

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

Studia nových médií

Diplomová práce

Bc. Jana Tupá

Divadlo a nová média

Theatre and New Media

Praha 2016

Vedoucí práce: PhDr. Miloš Kriššák, Ph.D.

Konzultant: Mgr. Dita Malečková

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů, a že tato práce nebyla předložena jako splnění studijní povinnosti v rámci jiného studia nebo předložena k obhajobě v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 29. července 2016

.....
Jana Tupá

Klíčová slova:

divadlo, nová média, technologie, hra, interaktivita

Key words:

theater, new media, technology, game, interactivity

Abstrakt

Cílem této práce je popsat a analyzovat vztah divadla a nových médií. Toho je docíleno definováním nových médií, definováním divadla, jeho vzniku a chronologického vývoje, popisem chronologického vývoje divadelních technologií a analýzou vztahu divadla a nových médií ze tří úhlů pohledu: skrze hry přejímající prvky nových médií, hry využívající nových médií jako součásti scénografie a hry hrající o nových médiích; s důrazem na české kulturní prostředí. V praktické části diplomové práce je na konkrétním představení ukázáno využívání nových médií v divadle v současnosti z těchto tří úhlů. Provedenou analýzou bylo zjištěno, že nová média se v divadle využívají nejen jako součást scénografie, ale ovlivňují divadlo svými charakteristickými principy a stávají se hlavním tématem divadelních her, a to přesně v souladu se zvolenou teorií, která chápe divadlo jako obraz světa. Výsledkem této práce je komplexní pohled na propojování divadla a technologie s důrazem na nová média a analýza jejich vztahu v současné divadelní tvorbě.

Abstract:

The aim of this work is to describe and analyze the relation between theatre and new media. This is realized by definition of new media, definition of theatre, its origin and chronological development, description of the chronological development of theatre technologies and by analysis of the relationship between theatre and new media from three viewpoints: through plays incorporating elements of new media, plays using new media as a part of scenography, and plays playing about new media; with focus on Czech cultural environment. The practical part of the diploma work shows the use of new media in current theatre on a real play from these three viewpoints. The undertaken analysis discovered new media are used in theatre not only as a part of scenography, but influence theatre by its characteristic principles and become the main topic of theatre plays, following the chosen theory which sees theatre as a reflection of the world. The result of this work is a complex study of interconnecting theatre and technology focusing on new media and analysis of their relation to the current theatre.

Obsah

1. ÚVOD.....	7
2. NOVÁ MÉDIA	9
3. DIVADLO	10
3. 1. Vznik divadla.....	11
3. 1. 1. Rituál.....	12
3. 1. 2. Mýtus	13
3. 2. Divadlo a lidská kultura.....	14
3. 3. Vývoj divadla.....	16
3. 3. 1. Pravěké divadlo	17
3. 3. 2. Počátky divadla a antika.....	18
3. 3. 3. Středověké divadlo	19
3. 3. 4. Divadlo v novověku	21
3. 3. 4. 1. Humanismus a renesance	21
3. 3. 4. 2. Klasicismus a baroko	22
3. 3. 4. 3. Romantismus	24
3. 3. 4. 4. Realismus a naturalismus	25
3. 3. 5. Moderní divadlo	25
3. 3. 6. Současné divadlo	27
3. 4. Divadlo a nová média.....	29
3. 4. 1. Divadlo a technologie.....	30
3. 4. 2. Divadlo a nová média.....	34
3. 4. 4. Hry o nových médiích	36
4. „NA MARS!“	38
4. 1. Institut intermédií	39
4. 2. Katedra alternativního a loutkového divadla (KALD) DAMU	39
4. 3. Vznik představení Na Mars!	40
4. 4. Popis představení Na Mars!	42
4. 4. 1. První příběh.....	43
4. 4. 2. Druhý příběh.....	44
4. 4. 3. Třetí příběh.....	45
4. 4. 4. Čtvrtý příběh.....	47
4. 5. Technologie použité v představení Na Mars!.....	48
4. 6. Analýza představení Na Mars!	49
5. ZÁVĚR.....	51
6. LITERATURA	53
PŘÍLOHA 1	55
Vzor dotazníku	55

PŘÍLOHA 2	56
Obrazová příloha	56
Obrazová příloha č. 1	57
Obrazová příloha č. 2	58
Obrazová příloha č. 3	59
Obrazová příloha č. 4	60
Obrazová příloha č. 5.....	61

1. ÚVOD

„Today we are in the middle of new media revolution,“ napsal v roce 2001 v knize *The Language of New Media* Lev Manovich. (Manovich, 2001, str. 43) Měl tím na mysli revoluci počítačových médií, která působí na všech úrovních komunikace a ovlivňuje všechny typy médií. Dnes jsme o 15 let dále, a můžeme se tedy na revoluci nových médií podívat s odstupem a objektivně.

Můžeme prozkoumat, jak se nová média (stejně jako jakákoliv technologie předtím) stala součástí kultury.

„Technologické diskursy – směsice strachů, tužeb, očekávání, utopí – se nevyvíjejí vždy ruku v ruce s hardwarem. Povaha vynálezu, představy jeho tvůrců a významy, jež mu jsou v konkrétním kulturním kontextu připisovány, nejsou nikterak nutně synchronní.“ (Huhtami, E. in Dvořák, T. 2010, str. 156)

Jak lidé v současnosti uvažují o svých vztazích k technologii a technologickému pokroku? Pozitivně, jako rozšiřování lidských schopností prostřednictvím strojů, a nebo negativně, apokalypticky – člověk se technice přizpůsobuje, zbavuje se emocí a odcizuje se? Nebo ještě nějak úplně jinak?

Právě vztah člověka k novým technologiím, konkrétně novým médiím, je v této diplomové práci zkoumán. Díky schopnosti divadla zprostředkovávat nám pochopení našich životů bude skrze divadlo zjišťováno, jaké postavení, smysl a funkci mají nová média v našich životech. S konkrétním zaměřením na české kulturní prostředí.

Kapitola Divadlo v teoretické části této práce je rozdělena na několik podkapitol, které popisují vznik divadla, jeho význam v lidské kultuře a jeho chronologický vývoj v evropském prostředí se zaměřením na vývoj technologických aspektů divadla. Pomocí popisu zapojování technologií do scénografie i do samotného významu divadelní hry se práce snaží najít v dějinách divadla principy, které vysvětlují, jak a proč je technologie v divadle využívána.

Poslední podkapitola Divadlo a technologie přímo popisuje důležité milníky ve využití technologií, a potažmo nových médií v divadle, zejména v současnosti a nedávné minulosti, a to ze tří pohledů:

- hry přejímají prvky nových médií (útržkovitost, zkratkovitost, rychlost...)
- hry využívají nových médií jako součástí scénografie (vyjadřují se pomocí nových médií)
- hry hrají o nových médiích (o jejich funkci, smyslu, vztahu k člověku)

Třetí pohled, tedy situace, kdy hry pojednávají o nových médiích, je z hlediska definice divadla, která byla zvolena jako výchozí – tedy „divadlo jako obraz svět“ – v této práci stěžejní.

Hra, která bude v praktické části této diplomové práce popsána a analyzována v souladu s poznatky uvedenými v teoretické části a analýzou dramatu podle Otakara Zicha, je multimediální klauzurní představení 2. ročníku herectví a scénografie Katedry alternativního a loutkového divadla Divadlení fakulty Akademie múzických umění v Praze s názvem NA MARS!.

Kromě využití nových médií jako scénografických prvků a přejímání principů nových médií, ve hře studenti také pracovali s novými médii jako tématem.

Tato hra tedy shrnuje všechny tři pohledy, které jsou v této diplomové práci vytyčeny, aby popsaly využívání technologií, potažmo nových médií, v divadle.

Hra byla také vybrána pro svou aktuálnost. Závěrečné klauzurní představení KALD DAMU se konalo v únoru 2015.

Na této inscenaci spolupracovali studenti DAMU pod vedením Braňo Mazúcha a Roberta Smolíka (pedagogové DAMU) s Institutem intermédií, což je společné pracoviště AMU a ČVUT zaměřené na používání nových médií a technologií v umění.

2. NOVÁ MÉDIA

Začneme nejdříve definicí toho, co jsou nová média, a jak se s tímto termínem bude v rámci diplomové práce dále pracovat.

Pojmem nová média označujeme ta média, která jsou založená na digitálním, numerickém kódování dat. Jde o široké množství mediálních technologií – osobní počítač, mobilní telefon (s přístupem na internet), tablet, počítačové sítě – tedy hlavně internet a všechny jeho webové služby (vyhledávače, blogy a zejména sociální sítě).

Ve skutečnosti jsou tato nová média už zase stará - ve smyslu, že se stala běžnou součástí našich životů - což je pro potřeby této diplomové práce, kde se zabýváme formami, zdroji a vlivy, kterými se vzájemně nová média a divadelní umění ovlivňují, a popisem takto vzniklých syntéz v českém kulturním prostředí, vyhovující.

Divadlo jako citlivé médium samozřejmě reaguje na společenské změny, při nichž se nová média stala v našich životech všudypřítomná. Jsou součástí naší reality od ranního probuzení až k večernímu ulehnutí do postele, a pak se nám o nich někdy i zdá.

Svůj každodenní život prožíváme „prostřednictvím obrazovek, monitorů a displejů nebo informací, které nám z těchto obrazovek tlumočí hlasové výstupy.“ (Sturken, Cartwright, 2009, str. 229) Většina z nich se natolik stala součástí našeho života, že už o nich ani neuvažujeme. S proměnami, které to do našich životů přineslo, se ale nějak vyrovnat potřebujeme.

3. DIVADLO

Nejrůznějších definic divadla, které na něj nahlíží z mnoha úhlů, existuje hodně. Přesto by se dala nalézt určitá obecná definice divadla i z toho, jak my sami divadlo chápeme a známe z osobní zkušenosti – jako běžnou součást kulturního a společenského života, na kterou se jdeme někam podívat.

„Divadlo je umělecké dílo, které se pokaždé děje před námi – tady a teď – pro přítomné diváky.“ (Vodička, 2013, str. 16)

Nutné je tedy společné místo, čas a diváci. Společný čas proto, že se divadlo odehrává teď, v tomto okamžiku a jestliže se bude znovu opakovat, tak tomu bude až zase v jiném, přesně daném okamžiku, k tomu určeném.

Společné místo – předem vymezený prostor – je nutné proto, aby bylo jasné, že jsme v divadle, a ne, že jako voyeři sledujeme něčí soukromé záležitosti a bavíme se nebo pláčeme nad nimi. Musí být zřejmé, že jednání osob při hraní divadla se liší od reálného jednání – je „jen jako“ – napodobuje realitu v předem určeném prostoru. Nejedná se však o bezúčelnou imitaci, ale o to, že „tvůrce napodobuje (lidské) jednání, aby vyjádřil, vypověděl, sdělil něco, co má svým významem dopad na naši empirii, nepřímo do našeho života, a to v podobě prožitku či poznatku.“ (Vodička, 2013, str. 18)

A právě proto jsou zde důležití diváci – představení se musí pro někoho odehrávat, někomu svým sdělením něco předávat. To je totiž pravý smysl divadla: „Divák se snaží porozumět divadlu a jeho prostřednictvím i životu, neboť divadlo zprostředkovává život.“ (Vodička, 2013, str. 18)

Podobnou definici divadla najdeme i u filosofa Jana Sokola v knize Malá filosofie člověka. Podle něj vznikly divadelní hry z náboženských mystérií, která předvádí nejhlubší tajemství života a světa. Hru tedy dělá hrou to, že přehrává skutečný život, že je to model života a světa. Hra a život jsou od sebe odděleny, hra se vylučuje z ostatního světa a staví se proti němu jako zrcadlo. Zároveň je každá hra striktně omezena v prostoru i čase, a tento vymezený prostor a čas je jasně oddělen od ostatního světa.

Z této teorie divadla vychází i tato diplomová práce, a proto se zabývá propojením divadla a nových médií. Zapojení nových médií v divadle zde není chápáno pouze jako praktické využití nových technologických možností, ale právě jako snaha o pochopení současného světa, jehož jsou nová média důležitou součástí.

Aby souvislost divadla s porozuměním světu byla jasnější, budou se další kapitoly zabývat nejen samotným vznikem divadla, ale i jeho vývojem v jednotlivých etapách lidských dějin, se zaměřením na evropské, potažmo na české kulturní prostředí.

Nepůjde o detailní výčet všech divadelních směrů s výčtem dramatiků a jejich her, ale spíše o chronologický nástin vývoje divadelního vyjádření a jeho proměn v průběhu časů, kterým bude poukázáno na provázanost divadla a světa.

3. 1. Vznik divadla

„Zdá se, že básnictví vůbec vzniklo asi ze dvou příčin, a to přirozených. Nebot' předně jest napodobování lidem vrozeno od malička, a tím se právě liší člověk od ostatních živočichů, že si libuje v napodobování a že si osvojuje první poznatky napodobováním.“ (Aristoteles, 1993, str. 9)

Divadlo, tak jak ho známe dnes, s herci, kteří vystupují na jevišti před publikem, je ve světě známé pouze přibližně 2 500 let. Výzkumy etnologů odhalují, že kořeny tohoto umění sahají až do doby kamenné. Kdy a jak divadlo vzniklo, je dosud nejasné. Existuje několik teorií, které jeho vznik vysvětlují. Jednou z nich je antropologická teorie o vzniku divadla z rituálního chování a s ním souvisejících mytologických příběhů.

3. 1. 1. Rituál

Zrod divadla spojují antropologové nejčastěji s mýty a rituály a datují jej nejpravděpodobněji do počátku pravěku. (Brockett, 1999) Teatrální způsob chování jako formu komunikace ve společnosti lze nalézt u všech lidských kultur na světě. Je univerzální lidskou řečí používanou během kultovních rituálů, kterými se lidská společnost snažila příznivě ovlivnit a naklonit si nadpřirozené či magické síly, které významně ovlivňují jejich život – přísun potravy, pocit bezpečí a pohody. Snaha o pochopení dějů, které se odehrávaly ve světě pravěkého člověka, ovládaného silami, jimž málo rozuměl, vedla k jejich připisování abstraktním magickým silám.

„Obecná potřeba sdělovat si zkušenosti a znalosti si vynutila pro člověka charakteristickou schopnost abstrakce. (...) Především od sebe samých, od svého hlediska, od orientace vlastního těla, od své osoby. Od toho, jak svět vidíme, k tomu, jak svět je.“ (Sokol, 1998, str. 55)

Podle Finka hra původně znázorňuje symbolickým jednáním lidskou existenci, jež se v ní sama vykládá. (Fink, 1992) V magických rituálech vyjadřuje člověk své vnitřní postavení ve světě. Hra je prapůvodně nejsilnější vazebnou silou, jež zakládá společenství. Uskutečňuje souhrnné zpřítomnění celé existence, spojuje kruh životních jevů jako herní obec slavnosti. Ve hře je člověk postaven do přítomnosti všech příznivých i strašných mocí vesmíru.

Zdánlivá souvislost mezi určitým jednáním (at' už jednotlivce, skupiny nebo šamanů) a kýženým výsledkem vedla k opakování tohoto jednání, jeho formalizování a fixování do rituálu. Magické síly zde pak byly konkrétně znázorňovány aktéry nosícími kostýmy a masky, nebo přímo personifikovány do mytických bytostí.

S vývojem dané společnosti se dále rituály proměňují, vznikají a zanikají. Kolem rituálu pak mohou „vyrůst příběhy (mýty) vysvětlující, zahalující či idealizující. V těchto mýtech se často vyskytují reprezentanti nadpřirozených sil, které rituály oslavují nebo chtějí ovlivnit.“ (Brockett, 1999, str. 8)

Mýty pak mohou samostatně pokračovat jako součást orální tradice dané skupiny a být i předváděny odloučeně od rituálů. Tím již jsou položeny základy divadlu jako autonomní činnosti. Prvky mysticity a společenské užitečnosti postupně ustupují zábavné a estetické hodnotě.

3. 1. 2. Mýtus

Mýtus souvisí s rituálním chováním, které je jasně a zřetelně odlišitelné od všedního počínání, kdy se staráme o pouhé materiální přežití. V rituálním chování člověk přistupuje ke světu v jeho celistvosti a jen skrze to je mu umožněn přístup k „nadpřirozené“, božské dimenzi světa. Mýtus jako uchopení rituálu v řeči, ve slově, nám umožňuje reflektovat svět a náš vztah k němu. (Patočka, 1971)

Charakter mýtu je právě v jeho časovosti. Mýtus vypráví příběh, který se stal, tím nám dává pochopit i to, co se děje nyní, a také porozumět sobě samým. Toto lidské porozumění jakoby otevírá uzavřenost veškerenstva, což je téma, ke kterému se mýtus neustále vrací, a stává se člověku darem i prokletím. Toto prokletí se dotýká celého složitého postavení člověka, který se zmítá mezi instinktivní tělesností a mravním zákonem, jež určují jednání člověka.

Podstatu mýtu nám odhaluje jeho pět základních vlastností. Mýtus vychází ze zkušenosti smrti a ze strachu ze zániku, je spojen s rituálem, ve kterém je sdělitelný, pojednává o něčem neznámém, pro co teprve hledáme slova, a ukazuje nám, jak se máme správně chovat.

Základním tématem mýtů je víra v nadpozemskou skutečnost, která je vzorem pro náš život. Napodobování tohoto vzoru nám umožňuje podílet se na tomto dokonalém božství, a tím naplňovat náš potenciál. Tato „věčná filosofie“ formovala uspořádání společností před příchodem vědecké modernity. Pomáhala lidem uvědomit si jejich postavení na světě, odkud pocházejí a kam směřují.

Mýtus představuje událost, která poukazuje za naše dějiny, k tomu, co je v lidském bytí nadčasové, umožňuje nám odhlédnout od chaotičnosti života a zahlédnout jádro skutečnosti. Můžeme odložit své zábrany rozumu a logiky a nechat mýtus odpovídat na otázky „co kdyby?“. Dovoluje nám pohrávat si s jejich odpověďmi,

které dávají našim životům nové rozměry. „Mýtus je pravdivý, protože působí,“ (Armstrongová, 2006, str. 16), mýtus nám dává nově nahlédnout na hlubší smysl života.

Mýtus je prazkušenost, která se stala zjevnou (je-li uvědomovaný, tj. nepotlačený do podvědomí). „Prazkušenost“ je jakási základní zkušenost, základní koncepce předcházející a zakládající veškeré myšlení, a tudíž nepřístupná racionální kritice. Patří k bytí člověka a není obvykle uvědomována. Protože je tímto základem, je ryzí mýtus pravdivý – „pravdivost“ je něco úplně jiného než „správnost“ vztahující se k výsledkům myšlenkových postupů.

Moderní člověk mýtu nepozbyl, jen jej zcela zatlačil do nevědomí. Proto se současník zabývá jsoucný (a je vynalézavý a zručný), zatímco prehistorický člověk, jemuž byl mýtus zjevný, je výrazně bližší bytí věcí (pročež je tvůrčí). Mýtus se nám odcizil, neboť se již nesetkáváme s bytím věcí (jež mluví z prapřírody a toho, co je věčné). Člověk se chce setkávat jen se sebou, tzn. svými výtvoři (technika, racionalita) – to svědčí o hrozivé úzkosti ze setkání s bytím (zatímco národy žijící v mýtu z něj čerpaly).

3. 2. Divadlo a lidská kultura

Rituální chování vedlo ve vývoji člověka ke vzniku lidského společenství a kultury. Potřeba vyjádření a společného sdílení prožívaného je snahou o překlenutí propasti mezi „mým“ a „tvým“ světem, je způsobem komunikace, která utváří lidské společenství. (Sokol, 1998)

Podle Finka (1992) je rituál nástroj, jehož prostřednictvím skupina vyjadřuje své hodnoty, normy a společenské vztahy, slouží jako nevědomá směrnice chování. Lidská hra je symbolickým jednáním dávajícím smysl světu a životu.

Tento vývoj můžeme také vidět při socializačním procesu dítěte. Dítě hrou imituje skutečnost, ukazuje tak svůj pohled na svět, zároveň se učí pochopit okolní svět takový, jaký je, a obstát v něm.

Dětská hra, stejně jako ta divadelní, je projevem lidské potřeby nepřijímat skutečnost jako něco daného, ale pokusem ji při hře a hrou „magicky“ měnit. (Gronemeyer, 2004)

Performační prvky se vyskytují v každé lidské společnosti, ať již komplexní anebo rudimentární. Pramení ze základní lidské potřeby „napodobovat, sdělovat a měnit vnímané prostředí.“ (Gronemeyer, 2004, str. 8)

Podle kulturního historika Johana Huizinga (2000) musíme vztah kultury a hry hledat především ve vyšších formách sociální hry, organizované činnosti společenství či skupiny, jako je vyjadřování jsoucna posvátnou hrou, která znovuzobrazováním udržuje nejen řád kosmický, ale i řád společnosti.

Skrze hru nabývá lidský pocit sounáležitosti s kosmem posvátného výrazu. Čím hra zintenzivňuje život jedince nebo skupiny, tím více je to kultura. Kultura vyrůstá jakožto hra a ve hře. (Huizinga, 2000)

Hra se odchyluje od futuristického rysu života. Má charakter uklidněné „přítomnosti“ a soběstačného smyslu – podobá se oáze dosaženého štěstí, hra nás unáší. Účel hry není pojat do plánu nejvyššího konečného účelu. Herní jednání má jen své vlastní interní účely a žádné takové, jež je „překračují“. (Fink, 1992)

Právě tato čistá soběstačnost, tento plný, v sobě uzavřený smysl herního aktu, umožňuje zjevení možnosti lidského pobytu v čase, který nám poskytuje prodlevu, jakoby záblesk věčnosti. Hra nás obdarovává přítomností, přerušuje kontinuitu našeho životního běhu, ale je k němu svým smyslem připoutána – jakožto zobrazení. Je základním fenoménem existence, ale není s ostatními základními fenomény spjata společným pachtěním za konečným cílem. Stojí proti nim, zpodobňuje a přijímá je do sebe.

Produktem hry je svět zdání, které však není pouhé nic. „Zdání“ má někdy silnější zážitkovou realitu a působivost než hmatatelné věci všedního dne. Zdání náleží k věcem samotným jako skořápka k jádru, jev k podstatě. Můžeme mluvit o zdání jako o klamném subjektivním zachycení, ale zdání spočívá v nás. Pak je také subjektivní zdání, které sídlí v naší duši a je výtvozem naší představivosti, fantazie. (Fink, 1992)

Svět hry však není pouhým výtvozem fantazie, hra nespočívá jen v samotné duševní niternosti, neděje se bez opory v objektivním vnějším světě. Vždy zacházíme s nástroji hry. I v realitě existují věci, jež jsou nesporně samy něčím skutečným, a přece v sobě obsahují i moment neskutečnosti, například obraz stromu na hladině jezera. Zdání této povahy je svébytným druhem jsoucího, které v sobě obsahuje specifické „neskutečno“ a spočívá tak na jiném, čistě skutečném jsoucnu.

Ontologické zdání je sám strukturální moment ve světě hry. Ke světu hry patří skutečné věci, které však částečně mají charakter ontologického zdání a částečně jsou obestřeny subjektivní zdáním lidské fantazie.

„Divadelní hra je praformou komunikace – mezi lidmi a bohy, mezi herci a diváky. Nachází prostor všude tam, kde se schází publikum. Vztah mezi herci a diváky se utvářel podle společenské funkce divadla v určitém období a kultuře a ta ovlivňovala vývoj divadelních prostor, především specifický vztah jeviště a hlediště.“ (Gronemeyer, 2004, str. 44)

3. 3. Vývoj divadla

Chápání divadla se mění, formuje a nově utváří v průběhu věků. Každá doba přináší změny v chápání divadla a dává důraz na jiná pojetí a formy. „Každé období hledá nové odpovědi na otázky o poslání divadla, má jiné preference v tom, co má divadlo sdělovat, komu a jak.“ (Hanáčková, 2013, str. 11)

Pojetí divadla se v různých časových etapách vždy znovu vymezuje ve vztahu k současné době. Určuje se jeho místo ve vztahu k ostatnímu umění a zejména jeho společenský status, funkce a nově definované poslání divadla.

Divadlo je odrazem vnímání světa dané doby.

3. 3. 1. Pravěké divadlo

Jak vypadaly nejstarší formy divadelní hry, víme z jeskynních maleb doby kamenné. Z nich usuzujeme na to, že si lovci v době ledové oblékali kůži šelem, „aby takto na sebe přenesli magii těchto zvířat.“ (Gronemeyer, 2004, str. 8)

Za pomoci masek, kostýmů, rekvizit a hudebních nástrojů znázorňovali ve své hře pravěcí lidé to, na čem jim nejvíce záleželo, co mělo ústřední význam v jejich životech, a doufali, že obřadní tance, které před lovem vykonávají, jim zajistí při lovu úspěch.

Rituál v tomto případě nekomunikuje s člověkem, ale s tajemnou neznámou silou, která ovlivňuje život kmene. Funkce diváka vzniká teprve ve chvíli, kdy se ve společenství kmene začínají vydělovat ti, kteří umí napodobovat lépe, a ostatní, kteří už pak nenapodobují. Rituál se tak postupně vzdaluje od samotného lovu a více směřuje k ovlivňování neuchopitelných sil.

Rituál začíná mít zobrazovaný příběh, děj, který je předváděn. Společenství se rozdělí na ty, kteří svou hrou zobrazují svět, a na diváky. Ale stále je to „pouze“ rituál. Cílem rituálu není estetické působení na diváka, ale snaha ovlivnit neznámé síly – cíl je pragmatický. Z příběhu, který je v rituálu zobrazován jako odraz archetypální zkušenosti, se utváří mytologie.

Ve chvíli, kdy se mytologie institucionalizuje, utváří se mytologický systém a vzniká náboženství. Ale ani náboženské obřady není možné charakterizovat jako divadlo, protože smysl náboženského rituálu je stále účelový a ne estetický.

Přesto tyto počátky divadla, to z čeho divadlo vzniklo, v divadle stále zůstávají – jako podvědomé zobrazování archetypálních zkušeností a snaha pochopit neznámé síly, které určují naše životy.

3. 3. 2. Počátky divadla a antika

Divadlo vzniká teprve v okamžiku, kdy se rituály zbaví své snahy o magické ovlivnění nějaké neznámé síly, své příběhy předvádí pro poučení anebo potěšení a konstituuje se funkce herce a diváka.

Různé performance a další podobná jednání úzce související s divadlem se objevují už v Mezopotámii a Egyptě na počátku čtvrtého tisíciletí před naším letopočtem, v době prvních rozkvetů vyspělých kultur.

Za kolébkou divadla, tak jak ho známe dnes, je ale považováno až Řecko a jeho kultura, která kladla velký důraz na člověka.

Řekové si postupně kladli takřka všechny závažné otázky, včetně těch, jež se týkaly podstaty bohů i vesmíru, hledali na ně odpovědi a jejich skepse k vlastním mýtům postupně narůstala.

Před koncem pátého století př. Kr. Prótagorás ve výroku, který ho proslavil, prohlásil: „Člověk je mírou všech věcí.“ (Brockett, 1999, str. 24) Věci mají takové vlastnosti, které jim dává člověk. Ne v tom smyslu, že by o bytí nebo vlastnostech věcí rozhodoval, ale je jejich „mírou“, tím, kdo měří čili rozlišuje, co je a co není. Tímto výrokiem tedy konstatuje omezené možnosti lidského poznání.

Štěstí člověka však nezáviselo jen na lidských silách. Velkou roli hrála nevypočitatelnost osudu – nadlidské síly – a pro lidské štěstí bylo zapotřebí, aby oboje bylo v souladu. Řecké drama tak mohlo znázorňovat lidské životní zápasy, kde byl ale stále velice důležitý nadpřirozený prvek.

Řecká tragédie má původ v rituálu znovuožití héra, okolo kterého je vytvořen mytický kult, objasňující vše, co jest. „A protože vše, co jest, je tím, co bylo,“ může heros v antickém divadle ožít. (Patočka, 1971, str. 462)

Obsahem řecké tragédie je „praprovínění“, které dává vzniknout základním rozměrům lidského života. Pro svět kultovního společenství řecké polis má tragédie životní význam, jako nejvyšší vzor mravnosti a možnosti sebeporozumění. Tím, co se jim odehrává před očima, také všichni zároveň jsou.

Stejně jako má řecká tragédie nezastupitelný význam pro polis, má i polis význam pro celou evropskou tradici, protože na ní se evropská kultura zakládá. Jedním z jejích odkazů je i řecký mýtus, který nám ukazuje pravdu – jak podstatu lidských vztahů vůbec, tak i vztahů k tomu, co člověka přesahuje, a celkový obraz antického světa.

Strojové zařízení používané v divadle bylo určeno pro boha snášejíciho se nebo z propadla vystupujícího na scénu a přinášejíciho rozuzlení – deus ex machina.

Podoba hlediště odpovídala demokratické organizaci řecké polis – z každého místa byl stejně dobrý výhled. Oproti tomu struktura římského divadla odrážela třídní uspořádání římské společnosti.

Řecká tragédie usiluje nejen o mravní poučení diváka, ale zejména o katarzi, o mravně a psychicky očistné působení uměleckého díla na člověka. Principem katarze je být přítomen tragickému ději, ale nebýt tím, komu se děje, kdo ho prožívá. Místo nás prožívá konflikt hrdina, prožívá to, co my naštěstí nemusíme a z čeho máme strach. Ztotožněním se s hrdinou, prožitím tragédie s ním (prožitím žalu a děsu), je divák očištěn.

Umožnit divákovi prožít katarzi zůstalo jednou ze základních funkcí divadla až do současnosti.

S rozpadem polis se tragédie stala přežitkem. V Římě byla oblíbená komedie, která se vysmívala mytickým hrdinům, současným politikům, básníkům i filosofům. S koncem demokracie se dokonce i komedie odvrátila od nebezpečných politických témat, její příběhy byly určeny publiku ze všech vrstev obyvatelstva a její konkurencí byly veřejné popravy, gladiátorské boje a štvance. Náhoda? Nemyslím si.

3. 3. 3. Středověké divadlo

Po rozpadu římského impéria přežívaly divadelní prvky ve čtyřech druzích činnosti: „V pozůstatcích římského mimu, v působení germánských minstrelů, v lidových slavnostech a pohanských rituálech a v křesťanských obřadech.

Z těchto zdrojů také v raném středověku znovu povstalo divadlo.“ (Brockett, 1999, str. 102)

Přestože klatba na kočovné herce platila celý středověk, účastnili se mimové, potulující se po Evropě, místních slavností. Většina z těchto slavností měla kořeny v pohanských rituálech. Církev proti nim ale zasahovala jen opatrně, protože obyvatelé Evropy byli na křesťanství často obráceni „ohněm a mečem“ nebo je jejich páni zapsali jako křesťany pouze formálně.

Divadelní obřady byly odjakživa běžné ve všech náboženstvích a není tedy divu, že se některé prvky pohanských rituálů pozvolna staly součástí křesťanských obřadů, a byly upraveny pro účely šíření křesťanské nauky.

Postupem času se rituály křesťanské církve obohacovaly. Do desátého století se ke křesťanským rituálům přidalo také drama. Symbolické předměty a jednání, atributy spojované s biblickými postavami, to vše tvořilo sadu vizuálních znaků, kterými se komunikovalo s publikem, které bylo z větší části negramotné.

S postupným vzdalováním se náboženských her od liturgie se měnil i způsob hry, který přinesl emocionálnější prožitek pro diváka a také lepší porozumění znázorňovaným dějům, protože se v nich začalo mluvit národními jazyky.

Emoce byly umocňovány využitím zvláštních efektů – součástí představení byla práce se světly, ohněm, zvířaty a různé “kouzelné” proměny, které se odehrávaly přímo před zraky diváků, aby výsledný dojem ze hry byl co nejpůsobivější a odpovídal tomu, jak si lidé biblické příběhy představovali, a jak příběhy na diváky měly působit.

Jeviště simultánně znázorňovalo současnou přítomnost nebe, pekla a lidského světa – tedy celistvost křesťanského vesmíru. Na technické dokonalosti závisel úspěch mnoha her. Působivé prostředky měly podpořit pravdivost církevních dogmat.

V pozdním středověku se v divadle projevil i nový vztah ke skutečnosti, a to jak v hrách církevních¹, tak i světských, které přinášely kritický posměšný pohled na

¹ „Ústřední děj již netvořilo triumfální vzkříšení, ale naopak ponížení a utrpení Krista. Pašije se staly zrcadlem nových společenských nálad, které odrážely aktuální problémy 14. století.“ (Gronemeyer, 2004, str. 41)

každodenní život i neřesti vládnoucích duchovních a aristokracie – tzv. morality. Divadlo měli pevně v rukou měšťané.

Za koncem náboženských her stálo několik příčin – církve byla oslabena vnitřními spory a po Evropě se šířil pochybovačný duch, který vyvrcholil v reformačním hnutí šestnáctého století.

Divadlo samozřejmě nezůstalo stranou těchto událostí – uvádění náboženských her vyvolávalo spory, a tak se od nich postupně upouštělo. To vedlo za prvé k obnovení námětu řeckých a římských děl a za druhé k rozvoji národních zájmů a charakteristických stylů v jednotlivých zemích.

Divadlo, které na počátku šestnáctého století pozbylo náboženských a občanských funkcí, se muselo pustit do zápasu o své uznání na základě uměleckých kvalit.

V českých zemích veškeré divadelní aktivity skončily s nástupem husitství. Vývoj vrcholně středověké divadelní kultury u nás, který do té doby odpovídal vývoji v jiných evropských zemích, byl násilně přerušen.

3. 3. 4. Divadlo v novověku

3. 3. 4. 1. Humanismus a renesance

Jako výsledek církevní krize se po celé Evropě šířil nový duševní postoj, humanismus, orientující se na člověka a lidstvo, zaměřující se na pozemský život, který není pouze přípravou na věčnost, ale je cenný sám o sobě. Ve filosofii a umění navázali humanisté na antiku a dali vzniknout renesanci. Vše ovládal duch zvědavosti – vědecké experimenty, výzkumné cesty, filosofické uvažování i uměleckou tvorbu.

Dramatická forma byla v renesanci výsledkem studia římských her, které se překládaly do národních jazyků a psaly i nové hry v mateřských jazycích jednotlivých dramatiků.

Divadlo je v renesanci chápáno jako ryzí umění s jediným účelem – povznést publikum. S jeho pomocí se reprezentovala aristokracie a divadlo bylo využíváno ve školství jako prostředek výuky. Divadlo vzkvétalo pod taktovkou kulturních elit, vymaněné z vlivu církve. Neznamená to ale, že by humanisté byli ateisté – vyznávali lidské ctnosti a ideály založené na křesťanském i klasickém základě.

„Veřejná představení jezuitů udivující technickými efekty a nádhernou výpravou (tematicky čerpala mj. z antiky, a dokonce i z českých dějin), první představení profesionálních anglických společností a v neposlední řadě také nastávající silný rekatolizační tlak předznamenaly přicházející nový sloh. Divadlo nabylo nových společenských funkcí, dokonce se stalo nástrojem vzdělání, a velmi se přiblížilo naší současné divadelní zkušenosti.“ (Štefanides, 2013, str. 24)

Divadelní prostor je zřetelně rozdělený na pódium a hlediště. Prostor pro hru je většinou vymezený maličkými domky s oponkami, každý pro jednu postavu hry (tzv. mansiony), a vytváří simultánní scénu.

Na scéně bylo využíváno mnoha zvláštních efektů – at' už „létání“, propadel, ohně a dýmu, vodních vln, zvuků hromobití... Do této doby spadá i vynález opony – její otevření mělo diváky překvapit a vtáhnout do neskutečného světa. Zavedení balkónů a lóží zase naopak připomínalo svět skutečný, ve kterém vládne společenská hierarchie.

Proces vzniku profesionálních divadelních společností podporovaných měšťany byl v českých zemích násilně přerušen prohranou bitvou na Bílé hoře.

3. 3. 4. 2. Klasicismus a baroko

Renesance se vyvíjí do dvou směrů, které existují paralelně vedle sebe: klasicismus a baroko.

Funkce divadla v baroku byla jak edukativní (jako prostředku výuky ho v cizině využíval i Jan Amos Komenský), tak i rekatolizační (v rukou jezuitů a jejich nádherných a působivých spektaklů).

Svět byl v baroku přirovnáván k jevišti, na němž každý člověk hraje svou určenou roli, a Bůh je zároveň režisérem i divákem. Postavy jsou historické a dokazují pomíjivost všeho – štěstí i strasti. Každý člověk hraje svou roli určenou Bohem nebo osudem a vykoupením je až smrt.

V baroku se vyhrotil protiklad mezi pomíjivým pozemským světem a věčností, ke které by měl člověk směřovat všechno své snažení. Hrdinou barokního divadla byl proto nejčastěji křesťanský mučedník.

Veřejné divadelní produkce jezuitů byly velké audiovizuální zážitky. Používali pyrotechnické efekty, vodotrysky, divadelní stroje umožňující hercům vznášet se a ovládali projekci pomocí skel a zrcadel.

Představení se konala v národních jazycích, v našich krajích tedy česky, a zároveň tematicky vycházela z českých dějin a obracela se k českým světcům. Ve službách náboženské výchovy vzbuzovala úžas a strach. Barokní kukátko dospělo s využitím perspektivy k vytvoření dokonalé iluze reality.

Fenoménem evropského a zejména středoevropského činoherního divadla byla komická lidová postava sluhy, který měl jasnou úlohu: „improvizovaným herectvím pobavit diváky a získávat je na svou stranu, a to i v hrách vážných se zásadními tématy.“ (Štefanides, 2013, str. 31)

Klasicismus tvořil osobitý protipól baroka, ačkoliv čerpal z jeho podnětů. Barokní expresivitu, vnitřní neklid a nepravidelnost podřizuje rozumové kázni a přísným pravidlům odvozeným z antického umění. Podstatou existence je rozum, cit není důležitý. Proto musí podle morálního kodexu osobní zájmy ustoupit mravním zájmům společnosti.

V osvícenství se důvěra v rozum posunula ještě dál. Světský život se s konečnou platností oddělil od církevní nauky. Argumenty osvícenství si osvojili zejména měšťané, kteří požadovali rozumnější, humánnější a spravedlivější uspořádání společnosti.

Rozšíření myšlenek osvícenství si intelektuální elita slibovala zejména od divadla. Stávající repertoár se k této myšlence ale příliš nehodil. Byl proto vytvořen nový typ hrdiny, „s nímž se mohl měšťanský divák ztotožnit.“ (Gronemeyer, 2004, str. 97)

K větší mravnosti mělo být publikum motivováno ne mravním vzorem, ale soucitem - vcítěním se do lidí sobě rovných.

S tím byla spojena i reforma divadelního umění - zejména samotného herectví. Přirozený způsob vyjadřování, který se stal vzorem herectví po celé Evropě, nejlépe vyvolal prožitek a soucit, který publikum vychovává.

Pojetí divadla jako mravní školy a morální instituce převládá v představách o divadle v určité míře dodnes.

3. 3. 4. 3. Romantismus

Romantismus pak vznikl právě jako rebelie proti osvícenskému využívání kultury pro pedagogicko-morální účely. Odmítal, aby se umění podřizovalo jakýmkoliv pravidlům a vyznačoval se snahou o proniknutí do lidské psyché (odrážející se v pohádkách, pověstech, snech), do světa, který je v protikladu k rozumovému principu (ratio). Zdůraznění svobody člověka vede skrze zborcení řádu až k destrukci společnosti. Otázka hledání cesty mezi maximální svobodou individua a fungováním společnosti zůstává i v romantismu nevyřešená.

Na divadelních prknech se romantismus snažil o znovuoživení minulosti v její přesné replice za využití kostýmů, rekvizit i zvuků - dříve totiž bylo podle romantiků lépe.

Rozvoj scénografie a jevištní techniky zahrnoval využití pohyblivé panorámy a diorámy, které ještě více přiblížily iluzi k realitě. Dalšími inovacemi bylo zavedení plynového osvětlení pro dokonalejší světelné efekty nebo třeba vodovodních řadů.

3. 3. 4. 4. Realismus a naturalismus

I realismus se snaží o pravdivé zobrazení světa, nejen toho vnějšího, ale i vnitřního. Vznikl jako opozice vůči romantickému hnutí, jeho idealismu a subjektivismu.

„Realismus vycházel ze zásady, že umění musí pravdivě zobrazovat reálný, fyzický svět. Realisté tedy hlásali nutnost návratu ke skutečnosti a jejímu objektivnímu pozorování.” (Spurná, 2013, str. 55)

Realistické snahy se projevovaly také ve způsobu inscenace her: dekorace na jevišti byly stavěny jako skutečné pokoje s reálnými rekvizitami a kostýmy. Ve snaze o dosažení iluze skutečného života přibývalo i v herectví realistických prvků – herci sbírali „materiál” pro své role v běžném životě.

Ke konci 19. století přerůstá realismus v naturalismus. Naturalistické hry měly pesimistické až sarkastické ladění a pitvaly morální rozklad soudobé společnosti.

Naturalismus jako první umělecké hnutí poukazoval na bídu lidu a společenské outsidersy. Empiricky zkoumal principy lidského chování a objektivně zobrazoval skutečnost. Viděl člověka jako prvek determinovaný dědičností a prostředím, ve kterém žije. Naturalistická dramata vyžadovala specifický inscenační styl, který se snažil reprodukovat realitu v každém detailu.

3. 3. 5. Moderní divadlo

Na začátku 20. století se divadlo konečně dočkalo uznání nejen jako autonomní umělecká forma, ale také jako médium, které může zasahovat do společenské skutečnosti a měnit ji. Na to reagovala zejména divadelní avantgarda v podobě hnutí uměleckého divadla a politického divadla. Z těchto dvou základních pozic se vyvozuje veškerý vývoj současného divadla.

První divadelní reforma, která proběhla v období od konce 19. století do 30. let 20. století, přinesla výrazné proměny funkcí divadla, vztahů k předchozím evropským

divadelním tradicím a proměny tvůrčích divadelních postupů. Druhá divadelní reforma je pak spojována s nástupem alternativního divadla v 60. letech 20. století.

„Reformy jsou výrazem transgresí, kterými se divadlo snaží překročit stávající hranice a otevírá se novým podnětům, inspiracím a funkcím.“ (Pavlovský, 2004, str. 66)

Základní tendence, které charakterizují první reformu divadla, jsou: úsilí o překonání realismu na divadle a nahrazení estetikou antiiluzivního divadla; reateatralizace divadla; posilování role režiséra; rozvoj nových hereckých metod a technik; rozvoj nových konceptů divadelní architektury a prostoru; reforma scény. (Spurná [2], 2013, str. 9 – 10)

V politickém divadle toužili avantgardisté znovu zavést komunikaci mezi herci a diváky a umožnit diskuzi mezi všemi společenskými skupinami. Divadlo mělo probíhat jako společný rituál mezi herci a diváky. Politická témata se spojovala s avantgardistickou estetikou – divadlo se koncipovalo jako místo, odkud má být vyhlášen „ráj lidí“, a které dá podnět k „činům měnícím svět“. (Gronemeyer, 2004, str. 143)

Pro dělnictvo byly připravovány hry propaĝující komunismus, vedoucí diváky k tomu, aby se na společenských změnách podíleli.

Pro měšťánské divadelní publikum byl vyvinut koncept „epického divadla“, které analyzovalo komplexní historické, politické a hospodářské souvislosti. Svět podle autorů epického divadla mohl změnit jen ten, kdo dokázal pochopit jeho zákonitosti. Recipient měl ke svým poznatkům dospět sám, poznání se divákovi dostávalo s odstupem – pomocí zasazení děje do jiné doby či místa a „zcizování“ (herci vystupovali z rolí, děj byl přerušován diskuzemi apod.). Divák měl svobodu vytvořit si svůj vlastní názor.

„Umělecké divadlo“ vzniklo jako reakce na naturalismus. Snaží se postihnout člověka plného rozporů, je velmi subjektivní a výrazně ovlivnilo i českou divadelní kulturu. Vnější realita jeviště odpovídá vnitřním pocitům hrdiny. Takovéto divadlo se realizovalo jako umění, ne jako realistický obraz světa. Jeviště i herecký projev byly co nejúspornější a scénu dokreslovala hra světél, která suplovala dekoraci a podtrhovala symboličnost jednání.

Avantgarda ale nebyla uměním odtrženým od reálného světa, kladla si totiž i širší společenské ambice. „Umělecká a politická divadelní avantgarda počátku 20. století vkládala velké naděje do schopnosti divadla spolupůsobit rozhodující měrou při vytváření nové kultury, která by odpovídala společenským změnám. V konkurenci s masmédií jako film a televize však ustoupilo divadlo zdánlivě do pozadí.“ (Gronemeyer, 2004, str. 132)

Ve většině evropských zemí následovala v divadelní oblasti od poloviny století jedna krize za druhou: nejprve krize návštěvnosti, potom krize ideologická. Nové impulzy přicházely z nezávislé divadelní scény, tedy scény fungující nezávisle na institucích.

Divadelní hru také objevila moderní pedagogika a psychologie jako skvělou didaktickou a terapeutickou pomůcku. Nejrůznější divadelní workshopy, zakládání amatérských hereckých souborů (od dětských po seniorské) ukazují na „rozšířenou funkci starého média v moderní společnosti volného času.“ (Gronemeyer, 2004, str. 133)

3. 3. 6. Současné divadlo

Druhá světová válka, Hirošima, zánik komunistické utopie a další události 20. století, včetně zničení náboženských i etických tradic, ovlivnily směr divadla i v druhé polovině století. To se nejvíce projevuje v absurdních hrách, které ukazují osamělost lidského bytí, strach z existence i odcizení od sebe samých.

Podobně nejistý úděl prožívala a prožívají i samotná divadla, a to z hlediska postavení ve společnosti, ale i z finančního hlediska. V době, kdy televize poskytuje každému zábavu jako kulturu mnohem levněji než divadla a dodává ji pohodlně až do obývacího pokoje, se stal každý nově vytvářený divadelní produkt drahou záležitostí. Nekomerční kulturní divadla jsou tedy závislá na státních dotacích. Divadla produkující zábavné hry se vydala cestou showbusinessu.

Z hlediska postavení a funkce ve společnosti také nemá divadlo jistou pozici: zábavu zprostředkovává televize, kino, videa na internetu... Ti, kteří usilují o zlepšení světa, průkopníci a revolucionáři, si k šíření svých konceptů našli jiné cesty. Velká

kulturní divadla tedy slouží jako “muzea” – přináší občanům svých měst a turistům klasické kulturní bohatství, na které se přišli podívat. Jejich funkce je pouze reprezentativní.

Protipólem divadelního zábavního průmyslu a reprezentované kultury se stala nová mladá divadla, která v tomto starém médiu hledají nový, a nebo snad původní smysl.

„Zavrhli konvenční estetické formy a obrátili se zády ke způsobům práce a obchodním zásadám panujícím v zaběhlých komerčních a kulturních divadlech.“ (Gronemeyer, 2004, str. 163)

Nezávislá divadla 60. let definovala divadelní hru jako originální prostředek mezilidské komunikace a experimentovala s možnou výměnou rolí diváků a herců. Aktivně zapojovala publikum do děje a při hledání nového specifického divadelního jazyka a prostoru se obrátila k dochovaným formám kultovního divadla různých kultur, mimoevropským divadelním tradicím, commedii dell'arte a politickému divadlu 20. století.

Duchovním otcem nezávislého divadla byl francouzský surrealista Antonin Artaud, který nechtěl divadlo chápat jako umělecké dílo, nýbrž jako společnou existenční zkušenost herců a diváků.

Tyto myšlenky byly dále rozvinuty v práci Jerzyho Grotowského, který programově požadoval „chudé“ divadlo – tedy opak bohatého divadla, které se pomocí enormního technického úsilí snaží napodobovat film a televizi.

Peter Brook spojil návrhy Artauda a Grotowského s tradičním chápáním divadelního umění a objevil specifickou kvalitu divadla prezentovat život v jeho koncentrované podobě.

„Protože převážná část života lidskému smyslu uniká, je jeviště ideálním místem k tomu, by učinilo neviditelné viditelným a ulehčilo tak rozluštění života.“ (Gronemeyer, 2014, str. 168)

Divadlo je podle Petera Brooka posledním místem, kde jsou lidské sny ještě možné. Brook označuje divadlo jako „potravu“ pro lid, tedy stejně nepostradatelné jako jídlo a sex. Aby divadlo neustále rozvíjelo divákovu fantazii, musí stále rozšiřovat svůj divadelní jazyk.

Nezávislé divadlo po celém světě má jedno společné: divadelní hru chápe jako volný prostor pro zkušenosti, od kterých jsou lidé v moderní době – v době odcizené práce a technizované komunikace – odloučeni. Divadlo, narozdíl od pohledu kamery, nechává divákovi volnost v tom, kudy se bude jeho pohled i asociace dále ubírat.

„Divadlo má co do činění se lží. (...) Film a televize se považují za média pravdy. Přestože neustále lžou (...), vsugerovávají blízkost a účast (...), jako kdyby byly třetím okem na hlavě diváka. Divadlo ale předvádí, že zed' na jevišti je z cihel, přitom je očividně z lepenky. Jak řekl Picasso: Umění je lež, aby jím bylo možné lépe říci pravdu.“ (Robert Lepage in Gronemeyer, 2004, str. 170)

To, co divadlo divákovi přináší, je podle Simona McBurney pocit přítomnosti. Divadlo se odehrává v přítomném okamžiku, v současnosti – ted' – později je pryč a nikdo to nemůže zadržet. Zůstává jen to, co si z divadelní hry odneseme v pocitech, ve vzpomínkách. Dává lidem možnost být pohromadě a něco společně zažít. Tady a ted'.

3. 4. Divadlo a nová média

Využití nových médií v divadle má kořeny v tradičním využívání současných technologií dané doby v divadle. At' už se jednalo o propadla, zrcadla, hru se světlem, zdviže, posuvné kulisy atd., nové technické možnosti pomáhaly vždy vytvářet divadelní iluzi dané inscenace.

Technologie hrála během 20. století v umění velice důležitou roli – přinesla fotografii a film. V symbióze s uměním technologie ale začala vystupovat až s nástupem elektronických médií.

Erwin Piscator, jeden z největších divadelních experimentátorů, zastával názor, že užitá technika je dramaturgií. Možnostem užití nových médií věnoval projev na 32. kongresu divadelní techniky v roce 1959, kde řekl:

„Zdroje nových forem netkví prostě jen ve filmu a v televizi, jak mnozí lidé tvrdili, nýbrž spíše v proměně našeho světa technikou a tím v proměně lidského vědomí“.
(Pörtner, 1965, str. 142)

Zlom ve využití digitálních technologií v umění nastal až na konci 80. let, kdy byly vyvinuty první komerční „tvůrčí“ systémy – softwarové nástroje, které mohli umělci a designéři používat na PC – syntetizující text, zvuk, obrázky, animaci a video do jednoho celku díky hypertextovým odkazům a jiným technikám hypermédií. Vznikly také první nástroje, které umožnily nelineární upravování videa (digitální střih).

Video se stalo běžnou součástí divadelních představení. Přestože se nejčastěji v divadle využívá neinteraktivního „statického“ videa, našlo své příznivce mezi režiséry i dynamické video. Divadelní tvůrci také často využívají k ovládnutí videa pohyb performerů.

Mezi nová média využívaná v umění se řadí zejména prostorové interaktivní instalace, virtuální realita, 3D projekce, zvukové a světelné objekty, digitální fotografie, videoart, videomapping a další.

Na využití nových médií v divadle je v této diplomové práci pohlíženo ze tří úhlů:

- hry využívají nových médií jako součást scénografie (vyjadřují se pomocí nových médií) – kapitola Divadlo a technologie
- hry přejímají prvky nových médií (nelinearitu, multimedialitu a interaktivitu) – kapitola Divadlo a nová média
- hry hrají o nových médiích (o jejich funkci, smyslu, vztahu k člověku) – kapitola Hry o nových médiích

3. 4. 1. Divadlo a technologie

Využití nových médií v divadle u nás má kořeny v prvorepublikovém československém avantgardním filmu a výtvarném umění. Za socialismu se multimédia rozvíjela v rámci scénografie – využívala se mimo jiné projekce v kombinaci s živými herci, se kterou experimentoval Josef Svoboda. Ve spolupráci s Alfrédem Radokem či Otomarem Krejčou v sobě divadelní forma Laterny magiky

spojovala činohru či tanec s hudbou, filmem a výpravnou scénografií. Každá z těchto složek mohla být považována za samostatné umělecké dílo.

Součástí scénografie 21. století je snaha zprostředkovat divákovi jedinečný audiovizuální zážitek a přinést dokonalou souhru zvuku a obrazu. Multimédia se tak stala její běžnou součástí.

Vedle statické videoprojekce zaznamenáváme v divadle dva trendy vedoucí k jedinečnosti uměleckého zážitku: interaktivní video a interaktivní zvuk.

V současné době se v České republice věnuje užívání a hledání možností využití nových médií v divadle několik divadelních skupin. V následujících odstavcích budou zmíněny některé z nich, které využívají nová média v rámci scénografie.

V souvislosti s využíváním nových médií v divadle je důležité zmínit především konferenci DIVADLO 3000 – Multimédia a jejich použití (nejen) v divadle, která formou přednášek, prezentací a workshopů sloužila nejen jako významná platforma pro výměnu zkušeností, ale i jako zdroj inspirace nejen pro odborníky, ale i pro širokou veřejnost. Konference si kladla za cíl inspirovat české tvůrce a ukázat jim, jak mohou svá díla obohatit nejmodernější technologií.

Na nultém ročníku konference v roce 2012 se uskutečnilo unikátní divadelní představení STRAW MAN, které propojovalo digitální umělecké postupy a technologicky orientovaná představení se zaměřením na lidské tělo. Jednalo se o multimediální taneční projekt, který propojoval tanec, digitální scénu, videomapping a sledování pohybu herců přes interaktivní podlahu.

Cílem projektu byl rozvoj nových postupů v propojování digitální a vizuální techniky v divadle. Tento jedinečný projekt připravila společnost AV MEDIA ve spolupráci s Novou scénou Národního divadla, uměleckým sdružením CIANT a Institutem intermédií při ČVUT.

První ročník konference DIVADLO 3000 (také někdy označované jako divadlo 3. tisíciletí) se konal v roce 2013. Setkání bylo platformou pro prezentaci děl mnohých českých, ale i zahraničních divadelních tvůrců. Konference byla rozdělena do tří bloků: INSPIRACE, APLIKACE a REALIZACE.

Účastníci se v bloku Inspirace seznámili například s vizemi multimediálního experta Koerta Vermeullena nebo průkopníka interaktivity a počítačového vidění

v divadle Friedera Weisse. Na konferenci byla také předvedena technologie, která hrála hlavní roli v tehdy nejnovějším představení Laterny magiky ANTIKÓDY.

V rámci doprovodného programu konference mělo (před)premiéru představení CAVES AND CREATURES od skupiny DekkaDancers s příběhem na hudbu Nicka Cavea, jehož důležitou významotvornou složkou je projekce propojená s motion tracking systémem, který reaguje na pohyby tanečníka v prostoru a podle nich v reálném čase dotváří projekci. Použitá technologie dotváří náladu představení a umožňuje divákovi zažít pocit reálného prostředí, které je ale zároveň velmi stylizované.

Konference byla pořádána ve spolupráci s Institutem umění – Divadelním ústavem, Pražským quadriennale scénografie a divadelního prostoru, Institutem světelného designu, Divadelní fakultou Akademie múzických umění v Praze, Janáčkovou akademií múzických umění v Brně, Katedrou divadelní vědy Filosofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze, Katedrou divadelních studií Filosofické fakulty Masarykovy univerzity a Centrem audiovizuálních studií Filmové a televizní fakulty Akademie múzických umění v Praze. Technologickým partnerem konference byla společnost AV media.

Umělecké sdružené CIANT, které spolupracovalo na nultém ročníku konference DIVADLO 3000, je mezinárodní platformou pro výzkum a podporu vzniku projektů, které kreativně využívají informační a komunikační technologie. Propojováním vědeckých a uměleckých snah CIANTu vznikají interaktivní aplikace, nová hardwarová nebo softwarová řešení nebo umělecká díla.

Dalším důležitým divadelním projektem z hlediska využití nových médií je již zmíněné představení ANTIKÓDY na Nové scéně Národního divadla, Laterně Magice. Jde o vizuálně-pohybovou inscenaci na motivy stejnojmenné sbírky experimentální poezie Václava Havla. Zde jsou totiž multimédia v hlavní roli.

Tvůrci zde využili realtime tracking – detekování lidí nebo objektů v předem určených zónách. Prostor divadelní scény tak v reálném čase reaguje zvukem nebo obrazem na pohyb herců a tanečníků na scéně.

Dalším divadelním projektem je například Handa Gote, která se na svých internetových stránkách charakterizuje jako „umělecká skupina, střídající ve svém

instrumentáři zvukové instalace, pohybové a taneční divadlo, živou hudbu, výzkum na poli mediální archeologie, výtvarné divadlo a technologie.” (Handa Gote, 2016).

Její inscenace jsou na pomezí divadla, současného tance, vizuálního umění, performance a konceptuálního umění. Zajímá se o koncept postdramatického a postspektakulárního divadla, s důrazem na nelineární způsoby vyprávění a aplikování zkušeností soudobé hudby a vizuálního umění v divadle. Využívají jak staré, tak nejmodernější technologie.

Další zajímavou skupinou je také Kabaret Caligula, který své inscenace pojímá multimediálně. V jeho představení Zkáza vesmírné lodi Libido je součástí scény a zároveň dalším hercem filmové plátno, kde promítané často komunikuje přímo s herci. Využití nových médií není bráno jako speciální prvek navíc, ale jako součást celého představení.

Za zmínku také stojí nejnovější představení Laterny magiky inscenace Malý princ. Celé představení je prolno náročnými projekcemi na principu polyekranu², které pohádkový příběh plný symbolů a metafor divákovi přibližují. Je to tedy zajímavý návrat ke kořenům ve spojení s nejmodernější technologií.

Těchto několik ukázek institucí, skupin a představení, které se v současné době v České republice věnují využití nových médií ve scénografii, jistě není celkovým výčtem všech takovýchto projektů. Ale díky způsobu, jakým s novými médii pracují, jsou reprezentanty nové divadelní vlny, která si hledá neotřelé a kreativní způsoby využití nových médií v divadelní scénografii. Současnou technologii berou jako hereckého partnera, někdy dokonce jako hlavní roli, pomáhající dotvářet atmosféru daného divadelního představení.

Využití nových médií v divadle jako samozřejmého prvku naráží na nutnost technických znalostí a dovedností k ovládnání dané technologie. Častou překážkou

² „Polyekran byl originální československý promítací systém s více společně ovládanými projektory filmů i diapozitivů, více plátny a mnohakanálovým zvukem. Vznikl z iniciativy Emila Radoka, Josefa Svobody a pracovníků Výzkumného ústavu zvukové, obrazové a reprodukční techniky. Poprvé byl předveden na výstavě Expo 58 v Bruselu pod vedením Jaroslava Friče. Tam měl Polyekran 7 promítacích přístrojů na filmy, 8 na diapozitivy a 8 pláten.“ [Polyekran. (3. 11. 2015). Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Získáno 17:04, 03. 07. 2016 z <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Polyekran&oldid=13016076>.]

využití nových médií v divadle je tedy strach, jak se budou technologie ovládat a zda nebudou představení komplikovat.

Vždy je tedy nutná spolupráce s technicky vzdělaným odborníkem, což nemusí být v možnostech například menších divadelních souborů. Stejně tak je náročná i finanční stránka pořízení potřebných technologií.

I když je zřejmé, že nová média jsou plnohodnotnou součástí divadelní scénografie nejen jako prostředek, ale často i jako jevištní partner, je jejich využití v mnoha českých divadlech stále jen sporadické.

3. 4. 2. Divadlo a nová média

Moderní divadlo se často snaží nabídnout divákům to samé, co film – propojení všech uměleckých forem a tím dosažení komplexního efektu na lidské vnímání.

Nová média vnesla do divadelní tvorby své zásadní principy: nelinearitu, multimedialitu a interaktivitu. Pomocí nových médií pokračuje divadlo ve své tradici, která dává lidské představivosti prostor vytvořit si nový svět vedle toho reálného.

Nové technologie v divadle umožňují divákům stát se součástí představení, v mnoha případech se dokonce ruší tradiční hranice mezi jevištěm a hledištěm, a nebo se přímo diváci posunují až do virtuální reality. Představení pohlcují diváka a vytvářejí prostředí, které ho přivádí do jiného světa. Nahrazují realitu a dávají divákovi možnost zažít zcela jiný typ zkušenosti. Vytvářejí hyperrealitu, která je skutečnější než skutečnost.

Divadlo se už do svého vzniku snažilo o vytvoření obrazu reality v duchu dané doby, více či méně reálného, více či méně stylizovaného, tak aby pomocí prostoru, pohybu, zvuku a světla vyjádřilo všechny rozměry lidské zkušenosti.

Pomocí nových médií vzniká na scéně před očima diváků nová realita – běžné audiovizuální podněty jsou nahrazeny novými technologickými prvky. Základní stavební prvky divadelního času a prostoru – obraz, zvuk a pohyb – jsou

zprostředkovány různými médii, kombinovány s lidským faktorem a analogovými (starými) médii a vzniká tak celek, který vytváří úplně novou realitu.

Snahy o propojování nových médií a lidského faktoru v divadle a jejich výsledného působení na divákovy smysly dávají vzniknout novým režijním, choreografickým i scénografickým postupům. Mnohé z technologií, které jsou v divadle využívány, nejsou primárně určeny k uměleckým účelům, a právě s těmi je v divadle nejčastěji pracováno a hledají se pro ně další možnosti využití.

Divákovy smysly jsou zahlcovány obrazy, zvuky, pohybem, které interaktivně pracují s jeho fantazií a nechávají ho, aby si příběh individuálně dotvářel či domýšlel. Využití nových médií v divadle totiž nemá vést k jednotnému vnímání inscenace, každý divák si ve své fantazii dotváří či vytváří svůj vlastní příběh.

Nových médií často využívají tzv. imerzivní divadla, která se snaží diváka ve své inscenaci naprosto pohltit. Na prvním místě je smyslové vnímání daného představení, jeho schopnost dát divákovi zapomenout na jeho původní, reálné prostředí. (Bendová, 2013)

Divadelní tvorba přejímá prvky nových médií jednoduše také proto, že diváci jsou na ně už zvyklí. Zaujmout divadelním představením člověka 21. století a vyvolat v něm prožitek, nasměrovat ho k vnímání světa tak, jak si přeje tvůrce, není jednoduché.

Konkurence v podobě filmu, televize a internetu je silná. Silná ve smyslu toho, že určuje, co od audiovizuálního zážitku divák očekává. Chce být vtažen do děje, chce se stát součástí jiné reality.

Pomocí propadel, zrcadlových odrazů a nebo ohně na otevřené scéně toho dnešní režisér už zřejmě nedocílí. Realita, ve které dnešní divadelní divák žije, je jiná, je prostoupená novými médii, která jsou multimediální, nelineární, rychlá a s nimiž je možné interagovat.

Režisér se tedy snaží se toho docílit pohlcení diváka i pomocí nových médií, která využívá pro svůj divadelní záměr. Někdy v duchu jejich principů posouvá realitu ještě dál, ke světu nejnovějších nových médií, které ale mohou vnímání diváka také zahltit. A jindy posouvá realitu prostě jenom někam jinam.

3. 4. 4. Hry o nových médiích

Stejně jako lidé už v pravěku ve svých hrách znázorňovali síly, kterých se obávali a kterým chtěli porozumět, tak i v celé kulturní historii lidstva se námětem mnoha divadelních her stává technologie. Ta je něčím novým, neznámým, čemu úplně nerozumíme, ale co náš život zásadně ovlivňuje. V hrách se snažíme osvětlit její smysl a vztah k člověku.

Abychom nechodili příliš do minulosti, ukážeme si to exemplárně na případu slavné hry R.U.R. Karla Čapka z roku 1920, která varuje před možnými negativními vlivy techniky na lidstvo. Ve hře postupně roboti zastávají veškerou lidskou práci, až lidstvo natolik zleniví, že ani ženy nechťejí rodit děti. Roboti si uvědomí, že jsou dokonalejší, než lidi, vzbouří se a lidstvo za několik let vyhyne. Úplný konec hry je sice optimistický a přináší naději, ale celkové vyznění je jasné: technologický pokrok se může vymknout kontrole a přinést lidstvu zánik. Tato myšlenka je ve hře vyjádřena velice jasně a jednoznačně.

V jiných hrách o technologii často nechává tvůrce na divákovi, aby si svůj názor vytvořil sám. Divadelní hra pouze nastavuje zrcadlo reálnému světu.

Jak současné divadlo v České republice reflektuje nová média, zejména notebooky, mobilní telefony (s přístupem na internet), tablety, internet, sociální sítě, které nás obklopují a se kterými jsme každý den v kontaktu?

Zajímavou inscenací v tomto směru je divadelní hra *Norway.today*, vycházející z reálné situace, kdy se dva mladí lidé domluvili na chatu a pak společně spáchali sebevraždu. Hra byla napsána už v roce 2001 a v České republice již byla inscenována několikrát. Reflektuje situaci dvou mladých lidí, kteří se seznámili v internetovém chatroomu pro osoby se sebevražednými sklony a dohodli se, že společně spáchají sebevraždu. V průběhu své cesty k útesu, ze kterého hodlají skočit, natáčí své hovory a jednání na video kameru. Kromě tématu vlivu internetového prostředí na lidské životy je zde akcentován zejména postoj k sebevraždě jako k něčemu zajímavému a opravdovému, protože jiný smysl svého života hlavní hrdinové zatím marně hledají.

Oproti tomu hra #jsi_user z roku 2013 je zcela zaměřena na dopad závislosti na internetu na lidský život. Je o reálném příběhu člověka, který byl duševně nemocný a neschopný sociálního kontaktu s lidmi. Ten mu nahrazoval internet. Příběh Michala Kolesy je nejen o závislosti na internetu, ale i o způsobu komunikace uživatelů internetu a o anonymitě, kterou nám sociální sítě poskytují a dávají tak prostor ke kyberšikaně. Herci na scéně komunikovali pomocí tabletů – ať už z nich četli jednotlivé příspěvky Michala Kolesy a nebo ostatních, kteří s ním a o něm na internetu diskutovali, nebo jako zdroj vizuálního obsahu. Tímto přístupem se snažili vystihnout absenci emocí ve světě internetu a upozornit na to, kolik času zde zejména mladí lidé tráví. Tato hra je ukázkou toho, kdy divadlo nastavuje zrcadlo reality a je jen na nás, jaký obraz v něm uvidíme a co si ze zhlédnutí představení odneseme.

Projekt Generace FB z roku 2014 je pojat z jiného úhlu – jako divadelní sonda do života teenagerů. Vychází z dokumentování chování mladých lidí na sociálních sítích – budování idealizovaných profilů uživatelů, slepého následování internetových trendů, sdílení intimních záležitostí ve veřejném prostoru. Ty vizuálně i významově doplňuje projekce na poloprůhlednou dělicí oponu. Na ní mohou diváci v přímém přenosu sledovat počítačová okna a v nich nejrůznější online aktivity. Vyznění inscenace je, stejně jako u Čapkovy hry R.U.R., jednoznačné – přílišné využívání technologií může být pro člověka nebezpečné. Facebook škodí vám i lidem ve vašem okolí.

4. „NA MARS!“

Hra, která bude v této části diplomové práce popsána a analyzována, je multimediální klauzurní představení 2. ročníku herectví a scénografie KALD (Katedra alternativního a loutkového divadla) Divadelní fakulty Akademie múzických umění v Praze (DAMU) s názvem NA MARS!.

Na této inscenaci spolupracovali studenti DAMU s Institutem intermédií, což je společné pracoviště AMU a ČVUT zaměřené na používání nových médií a technologií v umění. Představení se konalo 2. února 2015 v prostorách Institutu intermédií.

Dohled nad multimediálním klauzurním představením měli Robert Smolík a Braňo Mazúch, pedagogové Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU.

Hru hráli studenti 2. ročníku herectví Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU a společně připravovali s 2. ročníkem scénografie Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU, na hře se podíleli: Ladislav Karda, Dominik Migač, Jan Strýček, Martin Cikán, Julie Šurková, Johana Zelenáková, Lumíra Přichystalová, Anita Gregorec, Nataša Mikulová, Marie Hásková, Natálie Rajnišová, Anežka Kalivodová, Marie Vařeková, Františka Králíková, Klára Fleková, Mikoláš Zika.

Technologicky bylo představení zaštitěné Institutem intermédií, který poskytl technologii, prostory i techniky, kteří představení po technické stránce připravili.

Osobní účast pisatelky diplomové práce na klauzurním představení Na Mars! byla doplněna o dotazník a rozhovor s vybranými osobami, které se realizace představení účastnily, a to s následujícími:

Robert Smolík, který měl scénografický dohled nad představením, je odborný asistent na Katedře alternativního a loutkového divadla DAMU, obor scénografie.

Ladislav Karda, herec jedné z hlavních rolí v představení, je v současné době studentem 3. ročníku herectví Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU.

4. 1. Institut intermédii

Institut intermédii byl založen v roce 2007 dvěma pražskými univerzitami, Akademií múzických umění a Českým vysokým učením technickým, s myšlenkou vytvořit platformu pro spolupráci studentů a pedagogů technických a uměleckých oborů na mezinárodní úrovni.

Institut intermédii v rámci mezioborového modelu vzdělání a výzkumu propojuje technické, umělecké a humanitní obory s mimoakademickými partnery. Vytváří prostředí pro realizaci studentských (často mezioborových) projektů v oblasti scénografie, architektury, průmyslového designu, virtuální reality a interakce.

Poskytuje také prostor široké veřejnosti pro osvojení současných znalostí a schopností v oblasti nekonvenčních inovativních uměleckých řešení. Podílí se na projektech propojujících multumédia, múzická umění a technologie.

Spolupráce Institutu intermédii a Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU je výsledkem snahy o to, aby umělci a technici měli v rámci studia prostor pro experimentální tvorbu v rámci technicko-uměleckých projektů a aby došlo k prolínání umělecké a technické činnosti v celém průběhu vytváření uměleckého díla. Je přípravou studentů na realizaci projektů v praxi.

Cílem je vzdělání absolventů zúčastněných škol tak, aby získali znalosti a schopnosti odpovídající požadavkům nových technologií v oboru intermediální tvorby.

4. 2. Katedra alternativního a loutkového divadla (KALD)

DAMU

Studium na Katedře alternativního a loutkového divadla vychází na jedné straně z mnohaletých zkušeností s loutkářsky orientovanou vysokou školou a na druhé straně se opírá o tendence, které mají své kořeny v divadelní avantgardě a v hnutí otevřeného divadla, které se vyznačuje mimo jiné chápáním divadla

v antropologickém rozměru jako prožitku, setkání, bytí, hledáním nového jazyka a poetiky divadla a multimediálností, jako základním kamenem divadelnosti.

V současné době je pro studenty otevřen mezioborový předmět Intermediální tvorba a technologie (spolupráce Fakulty elektrotechnické ČVUT, Centra audiovizuálních studií FAMU, Výtvarného ateliéru průmyslového designu Fakulty architektury ČVUT a KALD DAMU), během kterého vznikají intermediální týmové práce studentů z těchto fakult v prostorách Institutu intermédií.

V průběhu tohoto předmětu si studenti jednotlivých fakult vyzkouší práci s novými médii, jejich principy a kreativní využití, ať už v divadle nebo v jiném uměleckém díle. Výstupem jsou intermediální projekty na pomezí divadla, performance a interaktivních instalací.

Pro studenty Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU má tento mezioborový předmět důležitý přínos – naučí se používat (pro ně nový) vyjadřovací jazyk nových médií a pracovat s ním v divadelních představeních.

4. 3. Vznik představení Na Mars!

Název a tím i určující téma divadelního představení „Na Mars!“ bylo studentům 2. ročníku herectví a scénografie KALD zadáno jejich pedagogy, Braňo Mazúchem a Robertem Smolíkem.

Současně s tím dostali zadání využít moderní technologie jako základní stavební prvek pro inscenaci nejen proto, aby si vyzkoušeli praktickou práci s moderní technologií, ale aby přemýšleli o tom, jak nová média, která nás obklopují, zobrazit v divadelním představení. Měli je kreativně využít i ukázat, co pro nás znamenají a jak na nás působí.

Jednotlivé příběhy představení Na Mars! vznikaly tak, že herci a scénografové společně přemýšleli, co jim tematika Marsu evokuje, s čím je spojená. Diskutovali o vědeckých údajích, ale i o příbězích a dalších tématech, které se k Marsu váží. Současně hledali další podněty a postupně se podle zájmu o jednotlivá témata rozdělili do čtyř skupin s jasně určenými motivy pro jednotlivé příběhy.

Ruku v ruce s tím také rovnou společně rozebírali, jak by se dané téma dalo zpracovat pomocí využití moderních technologií. S technologiemi, které během představení mohli využít, se studenti seznámili v Institutu intermédií. Zde jim bylo vysvětleno, jak jednotlivé technologie fungují a jak se s nimi po technické stránce pracuje. Většina si pro své příběhy zvolila využít videoprojekci jako základní prvek, se kterým dále kreativně pracovali.

Při zkouškách divadelního představení pracovali studenti se zapůjčenou technologií sami a podle slov Ladislava Kardy i Roberta Smolíka byla obsluha přístrojů pro studenty obtížná a často samotné zkoušení komplikovala. Studenti bojovali s tím, jak jednotlivé technologie zapojit, propojit nebo připojit na internet.

Zkoušení divadelního představení se tak často smršlo na pokusy o zprovoznění internetového připojení nebo hledání správných kabelů. Což jen potvrzuje, že využití moderních technologií v divadelních představeních není stále tak běžné, jak by mohlo být vzhledem k dostupnosti technologií právě proto, že jejich ovládání je pro nezkušené lidi obtížné.

A tak vznikají obavy, jak bude vše během představení před diváky fungovat, a to zejména v případě, kdy dané představení na funkčnosti technologie přímo stojí.

Samotné představení, které se konalo v prostorách Institutu intermédií, pak bylo po technické stránce z velké části zabezpečeno pracovníky institutu – na starost měli zejména zapojení a propojení všech potřebných technologických zařízení, zprovoznění internetového připojení, nastavení kamer, datové projekce apod.

Většinu technologického vybavení ale studenti během představení ovládali sami, protože to byla součást samotného představení. Bud' herci přímo na scéně ve své roli pracovali s technologií, nebo na okraji scény ovládali technologické prvky, které se na jevišti stávaly hereckými partnery jejich kolegů.

4. 4. Popis představení Na Mars!

Na multimediální klauzurní představení 2. ročníku herectví a scénografie KALD s názvem NA MARS! zval potenciální diváky plakát (Obrazová příloha č. 1), vytvořený speciálně pro toto představení studenty scénografie.

Grafika, která byla pro plakát zvolena, odkazuje červenou barvou k tématice Marsu a jeho spojováním s touto barvou (načervenalý nádech Marsu je viditelný i ze Země). Kreslené postavy na plakátě se vztahují zejména k třetímu příběhu o exofilii (vysvětlení pojmu exofilie naleznete u popisu třetího představení v kapitole 4. 4. 3.), ale přeneseně – postavou „malého zeleného mužíčka“ (obecně vžitě označení pro mimozemské bytosti³) – odkazuje k celé tématice Marsu.

Atmosféru představení navozovala již chodba, kterou se k místnosti, kde se představení odehrávalo, přicházelo, a která byla osvětlena do červena, což je barva spojovaná s Marsem, jak již bylo zmíněno.

Scéně dominovalo plátno na zadní stěně, které ve všech příbězích hrálo důležitou roli. Samotná scéna byla zpočátku téměř prázdná a rekvizity se měnily podle daného příběhu. Po stranách jeviště stála připravená různá technologická zařízení a rekvizity, které se postupně používaly. Scéna proto působila dojmem technické laboratoře či skladu techniky. Příběhy dokreslovala práce se světlem a zvuky, které často zněly mimozemsky.

Propojení herecké akce a technologie vytvářelo prostor pro divákovu imaginaci, domýšlení si příběhu, určování svých osobních významů. Občasné přiznané obtíže s technikou – zpožděné zapnutí videoprojekce, vypnutý mikrofon apod. – celkový dojem z představení nerušily. Herci je řešili velice přirozeně a nevypadávali ze svých rolí.

³ „Jde o jiné označení pro mimozemšťany, inspirované zobrazováním mimozemšťanů v populární kultuře, kdy se jedná o malé zelené mužíčky, někdy s anténkami, zmateně pobíhající kolem létajícího talíře.“ [Malí zelení mužíčci. (10. 06. 2014). *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. Získáno 18:54, 3. 07. 2016 z https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mal%C3%AD_zelen%C3%AD_mu%C5%BE%C3%AD%C4%8Dci&oldid=11570792.]

Představení Na Mars! se skládalo ze 4 příběhů, které na sebe nenavazovaly, ale které byly vnitřně spojené tematikou Marsu. Každý příběh byl pojatý zcela jinak.

Následující popis jednotlivých příběhů z představení Na Mars je kombinací osobního prožitku pisatelky diplomové práce a informací, které k představení poskytli jeho tvůrci.

4. 4. 1. První příběh

První příběh vycházel tematicky z přímého spojení Marsu jako planety, na kterou se v blízké budoucnosti chystá vesmírná mise s cílem vybudování lidské základny, a dobývání vesmíru.

Příběh pojednával o astronautovi a jeho přítelkyni, která je na Zemi (viz obrazová příloha č. 2). Na scéně bylo vzadu umístěno plátno, na které byla promítána videoprojekce znázorňující povrch Marsu. Vlevo na scéně (z pohledu diváka) byl umístěna konstrukce modelu vesmírného modulu, do které bylo vidět a ve které se herec představující astronauta pohyboval a znázorňoval jednotlivé úkony svého běžného dne. Vpravo na scéně byla na židli herečka, představující přítelkyni astronauta, zřejmě ve svém domě.

Ke společné komunikaci využívali herci videoprojekci, kdy herečka sama sebe natáčela na GoPro kameru a její zvětšený obraz se promítal na zadní plátno. Herec seděl k divákům bokem a v modulu využíval maketu obrazovky, přes kterou imaginárně s přítelkyní komunikoval.

Komunikace probíhala beze zvuku, diváci mohli pouze z obličeje herečky odezírat průběh a téma komunikace. Přítelkyně kosmonauta na kameru ukazuje loutku kosmonauta, rty formuluje: „To jsi ty!“ a loutku líbá. Pak hovor končí.

V dalším vývoji příběhu se astronaut vydal z modulu do venkovního prostoru Marsu. V té chvíli byla jeho role převzata loutkou představující astronauta ve vesmírném obleku, která se pohybovala ve velkém skleněném akváriu. V něm byl na písčném podkladu, který znázorňoval povrch Marsu, umístěn model vesmírného modulu a vesmírného vozidla.

Loutku v akváriu ovládala herečka, která předtím ztvárňovala roli přítelkyně astronauta. Pohyb loutky v prostoru byl snímán kamerou umístěnou u rohu akvária. Snímaný obraz se opět promítal na zadní plátno a vytvářel dojem skutečné krajiny Marsu, po které se loutka pohybuje.

Diváci tak mohli sledovat buď reálný pohyb herečky a její manipulaci s loutkou nebo videoprojekci, kde byla vidět pouze loutka pohybující se v daném prostoru.

V určité chvíli se projekce přepnula na obraz, který snímala GoPro kamera umístěná na čele herečky, jež zabírala akci v akváriu z jejího pohledu. Loutka zmizela a divák sledující videoprojekci na plátně měl pocit, že se na scénu dívá pohledem astronauta, který rukama v rukavicích do povrchu Marsu sází semínko.

Po návratu astronauta do modulu, kdy se na scéně opět objevil herec, opět docházelo k videohovoru s přítelkyní na Zemi. Tentokrát jsme viděli pouze usazený a smutný obličej přítelkyně. Tím příběh končí.

4. 4. 2. Druhý příběh

V tomto příběhu byla využita tematika Marsu jako planety, která byla starými národy pro svou načervenalou barvu považována za symbol ohně, krve a zániku.⁴

Druhý příběh byl tedy o rituální přípravě mužské postavy na něco, co zatím nebylo divákovi zcela jasné (obrazová příloha č. 3). Příprava zahrnovala jeho svlečení do naha a tělesnou očištění, která se odehrávala beze slov mezi třemi herci – dvěma ženami a jedním mužem.

Scéna byla dotvářena videoprojekcí na zadní plátno s obrazem červeného kruhu, což jak diváci později zjistili, bylo obětiště umístěné mimo jeviště a snímáné kamerou. Do té doby to ale vypadalo spíše jako umělecké znázornění planety Mars, což byl zřejmě záměr.

⁴ „Kvůli jejímu načervenalému nádechu, způsobenému červenou barvou zoxidované půdy na jejím povrchu, považovaly staré národy Mars většinou za symbol ohně, krve a zániku.“ [Mars (planeta). (5. 07. 2016). *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. Získáno 19:30, 08. 07. 2016 z [https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mars_\(planeta\)&oldid=13893284](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mars_(planeta)&oldid=13893284).]

Když byla mužská postava připravena, odešli všichni tři herci ze scény. Na plátně se po chvíli u červeného kruhu objevil ten samý muž a byl na červený kruh (zřejmě kulatý, červeně nasvícený stůl) dvěma ženskými postavami připoután.

Po těle mu nakreslily několik symbolů z kostýmu, ve kterém původně přišel na scénu. Poté obětovaný začal mluvit v neznámém jazyce hlasem modulovaným přes mikrofon do podoby evokující mimozemskou bytost. Zároveň se měnil i obraz promítaný na plátno, kde se postava obětovaného prolínala s dalším svým obrazem.

V závěru příběhu za doprovodu mimozemských zvuků přišel obětovaný na scénu, zatímco za ním na plátně zůstával obraz jeho těla připoutaného k obětnímu stolu.

4. 4. 3. Třetí příběh

Téma třetího příběhu vycházelo z tématu exoflie⁵ – sexuální přitažlivosti k mimozemským životním formám a z obtížného hledání partnera, kdy se jedinec (v tomto případě mimozemská bytost) nějak významně odlišuje.

Třetí příběh by se tedy dal shrnout do dvou slov: exoflie a chatroulette⁶. Mimozemská bytost hledá na Zemi spřízněnou duši pomocí chatroulette. (obrazová příloha č. 4) Její hledání přes tuto online chatovací stránku je promítáno na plátně. Diváci tak (bez vědomí osob na druhé straně chatu) vidí, jak mimozemská bytost vstupuje do konverzací s různými lidmi po celém světě.

⁵ Exoflie znamená přitažlivost k mimozemským, nadpřirozeným či jinak nelidským životním formám. Tento druh erotického zájmu je spojován s vírou v mimozemské subjekty, energie nebo bytosti. V mytologiích mnoha kultur existují odkazy na sexuální přitažlivost mezi bohy, nadpřirozenými bytostmi a lidmi, exoflie má tedy už dlouhé kořeny. [Exophilia. (7. 7. 2015). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Získáno 8:11, 11. 07. 2016, z <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Exophilia&oldid=674954656>]

⁶ Chatroulette je tzv. random video chat service, neboli online chatovací webová stránka, která náhodně propojuje lidi po celém světě pomocí konverzace propojené s webovou kamerou. Online chat se skládá z textu, audia a videa. Každý z uživatelů může kdykoliv opustit běžící konverzaci a načít jinou náhodnou komunikaci. [Chatroulette. (27.7. 2016). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Získáno 14:31, 27. 7. 2016, z <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Chatroulette&oldid=731733900>.]

Obličej herečky je upravován pomocí snímání jejího obličeje kamerou a projektoru, který snímaný obraz obličeje na obličej herečky promítá. Výsledný obraz (překrývání dvou obličejů) vzbuzuje dojem fluidní, nejasné bytosti. Username postavy v chatovací službě Chatroulette je Exofil. O případnou komunikaci s chatujícími se stará další herec, který v pozadí na počítači píše anglicky předem určené věty konverzace:

„Ahoj, možná to bude znít divně, ale nejsem z téhle planety a na Zemi hledám lásku.“

„Můžeš mi pomoci?“ / „Máš zájem?“

Dále se konverzace vyvíjí v reakci na odpovědi chatovacího partnera.

Před plátnem stojí další dva herci, muž a žena, kteří případnou komunikaci uživatelů chatu čtou nahlas a překládají. Případně rozhodují o tom, kdy bude konverzace opuštěna a začne nová.

Komunikace mezi mimozemskou bytostí a lidmi, pokud k ní dojde, se pokaždé vyvíjí úplně jinak. Hereckými partnery se nechtěně a netušeně stávají lidé na druhé straně chatu a pomáhají tak vytvářet příběh.

Tím by se online streamování Chatroulette v divadelním představení mohlo dostat do rozporu se základními pravidly služby Chatroulette, které jsou uvedené na její úvodní stránce⁷ – zejména jde bod č. 4: Faking video stream of other person is not allowed (Není dovolen falešný video stream jiných osob).

Ale zřejmě se o tomto představení nedozvěděli, což bylo dáno nejenom malým počtem diváků, ale i prakticky nulovou mediální propagací představení a také nedostupností záznamu představení pro širokou veřejnost.

Ve chvíli, kdy konverzace s jedním z chatujících skončí oboustranným souhlasem s osobním setkáním, změní se videoprojekce na kaleidoskopické promítání lidského oka a před plátno vystupují dvě postavy, které se proti plátnu rýsují jen jako obrysy.

⁷ Chatroulette. *Chatroulette*. [online]. 28.7.2016 [cit. 2016-07-28]. Dostupné z: <http://chatroulette.com>

Objímají se a líbají. Potom je na bílé tričko jednoho z herců v oblasti břicha promítáno video snímané v prostoru za ním. Vidíme na něm nezřetelnou postavu blížící se ze zákulisí. Nakonec se dostane na scénu před zraky diváků herec s chapadly chobotnic v ústech držící v ruce ceduli s nápisem: „Can u give me love?“ (Můžeš mi dát lásku?), jde s ní k divákům a vybízí je k interakci touto němou otázkou. Nikdo ale na jeho výzvy ke sblížení nereaguje. Tím příběh končí.

4. 4. 4. Čtvrtý příběh

Čtvrtý příběh svým tématem vychází ze spojování planety Marsu se zánikem, jak už bylo zmíněno výše.

Scéna čtvrtého příběhu je postavena jako obývací pokoj s televizí a křeslem, do kterého přijde stará žena o francouzské holi a s taškou v ruce. Shora se na scénu spustí igelitová taška s pomeranči, většina z nich se vysype na podlahu jeviště a jeden z nich zůstane z tašky viset zavěšený na provázku.

Na televizní obrazovce, na kterou je obraz promítán projektorem, sleduje stará paní promítání o vesmíru, které se pak přepne na velké plátno v zadní části jeviště a pomeranč zavěšený uprostřed scény se přeneseně stane součástí promítání jako červená planeta Mars. (obrazová příloha č. 5)

K tomu je slyšet hlasový komentář o síle Marsu při procesu fyzické i duševní reinkarnace, který říká: „Mars je vládcem smrti fyzické osobnosti tak, aby se mohla spojit s duší.“ A na plátně se promítne obraz pomerančového nápoje.

Jeden z mnoha pomerančů, které z igelitové tašky vypadly, stará paní za doprovodu mimozemských zvuků rozsekne na špalku sekerou, odšťaví a vypije. V rohu jeviště se rozsvítí rudé světlo, zářivý kruh a vyvalí se kouř, do kterého stará paní odejde a zmizí.

4. 5. Technologie použité v představení Na Mars!

Studenti 2. ročníku herectví a scénografie Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU měli od svých vedoucích pedagogů Roberta Smolíka a Braňo Mazúcha zadání využít nová média jako základní stavební prvek pro inscenaci, což bylo splněno.

Práce byla dle slov Roberta Smolíka zaměřená na hledání adekvátního divadelního jazyka pomocí nových médií a na schopnost nebát se vstoupit do interakce s, pro většinu studentů, novým typem partnera.

Nová média byla v jednotlivých příbězích představení Na Mars! využita různě – buď jako scénografický prvek nebo jako hlavní téma příběhu. Společně měly všechny příběhy to, že využívaly principů nových médií – nelinearitu, multimedialitu a interaktivitu.

Nejčastěji se využívalo interaktivní video snímané GoPro kamerou i běžnou kamerou a promítané datovými projektory. Důležitou součástí třetího příběhu bylo využití internetu a jeho služby WWW (konkrétně webové stránky Chatroulette).

Ukázalo se, že pro velkou část studentů byl velkou překážkou při práci s novými médii strach a neschopnost technologie ovládat, používat, často i jen zapojit, a že tedy na podobných projektech je spolupráce s technicky vzdělaným odborníkem nezbytná. Zároveň je ovšem v podmínkách mnoha (zejména menších) divadel obtížné takového odborníka zajistit na celou dobu přípravy projektu.

Ačkoliv je zřejmé, že technologie již jsou naprosto plnohodnotnou součástí divadelního světa, a to nejenom jako prostředek, ale spíše v nejzajímavějších případech jako partner a téma samotných projektů, jejich zařazení do divadelní výuky bude ještě dlouhou dobu záviset spíše na zapálených jedincích.

4. 6. Analýza představení Na Mars!

Při analýze divadelního představení Na Mars! vycházíme z analýzy dramatického umění podle Otakara Zicha. Ten chápe dramatické dílo jako souhrn uměleckých složek (převzatých z jiných druhů umění), která vnímáme jako celek všemi smysly. Dramatické dílo je na každé scéně naprostým originálem, a tak je každé představení vždy jedinečné.

Dalším důležitým bodem Zichovy dramatické teorie je vzájemné organické propojení složek dramatického díla, které fungují jako dynamický celek. K dramatickému dílu se tedy přistupuje jako k jednotnému prvku, i když složenému z různých částí, ve kterém jsou všechny tyto části rovnocenné, aby mohly společně fungovat.

Pokud jedna ze složek převažuje, naruší tím jednotu dramatického díla, které pak postrádá právě onu dramatičnost, protože se celek podřizuje složkám z jiného umění, které tím dramatické dílo přetváří spíše na dílo literární, hudební nebo výtvarné podle toho, jaká složka převažuje. Existuje ale jedna složka, která podle Zichovy teorie svým posílením dokáže učinit celek ještě dramatičtější, a to je složka herecká.

Současně také vycházím z teorie zmíněné již v úvodu, která přistupuje k divadlu takto: „Divák se snaží porozumět divadlu a jeho prostřednictvím i životu, neboť divadlo zprostředkovává život.“ (Vodička, 2013, str. 18)

Z tohoto hlediska vnímáme zapojení nových médií v divadelním představení Na Mars! jako snahu být obrazem současného světa. Ve všech příbězích daného představení jsou nová média dominantním prvkem, což v některých z nich z hlediska Zichovy teorie vede ke strhnutí pozornosti k této složce na úkor samotného příběhu a herecké akce.

To se děje zejména ve čtvrtém příběhu o zmizení staré paní, kde je dramatičnost potlačena využitím nových médií, které z příběhu vytvořily útržkovité scény s nejasným smyslem.

Oproti tomu v prvním příběhu, kdy nová média zprostředkovávají kontakt dvou

lidí, kteří jsou každý na jiné planetě, je pozornost diváka sice strhnuta k interaktivní videoprojekci na zadním plátně, ale právě zde se odehrává herecká akce. Divák je tak konfrontován s pohledem na reálného herce a zároveň s jeho virtuálním obrazem, který nám zprostředkovává nový pohled na děj.

Jde o nahlédnutí do vztahu dvou lidí, který se odehrává pouze pomocí online video chatu. Rozporuplný pocit blízkosti druhého člověka a zároveň jejich naprosté fyzické odloučenosti je umocněn nadživotní videoprojekcí.

Stejně tak i ve třetím příběhu je nové médium - v tomto případě internetové prostředí a jeho chatovací služba Chatroulette - sice dominantním prvkem, ale vzhledem k tomu, že je přímým hereckým partnerem hlavnímu hrdinovi, mimozemské bytosti, není to na úkor divadelního představení.

V tomto příběhu se nová média stávají přímo tématem, o kterém se hraje. Seznamování pomocí podobných webových služeb jako je Chatroulette, dává společenskému a partnerskému životu současného člověka nový rozměr.

Jak je ale ukázáno v tomto příběhu, pro osoby s netradiční sexuální orientací, s dalšími různými odchylkami od společenské normy toho, co je běžné, pro mimozemské bytosti a spoustu dalších jedinců, je tato forma sociálního kontaktu a seznamování přínosná.

Ve čtvrtém příběhu je použití nových médií spíše záležitostí scénografickou a slouží k umocnění zážitku rituálního obětování, které by, kdyby bylo znázorňované přímo na scéně, nemělo takovou sílu.

Divadelní představení Na Mars! způsobem využití nových médií podává reflexi současného světa, ve kterém nová média hrají dominantní roli a často potlačují roli reálného světa, reálných setkání a vztahů mezi lidmi a s lidmi. Stávají se nedílnou a přirozenou součástí našich životů, vyjadřujeme se pomocí nich raději a častěji než naživo. Hledáme v nich a jejich pomocí smysl svých životů.

5. ZÁVĚR

Umění a technologický pokrok šly vždy ruku v ruce. Proto byla i digitální média již od svého vzniku úzce spjata s uměním. Umělci pro své vyjádření neustále hledají nové a aktuálnější možnosti, a tak využívají již vynalezených technologií anebo přispívají ke vzniku nových.

Nová média umožňují umělcům vytvořit prostředí, které diváky jakoby přenesou do jiného světa a naprosto ho pohltí. Tato hyperrealita, kterou jsou audiovizuální média schopná nahradit realitu, nabízí divákovi nový typ zážitku, který je skutečnější než skutečnost.

Divadlo se od svého počátku snažilo o věrný, více či méně stylizovaný obraz reality. O obraz světa tak, jak jej člověk vnímá. V současnosti jsou na divadelním „jevišti“ před zraky diváka vytvářeny nové světy, které však současnému vnímání světa odpovídají možná mnohem lépe než skutečná realita. Nemusí se přímo jednat o virtuální realitu. Pouze jsou běžné audiovizuální podněty nahrazeny novými podněty, vytvářenými digitálními médii.

Snaha o zprostředkování nového zážitku z vnímání divadelního představení se sebou nese hledání a objevování nových scénografických a režijních postupů a také pokusy o zapojování nejmodernějších technologií.

Klasické prvky divadelního času a prostoru jsou obraz, zvuk a pohyb. Pokud jsou vytvářené živými herci, případně živou hudbou či jednodušší technologií, jsou performovány lineárně. To znamená, že divadelní hra má centrální subjekt (hrdinu), jasný začátek, prostředek a konec. Takové dílo je uzavřené a opakuje obvyklé schéma, které dále nerozvíjí divákovu fantazii. Divák celkem brzy dokáže odhadnout vývoj příběhu, který se opakuje v obvyklém jasně daném schématu.

Pokud je součástí představení digitální technologie, stanou se obraz, zvuk i pohyb nelineárními. Je možné vytvořit takové elektronické řídicí algoritmy, které dovolují performerovi ovládat projekci přímo svou akcí na jevišti. Takto vznikající obraz a zvuk zpětně ovlivňuje představení. Současně se tyto jednotlivé prvky mohou různě měnit, množit a kombinovat s lidským faktorem i analogovými médii. Vytváří se dynamická interakce herce a digitální technologie. Jednotný celek, který tímto

propojením jednotlivých médií vzniká, dává divákovým smyslům zažít pocit vnímání nové reality.

Mnohé technologie, které měly původně jiné určení než využití v divadle, jsou do něj v současné době zapojovány. Využitím techniky a výrazových prostředků se už od druhé poloviny 20. století smazává hranice mezi divadlem a dalšími uměleckými obory. Vyznění použité technologie je však v každém oboru jiné. Digitální technologie ve filmu a počítačových hrách se snaží o co nejvěrnější zpodobnění reality, oproti tomu použití videa v divadle jej posouvá k větší abstraktnosti, pomíjivosti a neuchopitelnosti.

Sdělení, která audiovizuální média přinášejí, dávají divákovi možnost vlastní interpretace viděného. Vytvářením nové reality, kterou ze své podstaty každý divák vnímá jinak, dává možnost k velmi osobnímu prožitku představení.

Zapojováním nových technologií do divadelních představení nedochází k proměně podstaty divadla, živoucí umělecké formy. Dochází však díky němu k tvorbě nových významů, intertextualitě, větší interaktivitě diváků a k posouvání hranic klasické divadelní estetiky a principů narace. Jednotlivé umělecké žánry se díky využití nových technologií stále více propojují a přinášejí s sebou větší svobodu tvorby.

Existuje zde však díky snadné dostupnosti digitálních médií nebezpečí jejich samoučelného využívání a konvencionalitě. To však zároveň může vést k hlubší reflexi o smyslu nových médií v divadelní tvorbě. Na prvním místě, před formou, stále musí stát sdělení, jinak se umělecké dílo vyprázdní.

Podstatou syntetického uměleckého díla je potřeba používat nová média v představení tak, aby s ostatními složkami tvořila komplexní smysluplný, jednotně vnímaný celek. Stará i nová média využívaná v divadelním představení slouží především ke komunikaci s divákem, ke sdělování smyslu tak, aby zůstala zachována podstata divadla jako živého umění.

Nové technologie neznamenaají jen možnost nového vyjádření pro scénografi a režii, nové technologie jsou partnery živým hercům a jsou herci samy o sobě. Nové technologie v divadle znamenají nový přístup k tvorbě, nové uchopení vnímání skutečného světa, ve kterém žijeme.

6. LITERATURA

Aristoteles. (1993). Poetika. Praha: Gryf.

Armstrongová, K. (2006). Krátká historie mýtu. Praha: Argo.

Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulations. Michigan: University of Michigan Press.

Benjamin, W. (2009). Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: Benjamin, W. (2009) Výbor z díla. 1, Literárněvědné studie. Praha: Oikoymenh.

Beranová, P. (2007). Audiovizuální média v divadle. Brno: Masarykova univerzita. [Bakalářská práce]

Brockett, Oscar G. (1999). Dějiny divadla. Praha: Nakladatelství lidové noviny.

Černý, F. (2000). Kapitoly z dějin českého divadla. Praha: Academia.

Dixon, S. (2007). Digital performance. MIT Press.

Dvořák, T. (ed.) (2010). Kapitoly z dějin a teorie médií. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze.

Fink, E. (1992). Oáza štěstí. Praha: Mladá fronta.

Giannachi, G. (2004). Virtual Theatres: An Introduction. Routledge: New edition.

Gronemeyer, A. (2004). Divadlo. Brno: Computer Press.

Hanáčková, A. (2013). Základy teorie divadla. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Handa Gote, Jedefrau. [online]. ©2016 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: <http://jedefrau.org/handa-gote>.

Huzinga, J. (2000). Homo ludens: O původu kultury ve hře. Praha: Dauphin.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Londýn: The MIT Press.

Nová scéna. Národní divadlo. [online] © 2016 [cit. 2016-23-07]. Dostupné z: <http://www.narodni-divadlo.cz/cs/nova-scena>.

- Oliveira, N. de and Oxley, N. (2003). *Installation art in the New Millennium: Empire of the Senses*. London: Thames & Hudson.
- Otto, W. F. *Mýtus a slovo*. In Rezek, P. (1991). *Mýtus, epos a logos*. Praha: Institut pro střeoevropskou kulturu a politiku.
- Patočka, J. (1971). *Pravda mýtu v Sófoklových dramatech o Labdakovcích*. in: J. Patočka, *Umění a čas I*. Praha: Oikoymenh.
- Pavlovský, P. a kol. (2004). *Základní pojmy divadla. Teatrologický slovník*. Praha: Libri.
- Pörtner, P. (1966). *Experimentální divadlo*. Praha: Orbis.
- Sokol, J. (1998). *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*. Praha: Vyšehrad.
- Spurná, H. (2013). *Dějiny světového divadla 2. Od baroka po realismus a naturalismus*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Spurná, H, [2] (2013). *Dějiny světového divadla 3. První divadelní reforma*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Sturken, M.; Cartwright, L. (2009). *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál.
- Sudenburg, E. (2000). *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Štefanides, J. (2013). *Obrysy dějin českého divadla. Od jejich počátku do konce 19. století*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Vodička, L. (2013). *Úvod do divadelních studií*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Zich, O. (1931). *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. Praha: Melantrich.

PŘÍLOHY

PŘÍLOHA 1

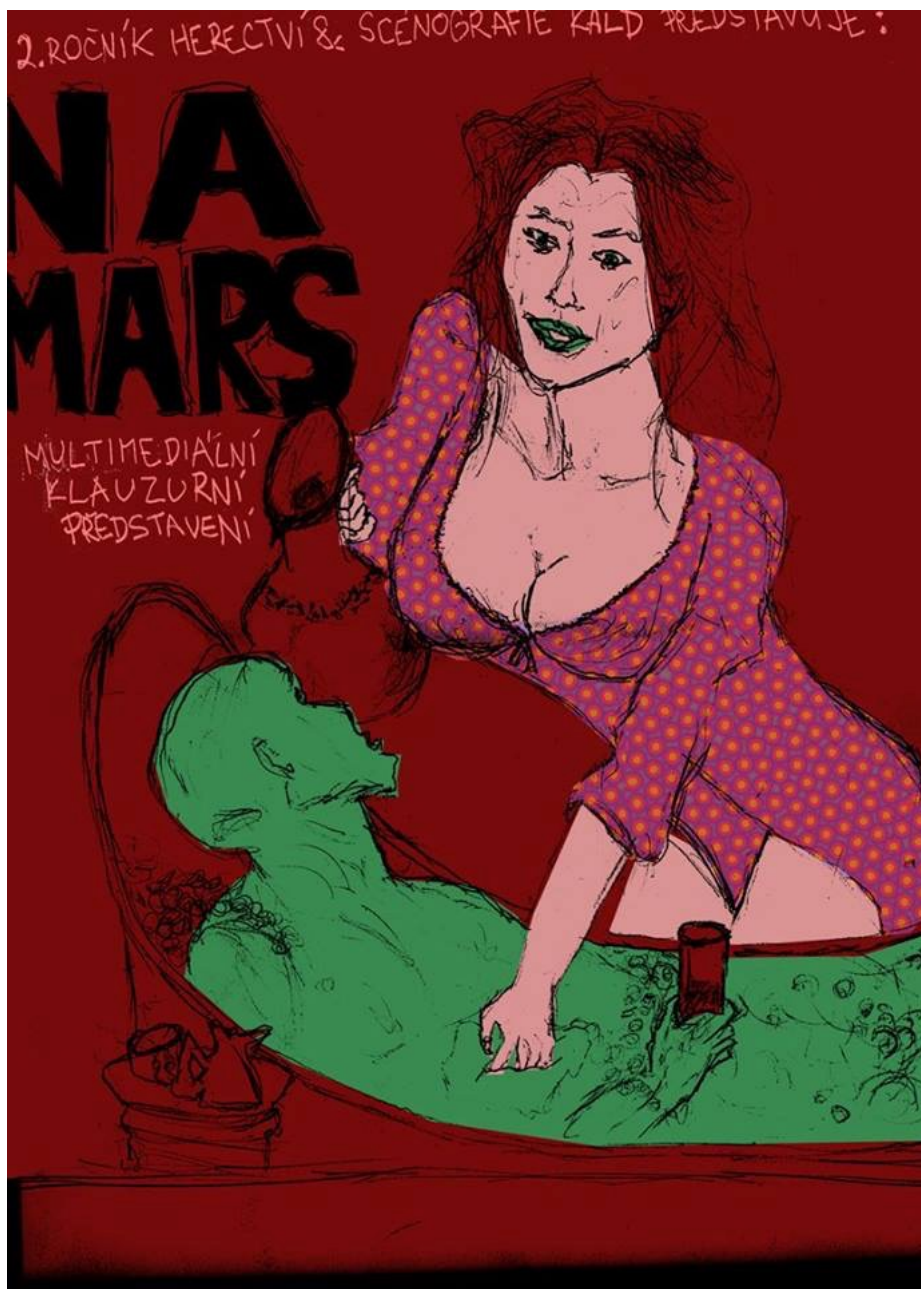
Vzor dotazníku

1. Jaké novomediální prvky byly ve hře použity?
2. Proč byly zvoleny zrovna tyto prvky?
3. Jaký měly ve hře význam?
4. Obešla by se hra bez těchto prvků?
5. Co podle vašeho názoru použití nových médií v divadle přináší?

PŘÍLOHA 2

Obrazová příloha

Obrazová příloha č. 1



Na Mars. IIM [online]. ©2015 [cit. 2016-19-07]. Dostupné z: <https://www.iim.cz/cs/events/na-mars>.

Obrazová příloha č. 2



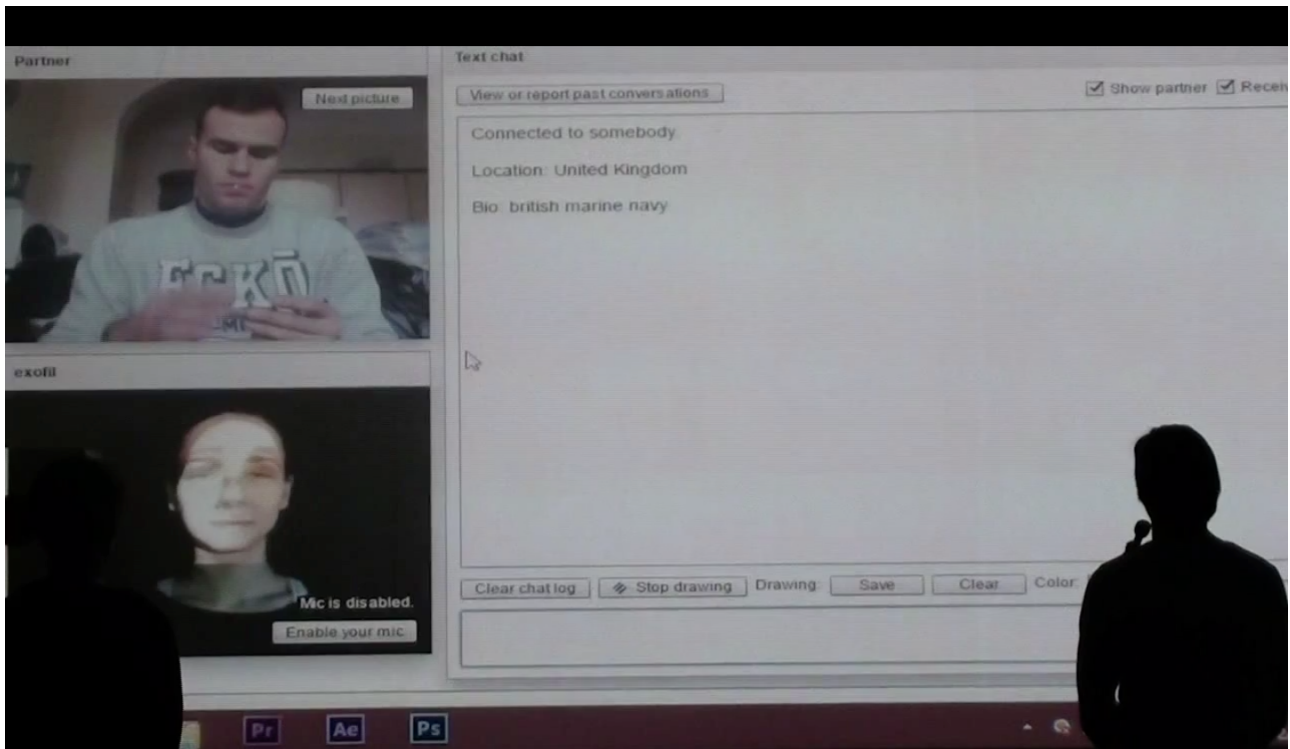
Fotogalerie. Damu [online]. © 2016 [cit. 2016-19-07]. Dostupné z: www.damu.cz/cs/katedry/katedra-alternativniho-a-loutkoveho-divadla/klauzurni-festival-proces/klauzurni-festival-kald-proces-07/fotogalerie.

Obrazová příloha č. 3



Fotogalerie. Damu [online]. © 2016 [cit. 2016-19-07]. Dostupné z: www.damu.cz/cs/katedry/katedra-alternativniho-a-loutkoveho-divadla/klauzurni-festival-proces/klauzurni-festival-kald-proces-07/fotogalerie.

Obrazová příloha č. 4



Archiv autorky.

Obrazová příloha č. 5



Archiv autorky.