

Multimédia a divadlo

NIKOL MARTINKOVÁ BURIANOVÁ

FILOZOFICKÁ FAKULTA MASARYKOVY UNIVERZITY;

ÚSTAV ROMÁNSKÝCH JAZYKŮ A LITERATUR

ABSTRAKT Studie se zaměřuje na proměny současného divadla, spojené s novými technologiemi. V kontextu 21. století sledujeme například pod vlivem filmu či animací zásadní změny v narativních postupech. Nová média jsou využívána za účelem znovuobjevení jevištního umění s ohledem na herectví (které se radikálně proměňuje) a konfiguraci scénického prostoru. Média představují současně nástroj i nový prostor, čili dvě kategorie, které „transformují modalitu myšlení i utváření smyslu.“ (Méhoulan)

Vzniká hybridní divadlo, jehož jevištní reprezentace obnovuje postdramatické postupy, jako dekonstrukce konstitutivních složek divadla. Rozboření základů divadla paradoxně oživuje jeho podstatu – teatrálnost, uchopenou jako syntetickou a expresivní materii. Videoprojekce vytváří novou vizuální texturu, v níž intermedialita přetváří nejenom expresivní modalitu, ale i symbolistní strukturu divadla. Jakým způsobem slouží média jako nástroj imaginace či kritiky? A jak nově vzniklé vizuální prostředí stimuluje percepci diváka?

KLÍČOVÁ SLOVA současné divadlo, intermedialita, vizuální obrazy, Wooster Group, Robert Lepage, Valère Novarina, Divadlo Continuo

Současné divadlo se vyznačuje značnou diverzitou, kdy stále častěji vstupuje do dialogu s jinými (nejenom) uměleckými formami. V kontextu 21. století můžeme hovořit především o vlivu multimediálních technologií, které značně proměnily pohled na narativní strukturu díla. Fúze herectví s využíváním multimediálních technologií přinesla nové estetické i narativní postupy. Ačkoliv sama média jsou ve své podstatě velmi heterogenní, na současných divadelních jevištích dominují především filmové obrazy, případně animace, jež jsou využívány za účelem znovuobjevení jevištního umění s ohledem na herectví (které se radikálně proměňuje) a na konfiguraci jevištního prostoru. Multimediální divadlo nemůže být chápáno pouze jako akumulace rozmanitých forem umění, nýbrž jako časoprostor, kde dochází ke spojení různých, vzájemně se ovlivňujících technologií. Média představují současně nástroj i nový prostor, čili dvě kategorie, které „transformují modalitu myšlení i utváření smyslu“¹. Vzniká hybridní divadlo, jehož jevištní reprezentace obnovuje postdramatické postupy a formy odklánějící se od „tradičního“ dramatického modelu a tím dekonstruuje konstitutivní složky divadla. Rozboření základů divadla paradoxně oživuje jeho podstatu – teatrálnost, uchopenou jako syntetickou a expresivní materii, jež dává vzniknout novým narativním postupům. Již od osmdesátých let minulého století pozorujeme nárůst využívání audiovizuálních technologií nejenom v divadle, ale i ve společnosti. Nové technologie se dokonce v podobě kardiostimulátorů nebo čipů dostávají i do našeho těla, tím se nutně proměňuje vztah mezi mechanickým a organickým a zároveň se posouvá naše vnímání světa.

¹ MÉCHOULAN, É. Intermédialités : le temps des illusions perdues. In *Intermédialités*, 2003, roč. 21, č. 1, s. 17.

Videoprojekce, stále častěji přítomná na divadelních prknech, vytváří novou vizuální texturu, v níž intermedialita přetváří nejenom expresivní modalitu, ale i symbolistní strukturu divadla. Jakým způsobem slouží média jako nástroj imaginace či kritiky? A jak nově vzniklé vizuální prostředí stimuluje percepci diváka? V krátkém zamyšlení se pokusíme načrtnout možné cesty, kudy je možné se vydat při ohledávání odpovědí na tyto otázky. Jako ilustrace nám poslouží čtyři inscenace, které dělí nejenom časová, ale i geografická propast. Ačkoliv se jedná o díla z různých kulturních a estetických společenství, vznikající v rozmezí posledního čtvrt století, jejich společným jmenovatelem jsou média. Proto bychom se rádi na následujících stránkách pokusili nastínit, jakým způsobem režiséři Pavel Štourač, Robert LePage, Elizabeth LeCompte a Zaven Paré pracují s médii v rámci divadelní reprezentace a jak je možné následně k inscenacím přistupovat.

Pokud stejně jako Patrice Pavis chápeme pojetí uvedení na scénu (*mise en scène*) jako konfiguraci verbálních i nonverbálních znaků, respektive jako přítomnost fyzického a mechanického,² je zřejmé, že ani tyto složky neuniknou vlivu médií. Jako časoprostorovému umění nabízí nové technologie divadlu další možnosti, jak tyto dvě složky uchopit. Především se značně posouvá koncept reprezentace, jehož etymologie naznačuje proces znázornění či zpřítomnění. Na tomto místě je třeba poznamenat, že reprezentace dramatické postavy nutně nesouvisí s přítomností a viditelností herce na scéně. Je žádoucí rozlišovat mezi prostorovou a fyzickou přítomností herce a prezencí časovou, neboli *live*. Herec se může nacházet zcela mimo jevištní prostory a přitom být stále na „scéně“ přítomen, ať již díky *live* přenosu z jiného místa, případně díky videozáznamům. Inherentní charakteristika divadelního umění jakožto *performance*, která se odehrává tady a teď, je silně narušena právě vlivem audiovizuálních technologií.

Guy Debord ve své monografii *Société du spectacle* upozorňuje na skutečnost, že ačkoliv má jedinec díky různým médiím možnost se dostat k nepřebornému množství informací, zůstává vůči mediálnímu obrazu pasivní. Zdá se, že právě divadlo má schopnost znovu navázat „přetrže-

nou nit mezi vnímáním a prožitkem“³ a otrást divákem plného mediati-zovaných obrazů. Jinými slovy, tady a teď jevištního představení umožňuje potvrzení vazby mezi fabulací a skutečností, kdy v bezprostřednosti reprezentace se nachází přímé uchopení reality, které dodává fabuli na věrohodnosti. Vytváří se tak tichý souhlas mezi hercem, divákem i příběhem, jenž je založený na souladu mezi živou autentičností a nehranou neopakovatelností. Nicméně, uvedení médií do divadelního prostoru narušuje tuto představu, kdy to, co se může zdát jako jedinečné a neopakovatelné, je ve skutečnosti vytvořené a snadno reprodukovatelné. Různí režiséři využívají této skutečnosti jako nástroje k vytvoření nového časoprostoru, v němž není snadné se pevně ukotvit. Získávají cenný nástroj k posouvání hranic jevištní reprezentace, stejně jako metajazyk, který vyžaduje novou modalitu vnímání představení.

Imerzivní projekt mezinárodního souboru Divadla Continua, vedený českým režisérem Pavlem Štouračem, tímto způsobem představil v roce 2022 svůj projekt *Agora*. Ihned v úvodu *site-specific*⁴ představení, které se odehrávalo v prostorech nevyužívaného vlakového nádraží, diváky přivítá televizní obrazovka, z níž v živém přenosu promlouvá několik osobností, které se ze svého profesního hlediska, ať již ekonomického či ekologického, vyslovují k palčivým otázkám současného světa. Na obrazovce se objeví posléze i sám režisér, který poté, co se omluví za svou nepřítomnost, divákům popřeje pěkný zážitek a ujistí je, že debata, jež právě shlédli, proběhla živě. Stejně tak představení, které vzápětí uvidí, budou jedinečná a neopakovatelná. Poslední dvě věty se dostanou do zvukové smyčky a divák rychle pochopí, že debata byla předem nahrána a že z obrazovek se na nás usmívá digitální stopa pana Štourače, jehož originál potutelně postává opodál v rohu místnosti. Ačkoliv se dále v představení s médii příliš nepracuje, hned zpočátku zásadním způsobem vymezují nový rámec i modalitu čtení reprezentace.

Práce s médii se po roce 2000 banalizuje a režiséři je stále častěji uchopují jako nástroj kritiky či ironie. V případě Divadla Continua můžeme vy-

3 LEHMANN, H.-T. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav, 2007, s. 308.

4 *Site-specific* divadlo představuje divadelní inscenaci, jež se hraje mimo divadelní prostory, na jedinečném místě, které bylo postaveno bez jakéhokoliv záměru sloužit divadelním představením. Může se také jednat o nekonvenční prostor jako je les nebo louka. *Site-specific* divadlo se snaží využít vlastností jedinečného prostředí k vykreslení a doplnění hloubky či významů jevištní reprezentace.

2 PAVIS, P. *La mise en scène contemporaine*. Paris: Armand Colin, 2010, s. 188.

užití videoprojekce interpretovat jako kritické zamýšlení se nad rolí médií ve společnosti a snad i odsouzení pasivity výše zmiňované společnosti spektáklu. Statická expozice úvodní scény, během níž přítomní diváci strnule naslouchají zprostředkovanému poselství, silně kontrastuje s následnou dynamikou a energičností diváka v momentě, kdy se rozprchne po nádrazí, kde má možnost sledovat pochmurně poetické obrazy reflektující úzkosti dnešního světa. Mediální obraz v tomto případě nerozpouští pouze hranice mezi realitou „tady“ a „tam“, ale i mezi realitou a fikcí, čímž nabízí kritické okénko, skrze které je možné představení nazírat. Vzhledem k tomu, že je publikum zcela volné v pohybu i výběru, divák přebírá odpovědnost za průběh daného představení. Záleží na něm, jakým směrem se vydá a jaký výjev shlédne, dokonce je možné stejnou scénu shlédnout vícekrát, avšak pokaždé z jiného místa, a tedy i z jiného úhlu pohledu. To nás opět vede k zamýšlení, zda je skutečně každé představení neopakovatelné a znovu v nás rezonují reprodukováná slova režiséra, že vše, co vidíme, je skutečné, jedinečné a nepředstírané. Co se změní, pokud se na stejný obraz podíváme z jiné strany? Co to vypovídá o daném obraze a o nás?

Mediální entrée v případě projektu *Agora* nabízí divadlu metajazyk, jenž dokáže metaforicky popsat základní pilíře divadla, které, jak vyzdvihuje Hans-Thiers Lehmann, mají stále schopnost se dotknout diváka. Vzhledem k tomu, že jde o pohybově-výtvarné představení, Divadlo Continuo zde nepoužívá jazyk jako znakový systém k předání sdělení. Vynecháním promluvy se obecně oslabuje rozumová stránka a do popředí se dostávají jiné výrazové složky, jako výtvarné umění, práce se světly a samozřejmě pohyb. Tím se akcentuje emocionální působení na diváka, neboť to co vidíme, nás ovlivňuje více, než co slyšíme. V souladu s postmoderní vizí o objektivní neuchopitelnosti reality nás představení ponouká k pohybu. Je potřeba být aktivní, pokud chceme něco vidět/vědět. Zároveň nám nabízí variabilní úhel pohledu, který odhaluje další vrstvy čtení i významů. V mediálním světě si ne vždy sami vybíráme, jakými informacemi se obklopíme, neboť sofistikované algoritmy nám stále častěji předkládají obraz o světě tak, jak jej vidět chceme. Proto síla tohoto imerzivního projektu pramenní v možnosti zažít možnost svobody a volby v celé své tělesnosti.

Využití vizuálních obrazů nemusí být nutně spojeno s ironickým postojem. Přítomnost obrazovek na scéně plní různé funkce, ať již hovoří-

me o zdvojení, multiplikaci herců, či o vytváření speciálních efektů, jako je například vizualizace nemateriálních prostorů nebo zpřítomnění herce »hors-scène« a »hors-temps«⁵. Tímto způsobem dochází k dematerializaci scénického prostoru, která stimuluje vizuální imaginaci diváka a vytváří novou vizuální texturu, v níž se „tělo“ herce dostává do stavu beztlíže.

Jako příklad tohoto způsobu práce s vizuálními obrazy můžeme uvést inscenaci *Hamlet/Elseur* kanadského dramatika a režiséra Roberta LePage z roku 1997. Uprostřed scény se nachází černá skříňka, respektive obrazovka, kde se postupně objevují digitální avataři hlavní postavy, kterou ztvárnil sám LePage, s nimiž „živý“ herec může vést dialog. Zároveň je na plátno během představení díky kamerám instalovaným nejenom kolem jevištní scény, ale také přímo na těle herce, promítán i sám LePage. Tak se na scéně kromě postavy ztělesněné hercem z masa a kostí objevuje množství dalších nehmotných postav, které pomocí nových technologií mohou být zvětšené, dvojité natočené, „vybledlé“, skutečné nebo promítnuté pouze jako zrcadlové odrazy herce.

Následná promítání videozáznamů a videoprojekcí umožňují autorovi elegantně a efektivně řešit problém, jakým způsobem na jevišti představit větší množství postav. Díky tomuto zpracování, si můžeme představit, že veškeré postavy kromě Hamleta jsou pouze jeho odrazem, ať už jsou součástí jeho paranoidního deliria, případně výsledkem představivosti umocněné žalem. Můžeme se domnívat, že se navzájem matně podobají, neboť jsou většinou stejné krve, nebo je k sobě váže dvojznačnost citů. Různé členy královské rodiny tedy může věrohodně hrát stejný herec, respektive jeho digitální projekce a v případě potřeby pro lepší vykreslení či vyjádření dalších postav, které nejsou členy královské rodiny, jako například Rosencrantz a Guildenstern, režisér využije nových technologií. Místo toho, aby byl divák veden k tomu, aby na postavy nahlížel, je mu naopak nabídnut pohled postavy. Přítomnost dvou špehů, Rosencrantze a Guildensterna, je evokována pouze pohledem kamery na Hamleta, čili divák v tomto případě nesleduje zrcadlově dění na scéně, ale je přímo na scéně přítomen. Zjednodušeně řečeno, divák vidí přesně to co špehové.

5 Hors-scène označuje událost nebo promluvu odehrávající se mimo scénu neboli v prostoru, který není určen k přímé reprezentaci. Může se jednat například o promluvu herce, kterého na scéně nevidíme. Pod pojmem hors-temps, doslova „mimo čas“, si představíme scény, odehrávající se mimo moment reprezentace.

Tato technologie umožnila quebeckému režisérovi vytvořit multiplikační efekt schopný posílit pocit Hamletova šílenství a podtrhnout atmosféru špionáže v díle.

V kontextu Lepagovy tvorby se dělení funkce kamery na scéně dle teatroložky Marie-Christine Lesage na kameru »de surveillance« (pozorování, dohled) a »subjective«⁶ (subjektivní) jeví velmi relevantní. Během dané variace na hamletovské téma je divák přímo angažovaný v organizaci scénického pohledu právě tím, jak se na obrazovce promítá i to, co právě herec vidí. Divákovi se tak dostává multifokální podoba scény, kdy neexistuje jediný obraz, konstruovaný z jediného úhlu pohledu, nýbrž několik vestavěných obrazů, které se vzájemně prolínají. Ať už jsou ve vztahu hierarchickém – kde jeden se nachází nad druhým –, nebo vytvářejí simultánní odraz scény bez jakékoliv hierarchie.⁷

V této inscenaci moderní technologie slouží k tomu, aby vrhly nové světlo na známý Shakespearův text tím, že jej rozřezávají ve snaze odhalit po sobě jdoucí vrstvy. Videografické procesy se používají k tomu, aby divákovi ukázaly to, co obvykle nevidí. Infračervené a termografické kamery či sonar umožňují vidět za zdi i tapisérie kulís a odhalují tak i ty nejmenší detaily na velké obrazovce. Osvětlení zde také hraje svou konstitutivní roli. Nejenže napomáhá členit prostor, zároveň přináší úlevu v nočním vesmíru, kde tma, kromě toho, že je hmotná, je také tmou Hamletova truchlení jako jeho zoufalství a duševní poruchou. Lepagovo vysoce vizuální dobrodružství se nesnaží modernizovanou verzi alžbětinského dramatu, naopak nabádá ke čtení díla optikou diváka 21. století, podpořené nástroji moderní techniky. Jeviště se stává místem dialogu různých technologií, umožňujících nejenom transformaci, ale především autonomizaci scénického jazyka.

Kromě toho, že multimédia mohou na straně jedné sloužit jako prostředek k vytváření nových vizuálních textur a symbolické struktury, mohou ve své přiznané podobě na straně druhé i zprostředkovat materiální složky scénografie. V tomto kontextu se tvorba newyorské skupiny Wooster Group vedená americkou režisérkou Elizabeth LeCompte, patřící bezesporu mezi pionýry a experimentátory v oblasti multimediálního

divadla, nabízí jako exemplární příklad tohoto způsobu uchopení scénické tvorby. Pojmy jako fragmentárnost, dislokace, juxtapozice a další se derou na jazyk při zmínce jejich tvorby.

Deset let po Lepegeově představení *Elseneur* nabízí Wooster Group nový pohled na Shakespearovo dílo založené na přímé konfrontaci živého – mechanického a živého – nahraného. Jádrem jejich intermedialního projektu spočívá v promítání archivních záběrů Broadwayské produkce *Hamleta* v režii Johna Gielguda s Richardem Burtonem v hlavní roli. Na velkém plátně v zadní části jeviště se promítá sestříhaná a zkrácená verze inscenace z roku 1964, zatímco se herci souboru snaží o absolutní synchronizaci s videem. Herci kopírují obraz tak přejímají roli loutky a převrací vztah mezi lidským faktorem a technologiemi. Herci jsou ve službách obrazu a tím se transformují v jejich nástroj. Zároveň se nikdy nesnaží zakrývat skutečnost, že imitují filmové záběry. Ostentativně na ně reagují, když si například upravují své postavení i gestikulaci v reakci na filmovou předlohu. Julie Sermon v kontextu proměn současného divadla hovoří o tzv. „marionetizaci“⁸ postavy, založené na principu dehumanizace či depersonalizace herce za pomoci kostýmů, gest nebo masek, které místo aby se snažily o mimetickou nápodobu skutečnosti, se naopak záměrně jeví jako umělé, neživé. Dle autorky marionetizace dramatické postavy koreluje s roztržitostí, interaktivností a heterogeností současného světa. V tomto ohledu můžeme považovat loutku za jednu z nejlepších forem reprezentace současné mobilní a propojené společnosti.⁹

V představení *Hamlet* mají diváci možnost zakusit intermedialitu jako průsečík mezi účinkujícími, diváky a souborem médií zapojených v představení v konkrétním okamžiku.¹⁰ Nové významy se vynořují na základě fúze médií a reality, stejně tak jako na interakci mezi archivními záběry a živou performancí. Původní Shakespearův text vstupuje do dialogu se záběry inscenace stejnou dynamikou jako samotná interakce přítomných herců s jejich původními předlohami. Jevištní inscenace představuje duplikaci toho, co se odehrává na plátně, ale zároveň se rozmanitě detailně

8 SERMON, J. – RYNGAERT, J.-P. *Théâtre du XXIe siècle*. Paris : Armand Colin, 2012, s. 75.

9 Tamtéž, s. 86.

10 CHAPPLE, F. – KATTENBELT, C. *Key issues in intermediality in theatre and performance*. *Intermediality in theatre and performance*. New York : Rodopi, 2007, s. 12.

6 LESAGE, M.-Ch. *Théâtre et intermedialité*. In *Communications*, 2008, roč. 47, č. 83, s. 145.

7 HÉBERT, Ch. – PERELLI-CONTOS, I. *La Face cachée du théâtre de l'image*. Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2001, s. 68.

výřezy z představení promítají na malé obrazovky rozmístěné v různých částech jeviště. Vzniká tak mnohvrstevné dílo profilující se jako kolektivní, kompozitní a komunikativní divadlo. Scénická promluva se výrazně opírá o spletnost a roztržitost heterogenních složek, které nabízí polyvizuální uchopení scénického obrazu. V této souvislosti upozorňuje Béatrice Picon-Vallin na opomíjenou skutečnost, že dnešní divák je především divákem televizním či filmovým, a je tak navyklý přepínat a tříštit svou pozornost mezi několik oblastí realit.¹¹ Čínská informatička Ziming Liu popisuje, jakým způsobem se v digitálním světě mění samotná podstata čtení. Během digitálního čtení se oči pohybují „cikcak“, kdy čtenář jakoby klouže po textu a vyhledává klíčová slova pro okamžité pochopení kontextu, aby se následně přesunul k jeho závěru.¹² Zároveň dodává, že neustálá expozice jedince vůči mediálnímu či filmového obrazu, stejně jako „zapping“ specifický pro sledování televize, zcela změnily percepční návyky veřejnosti.

Inscenace *Hamleta* v podání Wooster Group testuje tyto nově nabyté dovednosti diváka, který musí plynule „přepínat“ mezi jevištním představením a videoprojekcí. Nicméně je třeba poznamenat, že scénické zpracování hry tento úkol příliš neulehčuje. V první části představení se hlasy herců prolínají s hlasy z filmového plátna a přítomní herci věrně kopírují dikci i melodičnost svých originálních předloh. V určitých chvílích je ne snadné odhadnout, kdo právě promlouvá, neboť nejednoznačnost mezi hlasem ze scény a z plátna umocňuje pocit nezakotvenosti a nestability. Filmová projekce režiséra skýtá rozmanité možnosti, jak se záznamem pracovat, a tím vytvářet nové narativní postupy i ohledávat hranice divadelní performativity. Wooster Group nám nabízí remix úspěšné Broadwayské hry za pomoci editace pracující se střihem, zrychlením či zpomalením záběrů, stejně jako s přiblížením či oddálením ohniska. Videozáznam se v jednu chvíli zastaví, aby se mohl ve smyčce vrátit zpět, na což jevištní zpracování reaguje jiným prostorovým uspořádáním herců a tím pádem i zachycením jiných detailů na přítomných obrazovkách. V druhé části představení se filmové tělo rozplyne do mlhy, ze které vy-

11 VALLIN, B. *Les écrans sur la scène : Tentations et résistances de la scène face aux images*. Lausanne : L'Age de l'homme, 1998 s. 19.

12 LIU, Z. Reading Behaviour in the Digital Environment: Changes in Reading Behaviour over the Past Ten Years. In *Journal of Documentation*, 2005, roč. 61, č. 6, s. 700 – 712.

stupují pouze osvětlené oči herců. Burtonova filmová předloha se tak stává mlhavou, nepřesnou a proměnlivou, ostatně jako lidská paměť. Tím je popřeno privilegium filmového obrazu, jakožto média schopného přesně zachytit úsek dané reality a její následně věrné reprodukce. Na scéně vidíme pouze stopy filmových herců ztvárněné jejich scénickými dvojníky, kteří znovu zkouší zrekonstruovat kompozici obrazu. Během představení se role filmového média a jeho vztah k jevištnímu dění výrazně proměňují. Ve finálních scénách vidíme pouze bílou obrazovku s nesourodými záblesky filmu, simulující Hamletův vnitřní svět, stále znatelněji sužovaný neurózou a smutkem. Filmové plátno již neslouží coby předloha určená k imitaci, nýbrž jako scénický prvek umožňující jiné ztvárnění vnitřního prožívání postavy.

Nepopiratelným faktem zůstává, že nové technologie zásadním způsobem proměňují způsob, jímž může k marionetizaci postav docházet. Ve shora zmiňovaném příkladu jsme zmínili jednu z možností práce herce s videoprojekcí, která na scéně vytváří vizuální palimpsest, kde se herci stávají originálními kopiemi filmových avatarů. Někteří režiséři využívají multimédia ještě radikálnějším způsobem v momentě, kdy se technologie stávají substituty živých herců. Již v roce 1890 chtěl Maurice Maeterlinck vyhnat herce ze scény, jelikož se domníval, že představa člověka v jakékoliv podobě procesu reprezentace je zastaralá. Na jeho místo doporučil příchod loutky, androida, tedy tvora, který ztratil veškerou lidskou identitu, ale i přesto si zachoval svou podobu. Biologická přítomnost by mohla být nahrazena jejím odrazem, projekcí nebo stínem, vším tím, co „může mít podobu života, aniž by žilo.“¹³

Francouzský umělec Zaven Paré dostal Maeterlinckovu požadavku par excellence, když v New Yorku v roce 2000 představil v MaMa Experimental Theatre jednu ze svých elektronických loutek v rámci inscenace *Theatre of the Ears* [Divadlo uší]. První anglická adaptace textů francouzského dramatika Valèra Novariny tak paradoxně nabízí divadlo bez herců. *Theatre of the Ears* můžeme charakterizovat jako interdisciplinární projekt na pomezí mezi loutkovým spektáklem a performancí využívající nové technologie. Elektronická loutka vytváří klon obličeje Valèra No-

13 MAETERLINCK, M. *Menus propos – Le Théâtre*. In *Jeune Belgique*, 1890, roč. 9, č. 1, s. 384.

variny, jehož mimika (pohyby očí, otevírání úst atd.) je řízena počítačem, stejně tak jako pohyby malých pojízdných rádií, minimalistických mechanických herců, ze kterých diváci slyší montáž dramatikových textů, ať již teoretických či dramatických, které sám autor předčítá.

Paréův osobitý styl práce s technologiemi otevírá nové perspektivy, ale i otázky týkající se role a funkcí médií v divadle. Jakmile se jednou hercův hlas nahraje, vytrácí se z něj určitá autentičnost promluvy člověka. Tím, že reprodukce není otázkou paměti, ale pouze mechanického přehrávání, lidská promluva se odosobňuje a přebírá na sebe vlastnosti prisuzované strojům a technologiím. Podobně je tomu i v případě elektronické loutky generující nový způsob vnímání tělesnosti. Ačkoliv je tvář Novariny přítomna, nezbyvá z člověka nic víc než pouhý stín, tedy pozůstatek umožňující předat zprávu, která může být slyšena, nikoliv však vyslyšena. Jeho existence je ryze negativní – „hlava“, velký ovál, na nějž se promítá nehybná tvář dramatika, vytváří úzkostně prázdnou vizáž člověka. Pokud promluva může existovat mimo tělo, mimo vnější schránku lidské bytosti, dokážeme si představit i herce bez tělesnosti? Můžeme se na jevištích vzdát obrysů lidské bytosti? Je snad i herec mrtvý? Antidivadlo Valère Novariny je místem, v němž se hmotně přetváří promluva z umírajícího těla, kde se herec sebeurčuje jako mechanický stroj generující slova, neboť „herec, je mrtvolou, která mluví“¹⁴.

Tento projekt pracuje s „rozpitvaným“ hercem v situaci, kdy je roztržena nejenom jeho tělesnost, ale i jeho podstata. Lze si tak klást otázku zda může herec dále existovat, pokud musí být mrtvý. V případě *Theatre of the Ears* není kategorie herce podmíněna pouze jeho mechanickým dvojníkem, nýbrž i samotným autorem. Nejen projekce ucha v nadpřirozené velikosti v zadní části jeviště, ale i název představení vytěsňuje etymologický původ slova divadlo – od slovesa dívat se – a ohlašuje primární postavení sluchu. Ačkoliv úkol diváka je především naslouchat, originální instalace pohybující se po jevišti mu nedovoluje zrak ze scény odtrhnout. Sám Zaven Paré uvádí, že jeho záměrem bylo sestavit elektronickou loutku, u níž budou drátky tradiční loutky nahrazeny elektrickými kabely. Cílem bylo zachovat především princip manipulace s loutkou a „vytvořit autonomního antropomorfního robota, který se bude moci

pohybovat po scéně“.¹⁵ Výsledkem je poměrně rigidní a mechanická estetika, pomocí níž vyvstávají nové otázky týkající se vztahu autor – herec – režisér – divák.

Autor Valère Novarina na scéně mechanicky odříkává své texty a přivádí nás tak k zamyšlení nad rolí, potažmo i mocí dramatika vůči jevištnímu zpracování. Počítačově řízená a velmi omezená mimika Novariny nastiňuje určitou bezmocnost autora, který pouze přihlíží reprodukci svého slova. Divák je tak svědkem marného autorova úsilí promlouvat. Ačkoliv slova zůstala, nikdo je nevyslovuje. Promluvu nic nedrží, nemá žádnou kotvu, ale stává se nehmotnou a volně plyne éterem. Autor jako „mrtvý řečník“ se staví proti svému manipulovatelnému dvojníkovému, který coby jeho elektronický fantom zůstává na jevišti a nahrazuje nepřítomného řečníka.

Elektronická loutka zásadním způsobem rekonfiguruje hereckou reprezentaci. V tomto případě je loutka vystavěna v celé své elektronické nahotě, neboť francouzský multimediální umělec se nesnaží o efekt iluzivnosti, v němž by zakrýval kabely, dráty či mechaniku ve snaze navodit pocit opravdového novarinovského klona. Odhaluje podstatu samotného zpracování loutky a ostentativně vystavuje její strojovou povahu. Stroj odhaluje extraverzi těla v prostoru loutky, pro jehož animaci jsou zásadní pouze části podílející se na produkci hlasu – tedy ústa, hrtan a plíce. Toto paradoxní a neúplné mechanické tělo odpovídá představě schizoidního umění, které chce žít, ačkoliv jeho jednotlivé oblasti lze těžko lokalizovat na mapě soudobých uměleckých postupů. Vzniká nový fenomén, radiofonická poezie, která představuje cirkulaci představ a obrazů z jednoho umění do druhého, jež se formuje na základě technologické zvláštnosti a otevírá hned zpočátku neznámou formu umožňující vyvstat poetice založené na akustické a elektronické kompozici textu. *Theatre of the Ears* představuje zvukovou hru, která přispívá k tomuto performativnímu problému. Dochází k transformaci ontologie divadla, kde se od estetiky »trompe-l'oeil« posouváme spíše ke »trompe-l'oreille«, tedy kdy je zásadním způsobem oklamán sluch diváka.

S příchodem kultury informatiky se vytváří nové oscilující paradigma založené na permanentním kmitání mezi oblastí iluze (interpre-

¹⁵ PARÉ, Z. La Marionette électronique. In BOURASSA, R. – POISSANT, L. *Personnages virtuels, corps performatifs*. Montréal: PUF, 2013, s. 11.

¹⁴ NOVARINA, V. *Le théâtre des paroles*. Paris: P.O.L., 2007, s. 23.

tace vizuálního či akustického sdělení) a interaktivitou. V širším slova smyslu Lev Manovich uvádí, že každodenní používání počítače, který umožňuje spouštět několik programů současně, ovlivňuje i multitaskinovou kognitivní činnost jedince. Hybridní a pluralitní formy herectví se tak podle autora stávají součástí širší ideologické a kulturní mutace, jež nahradila systém bipolárních hodnot multipolárních koncepcí, v němž se neustále pozice či funkce jednotlivých složek přehodnocují a přetvářejí. Z výše uvedených příkladů, jejichž výběr je pouze reprezentativní, je zřejmé, že role i „zpracování“ nových technologií na jevištích se stávají stále častěji klíčovou složkou reprezentace. Ačkoliv se na první pohled může zdát, že využíváním filmového jazyka či digitálních simulací bude sama podstata divadla ohrožena, opak je pravdou. Nová média nabízejí nové postupy i formy, jak inscenaci uchopit, a posouvají tím i možnosti herectví. Marionetizace postavy je jedním ze způsobů, jakými se nejen role, ale i podstata herectví proměňuje. Americký soubor Wooster Group dokazuje, že využívání kinematografických postupů, stejně jako práce s videoprojekcí v kontextu divadelní reprezentace, přináší nové modalita a narativní postupy. V současné divadelní produkci můžeme zaznamenat i změnu postavení diváka, který čím dál častěji přestává být pouze »viewerem«, tedy pozorovatelem a stává se »doerem« čili aktérem. Multimediální technologie nabízejí tvůrcům způsob, jak navázat s publikem hlubší, bezprostřednější vztah a tím silněji apelovat na jeho aktivitu. Ať se již jedná o aktivitu mentální či pohybovou, případně obojí, jak je tomu v případě produkce Divadla Continua. Práce s kamerami umožňuje diváka vtáhnout přímo do scénického prostoru, jako například ve shora uvedené inscenaci *Hamlet/Elseneur*, a tak zbořit absolutně čtvrtou zeď mezi publikem a jevištěm. I v momentě, že je herec se scény zcela vyhnán, vzpomeňme představení *Theatre of the Ears*, dokáže divák zinscenovat vlastní divadlo, do jehož centra může dosadit sám sebe. Je na odpovědnosti každého v publiku, jakým způsobem inscenaci uchopí a jak ji zkonstruuje. Multimedialita v divadle je tak logickým vyústěním reagujícím na změny ve společnosti pojmící se úzce i se změnami v naší percepci a čtení světa.

SUMMARY

Intermediality and Theatre

The study focuses on the changes of contemporary theatre in relation to new technologies. In the context of the 21st century, fundamental changes in narrative practices can be observed also due to the impact of film or animation. These new media are employed to reinvent the methods of performing arts with respect to acting (which is radically changing) and the setup of theatrical space. At the same time, the media represent a tool and a new space – two categories that “transform the modality of thought and the creation of meaning” (Éric Méchoulan). Here emerges a hybrid theatre, in which stage representations restore post-dramatic practices as a deconstruction of the constitutive components of theatre. The collapse of the fundamentals of theatre paradoxically brings its essence back to life – theatricality grasped as a matter of synthesis and expression. Video projections create a new visual texture in which intermediality reshapes not only the expressive modality but also the symbolist structure of theatre. In what ways do the media serve as a tool of imagination or critique? And how does the newly created visual environment stimulate the viewer's perception?

Táto práca vznikla v rámci doktorandského výskumu na Ústavu románských jazyků a literatur Filozofické fakulty Masarykovy univerzity v Brně (študijný program románské literatury); školiteľ doc. PhDr. Petr Dytrt, Ph.D.

LITERATURA

- DEBORD, Guy. *La société du spectacle*. Paris : Gallimard, 1996. 224 s. ISBN 9782070394432.
- HÉBERT, Chantal – PERELLI-CONTOS, Irène. *La Face cachée du théâtre de l'image*. Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2001. 204 s. ISBN 2763777970.
- CHAPPLE, Freda – KATTENBELT, Chiel. Key issues in intermediality in theatre and performance. In *Intermediality in theatre and performance*. New York : Rodopi, 2007. 266 s. ISBN 978-90-420-1629-3.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Bratislava : Divadelný ústav, 2007. 365 s. ISBN 978-80-88987-81-9.
- LESAGE, Marie-Christine. Théâtre et intermédialité. In *Communications*, 2008, roč. 47, č. 83, s. 141 – 155. eISSN 2102-5924. DOI 10.3406/comm.2008.2483.

LIU, Ziming. Reading Behaviour in the Digital Environment: Changes in Reading Behaviour over the Past Ten Years. In *Journal of Documentation*, 2005, roč. 61, č. 6, s. 700–712. ISSN 0022-0418. DOI 10.1108/00220410510632040.

MAETERLINCK, Maurice. Menus propos – Le Théâtre. In *Jeune Belgique*, 1890, roč. 9, č. 1, s. 452. ISBN 978-0484985598.

MANOVICH, Lev. *The language of New media*. Cambridge : The MIT Press, 2002. 400s. ISBN 9780262632553.

MÉCHOULAN, Éric. Intermédialités : le temps des illusions perdues. In *Intermédialités*, 2003, roč. 21, č. 1, s. 9 – 27. ISSN 1705-8546.

NOVARINA, Valère. *Le théâtre des paroles*. Paris : P.O.L., 2007. 184 s. ISBN 2-86744-158-7.

PARÉ, Zaven. La Marionette électronique. In BOURASSA, René – POISSANT, Louise. *Personnages virtuels, corps performatifs*. Montréal : PUF, 2013. 368 s. ISBN 978-2-7605-3774-3.

PAVIS, Patrice. *La mise en scène contemporaine*. Paris : Armand Colin, 2010. 336 s. ISBN 978-2200259303.

PICON-VALLIN, Beatrice. *Les écrans sur la scène : Tentations et résistances de la scène face aux images*. Lausanne : L'Age de l'homme, 1998. 344 s. ISBN 978-2-8251-1120-8.

SERMON, Julie – RYNGAERT, Jean-Pierre. *Théâtre du XXIe siècle*. Paris : Armand Colin, 2012. 240 s. ISBN 9782200271428.

KONTAKT

Mgr. Nikol Martinková Burianová
Masarykova univerzita,
Ústav románských jazyků a literatur FF MU
Arna Nováka 1, 602 00 Brno, Czech Republic
e-mail: nkburianova@gmail.com