejsou zdaleka jedinými, kdo se tematice věnuje – i další teoretické přístupy je navíc možné aplikovat na divadelní umění. Například na myšlenku onoho afilačního schématu i „mediované mediace“ ve své práci navazuje teoretička N. **Katherine Hayles** s konceptem **intermediace**. Intermediace obecně označuje roli technologie nebo jiných nástrojů při utváření vztahu mezi různými médii i systémy či módy reprezentace, ale zároveň i mezi tvůrci, obsahem a publikem. Zahrnuje používání zařízení nebo platform, které zprostředkovávají interakci mezi producenty a konzumenty médií. Streamovací platformy například prostřednictvím digitálních rozhraní dodávají obsah divákům a nabízejí funkce, jako jsou personalizovaná doporučení a interaktivní prvky, které utvářejí zážitek ze sledování. Dalším příkladem takových technologií jsou platformy sociálních médií, které zprostředkovávají komunikaci mezi tvůrci obsahu a jejich diváky a umožňují přímé zapojení a zpětnou vazbu. Oproti remediaci je tak intermediace méně limitující, protože se nejedná o lineární princip, ale o princip vztahu, ve kterém se jednotliví „účastníci“ ovlivňují vzájemně, bez konkretizace počátečního bodu či hierarchie mezi jednotlivými prvky. Zatímco remediace by se dala co do struktury popsat na lineární ose, intermediace je koncept založený na stavbě sítě. Ve srovnání s prací ostatních teoretiků zabývajících se remediací

³⁹ Souslovím black box (doslova „černá krabice“) v divadelní terminologii označujeme jednoduchý variabilní divadelní prostor, zpravidla bez portálových dekorací a s černě vymalovanými stěnami.

odpovídá v tomto rysu intermedie (coby princip spojený primárně s digitálními médii) spíše teoretickému přístupu Leva Manoviche než Boltera a Grusina – určitou fragmentárnost či modulárnost najdeme u Manoviche ve fascinaci modelem databáze. Manovich je známý svým zkoumáním databáze jako základní formy digitálních médií – tvrdí, že digitální média jsou charakteristická svou databázovou logikou, kde jsou informace organizovány v diskrétních modulárních jednotkách. Naproti tomu tradiční média, jako je film, se vyznačují narativní logikou. Napětí mezi těmito dvěma logikami je podle Manoviche hnací silou remediace v digitálních médiích – remediace zahrnuje převod narativních prvků do databázové struktury a naopak. Hayles pak přichází s rozvojem myšlenky remediace na pojem „mediální ekologie“, prostřednictvím něhož připodobňuje vztahy mezi médii ke společné existenci organismů v rámci samostatného ekosystému v celé komplexnosti takového modelu.

1.4 Digitální média v českém divadle

Chceme-li najít původ digitálních médií na českých divadelních scénách, musíme nejprve zapátrat v době dávno před jakýmkoliv náznakem digitalizace. Za první mezník historie českého multimediálního divadla lze považovat rok 1936, kdy **Emil František Burian** společně se scénografem **Mirolavem Kouřilem** poprvé použili princip tzv. **Theatergraphu**, tedy divadelní techniky využívající filmovou a diapozitivní projekci. Tato metoda práce se světlem a projekcí na průhledné plochy, pak umožňovala vnímat promítaný obraz současně s děním na jevišti a položila základy projekce takové, jak ji v divadelní tvorbě známe i dnes. Po druhé světové válce se pak Burianův a Kouřilův vynález stal základem druhé stěžejní multimediální platformy české divadelní historie. V roce 1958 ohromil **Alfred Radok ve spolupráci s Emilem Radokem a Josefem Svobodou** mezinárodní publikum na světové výstavě EXPO 1958 v Bruselu, kde pro československý pavilon vytvořil koncept **Laterny magiky**. Syntéza herectví, tance a filmu, na níž se mimo jiné podíleli filmaři jako Miloš Forman, Ján Roháč nebo Vladimír Svitáček, se neméně velkých ohlasů dočkala i v domovském Československu – o nadčasovosti Laterny magiky koneckonců svědčí fakt, že jako součást Národního divadla funguje dodnes a nadále se těší oblibě diváků, odborné veřejnosti i zahraničního publika.

Steve Dixon píše o Laterně magice jako o fenoménu, který na konci 50. let opět (po tvorbě umělců 20. a 30. let, mezi kterými vyniká zejména Erwin Piscator) nastartoval

rozvoj multimediálního divadla. S odkazem na Josefa Svobodu a jeho vlastní publikaci *Tajemství divadelního prostoru*⁴⁰ věnovanou této kapitole jeho profesního života upozorňuje na to, že využití projekcí otevřelo inscenačnímu týmu po režijní i scénografické stránce zcela nové možnosti. Klíčovým je zde fakt, že všechny složky jejich multimediálních děl spolu korespondovaly a byly na sobě závislé, fungovaly simultánně – zkrátka že projekce neplnily jen povrchní scénografickou funkci, ale byly hybateli děje, organickou součástí dramatické vrstvy.⁴¹ V diplomové práci se i proto pokusíme zaměřit výhradně na takové inscenace, které s projekcemi, live cinema a dalšími digitálními prvky pracují v rámci takové synergie.

1.4.1 Projekce

A nyní ke konkrétním způsobům využití digitálních médií v divadle – projekce je pravděpodobně nejvyužívanější formou fúze digitálních technologií a živého umění, od svých prvopočátků však prošla značným vývojem. Zatímco začátkem 20. století šlo o – z dnešního pohledu velmi jednoduchou – filmovou projekci na plátno, dnes jsou nejčastěji využívány digitální platformy a obraz může být přenášen na stěnu jeviště, do televizoru či na obrazovku telefonu.

Nejvýraznějším vývojem však projekce prochází z hlediska své **úlohy v rámci divadelního díla**. Projekce se do divadelních sálů dostaly jen krátce po vynálezu filmu a slavném pařížském promítání krátkého filmu bratří Lumièrů, při kterém diváci uskakovali před vlakem přijíždějícím do stanice. Zpočátku – a hovoříme zde opravdu již o přelomu 19. a 20. století – plnila projekce funkci výhradně scénografického prvku. Nejprve se působivé obrazy projevíly na jevištích operních domů – v české divadelní historii patří k významnějším příkladům využití diapozitivů závěrečný obraz v inscenaci Smetanovy *Libuše* uváděné v letech 1897–1902, kde byly promítány výjevy malované Mikolášem Alšem (mj. kostýmním výtvarníkem této inscenace) na transparentní projekční sklička.⁴² I v činohře se jim ale brzy dostalo bohatého využití – jedním z výraznějších tvůrců využívajících filmovou projekci ve svých inscenacích byl sovětský režisér Sergej Ejzenštejn, ve stejné době ale už s diapozitivy ve scénografii pracovaly i osobnosti českého divadla jako

⁴⁰ SVOBODA, Josef. *Tajemství divadelního prostoru*, 1992.

⁴¹ DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, 2007, s. 83.

⁴² SRBA, Bořivoj: *Řeči světla. Princip světelného divadla v inscenační tvorbě Emila Františka Buriana*, 2004, s. 51.

Karel Hugo Hilar či Jindřich Honzl. Krátké filmové projekce pak byly k vidění v některých prvorepublikových kabaretech a varieté.

Až zmíněný Burianův Theatergraph a Svobodova a Radokova Laterna magika daly projekcím jistý interaktivní rozměr. Burian ve svém divadle D (nazývaným také „Děčko“)⁴³ poprvé postavil projekci jako složku představení na roveň ostatním komponentům divadelního díla a učinil z ní organickou součást představení se specifickou funkcí přesahující úlohu scénografie. Princip Theatergraphu spočíval v zavěšení průhledných tylových pláten – tzv. ekranů – na scénu a promítání filmového záznamu na tato plátna. Akce herců, pohybujících se mezi ekrany, se tak se záznamem prolínala a vytvářela jakýsi snový dojem. Projekce v Burianových inscenacích měnily svou roli – jednou plnily funkci scénografického prvku, jindy scénografii kompletně nahrazovaly, a někdy dokonce zastupovaly herecké postavy. Tento princip později převzala i Laterna magika: *„Asi nejznámějším číslem, na které dodnes každý vzpomíná, je tanec sólisty držícího v ruce kruhové plátno, na které byl promítán obraz baletky, jeho partnerky. V roli tanečnicka se střídali sólisté Miroslav Kůra a Oldřich Stodola, na plátně byla zachycena Nad'a Blažičková. Když její živý obraz přeskočil z plátna na kruh v ruce tanečnicka nebo zpět, publiku se tajil dech. Takové nečekané momenty byly nejdůležitější: okamžiky, které zmátly smysly, a divák se nestačil orientovat v tom, co je iluze, co realita, nestačil uvažovat nad technickým provedením. Propojení filmu a tance, a zvláště způsobem, kdy spolu opravdu obě média komunikují a vytvářejí iluzi vzájemné komunikace, bylo uchvacující novinkou,“*⁴⁴ píše o jedné ze známých produkcí Laterny magiky uvedené na EXPO 1958 Lucie Kocourková v knize věnované vzpomínkám pamětníků těchto kulturních událostí.

V tuto chvíli je nutné poznamenat, že Laterna Magika dlouho zůstávala v tomto ohledu skutečně vizionářským projektem. Projekce se ještě několik desetiletí při využití v divadle držela pouze ve funkci scénografického prvku a její další funkce se na české scéně pomalu rozšířily až s přelomem tisíciletí. Markéta Tulisová, absolventka Masarykovy univerzity v Brně, ve své bakalářské práci s názvem *Typologie využití filmu a filmové*

⁴³ Burianovo „Děčko“ je známé zpravidla pod názvem obsahujícím číslo. Divadlo totiž měnilo svůj název každou sezonu – vzniklo v roce 1933 pod názvem D34 (číslo vždy odpovídalo roku druhé poloviny sezony) a pokračovalo až do uzavření v roce 1941, kdy pod názvem D41 ukončilo svou činnost. Po válce Burian založil ještě divadlo D46, jeho působení však nemělo dlouhého trvání, a tak skončilo jako D47.

⁴⁴ KOCOURKOVÁ, Lucie. *Laterna magika: zlatá éra očima pamětníků*, 2018.

projekce v současné české divadelní produkci (2010)⁴⁵ rozlišuje pro pojmenování jednotlivých variant využití projekce v divadelní tvorbě **funkci výtvarnou, ilustrativní, narativní a informační**. Vzhledem k tomu, že v odborné literatuře jiné rozlišení nenajdeme a tuto klasifikaci autorka této práce považuje za přehlednou a výstižnou, bude z ní v následujících řádcích z hlediska terminologie vycházet. Pojd'me se tedy detailněji zaměřit na jednotlivé funkce projekce a podívat se na několik příkladů z české divadelní praxe.

Ačkoliv, jak bylo řečeno, bylo výtvarné využití projekcí na české scéně proti ostatním funkcím dlouho dominantní, dnes je na profesionální činoherní scéně na ústupu. Mezi divadelními trendy dnes vládnu pokročilejší formy kombinace divadla a videa (například live cinema, ke kterému se dostaneme za okamžik), a tak projekce coby součásti výtvarného řešení setrvávají spíše na operní či taneční scéně nebo v lyrických činoherních kusech. Co do obsahu bychom mohli příklady scénografického využití projekce rozdělit na popisné a metaforické. První zmíněné najdeme často právě na operních jevištích – jde o animace či záznamy rozbouřené mořské hladiny, lesní flóry i fauny, o projekce plamenů či velké vody... Zkrátka všeho, co je podstatně jednodušší vytvořit v grafickém programu nebo natočit než znázornit na jevišti. V činoherním divadle patří k podobným případům inscenace Calderónova dramatu *Život je sen* uváděná od roku 2022 na jevišti Divadla v Celetné, kde se diváci setkají s projekcí zobrazující například digitální záběry pouště při písečné bouři, se kterou se hrdinové dramatu potýkají. Je však na místě poznamenat, že tato inscenace je ve svém zpracování poněkud konzervativní až staromódní, a v zásadě tak potvrzuje, že dnes je projekce coby čistě scénografický prvek do velké míry přežitkem. Ve chvíli, kdy je ale tento scénografický prvek zároveň nositelem nějakého metaforického sdělení, může být příjemným ozvláštňením výpravy i celé inscenace. Zde můžeme jako příklad uvést absolventskou inscenaci studentů činoherních oborů Divadelní fakulty Janáčkovy akademie múzických umění *Překrásná je nepotřeba nářku*⁴⁶, kterou na školní scéně Studia Marta uvedla v sezoně 2022/2023 režisérka Eliška Houserová s dramaturgyní Veronikou Onheiserovou. Inscenace na motivy života i básnického díla brněnského barda Jana Skácela se před zraky diváků rozvíjela se stejnou křehkostí, něžností i světskými radostmi i smutky, jaké můžeme znát ze Skácelovy tvorby. Ve chvíli, kdy postava Jana Skácela (řečeného „Janka“) vzpomínala na maminku, která přitom v zadní části scény prala

⁴⁵ TULISOVÁ, Markéta. *Typologie využití filmu a filmové projekce v současné české divadelní produkci* [bakalářská práce], 2010.

⁴⁶ NESG. *Překrásná je nepotřeba nářku*. In: *Studio Marta* [online]. © 2022.

a věšela bílé prádlo, začaly být na pověšená prostěradla promítány záběry omývání jablek. Tento velmi jednoduchý výjev na jednu stranu ukazoval něhu a péči, s jakou se ruce na videu věnovaly ovoci, a zároveň tím odkazoval na lásku, se kterou matka kdysi pečovala o malého Janka. Tato metaforická projekční vsuvka nijak neposunula děj ani zásadně nedoplňovala příběh o další souvislosti, pouze přidala jednu vrstvu vizuální stránky inscenace, která dokázala beze slov vystihnout podstatu probíhajícího dialogu mezi matkou a synem a zároveň mu napomohla k jisté abstraktnosti a zasněnosti.

Využití projekcí k ilustrativním účelům přináší divákům další úroveň zážitku – příběh sice ještě stále nijak zásadně neposouvá, ale může doplňovat právě jisté souvislosti, vnější kontext, jehož zdůraznění na scéně napomáhá k jejímu lepšímu pochopení a dodává jí na důrazu. Zároveň se tak stává něčím více než jen scénografickým prvkem, protože i bez výrazného posouvání děje se na příběhové lince touto kontextualizací podílí. Typickým příkladem jsou projekce v inscenacích odehrávajících se v nedávné historii, ukazující záběry z dané doby – konkrétně můžeme takovou ukázkou vidět třeba v inscenaci Jana Mikuláška uváděné od roku 2013 v Divadle Na zábradlí⁴⁷ s názvem *Zlatá šedesátá*.⁴⁸ Adaptace deníkových zápisů filmaře Pavla Juráčka z let 1959–1974 zachycuje nejen Juráčkovy osobní strasti (a několik slastí), ale také události doby mj. sovětské okupace. Ve scéně, kde Juráček o těchto historických okamžicích hovoří, odhaluje se na zadní kulise projekční plátno, kam jsou promítány skutečné historické záběry ze srpna 1968. Pro tento typ projekce je specifický fakt, že záběry zde fungují jako samostatná média, která mají svůj vlastní význam i bez kontextu divadelního díla (na rozdíl od narativních typů projekcí) – stejně tak význam obsahu inscenace by jejich absence nezměnila. Jejich zahrnutím do inscenace je ale jak scéna, tak děj jaksi „dosloven“ a obohacen. Nadto umožňují zpřítomnit na jevišti časoprostor inscenace odehrávající se v jiných historických souvislostech, a to podstatně jednodušeji, než kdyby se tvůrci o totéž pokoušeli čistě divadelními prostředky.

Pravděpodobně nejzajímavějším typem využití projekce je její užití v narativní funkci. Někdy videozáznam funguje jako jedna z postav, nebo s postavami jinak interaguje – k takovým příkladům ostatně patří i projekce využívané v *Laterně magice*, kde herci „vystupují z projekce“. Jindy mají podobnou roli i projekce, ve kterých některá z postav

⁴⁷ Premiéru měla inscenace *Zlatá šedesátá* v brněnském Divadle Reduta, odkud se nicméně společně s tehdejšími vedením této scény Petrem Štědrněm a Dorou Štědrňovou (tehdy Viceníkovou) přesunula do Divadla Na zábradlí.

⁴⁸ NESG. *Zlatá šedesátá* aneb Deník Pavla J. In: *Divadlo Na zábradlí* [online].

hovoří k ostatním přes videohovor – zde se nabízí jako příklad inscenace Divadla Na zábradlí *Ahoj vesmíre!*⁴⁹ uváděná v letech 2020–2022 v pražském Planetáriu, kde Jakub Žáček jako profesor Smooth s ostatními herci „telefonoval“ ze záznamu a video bylo lehce komicky promítáno na celou kupoli Planetária. V téže inscenaci byly podobně promítány nejen prezentace, fotografie a další mediální prvky v rámci fiktivní vědecké konference, ale také krátké videomedailonky jednotlivých protagonistů, čímž se dostáváme k základnímu příkladu využití projekcí narativního charakteru v divadle, tedy k filmu. Film má přirozenou schopnost nést příběh a posouvat děj, a i v divadle má tak své přirozené využití. Jak i ve své práci píše Markéta Tulisová: „*Film v případě tohoto užití ‚promlouvá svým jazykem‘ a na divadelníkovi je jen vyřešit kontext, ve kterém bude publiku předkládán a kterým děj může upravit, nebo úplně změnit.*“⁵⁰ V případě zmíněné inscenace *Ahoj vesmíre!* tak například medailonky herců–vědců fungují jako zcela samostatné tvary prezentované v rámci konference, ale z divadelního hlediska jde o jakési zkratky k seznámení herců s postavami. Pro divadelní účely pak zůstává výhodou, že film, respektive narativní projekci, je možné velmi snadno využít pro zasazení děje do jiného časoprostoru, nezdá se tak stává, že tento typ projekce se objevuje ve chvílích, kdy je v příběhu potřeba nahlédnout do minulosti postav nebo do jiného prostředí, kde se například odehrává příběh vedlejší postavy.⁵¹ Inscenaci Kamily Polívkové *Měsíční kámen*⁵², kterou uvedlo v roce 2022 pražské Studio Hrdinů, tvoří částečně vyprávění Jana Ciny a Terezy Hofové coby hlavních protagonistů příběhu a částečně filmová projekce, která se sama odehrává jakoby ve dvou realitách. Na jednu stranu jde o záběry dokreslující příběh, odkazující k životům postav, na stranu druhou o filmy promítané v kině, do kterého Cina v roli Máního Steina chodí. Polívková tak svou režijní koncepcí tematizuje nejen život postavy a její lásku k biografu, ale i biograf jako médium – projekce rámuje život postavy doplňují i vysvětlující titulky jako z němých filmů. Takové titulky by pak samostatně bylo možné zařadit ke čtvrtému typu projekce, který bychom nazvali informačním. Vzhledem k tomu, že zde ale tvoří integrální součást filmu o Steinově životě, plní zde společně s obrazem narativní funkci. Pokud bychom chtěli uvažovat o čistě informační funkci, pak by

⁴⁹ NESG. Ahoj vesmíre! In: *Divadlo Na zábradlí* [online].

⁵⁰ TULISOVÁ, Markéta. *Typologie využití filmu a filmové projekce v současné české divadelní produkci* [bakalářská práce], 2010.

⁵¹ V tomto ohledu je ještě pokročilejší live cinema, o němž bude pojednávat následující kapitola diplomové práce, které tyto skutečnosti umožňuje zobrazovat i naživo (nikoliv ze záznamu), zatímco se v jiném plánu klidně může odehrávat paralelní divadelní akce.

⁵² NESG. Měsíční kámen. In: *Studio Hrdinů* [online].

byla dobrým příkladem inscenace dramatu Martina McDonagha *Mrzák inishmaanský*⁵³ uváděná od roku 2015 v Divadle v Celetné v podání spolku Kašpar, kde jsou scény rozdělovány titulky uvozujícími čas a místo děje jednotlivých scén i jména postav a herců, kteří je ztvárňují.

Nehledě na funkci v rámci inscenace, projekce nachází v české divadelní tvorbě široké využití od profesionálních divadel a nezávislé scény až po sféru amatérského divadla, kde se v dnešní době díky relativně jednoduchému technologickému provedení také těší oblibě. Navzdory širokým možnostem jiných divadelních výrazových prostředků totiž projekce dovoluje divadelním tvůrcům vytvářet jinak neuskutečnitelné efekty, od filmových triků přes práci s detailem až po bezchybné střihy v časoprostoru. Právě ta bezchybnost ale otevírá jisté otázky ohledně nezáznamovosti divadla a pozic projekce na poli živého umění. Odpověď na tyto otázky přišla v roce 2006 s novým, výjimečným typem projekce – live cinema.

1.4.2 Live cinema

Vztah divadla a filmu prošel za dobu jejich společné existence turbulentním vývojem v závislosti na technologickém vývoji společnosti, na uměleckých trendech i na neustále se zvyšujících nárocích a očekávání diváků. V době zrodu kinematografie filmaři často nacházeli inspiraci v divadle, ať už z hlediska obsahu – velká část němých filmů z 20. let je adaptacemi divadelních her, od filmu Johna S. Robertsona *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1920) přes zpracování klasik jako je Shakespearův *Hamlet* (1921, režie Svend Gade a Heinz Schall) nebo Rostandův *Cyrano z Bergeracu* (1923, režie Augusto Genina) až po Lerouxova *Fantoma opery* (1925) v režii Ruperta Juliana s Lonem Chaneyem v titulní roli – či formy v podobě statického kamerového záběru navazujícího na divákům známou stabilní perspektivu divadelního hlediště. Vlastní filmový vypravěčský a vizuální jazyk začali rozvíjet až tvůrci jako sovětský režisér **Sergej Ejzenštejn** – jeho *Křižník Potěmkin* z roku 1925 je navzdory silně propagandistickému obsahu dodnes považován za klíčové dílo filmových dějin. Práce s detailními záběry, filmovými střihy či pohyby kamery se staly základními filmovými nástroji a s rostoucí uměleckou autonomií filmového umění přestala být inspirace jednostranná – v 50. letech přispěl filmový důraz na detail k popularitě Stanislavského realistické herecké metody a autoři absurdních dramát 60. let se nechávali

⁵³ NESG. Mrzák inishmaanský. In: *Divadlo v Celetné* [online].

inspirovat nelineárními filmovými narativy či abstraktními obrazy. Druhá polovina 20. století se nesla ve znamení stírání rozdílů a prolínáním tvůrčích přístupů v obou uměleckých směrech – dnes divadelní režiséři běžně experimentují s multimediálními prvky a filmaři zprostředkovávají oblíbené **přímé přenosy divadelních představení**, které umožňují divákům po celém světě zhlédnout například inscenace londýnského National Theatre. Kruh se uzavírá a namísto filmových adaptací divadelních her jsou dnes populární jevištní adaptace filmových předloh. Vztah divadla a filmu se za bezmála sto let proměnil z pouhé inspirační roviny do dnešní existence v dynamické souhře kladoucí před umělce nové výzvy a příležitosti. Jednu takovou výzvu před dnešní generaci divadelních tvůrců postavila i britská režisérka **Katie Mitchell**, když v listopadu 2006 představila svou inscenaci *The Waves* podle stejnojmenného románu Virginie Woolf a dala tak vzniknout nové divadelní formě, dnes známé jako **live cinema**.

Režisér a zástupce mladé generace českých teatrologů Vít Neznal ve své publikaci s názvem *Medialita divadla* vymezuje coby hlavní systémový rys divadla jako média jeho nezáznamovost, respektive bezprostřednost neboli „událostní charakter“. Odkazuje se přitom na Eriku Fischer-Lichte a její *Estetiku performativity*, která performativitu staví na „proměně díla v událost“. ⁵⁴ Podle této logiky nelze live cinema navzdory pojmu „cinema“ v názvu označovat za žánr kinematografický, ale jen a pouze za novou formu živé performance. V programu k inscenaci *The Waves* přibližuje asistentka režie Lucy Kerbel vznik nové divadelní metody s cílem zachytit fragmentárnost literární předlohy ve scénickém tvaru následovně: „*Video bylo považováno za vhodné médium, jehož prostřednictvím bylo možné prezentovat obrazové fragmenty. [...] Katie stanovila určitá ‚pravidla‘, pokud jde o využití videa v rámci představení: Herci měli vše natáčet živě na jevišti. Nesměl existovat žádný předem nahraný materiál a všechny střihy mezi jednotlivými záběry musel živě provádět kameraman, který se nacházel v režijní místnosti mimo jeviště.*“ ⁵⁵ Princip live cinema tedy spočívá v prolínání audiovizuální a divadelní složky, přičemž filmový záznam vzniká v reálném čase. Divadelní akci diváci sledují jako při běžném představení, její detaily však zároveň snímá zpravidla několik kameramanů. Někdy

⁵⁴ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*, 2020, s. 18–19.

⁵⁵ Originální text: „*Video was considered a good medium through which the visual fragments could be shown. [...] Katie laid down certain ‚house rules‘ in terms of the use of video in the performance: The actors would film everything live on stage. There must be no pre-recorded material and all the edits between different shots must be made live by a camera operator who would be in an off-stage control room.*“ In: KERBEL, Lucy. *Waves: A work devised by Katie Mitchell and the Company, from the text of Virginia Woolf’s novel, The Waves*. Program / výukový list k inscenaci, s. 7.

je také publiku skrze projekci umožněno nahlédnout za viditelnou část jeviště do dekorací či dokonce zákulisních prostor divadla. Záznam z kamer putuje do střížny, odkud je na promítací plochy na jevišti okamžitě přenášen naživo sestříhaný film. Během performance se střídají i prolínají výrazové prostředky, znakové systémy obou médií, divácké úhly pohledu i módy reprezentace. Hovoříme-li o principu live cinema čistě teoreticky, může pro neznalého diváka působit celý koncept zmatečně a překombinovaně. Přesto se však jedná o čím dál oblíbenější divadelní formu, která diváky oslovila hned v první inscenaci – kritička Lyn Gardner z deníku *The Guardian* pojmenovala zhlédnutou divadelní událost jako stvoření nové umělecké formy a vyznala se z dosavadního skepticismu vůči využívání audiovizuálních technologií v divadle: „*Mimořádná inscenace experimentálního románu Virginia Woolfové Vlny v Národním divadle v režii Katie Mitchellové je tím vzácným zjevením, představením, v němž se divadlo a video tak hladce spojují a skvěle doplňují [...] video v divadle [je] mnohdy pouhým rozptýlením, jako když se snažíte vést důvěrný rozhovor v místnosti, kde hlasitě řve televize. Váš zrak je stále upřen na obrazovku, nikoli na mluvící osobu, a vše ostatní se neustále rozostřuje. Mitchell z toho však dělá přednost a ve Vlnách pracuje výhradně s prostorem mezi živou akcí a detailním záběrem, takže nejenže vidíte filmové přiblížení, ale také přímo sledujete, jak je efekt vytvářen nebo inscenován.*“⁵⁶ A to je možná odpověď na to, proč je live cinema natolik oblíbeným žánrem napříč Evropou i za oceánem – umělecký tvar v sobě kombinuje divadelní akci a filmové záběry, ale snad právě kvůli viditelnosti filmové technologie umožňuje divákovi vnímat obě složky v dříve nevídaném propojení. Přítomnost filmového záběru není od jednání herců odtržená, naopak, jedná se o integrální součást jejich působení na jevišti. Live cinema v jistém smyslu navazuje na brechtovské⁵⁷ pojetí herce, které nazírá herce jako člověka pouze jako nositele postavy – dalo by se říci, že je médiem nesoucím určité sdělení – a který tak může ve scénicky jednotném tvaru bez rozpaků vystupovat za postavu, ale i za sebe samého. „*Dávno předtím,*

⁵⁶ Originální text: „*Katie Mitchell's extraordinary production of Virginia Woolf's experimental novel The Waves at the National Theatre is that rarely sighted beast, a performance where theatre and video come together so seamlessly and complement each other so exquisitely [...] too often video in the theatre is a mere distraction, like trying to hold an intimate conversation in a room where the television is blaring loudly. Your eye is always drawn to the screen rather than to the person talking and everything else swims in and out of focus. Mitchell, however, makes a virtue of this, operating in Waves entirely in the gaps between the live action and the close up, so that you not only see the filmic zoom-in but also actually see how the effect is being created or staged.*“ In: GARDNER, Lyn. Waves sets a high-water mark for multimedia theatre. In *The Guardian* [online].

⁵⁷ Bertolt Brecht (1898–1956) byl německý dramatik, prozaik, básník a režisér. Byl známý svou politickou angažovaností a ve své tvorbě proslul konceptem tzv. epického divadla, jehož cílem bylo oprostit se od pokusů o divadelní iluzi a vytvořit prostřednictvím inscenace společenský komentář vedoucí k aktivizaci diváka a jeho kritického myšlení.

než se objevil Brecht, aby nám to poradil, jsme byli schopni na představeních multitaskovat, snadno přeskakovat mezi fikčními rámci, přímým oslovováním a hudebními prostředky představení. Tento multitasking při představení usnadňuje konceptuální integrace, kognitivní proces, který popsali Gilles Fauconnier a Mark Turner, a který nám umožňuje propojit herce a postavy, což je kognitivní operace nezbytná jak pro diváky, tak pro účinkující,⁵⁸ uvádí Bruce McConachie ve svém příspěvku pro sborník *Theatre Symposium* a dodává, že kognitivní procesy reagují na psychologický vývoj lidí navazující na stále se zvyšující kontakt s digitálními médii. Zároveň s tím, že se digitální média stávají nedílnou součástí lidských životů a našeho vnímání světa, který částečně také utváří, se také stávají přirozenějšími pro naše kognitivní ústrojí.

Live cinema je výjimečná umělecká forma. Ať už jako vzorový příklad remediace nebo jako teoretický oříšek plný paradoxů, nabízí obrovské množství témat k analýze. Analýza principů live cinema skrze východiska teorie remediace nám umožňuje pochopit, jakým způsobem si tato čím dál oblíbenější disciplína vypůjčuje, přizpůsobuje a transformuje prvky z tradiční kinematografie a divadelního umění a dává tak vzniknout komplexnímu uměleckému zážitku. V jistém smyslu překonává propast mezi bezprostředností, respektive imediačním charakterem živých událostí a filmovými vyprávěcími postupy tradiční kinematografie, hypermediovanými skrze přítomnost kamer i výrazných projekčních ploch.

V českém prostředí je live cinema neoddělitelně spojené s osobnostmi **Petry Tejnorové, Kamily Polívkové, Ivana Buraje a Antonína Šilara**. Tejnorovou by bylo možné označit za českou Katie Mitchell – s projekty *Nevina* (2014) a *Nick* (2015) představila formát live cinema tuzemskému publiku a její inscenace dosahují mezinárodního uznání pro svou autenticitu, zpracování společenských témat a inovativní režijní přístup. Kamila Polívková se za dobu svého působení v Divadle Komedie (2004–2012) vyprofilovala především jako scénografka a kostýmní výtvarnice, ale je také velice úspěšnou a progresivní režisérskou osobností spojenou především se scénami brněnského HaDivadla a pražského Studia Hrdinů. V těchto divadlech, které s prací s digitálními médii obecně nikterak nešetří,

⁵⁸ Originální text: „Well before Brecht came along to tell us to do so, we were able to multitask at performances, easily jumping among frames of fiction, direct address, and musical modes of performance. Facilitating such multitasking at performance is conceptual blending, the cognitive operation identified by Gilles Fauconnier and Mark Turner, that enables us to merge actors and characters together, a cognitive integration necessary for spectators as well as performers.“ MCCONACHIE, Bruce A. Theatre and Film in Evolutionary Perspective. In: *Theatre symposium* [online], 2011, s. 137.

uvedla v žánru live cinema například inscenaci *Macocha* (2017) na motivy románu Petry Hůlové či adaptaci Sjónova románu *Skugga Baldur* (2016), za kterou získala Cenu divadelních novin v kategorii Alternativní divadlo sezóny 2015/2016 a volně na ni navazuje v inscenaci *Měsíční kámen* (2022) zmíněné v kapitole o projekci. Ivan Buraj se do historie českého live cinema zapsal nejen svou tvorbou v HaDivadle, jehož je uměleckým šéfem a kmenovým režisérem, ale také výjimečným zpracováním románu Witolda Gombrowicze *Kosmos* uvedeným v roce 2019 na Nové scéně Národního divadla. Ze čtyř zmíněných tvůrců vyniká Antonín Šilar – nepatří sice mezi režijní osobnosti, ale bez něj by česká live cinema scéna vypadala pravděpodobně úplně jinak a kdo ví, zda by vůbec nějaká byla. Šilar je scénograf a kostýmní výtvarník podepsaný pod valnou většinou projektů, které využívají live cinema či komplikovanější projekce. Je autorem výpravy k inscenacím *Nevina*, *Putinovi agenti*, *Skugga Baldur*, *Macocha*, *Kosmos* a mimo jiné i adaptace Londonova románu *Bílý tesák* uváděné od roku 2018 v královéhradeckém Divadle Drak, která patří k nejvýraznějším českým live cinema počínům.

Live cinema jako ne nejnovější, ale přesto dosud poměrně neprobádaná forma otevírá řadu lákavých podnětů pro oblast umění a napomáhá překonávat hranice stanovené jednotlivými uměleckými přístupy. Stírá hranice mezi tradičními uměleckými formami, jako jsou film, divadlo, hudba a výtvarné umění. Tato mezioborová fúze odhaluje nové možnosti kooperace a experimentování mezi umělci z různých sfér. Podporuje tvorbu multimediálních děl, která překračují limity jednotlivých složek.

1.4.3 Virtuální realita

V době koronavirové pandemie spustila pražská společnost **BRAINZ studios** projekt **Brejlando** přenášející divadelní díla skrze VR brýle a implementovala tak technologii **virtuální reality** na českou divadelní scénu. V zahraničí však virtuální realita v divadle není novinkou. S rozvojem digitálních médií představuje VR nové inovativní způsoby obohacení diváckého zážitku, rozšiřuje paletu tvůrčích možností a otevírá nové formy interakce. V roce 2017 například americká herní společnost Tender Claws vytvořila imerzivní divadelní zážitek *The Under Presents*, ve kterém kombinuje prostředí virtuálního světa s reálnými živými hereckými výkony v animované podobě a zároveň umožňuje divákům účastnit se příběhu pomocí herního ovládání a vymezeného okruhu speciálních schopností postav. V londýnském Národním divadle Young Vic byla v roce 2019 uvedena VR inscenace

Draw Me Close v režii Jordana Tannahilla, kde se divák po nasazení VR brýlí ocitl v animovaném domě matky v terminálním stadiu rakoviny představované živou herečkou, která s divákem interagovala, zatímco on ji viděl v animované podobě. O tři roky později pak rovněž Národní divadlo v Londýně představilo VR hudební počín *All Kinds of Limbo*, v němž „*Textařka a zpěvačka Nubiya Brandon, hudebník Raffy Bushman a Nu Shape Orchestra vezmou publikum na hudební cestu inspirovanou vlivem karibské kultury na britskou hudební scénu a Nubiya bude vyprávět svůj vlastní příběh o životě napříč žánry reggae, grime, klasiky a calypso.*“⁵⁹ Všechny podobné počiny spojuje zejména touha po objevování nových dimenzí divadelní tvorby, přičemž využívají možností vytvářet komplexní scénografie za hranicí lidské fantazie a zároveň divákům zprostředkovávat intenzivní zážitek v nebyvalé blízkosti performerů i prostoru.

V českém prostředí se zatím pohybujeme spíše v rovině pokusů, ačkoliv například performance *Virtual Ritual* uvedená v roce 2019 v režii Jana Mocka v pražském Divadle Archa by mohla být jistým příslibem české virtuálně-divadelní budoucnosti. Zatím však nejvýraznějším počinem v tomto směru zůstává zmíněný projekt Brejlando. Vznikl s cílem poskytnout veřejnosti divadelní zážitek, který není omezený fyzickým prostorem divadla. Diváci si mohou nasadit VR brýle a být přeneseni přímo do středu dění, kde mají možnost prohlédnout si scénu z různých úhlů a zažít představení zcela novým způsobem v blízkém kontaktu s herci. Na rozdíl od *Draw Me Closer* nebo *The Under Presents*, v tomto případě nesledují diváci herce v reálném čase, ani herci nejsou divákům fyzicky přítomni – jedná se o sofistikovaný záznam natočený 360° kamerou umístěnou přímo v centru dění na jevišti. Ačkoliv jeho pozice na poli živého umění je tedy poněkud diskutabilní, Brejlando představuje významný krok v digitalizaci a modernizaci českého divadelního umění. Na české scéně zaujímá unikátní postavení jako průkopník v oblasti virtuální reality v divadle a významu nabral v kontextu pandemie covid-19, kdy byla divadla po celé zemi nucena uzavřít své brány a hledat alternativní způsoby, jak zůstat v kontaktu se svým publikem. Podtitul „take-away divadlo“ je naprosto přesný – zákazníci služby si mohou díky zapůjčení VR brýlí v ceně objednat Brejlando domů a sledovat inscenace předních českých divadel z pohodlí vlastní pohovky. Do projektu se zapojily scény jako Divadlo Na zábradlí,

⁵⁹ Originální text: „*Lyricist and vocalist Nubiya Brandon, musician Raffy Bushman and the Nu Shape Orchestra take the audience on a musical journey inspired by the influence of Caribbean culture on the UK's music scene, with Nubiya telling her own story of a life in limbo across the genres of reggae, grime, classical and calypso.*“ In: NESG. *All Kinds of Limbo* [online].

Divadlo pod Palmovkou či kulturní prostor Vzlet. Po skončení pandemie přešel projekt Brejlando do nekomerčního módu a své služby veřejnosti po znovuotevření divadel dále nenabízí. Přesto však nese jistý potenciál dále růst a rozvíjet se, přičemž může inspirovat další divadla k zahrnutí VR technologií. Vzhledem k rostoucí popularitě a dostupnosti VR zařízení je pravděpodobné, že právě Brejlando bude hrát klíčovou roli v budoucnosti českého divadla při hledání inovativních možností divadelní tvorby.

1.4.4 Sociální média

V poslední části této kapitoly se zaměříme na **sociální média** – v dnešní době, kdy většina přenosu informací probíhá na sociálních sítích, nelze tuto sféru minout. Sociální sítě nabízejí široké spektrum možností pro divadelní tvůrce z hlediska produkce, marketingu, komunikace s diváky, ale i z hlediska tvorby. Ale ačkoliv v tuto chvíli většina českých divadel sociální sítě aktivně využívá k propagačním účelům, inscenací obsahujících takové prvky zatím na české scéně vzniklo pomálu. Přitom – jak uvidíme i z ukázek v analytické části diplomové práce – média jako taková jsou poměrně častým námětem tvůrců napříč tuzemskou scénou. Ale tematizace sociálních médií zatím není příliš častým jevem, snad proto, že vzhledem k přehlcenosti obsahem na sociálních sítích je jejich zobrazování v divadelní tvorbě bráno jako něco nepotřebného, nadbytečného a v jistém smyslu pro diváky otravného.

Přesto však existuje několik příkladů využití sociálních médií v divadle, a to zejména v tematické rovině. Snad prvním počinem v tomto směru byla inscenace hry Tomáše Dianišky *Googling and fucking* uvedená v režii Braňa Holička v roce 2010 na malé scéně libereckého Divadla F. X. Šaldy. K inscenaci, jejíž název odkazuje ke kultovní hře Marka Ravenhilla *Shopping and fucking*, se na webových stránkách divadla píše: „*Zatímco Ravenhillova hra si bere za téma vrcholný konzumerismus devadesátých let s jeho citovou vyprahlostí, boomem chemických drog a všudypřítomným sexem, Dianiška píše o své – i naší – současnosti. Drogy, sex i konzum jsou v jeho hře zastoupeny všudypřítomnou elektronickou komunikací, svébytnou mytologií internetu s jeho božstvy Googlem, Facebookem, Youtubem...*“⁶⁰ I když „božstva internetu“ prošla za téměř patnáct let výrazným vývojem, jak režisér Braňo Holiček, tak dramatik a režisér Tomáš Dianiška pokračují v nastoleném tématu i nadále. Dianiška například v roce 2022 uvedl v Divadle pod Palmovkou inscenaci

⁶⁰ NESG. *Googling and fucking*. In: *Divadlo F. X. Šaldy* [online].

romeo&julie2022, v níž se zabýval tématem sebeprezentace na sociálních sítích a souvisejícímu odcizování se svému pravému já. Holiček již v roce 2019 uvedl v divadle Minor inscenaci pro diváky od osmi let, ve které dětské publikum seznamoval s nástrahami internetu a zároveň využíval možnost živého chatu v rámci představení. Jiné oblasti sociálních sítí se pak věnoval o rok dříve ve své inscenaci *#nejsemrasista_ale* uvedené v ostravském Divadle Petra Bezruče, kde se zabýval problematikou internetových diskusí. Stejně téma vybízející ke kolektivní autorské tvorbě najdeme i na poli nezávislého divadla – divadelní družina Ductus Deferens, kterou navíc tvoří o generaci mladší tvůrci s přirozeně odlišným přístupem k problematice sociálních sítí, v roce 2021 odpremiérovala cyklus představení s názvem *Smrdiš ty!*, v němž jsou diváci svědky podivné divadelní show s cílem najít nejbizarnější komentáře pod příspěvky k momentálně aktuálním politickým a společenským tématům.

V této souvislosti je na místě poznamenat, že sociální sítě jsou samy o sobě nadmíru aktuálním společenským tématem. Žijeme v době, kdy pomocí sociálních sítí dokážeme zjistit téměř cokoli o komkoliv, kdy hlavní způsoby šíření informací napříč společnostmi zahrnují platformy jako Facebook, Instagram či X a osobní profily veřejně známých osobností mají sílu hýbat světem. Jedná se tedy o téma i formu, která se sice zatím příliš neoblíbila divadelním tvůrcům, ale lze počítat s jejím postupným vzestupem na české i mezinárodní scéně.

1.5 Divácká percepce a zapojení publika

Při analýze divadelního publika a jeho reakce na digitální média v divadelní tvorbě existuje hned několik cest, kterými se můžeme vydat. Z pohledu teatrologie se můžeme věnovat **kognitivní teatrologii** a dílu **Bruce McConachieho**, z pohledu mediálních studií bychom mohli vycházet z publikací **Stuarta Halla** či **Henryho Jenkinse** a oblasti **audience studies**. Při psaní diplomové práce však autorku oslovila souvislost, kterou spatřuje mezi multimediálními divadelními tvary a percepcí **technotextů**, jak ji popisuje **N. Katherine Hayles**. Hlavní doménou autorky knihy *Writing Machines* je spojení literatury a technologií, většinu jejích tvrzení je však možné aplikovat i na divadelní prostředí a nahlédnout tak hlouběji do multimediálního rozhraní současné divadelní tvorby. Hayles se zabývá proměnami literatury a narativu v reakci na technologický pokrok a ve velké míře se věnuje tématu **technotextů**, respektive **hypertextů**. Pojem „technotext“ je v kontextu její práce

možné označit hybridní formu textu, která kombinuje tradiční psaný jazyk s digitálními nebo počítačovými prvky. Tyto prvky mohou zahrnovat hypertextové odkazy, interaktivní prvky, multimediální komponenty (jako jsou obrázky, zvuk nebo video) či dynamický obsah generovaný pomocí algoritmů. Čtenáři nebo uživatelé mohou textem procházet dle vlastní vůle, rozhodovat se a ovlivňovat vývoj příběhu nebo informačního obsahu – právě tato interaktivita je klíčovým aspektem odlišujícím technotexty a především hypertexty od tradiční tištěné literatury. Hayles klade důraz na materialitu technotextů a na to, jak jsou „ztělesněny“ (embodied) v digitální technologii. To znamená, že fyzické vlastnosti technologie používané k přístupu k textu a interakci s ním (např. počítač, tablet nebo chytrý telefon) hrají významnou roli při utváření čtenářského zážitku – ostatně, zkusíme-li se zeptat prakticky jakéhokoliv čtenáře, zda pro něj hraje roli, jestli knihu čte jako tištěnou publikaci či pomocí čtečky, pravděpodobně dá této myšlence za pravdu. V knize Hayles popisuje „čtenářskou strategii“ při práci s hypertextem – pro upřesnění, hypertext klade důraz především na organizaci a navigaci v textu prostřednictvím hypertextových odkazů, přičemž klade velký důraz na interaktivitu čtenáře a nelineární způsoby čtení. Technotext je naproti tomu širší pojem, který zahrnuje elektronické texty úzce propojené s technologií. Technotexty sice mohou obsahovat hypertextové prvky, ale neomezují se pouze na ně a mohou zahrnovat širší škálu technologických prvků a charakteristik. Hayles v souvislosti s hypertexty hovoří o rozdělení díla na jednotlivé „obrazovky“ (screens) odborně zvané „lexie“ (lexias). Mezi těmito lexii se uživatel pohybuje pomocí tzv. „navigační pomůcky“ (navigation tool). Hayles zároveň hovoří o dominantní lexii (privileged lexia), tedy dalo by se říci hlavní „dějové“ lince, která nese zásadní téma textu a představuje primární narativ.⁶¹ Podstatou hypertextu však je, že čtenář má svobodu ve volbě lexie, které hodlá věnovat svou pozornost. Pomocí hypertextových odkazů se může zaměřit na tu část textu, která ho zrovna láká. Může důkladně projít každý aspekt díla, nebo se zkrátka držet dominantního narativu. Oproti tradičnímu literárnímu formátu má tak uživatel moc rozhodnout o podobě svého zážitku, zatímco při čtení klasické knihy dostává „černé na bílém“ naservírované jediné čtenářské východisko určené autorem.

Právě zde nacházíme spojitost například s participativními divadelními žánry – vydáme-li se s přáteli na imerzivní divadelní představení, pak lze předpokládat, že pokud se po celou dobu nebudeme držet jeden druhého jako klíště, budeme na konci odcházet

⁶¹ HAYLES, N. K. *Writing Machines*, 2002, s. 36–37.

s diametrálně odlišnými diváckými zážitky. Do noci si pak nad sklenkou vína budeme vyprávět své postřehy a prožitky a budeme se snažit poskládat co nejkompletnější představu o tom, co se ten večer na různých místech divadelního prostoru dělo. Imerzivní či participativní divadelní tvary lze vnímat tak, jak zrovna divák uzná za vhodné i podle toho, nakolik je ochoten vystoupit ze své komfortní zóny a vstoupit s prostorem i postavami do kontaktu. Eliška Poláčková popisuje svou zkušenost s inscenací *Pomezí* stejnojmenného divadelního souboru i imerzivní divadlo jako takové jako divadelní tvar, „v němž se divák volně pohybuje ve vymezeném prostoru, sleduje jednotlivé inscenované situace a je vybízen, aby do nich svým jednáním vstupoval. [...] To se nemusí povést z mnoha různých důvodů, třeba proto, že herec nedokáže publikum zaujmout, nebo proto, že diváci nejsou ochotní vystoupit z komfortní zóny své vlastní pasivity. V neimerzivním divadle se v takovém případě nic zásadního nestane [...]. V divadle, jakým je třeba inscenace *Pomezí*, se však v takové chvíli divadelní situace rozpadá: když diváky hercovo jednání nezajímá, odejdou prostě jinam. [...] Podobně prostor třípatrového domu s nespočtem chodeb, chodbiček, zákoutí, místností a kamrlíků, v němž se divák může po celé představení bez omezení pohybovat, stává diváka do neobvyklé pozice dramaturga své vlastní neopakovatelné varianty *Pomezí*. Nabízí se totiž nespočet možností, jak zkombinovat jednotlivé nainscenované prvky, které tvůrci divákovi nabízejí jako potencialitu, a vytvořit si z nich konkrétní „scénář“: v domě se nachází mnoho místností, v nichž zrovna neprobíhá žádný děj, ale budí dojem, že je právě někdo opustil – přes židli leží přehozený kabát, na stole stojí hrnek nedopitého mléka, odložený dopis zve k přečtení... Prostor se otevírá k poznávání všem smyslům.“⁶² Přímo na stránkách souboru pak najdeme vyjádření jednoho z jeho zakladatelů a režisérů Lukáše Brychty, že „imerzivní divadlo je specifický typ divadelní – či intermediální – tvorby, která kombinuje výtvarnou instalaci a divadelní situace. Komunikační kód díla se tak nenalézá pouze v hereckých akcích, ale stejnou měrou i v samotném prostředí. Snahou těchto projektů je vytvořit komplexní, alternativní svět, do kterého může divák vstoupit a objevovat ho.“⁶³ Tato diváková svobodná volba je do jisté míry ekvivalentem odkazu. Hayles o odkazu hovoří jako o definujícím rysu hypertextu, ale přítomnost odkazu je navíc prakticky synonymem pro svobodnou volbu čtenáře hypertextu, pročez uživatelská zkušenost hypertextu z hlediska

⁶² POLÁČKOVÁ, Eliška. *Pomezí* divadla a reality. In: *Kritické theatrum: Divadelně-kritický časopis při Katedře divadelních studií* [online].

⁶³ NESG. O nás. In: *Pomezí* [online].

literatury je ve své podstatě tím, co je z divadelního hlediska divácká zkušenost u imerzivní inscenace.

Jak tohle všechno souvisí s novými médii v divadelním umění? Využití projekcí či live cinema otevírá divákovi **nové možnosti vnímání inscenací**. Základním rysem takových divadelních tvarů je **současná přítomnost divadelního jednání a audiovizuální technologie**, jenže s přítomností dvojího rozhraní dochází v kognitivním ústrojí diváka opět k nutnosti volby. Mohlo by se snad zdát, že zde zacházíme do přílišných fabulací, takové live cinema přece není ze své podstaty participativním žánrem – divák zpravidla nehybně sedí v hledišti a pozoruje dění, aniž by do něho fyzicky vstupoval. Jenže přesto je nutné při sledování takového představení rozpoltit vlastní pozornost. Hayles v souvislosti s hypertexty upozorňuje na fakt, že „nečitelnost“ textů není nesrozumitelností, ale specifickým rysem elektronické literatury: *„Touto nečitelností text oznamuje svou odlišnost od lidského těla a připomíná nám, že počítač je také spisovatelem, navíc spisovatelem, jehož počínání nemůžeme zcela pochopit v celé jeho sémiotické složitosti. Nečitelnost tedy není pouhým významovým nedostatkem, nýbrž znakem distribuovaných kognitivních procesů, které utvářejí čtení jako aktivní výstup kybernetického obvodu, a nikoli pouze jako vnitřní aktivitu lidské mysli.“*⁶⁴ Stejně tak, jak již bylo popsáno, ani v imerzivním divadle není možné očekávat, že při pasivním přístupu a sezení na jednom místě nám bude „prožité“ představení dávat sebemenší smysl. V projekci ani v live cinema pak také není možné sledovat obrazovku i divadelní akci zároveň. Divákovi zákonitě některý vjem v každé sekundě představení uniká. Vzhledem k tomu také každý divák musí učinit rozhodnutí, zda bude sledovat rozhraní televizních obrazovek či promítacích pláten, nebo svou pozornost zasvětit divadelní akci. Nevyhnutelnost tohoto rozhodnutí a volby perspektivy diváka zákonitě aktivizuje a zároveň ho nutí mezi různými kognitivními procesy při vnímání bezprostřední akce a přenosu přepínat.

Když zůstaneme u live cinema, musíme si uvědomit, že coby umělecký tvar je hned v několika aspektech postaveno na paradoxech. Předně, jak ve svém článku pro *Journal of Visual Culture* s názvem *Prelude to Live Cinema* uvádí profesor Douglas Kahn,

⁶⁴ Originální text: *„The text announces its difference from the human body through this illegibility, reminding us that the computer is also a writer, and moreover a writer whose operations we cannot wholly grasp in all their semiotic complexity. Illegibility is not simply a lack of meaning, then, but a signifier of distributed cognitive processes that construct reading as an active production of a cybernetic circuit and not merely an internal activity of the human mind.“* In: HAYLES, N. K. *Writing Machines*, 2002, s. 51.

že samotný pojem „live cinema“ je oxymóron: „*Oxymóron vychází ze skutečnosti, že film je forma neživého média, stejně jako tento článek. Tento článek je kompozicí, bez ohledu na to, jak spěšné bylo jeho sepsání; liší se tedy od toho, jak bych možná něco takového vykoktal spatra u večeře. Jistě, v kinematografii je mnoho živých prvků, ale ty musí před veřejnou projekcí projít sítí postprodukce a distribuce. Filmy jsou vytvářeny pro diváky, ale ne před jejich zraky.*“⁶⁵ I přesto, že diváci sledují během live cinema performance audiovizuální projekci, skýtá tato umělecká forma onu bezprostřednost, která je charakteristickým rysem mediální povahy divadla. Jedná se o skutečně multisenzorický zážitek – nejenže publikum vidí a slyší film, ale také cítí přítomnost živých umělců, kteří interagují s vizuálními efekty a vytvářejí jedinečnou atmosféru. Kombinace živých prvků se silnými vizuálními a zvukovými efekty využívá to nejlepší z divadla i z filmu a umocňuje tak niterný divácký zážitek. Na jedné straně detailní herectví a výrazivo filmového plátna, na druhé straně ryzí emoce plynoucí z přímého kontaktu diváka s umělcem.

⁶⁵ Originální text: „*The oxymoron derives from the fact that cinema is a form of inanimate storage, like this article. This article is a composition, no matter how rushed its actual writing might have been; it is therefore different from how I might have stammered out a few of these arguments live over dinner. There are many live elements in the production of cinema, to be sure, but they must run through the bottleneck of post-production and distribution prior to their public reception. Films are made for audiences but not made in front of them.*“
In: KAHN, Douglas. Prelude to Live Cinema. In: *Journal of visual culture*, 2011.

2 ANALYTICKÁ ČÁST

2.1 Dokumentární divadlo a jeho specifika

Vraťme se nyní k obecné pozici digitálních médií v české divadelní tvorbě. V rámci analytické části diplomové práce se zaměříme na specifickou oblast divadelního umění, kterou je **dokumentární divadlo**. Nejprve se však pojd'me zaměřit na pojem dokumentárnosti jako principu, na jehož základě určíme dokumentární povahu díla. Dokumentárnost je vlastnost, či chceme-li podmínka existence dokumentárního díla – jde o pojem zahrnující jakékoliv dílo nebo médium, jehož cílem je reprezentovat nebo zprostředkovávat faktické informace. Vedle dokumentárních filmů, knižních publikací, reportáží či fotografií se dokumentární princip projevuje i v divadelní tvorbě. Stejně jako u kteréhokoliv jiného typu dokumentárního média, cílem dokumentárního divadla je prezentovat skutečné události a příběhy na jevišti, často se zaměřením na sociální, politická nebo historická témata. Pro tyto účely tvůrci inscenací zpravidla využívají materiály jako jsou rozhovory, přepisy, reportáže, archivní dokumenty a další faktografické zdroje, a to jak ve formě textových podkladů, tak – prostřednictvím digitálních médií – ve formě přímého zobrazení na jevišti.

Vzhledem k podstatě divadla jako živého umění založeného částečně na přenosu nejen informací, ale i emocí mezi účinkujícími a diváky, vyniká divadlo mezi dokumentárními díly svou schopností zapůsobit na city publika při sledování skutečných příběhů na jevišti. Díky své bezprostřednosti a povaze média existujícího „teď a tady“ tak na rozdíl od filmů či literatury dokáže ovlivňovat dojem příjemce na jakési vyšší, emocionální úrovni. Přesto však pro definici divadelního díla jako dokumentárního musí toto dílo splňovat určitá kritéria, jež odpovídají zásadám dokumentární praxe. Předně by mělo vycházet **z faktických podkladů** ať už v rámci textové složky, či jejich bohatým zastoupením v dalších komponentech inscenace (z tohoto důvodu můžeme za specifický typ dokumentárního díla považovat i inscenaci *Vladimir Macbetin*, protože navzdory klasické dramatické předloze je tato inscenace částečně založena na využití dokumentárních materiálů). Jeho záměrem by mělo být diváky **informovat o konkrétních společenských, historických či politických skutečnostech, nebo o těchto jevech iniciovat veřejnou diskusi**. Dalo by se také hovořit o nepsané povinnosti dodržovat jisté etické zásady při zobrazování lidských příběhů či událostí, ovšem v případě divadla jako umělecké disciplíny

pracující s emocemi – ať pozitivními či negativními – někdy dochází k výjimkám ve prospěch umělecké licence, a přesto se takové počiny dají považovat za dokumentární. Podle divadelně-teoretického uskupení Nulová pozice je dokumentární divadlo zkrátka specifickým divadelním žánrem, „[...] *který spojuje umění s aktuální společenskou analýzou,*“⁶⁶ kterážto definice umožňuje vnímat dokumentární aspekty české divadelní tvorby na značně široké škále.

V současné divadelní tvorbě jsou rozlišovány různé typy dokumentárních děl a autorských přístupů, z nichž pravděpodobně nejčastěji skloňovanou je **metoda verbatim**. Jedná se o formu, jejíž textová složka je založena na doslovných prepisech rozhovorů a výpovědí lidí, kterých se dané téma týká – na české scéně tento způsob práce najdeme například v inscenaci *Discoland* uváděné od roku 2022 v Divadle Na zábradlí, za níž mimochodem stojí režiséři Petr Erbes a Boris Jedinák, kteří jsou zároveň spoluautory níže analyzované inscenace *Press paradox*. Vedle této specifické metody práce s materiály se další typy dokumentárního divadla dělí spíše na základě svého zaměření, například na **investigativní, etnografické, historické** a jiné druhy založené na konkrétní problematice, jíž se věnují. Inscenace *Press paradox* či *Putinovi agenti*, kterým se v této práci budeme nadále věnovat, tak třeba můžeme zařadit mezi příklady investigativní nebo politické dokumentární divadelní tvorby. K etnografickému proudu divadelního dokumentu by pak bylo možné jmenovat inscenaci Jiřího Havelky *Gadžové jdou do nebe* (2020) uváděnou za účasti romských protagonistů a spoluautorů v brněnském Divadle Husa na provázku či inscenaci Hany Kokšalové s názvem *Každý má v sobě dva vlky*, jež zachycuje život vietnamských dětí a teenagerů dospívajících v České republice a byla uvedena v rámci tvůrčí rezidence v Divadle Archa v roce 2023. Historických dokumentárních inscenací vznikla na české scéně v posledních letech celá řada, ale za všechny bychom mohli uvést příklad v podobě velkolepého projektu *Sametová simulace* uvedeného v listopadu 2019 při příležitosti třicetiletého výročí sametové revoluce. Na trilogii s částmi zvanými *Tribuna*, *Federál* a *Kabinet* se v koprodukcii podílely soubory Činohry Národního divadla, skupiny Vosto5 a kolektivu 8lidí, kteří v rámci tohoto „divadelně-výstavního projektu“ zrekonstruovali listopadové události roku 1989 od demonstrací přes zasedání Federálního

⁶⁶ NESG. Metoda verbatim. In: *Nulová pozice* [online].

shromáždění až po jednání Václava Havla a dalších zástupců Občanského fóra a nastupující demokracie s komunistickými činiteli.

Ačkoliv základní typy je možné celkem ve stručnosti definovat na základě nejčastějších motivů existujících inscenací, faktem je, že dokumentárních divadelních tvarů existuje celá řada, a i hranice definice divadelního díla jako dokumentárního je poněkud fluidní. Stále však platí, že dokumentární divadlo si zakládá na své autentičnosti, pracuje s náměty ze skutečnosti, zpravidla se snaží komentovat společenská, politická nebo kulturní témata a podněcuje publikum k tomu, aby se zabývalo problémy reálného světa. Vedle toho je na místě poznamenat, že jednou z výrazných tendencí divadelní dokumentární tvorby je používání minimalistických inscenačních prostředků, aby v centru divákovy pozornosti figuroval zejména obsah sdělení.

2.2 Princip remediace jako dokumentární nástroj

Než přejdeme k analýze konkrétních inscenací z oblasti dokumentárního divadla, na chvíli se ještě vrátíme ke klíčovému teoretickému konceptu diplomové práce, kterým je remediace. Jak jsme si již vysvětlili, pojem „remediace“, jak jej definovali Jay David Bolter a Richard Grusin, se vztahuje k procesu, při němž nové mediální formy přetvářejí a transformují starší mediální formy. Ze všech divadelních žánrů a směrů hraje právě v kontextu dokumentárního divadla remediace klíčovou roli – pomocí naplňování multimediálního charakteru divadla se prostřednictvím remediace daří vylepšovat způsob, jakým jsou reálné materiály a příběhy prezentovány na jevišti.

Hlavním projevem remediace je využívání videozáznamů, fotografií, zvukových nahrávek a dalších nedivadelních typů médií v rámci inscenací, což zrovna u dokumentárních forem platí téměř za pravidlo. Tyto prvky obvykle poskytují kontext k divadelní akci a prohlubují její efekt na publikum díky své autentičnosti a bezprostřednosti. Každý si jistě dokáže vybavit minimálně jeden film, u kterého jeho vnímání příběhu prohloubila formule: „podle skutečné události“ – využívání autentických materiálů a různorodých mediálních forem v divadelní inscenaci má na diváka prakticky totožný efekt. Nadto každý takový prvek přispívá k věrohodnosti obsahu inscenace, která je u dokumentu – ať už ve filmové, knižní či divadelní formě – naprosto zásadním faktorem.

Podobným způsobem může dokumentární divadlo pracovat s remediací archivních materiálů, které se zdánlivě nemusí vztahovat přímo k tématu, ale jejich zahrnutím v inscenaci docílí tvůrci nastolení hlubšího podnětu k přemýšlení. Představme si například, že by vznikla dokumentární inscenace o právě probíhajícím izraelsko-palestinském konfliktu, do které by tvůrci zasadili záběry projevů Adolfa Hitlera či fotografie z koncentračních táborů. Nebo že by v inscenaci o ruské invazi na Ukrajinu figurovaly záběry ze sovětské okupace Československa. V obou případech by se tak podařilo zasadit současná témata do širšího historického rámce, což by divákům poskytlo příležitost vyvodit souvislosti mezi minulostí a současností a lépe pochopit kontinuitu určité společenské nebo politické dynamiky. V kontextu takových příkladů pak nelze nezmínit i využití remediace za účelem podnícení hlubšího emocionálního prožitku. Obecně platí, že využití hudebního podkresu, zvukových efektů, projekcí a dalších mediálních prvků v divadelní tvorbě podněcuje emoce, v dokumentárním divadle pak tato skutečnost platí dvojnásob. V době informační otupělosti způsobené neustálým přívalem zpráv ze všech koutů světa často nestačí o tématech jen mluvit. Minimálně za poslední dva roky se každý nevyhnutelně setkal se situací, kdy zprávy z válečného konfliktu na Ukrajině začal přijímat s určitou mírou apatie – vzpomeňte si však na svou reakci, když jste poprvé spatřili fotografie zmrzačených těl po masakru v Buči nebo když jste sledovali záběry matek s dětmi unikajících z hořících nemocnic a schovávajících se v kyjevském metru. Autentické vizuální podněty zkrátka působí na naše kognitivní ústrojí se zvýšenou intenzitou, ať se nám to líbí nebo ne, a je přirozeným cílem divadelních tvůrců tyto reakce v divácích za účelem silného prožitku vyvolávat. V neposlední řadě je třeba zmínit, že mnohovrstevnatost výrazových prostředků inscenace podněcuje publikum k nahlížení tématu díla z různých perspektiv. Jednou variantou práce s úhly pohledu je například zahrnutí výpovědí z různých stran zaznamenávané problematiky, stejnému účelu však může sloužit i kombinace různých uměleckých forem, jako je tomu například u live cinema. Při analýze inscenace *Putinovi agenti* se v tomto ohledu budeme zabývat rozdílem mezi vnímáním dění na jevišti před začátkem projekce a po něm.

Ve stručnosti můžeme říci, že remediace v dokumentárním divadle slouží ke zvýšení **hloubky, autenticity a angažovanosti** představení integrací různých forem médií. Jak toho dosahuje se nyní pokusíme ukázat na konkrétních příkladech z divadelní praxe.

2.3 Případové studie

Pomalu jsme se překlenují k části práce, kde se budeme zabývat trojicí inscenací využívajících digitální média a na těchto příkladech se budeme věnovat jejich funkci ve vybraných dílech i tematizaci médií v divadelní tvorbě. Na následujících řádcích by autorka ráda popsala svůj výzkumný záměr, výběr vzorku inscenací k analýze i postup analytické práce.

Výběr inscenací k analýze se zakládá na několika faktorech. Všechny tři kusy spojuje zaprvé časové vymezení, protože byly uvedeny v posledních deseti letech, a samozřejmě také fakt, že v rámci divadelního tvaru využívají digitální média. Stěžejním spojujícím prvkem u zvolených inscenací je však, možná překvapivě, také téma. Záměrem autorky je zde minimalizovat jiné než formální náležitosti inscenací, proto se rozhodla zaměřit na jednotné téma současné politické situace v Rusku, které nabízí řadu dílčích témat i autorských přístupů, jak ostatně na příkladech uvidíme. A proč právě Rusko? Zaprvé se bohužel jedná o téma již několik let stále aktuální, zadruhé o téma, které se autorky hluboce dotýká, a za třetí o téma hojně medializované. V rámci této práce by tedy autorka ráda poukázala na fakt, že ve zpracovávání aktuálních témat nezůstává ani divadlo jako médium pozadu. Naopak, právě ruská politická situace je tématem, které má na české scéně poměrně silné zastoupení. Vedle inscenací, jež si autorka vybrala k hlubší analýze, můžeme z výraznějších počínů jmenovat například *Vraždu krále Gonzaga* uváděnou v režii Jiřího Havelky od roku 2017 v Dejvickém divadle, ve které inscenační tým vychází kromě Shakespearova *Hamleta* z materiálů k vyšetřování kauzy Litviněnko.⁶⁷ Stejnou kauzou se zabývá v „divadelní rekonstrukci“ drama Lucy Prebble na motivy knihy Luka Hardinga *Příliš drahý jed*, kterou krátce za sebou uvedlo Švandovo divadlo na Smíchově (2021, režie Thomas Zielinski) a Divadlo Josefa Kajetána Tyla v Plzni (2023, režie Adam Doležal). Jen týden po vpádu ruských vojsk na Ukrajinu – 3. března 2022 – proběhla v Divadle v Dlouhé premiéra inscenace Michala Vajdičky *Konec rudého člověka* na motivy knihy *Doba z druhé ruky* běloruské investigativní novinářky a držitelky Nobelovy ceny za literaturu Světlany Alexejevičové. Datum premiéry sice bylo plánované dlouho předtím,

⁶⁷ Alexandr Litviněnko (1962–2006) byl bývalý ruský tajný agent, který v roce 2006 zemřel na otravu poloniem v Londýně, kam v návaznosti na svou kritiku ruského režimu emigroval a začal pracovat pro britskou tajnou službu MI6. Ze své vraždy před smrtí obvinil prezidenta Putina. Britský soud došel po letech k vyšetřování k závěru, že Litviněnka s Putinovým požehnáním otrávil bývalí ruští agenti Dmitrij Kovtun a Andrej Lugovoj. Zdroj: BAHOUNKOVÁ, Petra. Politkovská, Skripal, Litviněnko. Životy kritiků Kremlu končily otravou i vraždou. In: *Česká televize* [online], 21. 8. 2020.

než kdokoliv věděl, že k invazi dojde, o to více ale inscenace ve společnosti zarezonovala a ze sondy do ruské mentality se náhle stala ostrá kritika systému. Všechny tyto divadelní počiny by jistě stály za analýzu, v této práci se však zaměříme na trojici inscenací, které vedle tématu spojuje jejich zařazení mezi nezávislou divadelní tvorbu, výrazný autorský vklad, a především práce s digitálními médii.

V následujících kapitolách se tedy budeme věnovat inscenacím *Vladimir Macbetin* (2015, Spitfire Company), *Press paradox* (2018, 8lidí) a *Putinovi agenti* (2019, Temporary Collective). Navzdory všem zmíněným podobnostem se jedná o poměrně **rozmanitý vzorek** – každá z inscenací pracuje s tématem jinak a zaměřuje se na jinou oblast ruského režimu. Zatímco *Vladimir Macbetin* se, jak je z názvu patrné, věnuje v jisté dramatické paralele se Shakespearovým králem Macbethem osobnosti Vladimira Putina, *Press paradox* se zaměřuje na fingoanou vraždu investigativního novináře Arkadije Babčenko a *Putinovi agenti* sledují případ zmizelého ruského agenta Roberta Rachardžo. Každá z těchto inscenací se také liší předlohou – textovou složku inscenace *Vladimir Macbetin* tvoří téměř výhradně repliky ze Shakespearova *Macbetha* v překladu Martina Hilského. Naproti tomu *Press paradox* je čistě autorskou inscenací vycházející v textu z kolektivní tvorby a dokumentárních materiálů (reportáže, články, výpovědi aj.) ke sledované kauze. Na půli cesty stojí *Putinovi agenti*, ti jsou založeni na stejnojmenné knize českého novináře Ondřeje Kundry, která však funguje spíše jako faktická opora a inspirační materiál, než že by se přímo jednalo o dramaturgii. Do třetice – každá z inscenací pracuje jinak s digitálními médii a jejich využitím v rámci tématu i formy inscenace. U *Vladimira Macbetina* jsou projekce součástí scénografie, zároveň však glosují děj hry a přeneseně i politickou situaci v Rusku. *Press paradox* je vzhledem ke svému zaměření na osobnost novináře inscenací, která se z našeho vzorku nejvíce věnuje médiím jako tématu, využívá je jako podkladové materiály, ale zároveň pracuje s projekcí jako prostředkem pro komentování dění na scéně a doplňující hereckou akci. *Putinovi agenti* jsou pak jedním z nejvýraznějších českých počinů v disciplíně live cinema. **Záměrem analytické části této práce bude tedy na třech inscenacích – spojených datem uvedení v posledním desetiletí, využitím digitálních médií a tématem – porovnat a zároveň tak na příkladech i definovat různé způsoby práce s digitálními médii v divadelní tvorbě a možnosti jejich využití v divadelním dokumentu.**

Analýzu jednotlivých inscenací zakládá autorka na **deskripci zkoumaných divadelních děl a jejich zasazení do kontextu práce tvůrčích kolektivů i české divadelní scény obecně**. Dále se věnuje **kvalitativní analýze** zaměřené na práci tvůrců s literární či jinou textovou předlohou, jejich využití digitálních médií v rámci scénografie i jako výrazových prostředků inscenací a zpracování tématu politické situace v Rusku v rámci divadelních děl, tedy na dokumentární charakter inscenací. Vedle těchto hlavních bodů zájmu se autorka bude věnovat nejen funkčnímu využití médií v rámci inscenačních tvarů, ale i jejich tematizaci. Zahrnutí médií v divadelní tvorbě plánuje vnímat i prizmatem poznatků z teoretické části a kapitoly o **remediaci jako teoretickém přístupu k vnímání médií**. V neposlední řadě se zaměří na význam zkoumaných divadelních děl pro pokrytí tématu ruské politické situace v české společnosti. Závěrem analytické části této práce hodlá autorka své poznatky z analýz jednotlivých počinů **shrnout a učinit komparaci autorských přístupů k dokumentární tvorbě**.

K analýze autorka využívá především záznamů inscenací, čerpá ale i z vlastní divácké zkušenosti a externích zdrojů, jako jsou recenze i textové podklady laskavě poskytnuté jednotlivými soubory.

2.3.1 Analýza inscenací a základních tvůrčích postupů

2.3.1.1 Vladimír Macbetin (2015)

Spitfire Company patří vzhledem ke svému žánrovému rozpětí k těžko zařaditelným souborům na české scéně. Skupina se ve své tvorbě pohybuje napříč nezávislou i zřízovanou scénou, na pomezí alternativní činohry, tance, fyzického a pohybového divadla, dokumentárních námětů, společenských témat i politických komentářů. „*Mezi charakteristické znaky tvorby patří kladení důrazu na fyzické jednání na jevišti, experimentování s novými divadelními prostředky, existenciální rovina postav, snaha o propojování různých žánrů a hledání nových vizuálních podnětů,*“⁶⁸ píše se na webových stránkách skupiny. Kolektiv pod vedením **Petra Boháče** a **Miřenky Čechové** funguje už od roku 2007 a za tu dobu procestoval se svými inscenacemi celý svět a nasbíral řadu prestižních ocenění včetně The Herald Angel Award, ceny Czech Dance Platform či několika nominací na Total Theatre Award udílenou pravděpodobně nejvýznamnějším evropským festivalem Fringe v Edinburghu, v roce 2014 se také umístil v prestižním

⁶⁸ NESG. O nás. In: *Spitfire Company* [online].

žebříčku evropské taneční sítě Aerowaves. Své inscenace uvádí v řadě prostorů od Paláce Akropolis přes Játka 78, Divadlo NoD či Divadlo Ponec, nazkoušel ale také řadu inscenací v kamenných divadlech, jako jsou Divadlo Petra Bezruče v Ostravě, Divadlo Komédie či nejnověji ve Švandově divadle.

Ačkoliv se skupina těší pozitivním ohlasům publika i odborné veřejnosti v Česku i zahraničí, je třeba poznamenat, že inscenace *Vladimir Macbetin* nepatřila mezi její největší úspěchy. Inscenace na repertoáru Paláce Akropolis vydržela pouhý rok a v očích kritiky i diváků jednoduše pohořela. Vladimír Mikulka například ve své glose na serveru *Nadivadlo.cz* poznamenal následující: „*Spitfire Company je divadlo, které to se stylem umí, jenže málo platné, když není co říct, styl to nezachrání. Boháčova macbetovsko-putinovská variace totiž prostřednictvím spousty elegantních obrazů, ironicky citovaných sloganů a s mohutným využitím estetiky reklam do hodinové stopáže vlastně jen tak rozmázne to, co řekne samotný název inscenace.*“⁶⁹ Redaktor serveru *i-divadlo.cz* Jiří Koula pak píše: „Nešťastná inscenace, pokus o skloubení Shakespeara Macbetha s pohledem na Vladimira Putina (či moderního diktátora obecně), který ale tak docela nevyšel, nejvýraznější je právě ona snaha. Ovšem nemohu popřít, že vizuálně jde o inscenaci působivou.“⁷⁰ I takové kusy však autorka této práce považuje za hodné analýzy – koneckonců, kdybychom se měli zabývat jen tím, co je úspěšné a co máme rádi, daleko bychom to ve výzkumné činnosti nedotáhli. A jak oba kritici uznávají, vizuální složka pracující výrazně s digitálními médii je jednak pravděpodobně nejsilnější stránkou inscenace a nadto pozoruhodným příkladem využití komerčních vizuálních ploch v adaptaci klasického dramatu.

Vzhledem k tomu, že se jedná o polodokumentární adaptaci Shakespeara *Macbetha*, pojďme si nejprve v krátkosti shrnout děj hry pro snadnější orientaci v inscenaci: Generál a thén z Glamisu Macbeth se spolu se svým přítelem Banquem vrací z boje, když potká tři čarodějnice, které ho osloví jako théna z Glamisu, théna z Cawdor a předpoví mu, že bude král. Banquovi pak poví, že krále zplodí, byť sám králem nebude. Zmatení páni se vrací domů a Macbeth zjišťuje, že mu byl králem Duncanem skutečně udělen titul théna z Cawdor. Přemýšlí, jak naplnit i druhou část věštby, ale myšlenky na vraždu krále v sobě potlačí – jeho choť, Lady Macbeth, však o mužově setkání s čarodějnicemi čte v dopise

⁶⁹ MIKULKA, Vladimír. Mikulka: Vladimir Macbetin (Spitfire Company – Palác Akropolis). In: *Nadivadlo.cz* [online]. [s. l.], 4. 10. 2015.

⁷⁰ KOULA, Jiří. Hodnocení inscenace Vladimir Macbetin. In: *i-divadlo.cz* [online]. [s. l.], 3. 1. 2016.

a sama začíná sprádat chladnokrevný plán. Svého manžela brzy přesvědčí, a tak společně krále při jeho návštěvě zabijí, a to tak, aby to vypadalo, že jej zabili jeho vlastní strážci. Macbeth se stává králem, ale svírá ho úzkost. Aby se vyvaroval svržení z trůnu, nechá zabít Banqua s jeho synem, ten ale stihne uprchnout. Banquův duch se mu při hostině zjevuje a mučí ho výčitkami. Macbethovi se opět zjevují čarodějnice, které ho ujišťují, že nikdo, „koho žena porodila“, mu nemůže ublížit a že Macbetha nic neporazí, „než Birnamský les dá se na pochod na Dunsinan“. Mezitím Lady Macbeth zešílí a spáchá sebevraždu. Macbeth čelí vzpouře a drama vrcholí, když se vzbouřenecká vojska krytá větvemi z Birnamského lesa dostávají k Macbethově hradu a Macduff, šlechtic, který se narodil císařským řezem, Macbetha zabíjí.

Vladimir Macbetin se nicméně odehrává ve zcela jiném prostředí. Macbeth, respektive Putin, kterého představuje Jiří Štrébl, sedí v letištní hale. Scénografie je velice jednoduchá, po pravé i levé straně, podlaze i stropě, ji rámuje světlé stěny a jen zadní prospekt je tvořen uprostřed kulisou letištní kuřárny s neonovým nápisem „SMOKING ROOM“ a po stranách dvěma projekčními plochami. Kostýmy postav jsou stylizované do současnosti, Putin má na sobě oblek a jeho „Lady Macbeth“ elegantní minišaty. Děj inscenace do jisté míry kopíruje děj Macbetha, ale jednak v novodobém politickém kontextu a jednak s mírnými obměnami. Putin / Macbeth zde stojí proti celému světu – jde o jakýsi fikční paralelní vesmír, kde se Putin skrývá na letišti po svém zmizení a klíčovým motivem inscenace je pocit viny. Jistě, i v původní Shakespearově hře hraje vina zásadní roli, ale primárně je drama známé jako příběh nepřekonatelné touhy po moci. Zde je Macbeth v podobě Putina hyperbolizován ve své podřízenosti ženskému vlivu i v touze po úniku od reality, kterou sám způsobil. V kontextu vzniku inscenace se nabízí dva faktory, které se do interpretace mohly promítnout – zaprvé, premiéra *Vladimira Macbetina* proběhla krátce po ruské anexi Krymu, která byla jedním ze zásadních zlomů Putinovy kariéry i jeho pověsti v očích Evropy. Za druhé – a tady se dostáváme k onomu ženskému tématu – v roce 2014 se Putin po třiceti letech rozvedl se svou manželkou Ljudmilou Očeretnou. První ze zmíněných událostí byla v každém případě určující pro vyznění inscenace v době uvedení a zároveň je v projekcích tematizovaná.

Tímto se dostáváme k formě inscenace – projekce zde neslouží jen jako kulisa. Jsou přímým účastníkem dění na jevišti, uvádí diváka do kontextu. Vysvětlují, doslovují, ironicky komentují a do jisté míry i samy vystupují jako určitá forma Macbethových běsů.

Text samotné hry v zásadě odpovídá Shakespearovi, pouze z lehkými obměnami – čarodějnice například Putinovi v úvodu říkají: „*Bud' zdrav, théne z Petrohradu, bud' zdrav théne z Moskvy, bud' zdrav, brzo budeš král.*“⁷¹ Právě díky projekcím ale méně poučený divák ví, že se vůbec jedná o čarodějnice – hlasy zní pouze z reproduktorů, zatímco na projekční ploše vpravo je zobrazena reklama ve stylu značek spodního prádla se třemi modelkami a nápisem „united WITCHES“. Stejně tak když poprvé přichází na scénu Lady Macbeth, projekce zobrazují reklamní poutače na kosmetiku či parfém s titulkem „ESSENCE OF POWER – CAN YOU RESIST?“⁷² (viz Příloha č. 6). Promítaný obraz tak charakterizuje postavu, která vchází na scénu, aniž by bylo potřeba na její povahu či záměr jakkoliv slovně odkazovat. Text replik je v inscenaci v podstatě vedlejší – jako by pouze upozorňoval na skutečnost, že čtyři století starý text dokáže znít nadmíru aktuálně. To ostatně dokazují herci ve svém dramatickém projevu – například první Macbethova promluva je vedena jako státnický projev a monolog, kterým Lady Macbeth přemlouvá Macbetha / Putina k vraždě, by bez povědomí o Shakespearově autorství zněl jako včera napsaný. Ze strany projekcí napomáhá k této přirozenosti i jejich jistá každodennost – nejde o vyumělkované graficky zpracované doplňky inscenace, naopak se zde střídají televizní noviny a reportážní materiály s naprosto běžnými reklamami. Autor legendárního motto společnosti Nike si asi sotva mohl představovat, že jeho „JUST DO IT“⁷³ doplní Lady Macbeth v jejím přemlouvání manžela k vraždě. Přesto však tento důvěrně známý slogan staví slova protagonistky do nového kontextu rámovaného konzumní realitou současné společnosti.

Ačkoliv z divadelního hlediska není inscenace nijak objevná a v očích diváků nedosáhla velkého úspěchu, z hlediska využití médií jde o mimořádně zajímavý kus – projekce je totiž klíčovým prvkem, který z *Macbetha* dělá *Vladimira Macbetina*. Vedle zmiňovaných reklamních „komentářů“ zahrnují výjevy řadu politických odkazů. Když se například Macbeth / Putin dozvídá, že bude král, na ploše za ním se vlevo v televizní reportáži rozebírá jeho fiktivní zmizení, vpravo se pak objevují hrací karty, na nichž se střídají jména obětí Putinova režimu⁷⁴: Anna Politkovská, Boris Němcov, Alexandr Litviněnko, Sergej Magnitskij, Alexandr Bortnikov či Dmitrij Rogozin jsou zde připomínáni

⁷¹ Záznam inscenace *Vladimir Macbetin*, čas 7:41.

⁷² Tamtéž, čas 10:15.

⁷³ Tamtéž, čas 20:22.

⁷⁴ Záznam inscenace *Vladimir Macbetin*, čas 7:21.

jako cena za moc, které Putin dosáhl. V okamžiku, kdy by v původním dramatu došlo k vraždě krále Duncana, ve *Vladimirovi Macbetinovi* probíhají za Macbethem / Putinem záběry z druhé čečenské války. Když v této situaci protagonista říká ikonickou repliku: „*Mohou snad všechny vody oceánů smýt krev z mé ruky? Spíš tahle ruka krvavě zbarví vodstva Neptunova a zeleň vln se v šarlat promění,*“⁷⁵ významové hranice mezi Macbethem a Putinem se v kontextu projekcí takřka rozplývají.

Nejenže jsou média jedním z hlavních výrazových prostředků inscenace *Vladimir Macbetin*, jsou také zobrazována jako hybná síla Putinova režimu i dnešního světa. Vedle reklamních sloganů, které posouvají na vyšší úroveň obsah replik, obsahuje inscenace řadu fotografií, reportážních záběrů, televizního zpravodajství, dokonce i sportovní přenos. Jednu z hrozeb, kterým Putin coby Macbeth čelí, také nepředstavuje Banquo coby potenciální uzurpátor královského trůnu, ale jako kolemjdoucí, který zmizelého Putina poznává v novinách a stává se tak nechtěným svědkem. Namísto Shakespearových vrahů přichází v tento okamžik na scénu letištní ochranka, dusí jej v kyblíku s vodou a když ho pak mrtvého odklízí, říká Putin / Macbeth: „*A pamatujte, o ničem nevím.*“⁷⁶ Ve chvíli, kdy se projekce přímo netýkají děje a replik, upozorňují na moc médií jiným způsobem – v těchto momentech se objevují na projekčních plochách odkazy na nejrůznější silně medializované kauzy soudobé ruské politiky – Putinovo zmizení je například v televizním vysílání připodobňováno k útěku ukrajinského prezidenta Viktora Janukovyče⁷⁷, dále však může divák zachytit odkazy například na případ ruské banky Trust Bank⁷⁸, události Euromajdanu⁷⁹, či již zmíněnou anexi Krymu a informační válku. Mimo jiné ve scéně šílenství Lady Macbeth dochází k projekci záznamu inscenace Verdiho opery *Macbeth*,

⁷⁵ Tamtéž, čas 22:14.

⁷⁶ Tamtéž, čas 27:34.

⁷⁷ Viktor Janukovyč je bývalý ukrajinský politik, někdejší premiér a v letech 2010–2014 také prezident. Jeho odmítnutí spolupráce Ukrajiny s Evropskou unií vyvolalo na Ukrajině vlnu protestů, které se nejprve neúspěšně pokusil potlačit, načež s ruskou pomocí uprchl do Ruska a prohlásil demonstrace za státní převrat. V únoru 2014 byl odvolán z funkce. V následujících prezidentských volbách pak zvítězil Petro Porošenko. Zdroj: NESG. Viktor Janukovyč. In: *Aktuálně.cz* [online].

⁷⁸ Trust Bank je ruská banka, dle žebříčků z kritického roku 2014 29. největší v zemi. Vlivem západních sankcí vůči Rusku, které bankám znesnadňovaly přístup na mezinárodní trh, se tato instituce ocitla ve stavu blížícího se krachu. Na její záchranu vynaložila Ruská centrální banka téměř 100 mld. rublů. Zdroj: NESG. 99 miliard rublů jako záchrana. Rusko chrání Trust Bank před krachem. In: *ČT24* [online]. 26. 12. 2014.

⁷⁹ Pojem Euromajdan označuje sérii demonstrací odehrávajících se na Ukrajině od listopadu 2013 do února 2014. Slovo „majdan“ odkazuje ke kyjevskému náměstí Nezávislosti, kde protesty začaly a demonstrující byli násilně rozehnáni ozbrojenými složkami. Vlnu protestů odstartoval dříve zmíněný prezident Janukovyč odmítnutím spolupráce mezi Ukrajinou a Evropskou unií, což pro Ukrajinu znamenalo zásadní příklon k Rusku, jemuž se protestující snažili zamezit. Zdroj: BURÝŠEK, Jiří, Petr JUNA a Daryna DZIUBA. Šest let od zvratu na Ukrajině. Události na Majdanu den za dnem. In: *Seznam Zprávy* [online]. 30. 11. 2019.

kde heroinu posedlou mocí ztvárňuje slavná ruská operní pěvkyně Anna Netrebko, známá také svou podporou Vladimira Putina, kvůli níž zároveň v roce 2011 čelila bulvárním spekulacím o jejím mileneckém vztahu s prezidentem.

„*Těch zpráv už bylo dost*,“⁸⁰ říká Putin, sleduje televizní zpravodajství o nové ruské vládě před závěrem inscenace. V poslední scéně přichází do letištní haly uniformovaný personál s hokejkami a policejním štítem, kterým Putina nejprve natlačí ke stěně a pak po něm pálí tenisové míčky⁸¹ (viz Příloha č. 7). On však trpělivě sedí a všechny tyto útoky, stejně jako mediální kauzy, trpělivě odráží. Po tomto výjevu Putin pronáší poslední Macbethova slova: „*Nevzdám se. Nehodlám se plazit v prachu a lůze být jen pro smích*.“⁸² Ale na rozdíl od předlohy neumírá. Naopak dává divákům najevo, že jeho éra zdaleka neskončila a zhasnutí projekčních ploch tiše symbolizuje jeho moc nad médii.

2.3.1.2 *Press paradox* (2018)

Nezávislá umělecká skupina **8lidí** vznikla v roce 2017 spojením několika spolužáků z Katedry alternativního a loutkového divadla a dvou studentek Katedry produkce pražské DAMU. Zajímavé na tomto kolektivu je, že jeho součástí už od začátku není žádný herec – tvoří jej režisérky **Anna Klimešová** a **Viktorie Vášová**, režisér a dramaturg **Petr Erbes**, dramaturgové **Boris Jedinák** a **Nina Jacques**, výtvarnice **Zuzana Sceranková**, **Karolína Kotrbová** a **Vendula Tomšů** a produkční **Emílie Formanová** a **Alice Kofláková**. Rozdělení jednotlivých rolí v kolektivu ale není tak úplně podstatné – kromě toho, že každý člen minimálně v jednom projektu vystupoval jako účinkující, nezřídka se scénograf stává režisérem, režisér dramaturgem a tak podobně. Svou práci definuje kolektiv na webových stránkách takto: „*Věnujeme se převážně projektům s aktuální společenskou tematikou, které se pohybují na pomezí divadla, performance, instalace a happeningu. Pro naši tvorbu je stěžejní kolektivní, dehierarchizovaný způsob práce ve všech jejích fázích. Takový postup společné tvorby chápeme jako politické gesto. [...] V centru našeho zájmu stojí divák jako lidská bytost, občan a individualita. Stavíme ho doprostřed události a jeho jednání se tak stává neoddělitelnou součástí díla. Zkoumáme postavení diváka v divadelním tvaru stejně jako postavení divadla ve společnosti. Přiznáváme nejvyšší možnou důležitost divákově*

⁸⁰ Záznam inscenace *Vladimir Macbetin*, čas 1:15:30.

⁸¹ „Pochodující les“, který by se v tomto okamžiku objevil v původním Shakespearově dramatu, je zde poněkud komicky ztvárněn reklamní upoutávkou na vonné stromečky do automobilů s titulkem „INTELIGENTNÍ LES JE VŽDY MOBILNÍ.“ Viz záznam inscenace *Vladimir Macbetin*, čas 1:19:34.

⁸² Záznam inscenace *Vladimir Macbetin*, čas 1:23:15.

umělecké analýze, schopnosti intuitivně číst a vnímat divadelní událost.“⁸³ Svou činnost zahájil kolektiv dvěma jednorázovými performativními projekty *Masaryk jede!* (2016) a *Přírodní památka Piazzetta*, na níž spolupracoval s Národním divadlem⁸⁴, následoval právě *Press paradox* jako první oficiální inscenační počín skupiny. Dnes jsou pravidelně reprízovány například inscenace *We Love Shooting*, která interaktivně zasvěcuje diváky do problematiky obchodu se zbraněmi, nebo *Prodloužená*, jež propojuje generaci zhruba třicetiletých tvůrců s generací 65+ v inscenovaných tanečních.

Jak bylo zmíněno, prvním inscenačním počinem 8lidí se stala inscenace *Press paradox* uvedená v pražském Divadle DISK. Než se dostaneme k samotnému obsahu inscenace, je na místě doplnit informaci, že inscenace uvedené v tomto divadle bývají na repertoáru zpravidla jen po dobu jedné sezony – jde totiž o scénu Divadelní fakulty Akademie múzických umění, jež každý rok „vyprodukuje“ novou várku absolventů, kteří mají za úkol svá díla ve školním divadle uvést a musí se tedy na repertoáru prostrídat s předchozím ročníkem. *Press paradox* se však z hlediska své životnosti stal výjimkou – po derniéře na původní scéně získala inscenace své stálé místo na repertoáru Paláce Akropolis, ale zároveň byla hrána na středních školách po celé republice – s tímto záměrem také tato sonda do světa médií v totalitním režimu vznikala a po každém představení navíc následovala debata se studenty o roli médií ve společnosti. Že šlo v případě právě této inscenace o činnost nanejvýš smysluplnou reflektovala ve svých recenzích i odborná divadelní veřejnost: „*Inscenace uváděné v Divadle Disk mají zpravidla životnost jedné sezóny, což je naprosto pochopitelné. 8lidí má však minimálně s tímto projektem dle mě snad až povinnost přežít více než rok. Zaznamenal jsem totiž, že Press paradox měl snad i nějaká uvedení pro školy, což je směr, kterým by se dle mě měla tato inscenace dále ubírat. Na českých školách zoufale schází předměty reflektující současné lidské potřeby. Namátkou jsou jimi schopnost prezentace, finanční gramotnost, práce s fakty a jejich ověřování nebo kritické myšlení. Ačkoliv je v názvu inscenace vzhledem k tématu hry zřejmě trefnější slovíčko press, já vytahuji nyní i slovo paradox, a to ve smyslu, že skupina lidí, kteří nedávno vyšli ze školy, paradoxně supluje roli státu, neboť jejich hra Press paradox a uvedení ve*

⁸³ NESG. O nás. In: *8lidí* [online].

⁸⁴ NESG. Projekty. In: *8lidí* [online].

školách, dělají pro českou společnost v tomto směru více než stát samotný,⁸⁵ napsal redaktor serveru *i-divadlo.cz* Lukáš Holubec.

Press paradox, inscenace s podtitulem *tragédie o smrti a zmrtvýchvstání Arkadije Babčenka*, pojednává o falešné vraždě Arkadije Babčenka, ruského opozičního novináře, kterou zosnovaly ukrajinské tajné služby za účelem dopadení skutečného vraha, jenž měl za úkol Babčenka zabít. Odehrává se ve velmi strohé scénografii, jež využívá prostor univerzálního black boxu Divadla DISK, po levé straně obsahuje stůl s počítačem a monitorem sloužící jako jakýsi „štáb“ inscenace. Po pravé straně stojí věšák s kostýmy a v zadním plánu paraván, za nímž nejenže probíhají převleky, ale na konci se otáčí a odhaluje malovaný výjev Moskvy v plamenech.⁸⁶ Jednoduchost scénografie má v případě *Press paradoxu* dvě zásadní výhody – zaprvé kolektivitu výrazně usnadňuje cesty za přespolním publikem a umožňuje odehrát představení téměř kdekoliv, zadruhé pak na sebe nestrhává přílišnou pozornost, čímž divákům napomáhá k soustředění na obsah sdělení, které jim inscenace nabízí. Účinkujícími jsou přímo členové tvůrčího týmu inscenace, tedy neherci, kteří během představení představují samotného Babčenka i jeho kolegy, televizní moderátory, vrahy, zaměstnance tajných služeb a v neposlední řadě také sebe samotné. „Všechno působí na první pohled ledabyle, nevkusně a namíchaně. Na monitor se v jedné z prvních scén promítá živý záznam snímáný mobilem ze scény a ‚live cinema‘ následně střídají textové výkřiky. Ty jako by měly za úkol uvádět diváka do neustálé nejistoty ohledně pravdivosti dění. Komentáře na téma, co je co, pro mě představují mystifikaci, se kterou dnes běžně pracuje většina světových medií. Zároveň vtipně narážejí na divadelní konvenci, v níž divák přistupuje na hru a alespoň na chvíli vkládá svou víru v pravdivost dění na scéně. Na základě pojmenování se cokoli může stát čímkoli, a tak například plastové barevné ovoce představuje granáty a kus kožešiny zase obyvatelstvo Grozného,⁸⁷ popisuje ve svém textu Svět, ve kterém se cokoli může stát čímkoli příspěvatelka *Divadelních novin* Ema Šlechtová. Po simulovaných rozhovorech, scénách s nácvikem smrti či tanečním vystoupení odkazujícím k produkcím slavné ženské skupiny Berezka (viz Příloha č. 8) vrcholí inscenace okamžikem, kdy Anna Klimešová coby Arkadij Babčenko hovoří (na základě reálného

⁸⁵ HOLUBEC, Lukáš. Osm lidí a desítky novinářů. In: *i-divadlo.cz* [online].

⁸⁶ Nabízí se zde odkaz na název knihy zavražděného agenta Alexandra Litviněnka a jeho spoluautorů Jurije Felštinského a Tomáše Lemešaniho *Rusko v plamenech*.

⁸⁷ ŠLECHTOVÁ, Ema. Svět, ve kterém se cokoli může stát čímkoli. In: *Divadelní noviny* [online].

Babčenkova textu) o infantilismu v ruské společnosti a ostatní herci její vystoupení narušují, až dochází k totálnímu rozboření nejen celé scény, ale přeneseně i samotného Ruska.

Inscenace *Press paradox* se v divadelních periodikách i od publika dočkala veskrze vřelého přijetí, část diváků si však neodpustila námitky proti tomu, že herci účinkující v inscenaci vlastně nejsou herci. Autorka diplomové práce si z vlastní zkušenosti vybavuje do určité míry komické pobouření zejména studentů a pedagogů z Katedry činoherního divadla, kteří nedokázali skousnout představu, že na „prknech, co znamenají svět“ se vyskytují osoby bez řádného výcviku jevištního přednesu. Slovo komické, ba absurdní, je v tomto případě zcela na místě – o herecké schopnosti v tomto divadelním kusu totiž skutečně nejde, jejich absence naopak do velké míry přispívá k celkovému dojmu z autentičnosti performativního zprostředkování reálné události. Ema Šlechtová ve své recenzi poznamenává: „Skutečnost, že aktéři nejsou herci, považuji v tomto případě za výhodu. Jejich autentický, nedokonalý, a přesto režijně přesně řízený projev oproštěný od deklamací či přehrávání nabývá až apelativního rozměru. Skuteční lidé sdělují skutečný příběh.“⁸⁸

Ačkoliv se performeré (berme tento pojem jako méně nezávadný výraz pro herce) v inscenaci *Press paradox* skutečně projevují – ve srovnání s hereckými profesionály – na jevišti poněkud neohrabaněji, neustále nám dávají najevo, že to, na co se publikum právě dívá, skutečně je divadlo. Zabýváme-li se v diplomové práci tématem médií v uměleckém díle, pak je třeba upozornit, že tvůrci inscenace od začátku tematizují samotné představení jako medializovanou verzi reality. Z pohledu mediální teorie je zde patrný princip remediace – hned na začátku je jako způsob vizuální reprezentace v analyzované inscenaci využita hypermediace, a to tak prostým trikem, jakým je využití divadelní opony (nutno dodat, že se jedná o divadelní prostor, který za běžných podmínek oponou nedisponuje, natož pak klasickou červenou ze silného sametu). Herci se oblékají do kostýmů, které si berou z připraveného stojanu přímo před zraky diváků, nezřídka komentují dění pomocí nahlas řečených scénických poznámek (Petr Erbes: „*V noci z 28. na 29. května 2018 před bytem Arkadije Babčenka v Kyjevě.*“⁸⁹), verbálním ustanovováním představitelů jednotlivých rolí nebo odkazováním na proces zkoušení inscenace. Když například Nina Jacques v rámci scény, kdy přisuzuje různým objektům či lidem v místnosti různé znakové významy, řekne

⁸⁸ ŠLECHTOVÁ, Ema. Svět, ve kterém se cokoli může stát čímkoli. In: *Divadelní noviny* [online].

⁸⁹ Záznam inscenace *Press paradox*, čas 1:45.

o divácích větu: „*Tohle jsou zlí Rusáci*,“⁹⁰ odvěti Petr Erbes slovy: „*Tohle jsme škrtli*.“⁹¹ Konci představení navíc předchází okamžik, kdy Nina Jacques hovoří k divákům za celý tvůrčí kolektiv a upozorňuje na skutečnosti, které se do inscenace nevešly (celý text monologu viz Příloha č. 4). Jistým mediálním paradoxem je v tuto chvíli fakt, že v momentě, kdy tvůrci v rámci inscenace mluví o vynechaných situacích, sami je do divadelního kusu z mediální podstaty divadla dostávají. Ačkoliv totiž nejde o situace dramatizované, jsou součástí textové složky dramatického díla ve formě monologu.

Z pohledu divadelní teorie, respektive strukturalistické školy, je medialita divadla akcentována důrazem na jeho znakovost. Divadelní dílo zpravidla obsahuje všechny typy znaků podle Peirceova triadického modelu (například ikonickým znakem Arkadije Babčenko jako divadelní postavy se zde stává šedá mikina s nápisem JOURNEY (viz Příloha č. 9), již si představitelé role v průběhu představení předávají), v inscenaci je však zvláště patrná práce se znakem-symbolem. Hned v úvodu nejprve performeři představují sami sebe navzájem, poté zcela běžné předměty (pánev, čepici, žehličku, model zbraně AK-47 aj.), jež drží v rukou (viz Příloha č. 10), a to až do chvíle, než scénografka Vendula Tomšů o umělé figurce koně ve svých rukou prohlásí: „*A toto je balalajka*.“⁹² Všichni členové skupiny v ten moment předměty, které ještě před malým okamžikem představovali pravými jmény, taktéž nazvou balalajkou. „*A toto je poslední vystoupení slavného ruského armádního sboru Alexandrovci*,“⁹³ dodává uprostřed stojící Boris Jedinák a všichni performeři začínají předvádět hru na své čepice, samopaly, žehličky a pánve za rytmického dupání a zpěvu *Tance malých labutí* (známějšího jako *Pas de quatre*) z Čajkovského *Labutího jezera* (viz Příloha č. 11). Rozcházejí se, roztahují oponu a zakončují tak prolog k představení. Podobné pasáže, kdy jsou rekvizitám, divákům, jednotlivým místům na jevišti i samotným performerům přiřazovány významy pomocí vět „Toto je...“ či „Já jsem...“, prostupují celou inscenaci. Vedle čistě funkčního účelu pro inscenaci s minimální scénografií plní tyto charakterizující repliky souhrnně úlohu znakovou – poukazují totiž na jistou popisnost, nálepkování a deklaraci pravdy v ruském mediálním prostředí. Na jedné straně tak stojí oficiální podoba ruského mediálního systému definovaného osnovami režimu a propagandy, na druhé straně událost, která se zapsala do historie ruského mediálního světa a stala se také

⁹⁰ Záznam inscenace *Press paradox*, čas 21:41.

⁹¹ Tamtéž, čas 21:44.

⁹² Tamtéž, čas 1:01.

⁹³ Tamtéž, čas 1:09.

stěžejním tématem inscenace. Ve světě, kde pánev nebo samopal může být balalajkou, zkrátka může být novinář v jeden den prohlášen za mrtvého a druhý den živ a zdravý vystoupit na tiskové konferenci a otrást tak důvěryhodností médií, jak ostatně podotýkají Babčenkovi kolegové ústy performerů v sérii rozhořčených reakcí (viz Příloha č. 5). A stejně tak onen důraz na divadelnost v inscenaci *Press paradox* může vést k asociacím na inscenovanost ruských politických procesů, mediálních postupů či politických vystoupení.

Press paradox je inscenace, která nejenže silně tematizuje svou mediální podstatu a média jako námět, ale zároveň je do velké míry médii tvořena. Text inscenace se skládá z reálných úryvků z médií, ať už jde o sociální sítě, oficiální ruská i světová média, vyjádření různých existujících novinářů či rozhovory. Hned v první scéně inscenace cituje reportérka (viz Příloha č. 12) z Babčenkova facebookového příspěvku, častým materiálem jsou také jeho různé výpovědi či publikované texty, a to včetně jeho knihy *One Soldier's War*. A scéna, v níž je Babčenko (Zuzana Sceranková) připravován na svou fingovanou smrt, sice nevychází z reálné textové předlohy, zato je však aranžovaná jako zkouška na natáčení jakési filmové scény zakončená slovy „režisérky“ Venduly Tomšů: „*Tak, prosím, vrah se připraví, Babčenko tady doprostřed, poprosím zahraniční média, světlo, hudba! [...] Děkuji, to se povedlo.*“⁹⁴

Média nezůstávají obsažena pouze v textové složce, ale také jsou v rámci inscenace průběžně využívána. Na obrazovku⁹⁵ v levé části jeviště je na začátku živě (pomocí hovoru mezi kamerou v telefonu a počítačem připojeným k monitoru) promítána reportáž o Babčenkově úmrtí. Podle obsahu a vyznění reportáže i amatérského charakteru záznamu lze promítanou reportáž interpretovat jako odkaz k undergroundové novinářské kultuře v Rusku.

Vedle této „live cinema“ pasáže slouží obrazovka také jako prostor pro komentáře tvůrců či pro uvádění diváka blíže do kontextu prezentovaného díla i ruských reálií. Petr Erbes během rozhovoru reportérky a Babčenka chvílemi pořizuje zápis, který je na obrazovku viditelně promítán. Z hlediska znakové roviny inscenace může tato skutečnost odkazovat například k vládnímu monitoringu každého kroku novinářů, nebo naopak poukazovat na pokusy opozičních novinářů o undergroundové šíření pravdivých informací v době fake news. Postupně se však obsah promítaného textu obohacuje o vysvětlivky –

⁹⁴ Záznam inscenace *Press paradox*, čas 41:14.

⁹⁵ Při uvádění inscenace v Paláci Akropolis byla kvůli viditelnosti nahrazena obrazovka promítacím plátnem.

například když Babčenko v rozhovoru hovoří o tom, že několik jeho kolegů bylo na ulici přepadeno a jejich obličej pomazán zelenou barvou, objevuje se na obrazovce text: „Zelená barva ZELJONKA = PROSTŘEDEK K OZNAČOVÁNÍ MRTVOL V GULAGU A TAKÉ K OZNAČOVÁNÍ OPOZIČNÍKŮ.“⁹⁶ Dále se na obrazovce objevují například komentáře jako: „Toto je skutečný rozhovor,“⁹⁷ „TOTO JE DIALOG, KTERÝ A. B. NAPSAL V KNIZE ONE SOLDIER'S WAR,“⁹⁸ k obsahu knihy pak zestručňující komentář: „POŘÁD HO TAM JENOM MLÁTĚJ,“⁹⁹ nebo o chvíli později: „TA KNIHA FAKT NENÍ TAK DOJEMNÁ!“¹⁰⁰ Celkově obrazovka odráží nejen jakýsi ironizující odstup od dění na jevišti, ale zároveň zdůrazňuje, že to, čemu divák přihlíží, je stále jen medializovaný obraz reality.

2.3.1.3 *Putinovi agenti* (2019)

V divadle se poměrně často může stát, že se divák stane součástí představení, že je nějakým způsobem zahrnutý do hry, a to nejen ve vyloženě participativních žánrech, ale také například při komediálních hereckých promluvách k publiku. Už jen pověstné cimrmanovské: „Tady vlevo, to je zajímavá věc, tady vždycky seděj blbci,“¹⁰¹ je ukázkou takového zapojení diváků. Live cinema v sobě ale skrývá možnost bezprostřední komunikace s diváky skrze filmovou projekci, ba co více, možnost zapojení diváků do tohoto filmového spektra. Specifickým příkladem takové inscenace je divadelní adaptace knihy **Ondřeje Kundry** *Putinovi agenti* v režii **Petry Tejnorové** a skupiny **Temporary Collective**.

Ondřej Kundra patří k respektovaným osobnostem české mediální scény v oblasti investigativní žurnalistiky. Vedle *Putinových agentů* (2016) je autorem knih *Můj syn terorista* (2017) či *Česko na křižovatce* (2019) a dalších, tématu ruské politiky se pak věnuje i ve své poslední publikaci *Novičok nebo kulka: Jak umírají Putinovi kritici* (2021).¹⁰² Je stálým členem redakce a zástupcem šéfredaktora časopisu *Respekt* a držitelem ceny Novinářská křepelka či Ceny Ferdinanda Peroutky. Inscenace *Putinovi agenti* je jeho stejnojmennou knihou sice volně inspirovaná, režisérka Petra Tejnorová však založila

⁹⁶ Záznam inscenace *Press paradox*, čas 10:09.

⁹⁷ Tamtéž, čas 10:57.

⁹⁸ Tamtéž, čas 26:03.

⁹⁹ Tamtéž, čas 28:20.

¹⁰⁰ Tamtéž, čas 31:31.

¹⁰¹ Divadlo J. Cimrmana – Záskok (ČT 1997) [záznam inscenace]. In: *YouTube* [online]. 17. 4. 2022. Kanál uživatele Mel0dy, čas 32:45.

¹⁰² NESG. Ondřej Kundra. In: *Databáze knih* [online]. [s. l.].

podobu i téma inscenace na vlastním výzkumu formou rozhovorů s odborníky i svědky případu Roberta Rachardža, hlavní postavy tohoto reálného příběhu. Inscenace jako taková však zprvu nenaznačuje, že by se v ní mělo jednat o sondu do mechanismů práce ruských agentů. Naopak, v první polovině panuje přátelská atmosféra a jediný herec v pozici jakéhosi „konferenciéra“ Petr Vančura diváky srdečně vítá, žertuje s nimi a představení zahajuje slovy: „*Nejprve si prosím pojdme tento prostor pojmenovat jako jistou formu sociálního trenážeru,*“¹⁰³ načež začíná hrát ambientní výtahová hudba. Již před začátkem představení jsou diváci na základě svých vstupenek rozděleni do několika sektorů: sektor A nese název Tržiště, sektor B název Kancelář, sektor C je označován jako Byt a nejrozsáhlejší sektor D je nazýván jako Kino (kompletní scéna zobrazena – viz Příloha č. 13). Hned po přivítání jsou diváci Vančurou vyzváni, aby se seznámili se svými úkoly skrytými pod sedadly a následně – protože sektory podle průvodcových slov spojuje to, že jde o místa, kde dochází k interakci – jsou vyzváni k vzájemné interakci i k seznámení se svými prostory.

V tuto chvíli oficiálně začíná první část představení, tedy zmíněný „sociální trenážer“, v rámci něhož se průvodce a spolu s ním i publikum zaměřuje na jednotlivé sektory zvlášť. Začíná se tržištěm (viz Příloha č. 14), o kterém se diváci dozvídají, že je situováno na Kypru, a ti, kdo byli na začátku zařazeni do tohoto sektoru, se mají vybavit turistickými rekvizitami z bedýnek před sedačkami a vejít do prostoru tržiště, který se nachází v levé části jeviště. Každý z účastníků dostává nějaké charakteristiky a režijní pokyny od pobízení k občasně krádeži po role prodavačů ohlašujících slevy a několik minut rozvíjí situaci na tržišti, jako by se skutečně ocitli na dovolené na Kypru. Sám Vančura si mezi diváčkami vyhlíží jednu, v jejíž společnosti všechen čas na tržišti tráví, zatím bez hlubší specifikace její úlohy. Scéna končí a na řadu přichází druhý sektor, tedy kancelář (viz Příloha č. 15). Diváci zařazení do tohoto sektoru opět následují Vančurovy instrukce, zasedají do prostoru kanceláře vystavěného v pravé části jeviště a podobně, jako předtím účastníci prvního výjevu, předvádějí charakteristické chování v rámci simulace pracovního dne. Hlavním tématem Vančurových pokynů je skartace – neustále vybízí „postavy“ simulace k rychlejší skartaci dokumentů až k absurdnímu pokynu: „*Skartujte i rukama!*“¹⁰⁴ Po chvíli se sám Vančura stylizuje do role poněkud nerudného šéfa, který si své zaměstnance zve k sobě do kanceláře a při napjatých pohovorech se každého z nich ptá, čím by si ho

¹⁰³ Záznam inscenace *Putinovi agenti*, čas 2:08.

¹⁰⁴ Tamtéž, čas 18:43.

udobřili. Za malý okamžik však situace opět končí a pozornost všech přítomných se upírá k bytu. Ve vztahu průvodce a diváků nastává stejný model plný konkrétních instrukcí, tentokrát na téma silvestrovské pohody v papalášské společnosti, kde se z diváků stávají rozličné postavy od „nechutně bohatého investora“ až po „smutného člověka jedícího křupky“. Situaci završuje novoroční ohňostroj a série předsevzetí lidí, jejichž hlasy zní z reproduktorů. Konečně se dostáváme k poslední části simulace, kterou Vančura uvádí jako nácvik akce s krycím názvem „SEDÍME V KINĚ“. Postupně zadává divákům ve čtvrtém sektoru úkoly – dát najevo strach, jíst s údivem na tváři popcorn, reagovat na podněty z vyprávění děje hororového filmu, na jejichž základě určuje v publiku slabé a silné povahy, a následně diváky vyzývá, aby se mezi sebou v návaznosti na tuto selekci utěšovali. V tuto chvíli jsou nejvíce patrné rozpaky, stud i nadšení diváků přivedených do neobvyklé situace, kteří se bouřlivě smějí každému z Vančurových návodných komentářů. To ještě nevědí, že ve druhé části inscenace jim úsměv na tváři zmrzne.

„Bylo to výborný, já vám moc děkuju. Ale chyběla tomu jedna věc. A ta věc jsou opravdový emoce. Protože emoce jsou motor, který uvádí do pohybu naše jednání, a já bych je sem rád vnesl. Takže já teď poprosím, aby sem ke mně přišla Káťa [citováno ze záznamu, jméno vyvolené divačky je variabilní dle reprízy] z tržiště, protože u ní zůstalo mé srdce a dnes spolu zažijeme něco speciálního, jak jsme si slíbili, a ještě bych si sem vzal jednu rekvizitu – dítě. Protože dítě je akcelerátorem emočních pochodů. [...] My jsme teď máma, táta a tohle je naše holčička. A my se teď chytíme za ruce a půjdeme tam [ukazuje k automobilu v zadní části jeviště], protože my pojedeme na výlet.“¹⁰⁵ Těmito slovy dochází k proměně formy inscenace i atmosféry v sále. Dosud se vše zdálo jako klasické participativní divadelní představení na hraně Vančurova stand-upu s prvky simulace. Ve druhé polovině inscenace se nicméně na projekční plátno v zadní části divadelního sálu začíná promítat film, který v prvním záběru ukazuje na plátně to, co diváci mohou zároveň sledovat před sebou, tedy Vančuru, divačku v roli jeho ženy a dítě sedící v červeném automobilu (viz Příloha č. 16), na který dopadají kapky deště vytvořené rozprašovačem, stěrače stírají a před přihlížejícím publikem se začíná odvíjet příběh Roberta Rachardža, ruského agenta působícího v Česku, který v roce 2009 beze stopy zmizel. Snad by diváci věřili, že jde o předem nahraný a sestříhaný záznam s početnou skupinou komparzistů, kdyby na místě těchto komparzistů a místy i větších rolí neviděli sami sebe – tak, jak ještě

¹⁰⁵ Záznam inscenace *Putinovi agenti*, čas 42:24–43:52.

před chvílí improvizovaně představovali nakupující návštěvníky trhu, pracující zaměstnance kanceláře či přátele oslavující Nový rok na balkoně stylové vily. „*Nevinné, částečně improvizované scény z běžného života, které zkraje představení dokonce působí vtipně, se stávají filmovým materiálem. Tvůrci ho v reálném čase sestřihají a na konci inscenace promítnou. Divadelní střípky se na plátně skládají v něco docela jiného, než by divák čekal. Asi dvacetiminutový film, připomínající kriminální dokument o odhalení pachatele a jeho činů, je šokující. Diváka nezasáhne tolik příběh, který si může zjistit dopředu, ale pocit zneužití a vlastní naivity. Zjištění, že banální situace, již byl zprvu svědkem, posloužily nepřátelským záměrům, aniž si to uvědomil,*“¹⁰⁶ komentuje ve své recenzi dění na scéně redaktorka serveru *Aktuálně.cz* Magdalena Čechlovská.

V *Putinových agentech* se skrze live cinema stávali diváci postavou – ačkoliv v trochu jiném kontextu, naplňovali tak představu Katie Mitchell, kterou formulovala jako jeden ze základních pilířů při prvním využití live cinema v inscenaci *The Waves*: „*Herci nemají představovat své postavy, pokud zrovna nejsou natáčeni ve svých rolích. Jedna herečka, Liz Kettle, byla například natáčena v roli Jinny na cestě metrem. Kolem ní se seskupilo několik dalších herců, kteří se stali cestujícími ve vlaku. Když vlak metra zastavil, cestující vystoupili a Jinny zůstala sama. Když se herci hrající cestující dostali mimo zorné pole kamery, přestali představovat cestující, ale Liz, která zůstala v záběru, hrála Jinny dál.*“¹⁰⁷ Stejným způsobem představovali diváci publikum, kterému Vančura vyprávěl příběh, pouze do té doby, než sami sebe spatřili na projekčních plátnech.

Záběry z divadelního prostoru střídají detaily na televizi v kulise bytu, kde se zachycují probíhající televizní zprávy o zmizení Roberta Rachardža i jeho působení na území České republiky ve prospěch ruských špionážních služeb. Živě stříhaný film zobrazuje Rachardža v různých situacích jeho života od momentu, kdy byl na dovolené po boku své manželky na Kypru poprvé kontaktován tajnou službou, přes záběry z jeho kariéry psychologa, živě streamované interakce s dcerou či špionážní práci až po rozhodnutí k útěku.

¹⁰⁶ ČECHLOVSKÁ, Magdalena. Recenze: Putinovi agenti na Jatkách. V představení splývá hlediště a jeviště. In: *Aktuálně.cz* [online], 10. 10. 2019.

¹⁰⁷ Originální text: „*The actors would never act as characters from The Waves unless they were being filmed doing so. For example, one of the actors, Liz Kettle, was filmed playing Jinny as she travelled on the tube. Several of the other actors grouped around her, becoming passengers on the train. When the tube train came to a stop, the passengers disembarked, leaving Jinny alone. As the actors playing the passengers moved out of the 'frame' of the shot they ceased to act, but Liz, who remained in the shot, continued to act.*“ In: KERBEL, Lucy. *Waves: A work devised by Katie Mitchell and the Company, from the text of Virginia Woolf's novel, The Waves*. Program / výukový list k inscenaci, s. 7.

Když se zaměříme zcela konkrétně na využití médií v inscenaci, je snímek výjimečným příkladem nejen z hlediska formy inscenace, ale i jejího tématu. Vedle toho, že se kamera pravidelně vrací k zachycování nejrůznějších mediálních artefaktů figurujících v příběhu od rodinných fotografií přes dokumentární materiály z kauzy, diskety skrývající tajné informace až po skutečné reportáže zpravodajství České televize a úryvky z pořadu *Události komentáře*, úlohu filmového média podporují přidané vysvětlující titulky. Nadto skrývá nosné téma samotný vznik filmu – jak naznačuje Magdalena Čechlovská ve své recenzi, diváci si skrze sledování právě vzniknuvšího filmu uvědomují vlastní manipulovatelnost i neustálý dohled médií. Úzkostnému dojmu napomáhá fakt, že všudypřítomné kamery jsou pro publikum viditelné až se začátkem druhé poloviny inscenace, kdy v reálném čase snímají situaci v autě. O vzniku záběrů z jednotlivých sektorů účastníci celé události nemají ani potuchy. V jistém ohledu tento faktor rámuje i Rachardžův příběh – agent k získávání informací využíval nejen styků s vysokými vojenskými činiteli, ale i své profese psychologa. „*Tento zdroj bych charakterizoval jako zdánlivě bezcenný. Ale někdy stačí, když řekne drobnůstku. A milion drobnůstek ze všech zdrojů dá nakonec celý obraz o fungování jedné země. Postupně se můžete dostat opravdu daleko. A když si ještě k tomu vzpomenete na to, že váš spolužák ze studií zastává důležité politické funkce, máte vyhráno,*“¹⁰⁸ zní přes projekci voiceover, zatímco na plátně se objevuje fotomontáž Vančury coby Rachardža po boku bývalého poslance a pražského primátora Pavla Béma. I časové zařazení všech událostí je spojeno s politickou tváří – v kulisách silvestrovského večírku září televizní obrazovka zobrazující Václava Klause při jeho novoročním projevu: „*Rok 2009 je rokem dvacátého výročí událostí, které vedly ke konci komunismu, k rozpadu sovětského impéria a ukončení jeho nadvlády nad částí světa, ve které žijeme. Vedly k naší svobodě. Umožnily obnovu naší demokracie. A byly předpokladem pro znovuzískání suverenity našeho státu,*“¹⁰⁹ zní prezidentův hlas, který navzdory pozitivnímu obsahu jeho slov vyznívá v kontextu inscenace a ruské hrozby v české společnosti mrazivě. Zásadní zápletku celé kauzy Rachardžo tvoří jeho vazba na Vladimíru Odehnalovou, ředitelku sekretariátu generálů Josefa Sedláka, Josefa Prokše a Františka Hrabala. V návaznosti na odhalení Rachardžovy identity byli tito tři generálové i Odehnalová nuceni opustit armádu – celá tato část kauzy je ve filmu rovněž zachycena formou záběrů nahraných živě během představení s diváky i ukázek

¹⁰⁸ Záznam inscenace *Putinovi agenti*, čas 56:26–56:50.

¹⁰⁹ *Novoroční projev prezidenta republiky Václava Klause*, vysíláno 1. 1. 2009. In: Záznam inscenace *Putinovi agenti*, čas 1:01:12–1:01:42.

z reálných mediálních výstupů. Závěrečné titulky divákům sdělují: „Robert Rachardžo zmizel beze stopy. Ani několikadenní pátrání nepřineslo žádné výsledky. Podle dostupných informací žije Robert Rachardžo v Moskvě, se svými dětmi je v občasném kontaktu přes Skype. Podle týdeníku Respekt ho tam minimálně jednou navštívily. Nikdo z propuštěných generálů ani jejich podřízená Vladimíra Odehnalová nebyl souzen. Podle závěrů vyšetřování informace prozrazovali z neprofesionality, nikoli se záměrem špionážní spolupráce. Robert Rachardžo působil ve vysoké hodnosti plukovníka GRU a pracoval pro nejtajnější oddělení, jež vysílá do ciziny takzvané nelegály. Nevíme, kolik lidí typu Rachardža v České republice působí. Nemáme ponětí o tom, jak ovlivňují naši politiku, ekonomiku, podnikatelské prostředí nebo policii. Ani po 10 letech není případ uzavřen.“¹¹⁰ Dovětek, který uzavírá divadelní zpracování Rachardžova příběhu, tak zároveň předává publiku podnět k úvaze: stejně jako bez svého vědomí diváci figurovali ve filmu, mohou dnes či v budoucnu figurovat v další velké kauze. Putinovi agenti představují nenápadnou hrozbu obrovského významu a Klausova slova o suverenitě České republiky se mohou každou chvílí stát hořkou vzpomínkou.

2.3.2 Komparace analyzovaných inscenací

Všechny tři analyzované inscenace se zabývají současnou politickou situací v Rusku a využívají digitální média, přístup k materiálu a dokumentární povaze divadla se však v každém z příkladů výrazně liší. *Vladimir Macbetin* z výčtu vyčnívá svými kořeny v pevném a nadto celosvětově známém dramatickém textu, *Press paradox* svou prací se znakovou povahou divadla a čistě dokumentárními podklady a *Putinovi agenti* specifickou formou live cinema a schopností práce s participací diváka. Z hlediska témat jednotlivých kusů tvoří hlavní rozdíl mezi inscenacemi fakt, že v inscenacích *Press paradox* i v *Putinových agentech* je sice několikrát zmíněna osobnost Vladimíra Putina, obě inscenace se však spíše soustředí na konkrétní kauzy ruské politické krajiny a důsledky totalitní moci, zatímco *Vladimir Macbetin* se Putinovou osobností zabývá v širším rámci a napříč různými událostmi a aférami. Skrze paralelu s Macbethovým příběhem inscenace zkoumá Putina jako člověka a jeho vliv na ruskou politiku. Projekce politických událostí, jako je anexe Krymu či vraždy politických oponentů, jsou klíčovým dokumentárním prvkem posilujícím politický charakter inscenace. Ve srovnání s dalšími dvěma počiny sice dílo

¹¹⁰ Záznam inscenace *Putinovi agenti*, čas 1:06:38–1:08:46.

Spitfire Company využívá projekcí a reálných politických komentářů a efektivně tak vytváří spojení mezi historickým dramatem a současnou politickou situací, nicméně přístup k dokumentárnímu materiálu je spíše stylizovaný a metaforický. Naproti tomu je *Press paradox* takřka vzorovým příkladem dokumentární inscenace se zabývá, jak bylo řečeno, konkrétní kauzou, v tomto případě fingovanou vraždou novináře Arkadije Babčenska. V návaznosti na zpracovávanou událost se zaměřuje na roli médií a novinářů v totalitním režimu, reflektuje manipulaci a cenzuru v ruských médiích a tematizuje otázku důvěryhodnosti médií. To vše v rámci ryze autorské inscenace vycházející z reálných dokumentárních materiálů, jako jsou reportáže, články a výpovědi. *Putinovi agenti* se mezi předchozími dvěma inscenacemi nacházejí na půl cesty – tento „sociální trenažér“ s výsledkem v živém filmu je výsledkem kombinace faktických informací a dramatické rekonstrukce. Stejně jako *Press paradox* se však soustředí na konkrétní kauzu okolo ruského agenta Roberta Rachardža, na které interaktivními prostředky demonstruje vliv ruské špionáže a politických manipulací v zahraničí, včetně České republiky.

Samozřejmě, každá z analyzovaných inscenací má z hlediska využití digitálních médií své silné i slabé stránky. Inscenace *Vladimir Macbetin* by bez projekcí komentujících a uvádějících dění na scéně do společenského kontextu byla naprosto neinvenční adaptací Shakespearova dramatu. Na jednu stranu lze tedy ocenit nápadité a efektivní využití mediální složky, na stranu druhou se však nabízí otázka, zda je to pro kvalitní divadelní dílo dostačující kritérium. V *Press paradoxu* hrají média roli zejména z hlediska tématu, které tvůrci pokrývají s nadhledem, nápaditostí a zároveň precizností, nadto jejich autentickému projevu napomáhá téměř totální absence stylizace performerů. Na druhou stranu samotné mediální technologie dostávají v rámci představení poměrně malou roli na to, že tematicky stojí v centru dění. To *Putinovi agenti* jsou naopak na medializované formě založení, čelí však opačnému problému. U live cinema, navíc takto efektního a do toho nečekaného, obecně platí riziko, že se nezkušenější diváci nechají omámit formou a přeslechnou sdělení. Při sledování záznamu inscenace si můžeme všimnout, že i v opravdu závažných scénách se publikum leckdy směje, a to zkrátka z toho důvodu, že zrovna na obrazovce vidí sebe či své přátele. Je tedy otázkou, zda je natolik poutavý až ohromující formát vhodný pro formulaci tak závažného tématu, kde by informační hodnota inscenace měla stát na prvním místě před estetickou funkcí.

Při vzájemném srovnání nicméně inscenace navzdory svým odlišnostem ukazují, jak může dokumentární divadlo různými způsoby reflektovat a komentovat současnou politickou situaci, přičemž každá z nich nabízí unikátní pohled na zvolené téma a využívá odlišné dramatické a mediální prostředky. Zvolený vzorek z české divadelní scény reprezentuje variabilitu využití digitálních médií v umělecké tvorbě a zároveň odhaluje širší škálu možných autorských přístupů k dokumentárním podkladům.

ZÁVĚR

„Divadlo je médium, které od zavedení reflektorů často přistupovalo k jakékoli nové technologii s jistou nedůvěrou. [...] Jenže když už přijalo technologii ve všech jejích možných formách, nedokázalo pro ni často najít tvůrčí uplatnění. Zejména když se divadlo pokoušelo zapojit film a video do živého představení, často to dělalo strašně špatně a chovalo se jako nějaká rozjívěná stará panna, která si oblékla legíny a minisukni a myslí si, že je strašně odvážná,“¹¹¹ napsala v roce 2006 britská kritička Lyn Gardner v úvodu ke své recenzi inscenace Katie Mitchell *The Waves*. Stejně jako tato inscenace před téměř dvaceti lety kritičku přesvědčila o tom, že technologie v divadle konečně našly své místo, i tato diplomová práce snad čtenáře přesvědčila o širokých možnostech využití digitálních médií v divadelním umění. Hlavním sdělením, které by si čtenáři měli z této práce odnést, je však toto: divadlo je médium. Divadlo je již po staletí masovým médiem – ačkoliv samozřejmě nemůže oslovovat takové masy jako televize, rozhlas nebo koneckonců i film, patří k zásadním komunikačním prostředkům napříč lidskými dějinami. Co divadlo ztrácí svou omezenou životností, svou nezáznamovostí a nižším dosahem, to dohání díky síle osobního prožitku. Divadlo nabízí emoce sdílené při přímém kontaktu mezi performery a diváky. Umí být interaktivní a otevírá pro diváky příležitost vcítit do situace, již právě sledují, a „prožít ji“, čímž poskytuje požitek ze sdělení intenzivnější, než jaký mohou nabídnout jiné druhy médií.

Pro tento účel může divadlo funkčně využít i digitální technologie, čímž dochází v rámci divadelního díla k remediaci. V diplomové práci jsme analyzovali úlohu projekce jako obohacujícího prvku scénografie, umožňujícího měnit časoprostor i komunikovat s publikem, dále jsme představili umělecký formát live cinema, který představuje jeden z nejzajímavějších proudů současné divadelní tvorby a účinně propojuje divadlo s filmem v reálném čase. Nahlédli jsme také do tématu virtuální reality, jež rozšiřuje možnosti divadelního prostoru a divácké zkušenosti a představuje budoucnost divadelní tvorby. Stručně jsme zmínili také oblast sociálních sítí a jejich využití v divadelní tvorbě. Stále ale

¹¹¹ Originální text: „*Theatre is a medium that – from the introduction of limelight onwards – has often treated any new technology with some suspicion. [...] But if theatre has embraced technology in all its technical applications, it has often been less successful in finding a creative application. In particular when theatre has tried to incorporate film and video into live performance it often gets it horribly wrong, behaving like some giddy old maiden aunt got up in footless tights and a mini skirt who think she is being awfully daring.*“ Zdroj: GARDNER, Lyn. Waves sets a high-water mark for multimedia theatre. In: *The Guardian* [online]. Naposledy aktualizováno 4. 12. 2006.

ještě zbývá řada technologií, které se do této práce nevešly, a přesto formují současnou podobu divadelního umění. Patří k nim sofistikované zvukové a světelné efekty, které mohou být řízeny počítačem a synchronizovány s hereckými výkony. Dále již můžeme v zahraničí pozorovat využití digitální scénografie reagující na pohyby herců či interagující s publikem. A co víc, řada nových technologií je teprve v plenkách, ale již nyní můžeme pozorovat v divadelní tvorbě pokusy o zahrnutí rozšířené reality nebo umělé inteligence. Je téměř jisté, že pokud někdo obdobnou práci napíše za pět let, bude pole k analýze podstatně širší a nové výzvy budou stále na obzoru.

Využití digitálních médií v inscenacích je mimo jiné dalším prvkem, který přibližuje divadelní prožitek k zážitkům běžného života, protože každý z nás přichází s médii dnes a denně do styku. V této diplomové práci jsme si nicméně ukázali, že digitální média nabízejí divadelní tvorbě mnohem více – jejich zahrnutím do inscenací získávají tvůrci řadu nových výrazových prostředků, rozvíjejí úlohu scénografie v rámci divadelního díla, mohou zobrazovat reálné dokumentární materiály v přímém vztahu k publiku, prezentovat tak aktuální témata a otevírat společenskou diskusi. Tuto skutečnost jsme si mimo jiné předvedli také v rámci analytické části práce věnované dokumentárnímu divadlu a jeho specifikům. Rozhovory, reportáže, archivní dokumenty a další reálné materiály zprostředkovávané přes digitální média v inscenacích jsou jen dalším důkazem toho, nakolik tyto technologie umožňují rozšířit možnosti vnímání divadelního díla a podpořit výsledné sdělení. Na příkladech inscenací *Vladimir Macbetin*, *Press paradox* a *Putinovi agenti* jsme nadále demonstrovali využití rozdílných tvůrčích postupů k divadelní reflexi tématu současné politické situace v Rusku, stejně jako využití digitálních médií k prezentaci aktuálních témat a vytvoření interaktivního zážitku s vysokým apelativním potenciálem.

Autorka se v tuto chvíli sice ocitá na konci svého magisterského studia, ale otevírá se před ní další výzkum v podobě studia doktorského. V rámci pokračování své studijní cesty plánuje nadále se zabývat vztahem divadla a digitálních médií – vývoj divadla i digitálních médií jde ruku v ruce a slibuje společnou budoucnost hodnou dalšího výzkumu. Lze předpokládat, že v době dokončení disertační práce už bude mediální sféra i divadelní tvorba ve zcela novém stadiu společného vývoje. Proto autorka věří, že diplomová práce je dalším krůčkem k upevnění pozice divadla mezi médii a k zahájení hlubší spolupráce mezi divadelní a mediální odbornou veřejností.

SUMMARY

The thesis deals with the relationship between media and theatre. It focuses on the topic of the media nature of theatre and its position among other media. Theatre has been a mass medium for centuries – although it cannot by nature reach the masses like television, radio or film, it has been a fundamental means of communication throughout human history. Theatre's potential weaknesses – its limited life span, unrecordedness and inferior reach – are balanced out by the power of personal experience. Theatre offers emotions shared in direct contact between performers and audience. It can be interactive and opens up the opportunity for audiences to empathise and 'live' the situation they are watching, providing an enjoyment of the message more intense than other types of media can offer.

For this purpose, theatre can also make functional use of digital technologies, thus remediating the theatrical work. In this thesis, we have analysed the role of projection as an enriching element of scenography, allowing changes in space-time and communication with the audience, and we have presented the artistic format of live cinema, which represents one of the most interesting currents of contemporary theatre production and effectively connects theatre and film in real time. We have also looked into the topic of virtual reality, which expands the possibilities of theatre space and audience experience and represents the future of theatrical creation. We have also briefly mentioned the area of social media and their use in theatre production. However, there are still a number of technologies that did not fit into this thesis but are shaping the current landscape of dramatic arts. These include sophisticated sound and lighting effects which can be computer controlled and synchronised with the actors' performances. Furthermore, we can already observe abroad the use of digital scenography reacting to actors' movements or interacting with the audience. What's more, many new technologies are still in their early days, but we can already see attempts to incorporate augmented reality or artificial intelligence in theatre productions.

The use of digital media in productions is, among other things, another element that brings the theatrical experience closer to the experience of everyday life, because each of us comes into contact with media on a daily basis. In this thesis, however, we show that digital media offer much more to theatrical production – by incorporating them into productions, creators gain a range of new means of expression, develop the role of scenography within the theatrical work, and can display real documentary material in direct relation to the

audience, thus presenting current issues and opening up social discussion. This fact has been demonstrated, among other things, in the analytical part of the thesis dedicated to documentary theatre and its specifics. Interviews, reports, archival documents and other real materials mediated through digital media in productions are just another proof of the extent to which these technologies make it possible to expand the possibilities of perceiving a theatrical work and to support the resulting message. Using the examples of *Vladimir Macbetin* (2015, Spitfire Company), *Press Paradox* (2018, 8lidi) and *Putin's Agents* (2019, Temporary Collective), we have continued to demonstrate the use of different creative approaches to theatrically reflect on the theme of the current political situation in Russia, as well as the use of digital media to present current issues and create an interactive experience with high appeal potential. The development of theatre and digital media goes hand in hand and promises a shared future worthy of further research. Therefore, the author believes that this thesis is another step towards strengthening the position of theatre among media and initiating deeper collaboration between theatre and media scholars.

PRAMENY A LITERATURA

Seznam použité a citované literatury

BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999. 295 s. ISBN 0-262-52279-9.

BROCKETT, Oscar Gross. *Dějiny divadla*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. ISBN 80-7106-364-9.

CARLSON, Marvin A. *Dejiny divadelných teórií*. Přeložily Zuzana VAJDIČKOVÁ, Oľga RUPPELDOVÁ-ANDRÁŠOVÁ, Viera RYBÁROVÁ, Jana BŽOCHOVÁ-WILD. Bratislava: Divadelný ústav, 2006. Svetové divadlo (Divadelný ústav). ISBN 80-88987-23-7.

DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007, 809 s. ISBN 0-262-04235-5.

ETLÍK, Jaroslav. Termíny k dohodnutí. In: Miloslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce 1/2006*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s katedrou alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2006. ISBN 80-86102-51-3.

FISCHER-LICHTE, Erika. *Dejiny drámy: epochy identity v divadle od antiky po současnost*. Bratislava: Divadelný ústav, 2003. ISBN 80-88987-47-4.

HAYLES, Katherine. *Writing machines*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002, 144 s. ISBN 0-262-58215-5.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-697-7.

KAHN, Douglas. Prelude to Live Cinema. In: *Journal of Visual Culture*. Volume 10, Issue 2, August 2011. ISSN 1470-4129.

KOCOURKOVÁ, Lucie. *Laterna magika: zlatá éra očima pamětníků*. Praha: Knižní klub, 2018. ISBN 978-80-242-6066-2.

LISTER, M. et al. *New Media: A Critical Introduction*. 2nd edition. London: Routledge, 2009 [2003]. 446 s. ISBN 978-0-415-43161-3.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-13374-1.

MCCONACHIE, Bruce A. Theatre and Film in Evolutionary Perspective. In: *Theatre symposium* [online]. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2011.

NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2020. 105 s. ISBN 978-80-7331-552-8.

OSOLSOBĚ, Ivo. Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci: variace na téma Zichovy definice dramatického díla. In: OSOLSOBĚ, Ivo. *Otázky divadla a filmu*. Brno: Universita J. E. Purkyně, 1970.

SVOBODA, Josef. *Tajemství divadelního prostoru*. Praha: Odeon, 1992. ISBN 80-207-0170-2.

ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1987.

Divadelní recenze

ČECHLOVSKÁ, Magdalena. Recenze: Putinovi agenti na Jatkách. V představení splývá hlediště a jeviště. In: *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, 10. 10. 2019. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/divadlo/putinovi-agenti-jatka78-recenze/r~d3ce8836eb3611e9ac60ac1f6b220ee8/>>. [cit. 2024-07-13].

GARDNER, Lyn. Waves sets a high-water mark for multimedia theatre. In: *The Guardian* [online]. Naposledy aktualizováno 4. 12. 2006. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2006/dec/04/wavessetsahighwatermarkfo>>. [cit. 2023-09-02].

HOLUBEC, Lukáš. Osm lidí a desítky novinářů. In: *i-divadlo.cz* [online] 27. 6. 2019. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/blogy/lukas-holubec/osm-lidi-a-desitky-novinaru>>. [cit. 2024-07-13].

JOŠKOVÁ ŠTEFANOVÁ, Veronika. Fantasy! Divadlo, které uvidíte, když zavřete oči. In: *Český rozhlas Vltava* [online]. Naposledy aktualizováno 16. 1. 2019. Dostupné z: <<https://vltava.rozhlas.cz/fantasy-divadlo-ktere-uvidite-kdyz-zavrete-oci-7726941>>. [cit. 2024-07-01].

KOULA, Jiří. Hodnocení inscenace Vladimír Macbetin. In: *i-divadlo.cz* [online]. [s. 1.], 3. 1. 2016. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/divadlo/spitfire-company/vladimir-macbetin>>. [cit. 2024-07-08].

MIKULKA, Vladimír. Mikulka: Vladimír Macbetin (Spitfire Company – Palác Akropolis). In: *Nadivadlo.cz* [online]. [s. 1.], 4. 10. 2015 Dostupné z: <<https://nadivadlo.blogspot.com/2015/10/mikulka-vladimir-macbetin-spitfire.html>>. [cit. 2024-07-08].

POLÁČKOVÁ, Eliška. Pomezí divadla a reality. In: *Kritické theatrum: Divadelně-kritický časopis při Katedře divadelních studií* [online]. 31. 10. 2016. Dostupné z: <<https://krith.phil.muni.cz/recenze/pomezi-divadla-a-reality>>. [cit. 2024-07-08].

ŠLECHTOVÁ, Ema. Svět, ve kterém se cokoli může stát čímkoli. In: *Divadelní noviny* [online]. 27. 11. 2018. Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/svet-ve-kterem-se-cokoli-muze-stat-cimkoli>>. [cit. 2024-07-01].

Další internetové zdroje

BAHOUNKOVÁ, Petra. Politkovská, Skripal, Litviněnko. Životy kritiků Kremlu končily otravou i vraždou. In: *Česká televize* [online]. Praha: Česká televize, 21. 8. 2020. Dostupné z: <<https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/svet/politkovska-skripal-litvinenko-zivoty-kritiku-kremlu-koncily-otravou-i-vrazdou-45803>>. [cit. 2024-07-08].

BURÝŠEK, Jiří, Petr JUNA a Daryna DZIUBA. Šest let od zvratu na Ukrajině. Události na Majdanu den za dnem. In: *Seznam Zprávy* [online]. Praha: Seznam, 30. 11. 2019. Dostupné z: <<https://www.seznamzpravy.cz/clanek/sest-let-od-zvratu-na-ukrajine-udalosti-na-majdanu-den-za-dnem-83663>>. [cit. 2024-07-09].

Cambridge Dictionary [online]. Cambridge University Press, [s. a.]. Dostupné z: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/larp>>. [cit. 2024-06-02, 18:35].

ČTK. Putinovi už spolu nechtějí žít, rozvod má být klidný. In: *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, 6. 6. 2013. Dostupné z: <<https://zpravy.aktualne.cz/zahranici/putinovi-uz-spolu-nechteji-zit-rozvod-ma-byt-klidny/r~i:article:781907/>>. [cit. 2024-07-09].

GAZDÍK, Jan. Kauzu ruského špiona v armádě začne po roce vyšetřovat policie. In: *iDnes.cz* [online]. Praha: MAFRA, 24. 8. 2010. Dostupné z: <https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/kauzu-ruskeho-spiona-v-armade-zacne-po-roce-vysetrovat-policie.A100824_1437847_domaci_jw>. [cit. 2024-07-13].

NESG. #nejsemrasista_ale. In: *Divadlo Petra Bezruče* [online]. Ostrava: Divadlo Petra Bezruče, [s. a.]. Dostupné z: <https://old.bezrucic.cz/hra/nejsemrasista_ale>. [cit. 2024-07-09].

NESG. 99 miliard rublů jako záchrana. Rusko chrání Trust Bank před krachem. In: *ČT24* [online]. Praha: Česká televize, 26. 12. 2014. Dostupné z: <<https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/ekonomika/99-miliard-rublu-jako-zachrana-rusko-chrani-trust-bank-pred-krachem-342244>>. [cit. 2024-07-09].

NESG. About. In: *Tender Claws* [online]. Los Angeles: Tender Claws, [s. a.]. Dostupné z: <<https://tenderclaws.com/about>>. [cit. 2024-07-13].

NESG. Ahoj vesmíre!. In: *Divadlo Na zábradlí* [online]. Praha: Divadlo Na zábradlí, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.nazabradli.cz/repertoar/ahoj-vesmire/>>. [cit. 2024-07-07].

NESG. *All Kinds of Limbo* [online]. Londýn: National Theatre, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.allkindsoflimbo.com/>>. [cit. 2024-07-13].

NESG. Anna Netrebko. In: *Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [s. 1.], naposledy upraveno 2. 5. 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Anna_Netrebko>. [cit. 2024-07-09].

NESG. Antonín Šilar. In: *i-divadlo.cz* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/profily/antonin-silar>>. [cit. 2024-07-09].

- NESG. Antonín Šilar. In: *Národní divadlo* [online]. Praha: Národní divadlo [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/antonin-silar-1608516>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. *Brejlando* [online]. Praha: BRAINZ studios, [s. a.]. Dostupné z: <<https://brejlando.cz/>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Discoland. In: *Divadlo Na zábradlí* [online]. Praha: Divadlo Na zábradlí, 2021. Dostupné z: <<https://www.nazabradli.cz/repertoar/discoland/>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Divadlo J. Cimrmana – Záškok (ČT 1997) [záznam inscenace]. In: *YouTube* [online]. 17. 4. 2022. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=v4k5dqISleY&ab_channel=Mel0dy>. Kanál uživatele Mel0dy. [cit. 2024-04-08].
- NESG. Draw Me Close. In: *Young Vic* [online]. Londýn: National Theatre, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.youngvic.org/whats-on/draw-me-close>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Draw Me Close | A Young Vic preview. In: *YouTube* [online]. 22. 1. 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mqCcFRuwRdI&ab_channel=NationalTheatre>. Kanál uživatele National Theatre. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Draw Me Close | Trailer. In: *YouTube* [online]. 30. 10. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4zokAxxgRNYs&ab_channel=YoungVic>. Kanál uživatele Young Vic. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Gadžové jdou do nebe. In: *Divadlo Husa na provázku* [online]. Brno: Centrum experimentálního divadla, 2019. Dostupné z: <<https://www.provazek.cz/inscenace/gadzove-jdou-do-nebe>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Game. In: *Minor: divadlo hl. města Prahy* [online]. Praha: divadlo Minor, [s. a.]. Dostupné z: <<https://old.minor.cz/repertoar/game/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Googling and fucking. In: *Divadlo F. X. Šaldy* [online]. Liberec: Divadlo F. X. Šaldy, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.saldovo-divadlo.cz/program/detail-predstaveni/r/googling-and-fucking>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Ivan Buraj. In: *Národní divadlo* [online]. Praha: Národní divadlo [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/ivan-buraj-1611240>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Jan Mocek – Virtual Ritual. In: *Divadlo Archa* [online]. Praha: Divadlo Archa, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.divadloarcha.cz/cz/program/detail/2500/2022-10-30-jan-mocek-virtual-ritual-1>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Kamila Polívková. In: *HaDivadlo* [online]. Brno: Centrum experimentálního divadla [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.hadivadlo.cz/lide/kamila-polivkova/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Kamila Polívková. In: *Národní divadlo* [online]. Praha: Národní divadlo [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/kamila-polivkova-1602458>>. [cit. 2024-07-09].

- NESG. Každý má v sobě dva vlky. In: *Divadlo Archa* [online]. Praha: Divadlo Archa, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.divadloarcha.cz/cz/program/detail/2621/2023-02-27-kazdy-ma-v-sobe-dva-vlky>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Kosmos. In: *Národní divadlo* [online]. Praha: Národní divadlo, 2019. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/kosmos-1520410>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Macocha. In: *Studio Hrdinů* [online]. Praha: Studio Hrdinů, [s. a.]. Dostupné z: <<https://studiorhdinu.cz/cs/production/6533/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. *Merriam-Webster Dictionary* [online]. Dostupné z: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/media>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. Měsíční kámen. In: *Studio Hrdinů* [online]. Praha: Studio Hrdinů, [s. a.]. Dostupné z: <<https://studiorhdinu.cz/cs/production/mesicni-kamen/>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. Metoda verbatim. In: *Nulová pozice* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.nulovapozice.eu/cz/verbatim/>>. [cit. 2024-07-12].
- NESG. Mrzák inishmaanský. In: *Divadlo v Celetné* [online]. Praha: Divadlo v Celetné & Spolek Kašpar, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.divadlovceletne.cz/program/mrzak-inishmaansky/>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. NEVINA / INNOCENCE_live cinema performance. In: *Seržant Tejnorová & the Commando* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nevina-innocence-work-is-in-progress/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. NICK. In: *Seržant Tejnorová & the Commando* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<http://sgt.tejnorova.com/cs/news/nick/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. O nás. In: *8lidí* [online]. Dostupné z: <<https://8lidi.cz/o-nas/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. O nás. In: *Nulová pozice* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.nulovapozice.eu/cz/about/>>. [cit. 2024-07-12].
- NESG. O nás. In: *Pomezí* [online]. Praha: Pomezí z. s. [s. a.]. Dostupné z: <<https://pomezí.com/o-nas>>. [cit. 2023-12-10].
- NESG. O nás. In: *Spitfire Company* [online]. Praha: Spitfire Company [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.spitfirecompany.cz/o-nas/>>. [cit. 2023-07-08].
- NESG. Ondřej Kundra. In: *Databáze knih* [online]. [s. 1.], [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.databazeknih.cz/vydane-knihy/ondrej-kundra-71137#menu>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Ondřej Kundra. In: *Respekt* [online]. Praha: Respekt Media a. s., [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.respekt.cz/redakce/ondrej-kundra>>. [cit. 2024-07-13].

- NESG. Petra Tejnorová. In: *Národní divadlo* [online]. Praha: Národní divadlo [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/petra-tejnorova-1608512>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Projekty. In: *8lidi* [online]. Dostupné z: <<https://8lidi.cz/projekty/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Překrásná je nepotřeba nářku. In: *Studio Marta* [online]. Brno: Divadelní fakulta JAMU, 2022. Dostupné z: <<https://marta.jamu.cz/prekrasna-je-nepotreba-narku/>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. Příliš drahý jed. In: *Divadlo J. K. Tyla v Plzni* [online]. Plzeň: Divadlo Josefa Kajetána Tyla, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.djkt.eu/repertoar/prilis-drahy-jed-2023>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. Příliš drahý jed. In: *Švandovo divadlo* [online]. Praha: Švandovo divadlo, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.svandovodivadlo.cz/inscenace/692/prilis-drahy-jed>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. romeo&julie2022. In: *i-divadlo.cz* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/divadlo/divadlo-pod-palmovkou/romeo-julie2022>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. *Sametová simulace* [tisková zpráva]. Praha: Národní divadlo, 2019. Dostupné z: <<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/pro-novinare/tiskove-zpravy/sametova-simulace>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Skugga Baldur. In: *Studio Hrdinů* [online]. Praha: Studio Hrdinů, [s. a.]. Dostupné z: <<https://studiodivadlu.cz/cs/production/skugga-baldur/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Smrdíš ty! In: *i-divadlo.cz* [online]. Praha, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.i-divadlo.cz/divadlo/ductus-deferens/smrdis-ty>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. The Under Presents. In: *Tender Claws* [online]. Los Angeles: Tender Claws, [s. a.]. Dostupné z: <<https://tenderclaws.com/theunderpresents>>. [cit. 2024-07-13].
- NESG. Viktor Janukovyč. In: *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.aktualne.cz/wiki/zahranici/viktor-janukovyč/r~i:wiki:3309/>>. [cit. 2024-07-09].
- NESG. Vražda krále Gonzaga. In: *Dejvické divadlo* [online]. Praha: Dejvické divadlo, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.dejvickedivadlo.cz/repertoar?vrazda-krale-gonzaga>>. [cit. 2024-07-07].
- NESG. Zlatá šedesátá aneb Deník Pavla J. In: *Divadlo Na zábradlí* [online]. Praha: Divadlo Na zábradlí, [s. a.]. Dostupné z: <<https://www.nazabradli.cz/repertoar/zlata-sedesata/>>. [cit. 2024-07-07].

Absolventské a kvalifikační práce

HAPLOVÁ, Barbora. *Divadlo a nová média* [diplomová práce]. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra teorie a kritiky, 2017. Vedoucí práce Mgr. Martin Kaplický, Ph.D.

SOUČKOVÁ, Kateřina. *Dokumentární divadlo: Dokumentárnost a divadelní dílo* [diplomová práce]. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra teorie a kritiky, 2016. Vedoucí práce prof. Mgr. Jaroslav Etlík.

TULISOVÁ, Markéta. *Typologie využití filmu a filmové projekce v současné české divadelní produkci* [bakalářská práce]. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2010. Vedoucí práce: Mgr. Marika Kupková.

Audiovizuální materiály

Press paradox [záznam inscenace]. Praha: 8lidí, 2018. Dostupné v archivu uměleckého souboru a Divadla DISK.

Putinovi agenti [záznam inscenace]. Praha: Temporary Collective, 2019. Dostupné v archivu uměleckého souboru.

Vladimir Macbetin [záznam inscenace]. Praha: Spitfire Company, 2016. Dostupné v archivu uměleckého souboru.

Fotodokumentace a nákresy

HELCEL, Oskar a Oliver PROCHÁZKA. *Press paradox* [fotografie z inscenace]. Praha, 2018. Dostupné z: <<https://8lidi.cz/wp-content/uploads/2022/05/Press-Paradox.zip>>.

HANČOVSKÝ, Michal. *Vladimir Macbetin* [fotografie z inscenace]. Praha, 2015. Dostupné z: <<https://www.spitfirecompany.cz/predstaveni/vladimir-macbetin/>>.

HANČOVSKÝ, Michal a Katarína HUDAČINOVÁ. *Putinovi agenti* [fotografie z inscenace]. Praha, 2019. Dostupné z: <<https://www.jatka78.cz/cs/inscenace/putinovi-agenti>>.

SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha č. 1: Anotace inscenace *Vladimir Macbetin* (text)
- Příloha č. 2: Anotace inscenace *Press paradox* (text)
- Příloha č. 3: Anotace inscenace *Putinovi agenti* (text)
- Příloha č. 4: Text monologu Niny Jacques (text)
- Příloha č. 5: Reakce světových novinářů na „zmrtvýchvstání“ Arkadije Babčenko (text)
- Příloha č. 6: *Vladimir Macbetin* – ESSENCE OF POWER (obrázek)
- Příloha č. 7: *Vladimir Macbetin* – Putin čelící útokům (obrázek)
- Příloha č. 8: *Press paradox* – tanec Berezka (obrázek)
- Příloha č. 9: *Press paradox* – Vendula Tomšů coby Babčenko v ikonické mikině (obrázek)
- Příloha č. 10: *Press paradox* – prolog k inscenaci (obrázek)
- Příloha č. 11: *Press paradox* – vystoupení k narozeninám Vladimira Putina (obrázek)
- Příloha č. 12: *Press paradox* – Viktorie Vášová jako reportérka (obrázek)
- Příloha č. 13: *Putinovi agenti* – pohled na kompletní podobu scénografie (obrázek)
- Příloha č. 14: *Putinovi agenti* – tržiště (obrázek)
- Příloha č. 15: *Putinovi agenti* – kancelář (obrázek)
- Příloha č. 16: *Putinovi agenti* – začátek projekce (obrázek)

Příloha č. 1: Anotace inscenace *Vladimir Macbetin* (převzato z webových stránek Spitfire Company)

Vladimir Macbetin

Spitfire Company se pouští do dalšího divadelního dobrodružství. Během tří let vzniknou hry Macbeth, Romeo a Julie, Hamlet; tři ikonické příběhy nahlédnuté přes optiku alternativní budoucnosti. Ohrožuje nás dystopický, utopický nebo realistický příběh? Nehledejte odpovědi. Už v nich žijeme. Manipulace, xenofobie, odcizení, separace, strach, podezírání, ideologie, korupce.

Premiéra: 3. října 2015

Délka představení: 85 minut

Režie: Petr Boháč

Hrají: Jiří Štrébl, Jindřiška Křivánková, Klára Alexová, Tereza Havlíčková, Lukáš Šimon, Marek Menšík

Hudební design: Matouš Hekela

Light design: Karel Šimek, Martin Špetlík

Scénografie a kostýmy: Lucie Škandíková

Fotografie: Michal Hančovský

Projekce: Eva Chudomelová, Miřenka Čechová, Petr Boháč

Produkce: Tereza Havlíčková, Barbora Repická, Ludmila Vacková

Koprodukce: Bezhlavi z. s. a Palác Akropolis

Příloha č. 2: Anotace inscenace *Press paradox* (převzato z webových stránek Divadla DISK)

Kolektiv
Press paradox

Autorská inscenace tvůrčí skupiny 8lidí vychází z události, která nedávno otřásla mediálním světem. Ruský novinář Arkadij Babčenko, žijící v emigraci na Ukrajině, se stal obětí vraždy. Stopy po jejím objednateli vedly do Babčenkovy domoviny, do vysokých vrstev ruské společnosti. Novinářská obec přišla o dalšího kolegu, který byl coby nepohodlný kritik Putinova režimu jednoduše odstraněn.

Tak by se celá situace jevila, pokud by ovšem den po oznámení novinářovy smrti nevystoupil živý Arkadij Babčenko na tiskové konferenci a neoznámil, že se jednalo o operaci ukrajinské tajné služby, která se skrz fígování Babčenkovy smrti pokusila zadavatele vraždy dopadnout.

Co dnes uvádí novináře v ohrožení?

Kdy dát přednost bezpečí a kdy navzdory veškerému riziku dodržet novinářskou etiku?

A kdo vlastně je Arkadij Babčenko?

Premiéra: 14. prosince 2018

Délka představení: 75 minut

8lidí

Petr Erbes

Nina Jacques

Boris Jedinák

Anna Klimešová

Viktorie Vášová

Vendula Bělochová

Karolína Kotrbová

Zuzana Sceranková

Produkce

Emílie Formanová

Prokop Novák

Alice Koflíková

Příloha č. 3: Anotace inscenace *Putinovi agenti* (převzato z webových stránek Temporary Collective)

Ondřej Kundra, Petra Tejnorová a Temporary Collective **Putinovi agenti**

živé kino s komparsem

volně inspirováno knihou Ondřeje Kundry

Putinovi agenti je inscenace v žánru live cinema. Mysleli jsme si, že po pádu železné opony a vstupu do NATO nám už žádná rizika nehrozí. Ruské tajné služby ale své agenty z České republiky nikdy nestáhly. Naopak, v poslední době jejich řady výrazně posílily. Na co agenti lákají své oběti a jaké praktiky k tomu využívají? S pomocí živého natáčení a živého střihu se během představení stanete součástí filmu, který se odehraje jenom jednou, právě v tento večer, jenom před vašimi očima.

Problematikou vlivu ruských tajných služeb se zabývá řada institucí, od zákonodárných sborů, přes civilní i vojenskou kontrarozvědku až po investigativní novináře. Se zástupci všech těchto skupin jsme v kontaktu. Scénář (kromě inspirace stejnojmennou knihou novináře Ondřeje Kundry) vzniká také výzkumnou tzv. terénní prací na tématu. S žánrem live cinema – kombinací divadla a filmu – pracovala režisérka už v několika předchozích projektech. Například ve hře Nevina Dey Loher, která byla uvedena v rámci 4 + 4 Dnů v pohybu 2014 v modřanské Chiraně a v programu Pražského Quadriennale 2015 na holešovickém výstavišti. Nebo v příběhu podle skutečných událostí NICK, který měl premiéru ve Varšavě a na Jatkách 78 v roce 2015.

Premiéra: 8. října 2019

Délka představení: 80 minut

Režie: Petra Tejnorová

Dramaturgie: Jan Tošovský, Nina Jacques

Výprava: Antonín Šilar

Hraje: Petr Vančura nebo Daniel Šváb

Hudba: Jan Nedbal

Kamera: Kryštof Melka, Marek Bartoš, Dominik Žižka

Střih: Zuzana Walter, Petra Maceridu

Světelný design: Robert Palkovič

Zvuk: Jan Sedláček

Technická podpora: Erik Bartoš

Produkce: Michal Somoš, Tereza Baschová, Laura Zemanová, Adina Hanáková

Příloha č. 4: Text monologu Niny Jacques (vyňato z textu inscenace *Press paradox*)

Já se omlouvám, ale na tomto místě přeruším představení ještě jednou. Ráda bych za naši skupinu udělala takovou drobnou dramaturgickou vsuvku, protože my jsme si uvědomili v příběhu zkoušení, že představení není úplně vyvážené. Mám to tady na papíře, abych to nepopletla. V tomto představení není, kdo byl zadavatelem vraždy.

Málo jsme rozehráli, proč to celé SBU zorganizovala. Jestli to byl Kreml, nebo si někdo z ukrajinských oligarchů chtěl udělat očko u Kremlu.

Nezmínili jsme, že podle původních plánů měl Babčenko předstírat smrt týden.

Málo jsme rozehráli, že Babčenko mohl být loutkou ve válce ukrajinských a ruských tajných služeb.

Postupně nás přestalo bavit používat umělou pleš.

Nedali jsme do představení video, které ukazuje násilné označování odpůrců ruského režimu zelenou barvou.

Vyškrtli jsme reakci mluvčí Ministerstva zahraničí Ruské federace.

Vůbec jsme neřekli, že byla sepsaná petice, aby bylo Babčenkovi sebráno občanství.

Neřekli jsme, že v ČR žádal o azyl.

Necitovali jsme Zemana, že novináři se mají vyhubit.

Málo jsme zdůraznili, že se organizují vraždy i proruských novinářů.

Málo jsme zdůraznili, že Babčenkova míra černého humoru je větší než velká.

Takto bychom mohli pokračovat ještě dlouho. Ale já myslím, že to stačí a můžeme se vrátit zpátky.

Příloha č. 5: Reakce světových novinářů na „zmrtvýchvstání“ Arkadije Babčenko (vyňato z textu inscenace *Press paradox*)

- NINA: Pardon, přátelé, ale tohle je pro mě totálně za čárou. Babčenko je novinář, ne policista, a součástí naší profese je důvěra, ať si Trump & Putin říkají o fake news cokoli. Jsem rád, že je naživu, ale dál tím podemlel důvěryhodnost novinářů a médií. Andrej Soldatov, investigativní novinář.
- PETR: Být za blbce, když Babčenko žije, není zlé, jenže o to se nehraje. O co se hraje, je důvěryhodnost, komu a čemu ještě můžeme věřit. Žijeme v době fake news, kdy vám kdekterý kamarád řekne „Jak to víš?“, „Jak to můžeš tvrdit?“ Kolik lidí se teď začne ptát, jak to bylo s vraždou Jána Kuciaka a jeho snoubenky na Slovensku. Skutečně ho zabili? A pokud ano, zemřel proto, že investigoval...? Martin Fendrych, Aktuálně.cz.
- KÁJA: Joshua Yaffa, moskevský zpravodaj časopisu New Yorker, dobrý večer. Já už úplně vidím ty rozhovory, které teď budeme zažívat. Budu tvrdit, že novináři v Rusku či na Ukrajině jsou v neustálém nebezpečí a pod neustálým tlakem. A dostane se mi odpovědi: no jo, ale oni ty své vraždy stejně jenom hrají. Děkuji.
- BORIS: Naprosto nesouhlasím s tím, co naši přátelé na Západě říkají o tom, co se stalo. SBU neměla záměr někoho uvést v mýlku, protože nakonec hned během dalšího dne popsala, k čemu a proč došlo. Nejde proto přirovnávat její počínání k metodám ruské dezinformační kampaně. Ta nikdy pravdu nevyjeví. Mustafa Najem, novinář a ukrajinský politik.
- VIKTORKA: Sophie Pinkham, The Guardian. Podle mého názoru si Ukrajina tentokrát podřízla větev sama pod sebou. Silně poškodila důvěryhodnost sebe i svých vlastních novinářů. Až bude příště na Ukrajině zabit novinář a bohužel se zdá být jisté, že bude nějaké příště, i ti nejméně cyničtí kritici, kteří za Babčenko plakali celou noc, tentokrát nebudou zprávám o smrti věřit, dokud si sami nesáhnou na mrtvolu. Děkuji.

Příloha č. 6: *Vladimir Macbetin – ESSENCE OF POWER* (snímek obrazovky ze záznamu)



Příloha č. 7: *Vladimir Macbetin – Putin čelící útokům* (foto Michal Hančovský)



Příloha č. 8: *Press paradox* – tanec Berezka (foto Oliver Procházka)



Příloha č. 9: *Press paradox* – Vendula Tomšů coby Babčenko v ikonické mikině (foto Oskar Helcel)



Příloha č. 10: *Press paradox* – prolog k inscenaci (foto Oskar Helcel)



Příloha č. 11: *Press paradox* – vystoupení k narozeninám Vladimira Putina (foto Oskar Helcel)



Příloha č. 12: *Press paradox* – Viktorie Vášová jako reportérka (foto Oskar Helcel)



Příloha č. 13: *Putinovi agenti* – pohled na kompletní podobu scénografie (foto Michal Hančovský / Katarína Hudačinová)



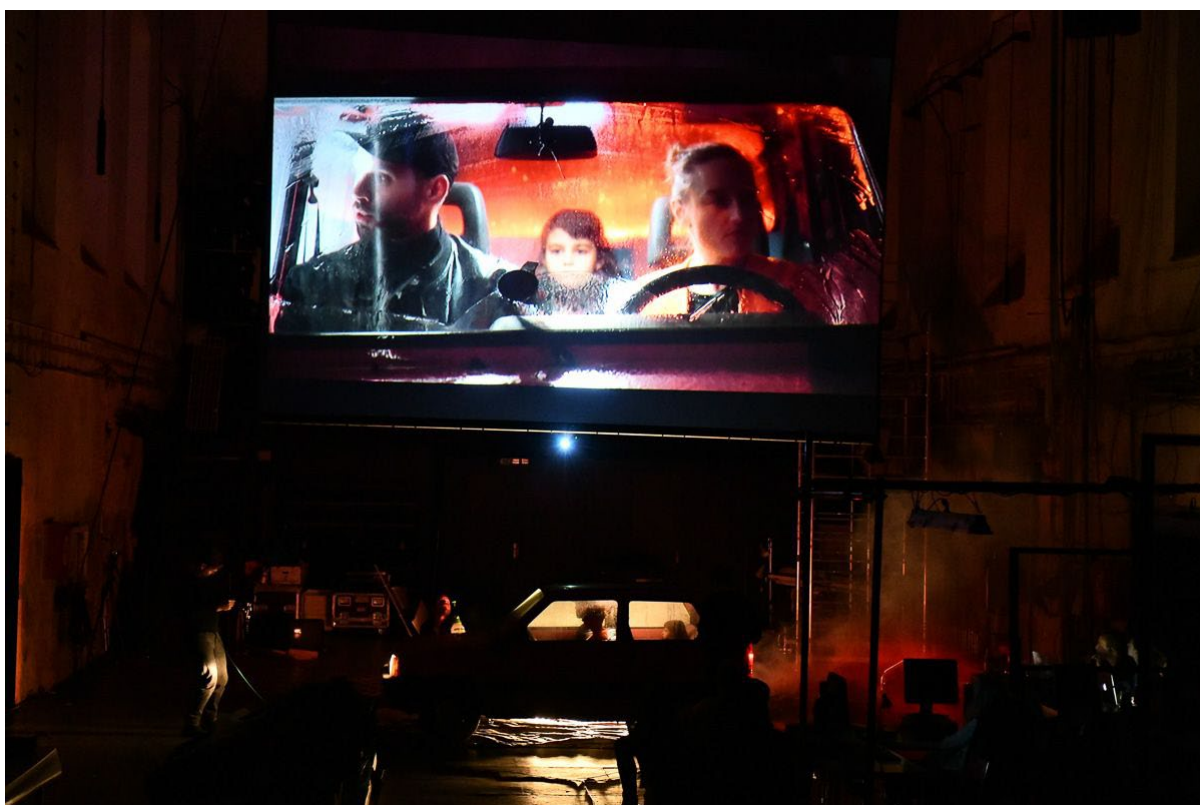
Příloha č. 14: *Putinovi agenti* – tržiče (foto Michal Hančovský / Katarína Hudačinová)



Příloha č. 15: *Putinovi agenti* – kancelář (foto Michal Hančovský / Katarína Hudačinová)



Příloha č. 16: *Putinovi agenti* – začátek projekce (foto Michal Hančovský / Katarína Hudačinová)



Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK

Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Flemrová, Lucie

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:

2022

Fakultní e-mail diplomantky/diplomanta:

39989984@fsv.cuni.cz

Studijní program/forma studia:

Mediální studia v distanční formě

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	22 -11- 2023 -1-
Čj:	464 Příloh:
Přiděleno:	

Název práce v češtině:

Remediace a digitální média v českém divadle (Případová studie: Dokumentární divadelní tvorba a obraz současného Ruska v inscenacích *Press Paradox*, *Putinovi agenti* a *Vladimir Macbetin*)

Název práce v angličtině:

Remediation and Digital Media in Czech Theatre (Case Study: Documentary Theatre and the Image of Present Russia in the Productions *Press Paradox*, *Putin's Agents* and *Vladimir Macbetin*)

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2022/2023)

(diplomovou práci je možné obhajovat nejdříve šest měsíců od schválení tezi)

LS 2023/2024

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

V úvodu ke své knize *Remediation: Understanding New Media* reflektují Jay D. Bolter a Richard Grusin nesmírně rychlý vývoj digitálních médií, přičemž zmiňují příklady z filmového průmyslu, online prostředí či virtuální reality. Mimo jiné uvádí pojmy remediace, imediace a hypermediace do historického kontextu ve spojení s literaturou či výtvarným uměním. Jedno z tradičních médií však v úvodní kapitole zcela opomíjí, a to divadlo. Divadlo jako médium přitom patří k základním kamenům naší kultury – zaměříme-li se na divadelní produkce v rámci starořeckých Dionýsií až po národně-obrozenécké hry napříč Evropou, divadlo představuje po celé věky hlavní způsob zprostředkování mediovaného sdělení široké (a do velké míry negramotné) veřejnosti. Dnes je divadlo médiem nejen samo o sobě, ale zároveň další typy médií aktivně zahrnuje. A ačkoliv na poli mediálních studií najdeme zahraniční autory zabývající se médii v živém umění, jako je například autor obsáhlé knihy *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* Steve Dixon nebo profesorka Maaïke Bleeker z Univerzity v Utrechtu, v české vědecké obci je toto téma zatím poněkud opomíjeno.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Autorka si klade za cíl zmapovat využití digitálních médií v českém divadelním umění a aplikovat poznatky z mediální teorie na příklady z divadelní sféry. Zaměřuje se na princip remediace podle definice Jaye Boltera a Richarda Grusina i alternativní teoretické přístupy a poukazuje na změny a kombinace výrazových prostředků, znakových systémů, diváckých úhlů pohledu i módů reprezentace při propojení divadla a digitální technologie. Své poznatky uplatňuje na konkrétních příkladech z české divadelní tvorby: trojici analyzovaných performancí tvoří dokumentární inscenace propojené za účelem možnosti přesnější komparace společným a patřičně aktuálním tématem – současnou ruskou politickou situací. Autorčiným cílem je propojit v diplomové práci své poznatky z divadelní teorie i praxe, ve které se pohybuje ve svém profesním životě, a nově nabyté informace ze studia médií.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod
2. Teoretická část
 - 2.1. Remediace v divadelním umění
 - 2.2. Digitální média v českém divadle
 - 2.2.1. Projekce
 - 2.2.2. Live Cinema
 - 2.2.3. Virtuální realita
 - 2.2.4. Sociální média
 - 2.3. Divácká percepce a zapojení publika
3. Praktická část
 - 3.1. Dokumentární divadlo a jeho specifika
 - 3.2. Princip remediace jako dokumentární nástroj
 - 3.3. Případové studie
 - 3.3.1. Deskripce inscenací a základních tvůrčích postupů
 - 3.3.2. Komparace autorského přístupu k tematice politické situace v současném Rusku pod vládou Vladimira Vladimiroviče Putina
4. Závěr
5. Prameny a literatura
6. Přílohy

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

- odborná literatura
- záznamy a vlastní divácká zkušenost z inscenací:
 - Spitfire Company: *Vladimir Macbetin* (2015, režie Petr Boháč)
 - Divadlo DISK / 8lidí: *Press Paradox* (2018, režie 8lidí)
 - Temporary Collective: *Putinovi agenti* (2019, režie Petra Tejnorová)
- další inscenace v práci: *Nevina* (Sgt. Tejnorová & the Commando, 2014, režie Petra Tejnorová), *NICK* (STK Theatre Concept, 2015, režie Petra Tejnorová), *Vražda krále Gonzaga* (Dejvické divadlo, 2017, režie Jiří Havelka), *Kosmos* (Národní divadlo, 2019, režie Ivan Buraj), *Fantasy* (Divadlo NoD, 2019, režie Janek Lesák), *Konec člověka?! Reportáže psané z kuchyně* (Spitfire Company, 2019, režie Petr Boháč), *Příliš drahý jed* (Švandovo divadlo, 2021, režie Thomas Zielinski) aj.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

literární rešerše

případové studie vybraných inscenací – deskripce a komparativní analýza

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):

BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999. 295 s. ISBN 0-262-52279-9.

Klíčové dílo Jaye Boltera a Richarda Grusina pojednává o konceptu remediace a jeho významu pro nová média. Analyzuje vztah mezi tradičními a digitálními médii a zaměřuje se na interakce různých mediálních forem. Vedle teoretického vymezení se autoři v publikaci podrobně věnují konceptu remediace v kontextu jednotlivých mediálních prostředí.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. 354 s. ISBN 0-262-13374-1.

Vedle Boltera a Grusina nabízí Manovich další úhly pohledu a ve své knize zkoumá způsoby, jakými uživatelé interagují s obsahem digitálních médií a jak je utvářejí. Představuje pět základních principů nových médií a ze své definice vychází při analýze digitálních médií jako stavebního kamene dnešní kultury.

LISTER, M. et al. *New Media: A Critical Introduction*. 2nd edition. London: Routledge, 2009 [2003]. 446 s. ISBN 978-0-415-43161-3.

Publikace je skutečně přehledným úvodem do studia nových médií. Vedle uvedení definic a základních teoretických přístupů k problematice digitálních technologií zasazuje téma v přehledně členěných kapitolách do kontextů jednotlivých sfér společenské působnosti, a to od vizuální kultury přes ekonomickou stránku až po využití nových médií v každodenním životě.

NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2020. 105 s. ISBN 978-80-7331-552-8.

Knih, která do jisté míry inspirovala tuto diplomovou práci ke zkoumání daného tématu z mediální perspektivy, se zaměřuje na mediální charakter divadelního a obecně performativního umění. Definuje „nezáznamovost“ jako systémový rys divadla a charakterizuje je jako médium na základě teoretických východisek z díla pražských sémiotiků i studií performativity, především pak díla Eriky Fischer-Lichte.

HAYLES, Katherine. *Writing machines*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002, 144 s. ISBN 0-262-58215-5.

N. Katherine Hayles se ve svém díle zabývá konceptem intermediality a způsoby, jakými se technologie prolínají s literárními texty. Vliv intermediality na vyprávění či uživatelské vnímání staví autorka práce do kontextu s texty Bruce McConachieho a krátce se zamýšlí nad podobností divácké percepce u participativních divadelních žánrů a u technotextů.

DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007, 809 s. ISBN 0-262-04235-5.

Steve Dixon se ve své obsáhlé knize zabývá historií a vývojem digitální performance a popisuje postupy začlenění mediálních technologií do divadelní a performativní praxe. Zkoumá nové teoretické cesty a umělecké možnosti, které využití digitálních médií v živém umění přináší.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

BERANOVÁ, Pavla. *Audiovizuální média v divadle*. Brno, 2007. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Mediální a komunikační studia – Mediální studia a žurnalistika. Vedoucí práce Kořínek, David.

BERNÁTEK, Michal. *Promítání v divadlech před první světovou válkou: genealogická sonda do vztahů představení a projekce a konstrukce divadelní specifičnosti*. Brno, 2016. Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Obecná teorie a dějiny umění a kultury – Teorie a dějiny divadla, filmu a audiovizuální kultury. Vedoucí práce Drozd, David.

HANÁKOVÁ, Adina. *Live Cinema z pohledu divadelní produkce*. Praha, 2021. Bakalářská práce. Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra produkce. Vedoucí práce Somoš, Michal.

HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21. století*. Brno, 2017. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Obecná teorie a dějiny umění a kultury – Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Král, Robert.

MALANÍKOVÁ, Hana. *Autenticita ve světě médií*. Praha, 2013. Disertační práce. Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra autorské tvorby a pedagogiky. Vedoucí práce Jirák, Jan.

SOUČKOVÁ, Kateřina. *Dokumentární divadlo*. Praha, 2016. Diplomová práce. Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra teorie a kritiky. Vedoucí práce Etlík, Jaroslav.

ŠVECOVÁ, Veronika. *Postup live cinema v současném českém loutkovém divadle*. Praha, 2022. Diplomová práce. Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra teorie a kritiky. Vedoucí práce Neznal, Vít.

TULISOVÁ, Markéta. *Typologie využití filmu a filmové projekce v současné české divadelní produkci se zaměřením na inscenace brněnského HaDivadla*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Obecná teorie a dějiny umění a kultury – Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Kupková, Marika.

TUPÁ, Jana. *Divadlo a nová média*. Praha, 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií – studia nových médií. Vedoucí práce Kriššák, Miloš.

ZAVŘELOVÁ, Eva. *Nová média v práci s divadelním publikem*. Praha, 2018. Diplomová práce. Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, Katedra produkce. Vedoucí práce Ježek, Vlastimil.

Datum / Podpis studenta/ky

22.11.2023



TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

MARTIN JTOUK 22.11.23

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO VE VYHLÁŠCE ŘEDITELE INSTITUTU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU.