



Petr Dvořák

Filmové médium v současných činoherních inscenacích¹

Vzhledem k tomu, že média a medializace hrají tak významnou roli v našich životech, mohli bychom očekávat, že někteří divadelníci toto vědomí uplatní ve své práci.

Greg Giesekam

Divadelní tvůrci v zahraničí i u nás pracují s filmovým médiem téměř tak dlouho, jako existuje kinematograf. V současném českém divadle, konkrétně v činohře, lze hovořit o jednom z aktuálních trendů. Je zarážející, že tato skutečnost prakticky není reflektována na poli české divadelní teorie. Vzniklé texty mající větší či menší vztah k dané problematice jsou povětšinou historicky orientované monografie divadelních režisérů či scénografů. Odtud lze čerpat informace o historickém vývoji zapojování filmového média do divadelní praxe. Chybí ale studie či publikace s jasně stanovenou metodologií věnující se z této perspektivy průřezově současnému divadlu.²

Z výše uvedených důvodů čerpám metodologii ze zahraniční literatury. Z hlediska přístupu k tématu je stěžejní publikace *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre* britského teatrologa Grega Giesekama (GIE-

1 Text je zkrácenou verzí bakalářské práce Petra Dvořáka, *Použití filmového média jako složky divadelní inscenace v současném českém divadle*. Olomouc, 2012. Bakalářská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Fotografie použité v textu se nacházejí v osobním archivu autora.

2 Na Masarykově univerzitě byly mimo obor divadelní vědy podniknuty pokusy toto téma postihnout: BERANOVÁ, Pavla. *Audiovizuální média v divadle*. Bakalářská práce, Fakulta sociálních studií MUNI Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2007 (nepubl.); TULISOVÁ, Markéta. *Typologie využití filmu a filmové projekce v současné české divadelní produkci*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta MUNI Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2010 (nepubl.). Nejsou však metodologicky ani terminologicky zcela ujasněné a namísto analýz se věnují zejména výčtovému shrnutí historického světového i domácího vývoje používání filmu v divadelní praxi a částečně také vzájemnému ovlivňování obou příbuzných uměleckých druhů.

Naopak co se týká domácího divadelního kontextu, je metodologicky na vyšší diplomové úrovni Martina Bernátka na příbuzné téma, jež věnuje některé kapitoly intermediálním teoriím: BERNÁTEK, Martin. *Současné mediální koncepty divadla a vztah divadelní a filmové kultury na našem území na konci 19. století a v prvních dekádách 20. století*. Diplomová práce, Filozofická fakulta MUNI Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2011 (nepubl.).

SEKAM 2007). Z ní přejímám základní východiska nahlížení na používání filmového média v současném divadle. Inspiruji se zařazenými příkladovými studii tvorby vybraných divadelních uskupení a tvůrců, které dokládají šíři a proměny práce s médiem v divadelní praxi. Zapojení technologií sleduji z hlediska intermediality. Ze sborníku *Intermediality in Theatre and Performance* přebírám model a chápání intermediality v divadle, jehož autory jsou britská teatroložka Freda Chapplová a nizozemský teatrolog Chiel Kattenbelt (CHAPPLE a KATTENBELT 2006). Terminologii je třeba současně čerpat z oblasti filmové vědy. Na záběry a sekvence aplikuji neoformalistickou analýzu filmového stylu Davida Bordwella a Kristin Thompsonové z publikace *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (BORDWELL a THOMPSON 2011).³

Text si klade za cíl na základě analýzy modelových inscenací postihnout způsoby, jakými je filmové médium zapojeno do inscenační struktury a jaké významy v ní vytváří. Výběr vhodných inscenací se odvíjel od sledování současného repertoáru českých činoherních scén. Kritériem byl rozsah zapojení média ve struktuře inscenace a jeho významotvorná stránka, dalším z požadavků pak byla širší používání filmového média napříč typologickým vymezením divadel. Ze širšího vzorku jsou zvoleny modelové příklady intermediálních postupů, inscenace dostatečně transparentní pro dané téma. Zastoupení má divadlo studentské – absolventské,⁴ divadlo tvořené profesionály avšak bez stálé scény,⁵ profesionální „kamenné“ divadlo střední velikosti⁶ a přední česká divadelní scéna.⁷ Směrodatnou pro analýzu byla má divácká zkušenost z představení a záznamy, které mi poskytli sami inscenátoři či zástupci divadel.

V praxi současného českého činoherního divadla je zastoupeno široké typologické spektrum nabízející nemalé množství titulů, jež pracují s filmovým médiem jako s jednou ze svých složek. Liší se mírou použití, technologickým řešením a významovou funkcí. Prvním ze dvou používaných postupů je *multimediální*. Médium je použito způsobem, pomocí něhož společně s dalšími složkami jako scénografie, kostýmy, osvětlení nese určitý interpretační přístup. „Projekce či video je jedním z mnoha prostředků, jež společně dotvářejí inscenace, které jsou jinak založeny na relativně tradičním způsobu zacházení

3 Dalším zdrojem je kniha Jamese Monaca *Jak číst film* (MONACO 2003).

4 TEJNOROVÁ, Petra a kol. *My Funny Games*. Inscenace Divadla Disk, režie Petra Tejnorová. Premiéra 11. 6. 2011.

5 CIHLÁŘ, Ondřej a kol. *Teatromat*. Inscenace Divadla Vosto5, režie Ondřej Cihlár. Premiéra 29. 4. 2010. Zastoupeno v nezkrácené verzi práce.

6 KELLY, Dennis. *Láska a peníze*. Inscenace Divadla v Dlouhé, režie Jan Mikulášek. Premiéra 16. 11. 2011.

7 SHAKESPEARE, William. *Král Lear*. Inscenace Národního divadla, režie Jan Nebeský. První a druhá premiéra 10. a 11. 11. 2011.

s textem a budování postavy. Takovouto práci bychom mohli vhodně označit jako multimediální.“ (GIESEKAM 2007: 8) Příklady širší využití tohoto postupu v jinak dosti odlišně koncipovaných inscenacích může být např. *Spílání publiku* v režii Dušana D. Pařízka. V jinak prostě scénograficky řešené inscenaci, jejíž scéně dominuje krychlová dřevěná konstrukce na jinak holém jevišti, si herci sedají vedle sebe, aby společně ze svých těl vytvořili „živé plátno“ pro projekci vystřižené sekvence hraného filmu. Jiným příkladem může být *Maestro a Markétka* v režii Vladimíra Morávka. Zde se ve scénách hořícího města přes celou šířku jeviště promítá záběr plamenů. V *Gottlandu* v režii Jana Mikuláška během představení proběhne projekce krátké sekvence složené z detailních záběrů stolů závodní jídelny, jež tvoří paralelu ke konzumní povaze společnosti.

V těchto a podobných případech sice použitá projekce vytváří významy, ale v rámci představení zaujímá pouze malý, často jednorázový prostor. Dochází tak ke stejné jednorázovému propojení s ostatními složkami. Pokud by filmové médium v takovýchto případech nebylo zařazeno a tvůrci volili jiné řešení, struktura celé inscenace by nebyla nijak významně narušena.

Druhý používaný postup je *intermediální*. Jedná se o typ produkci, v nichž „výrazná interakce herce s různými médii přetváří charakter postavy i způsob herectví, v nichž by živý ani nahraný materiál nedával smysl bez toho druhého. Zároveň se v tomto typu produkci často mění i způsob, jakým daná média tradičně fungují. Nejvhodnější bude označit tento typ jako intermediální“ (GIESEKAM 2007: 8). V inscenacích, jako je například *Česká měna* v režii Mariána Amslera,⁸ má své neoddělitelné místo rozměrné plátno. Slouží krom plochy pro projekci naddimenzované podoby českých bankovek⁹ i pro obrazy tematicky svázané s českou státností a stává se tak podstatnou významovou složkou inscenace. „V intermediální práci jsou scénografie, mizanscéna a dramaturgie navzájem hůře rozlišitelné.“ (GIESEKAM 2007: 10) Adaptace *Valmont* režiséra Daniela Špinara¹⁰ pracuje s filmovým médiem ve značné míře během celého představení. Na televizní obrazovce umístěné na jevišti jsou zobrazovány předtočené sekvence. Před začátkem představení můžeme vidět jednu z nich natočenou v šatně během příprav herců na představení. Následující sekvence předjímají jednání postav, popřípadě herce zobrazují z odlišné perspektivy oproti jejich fyzické prezentaci na jevišti. Na plátno, umístěné za polopropustnou zrcadlovou plochou v pravé části jeviště, se opakovaně promítá detail rukou jednoho z milenců, přejíždějících po zádech partnera. Nejvíce

8 SAAVEDRA, Anna. *Česká měna*. Inscenace HaDivadla, režie Marián Amsler. Premiéra 28. 9. 2011.

9 Spojených s představiteli oněch významných osobností přítomných fyzicky na jevišti.

10 CHODERLOS DE LACLOS, Pierre. *Valmont*. Inscenace Národního divadla Brno, Reduta, režie Daniel Špinar. Premiéra 4. 11. 2011.

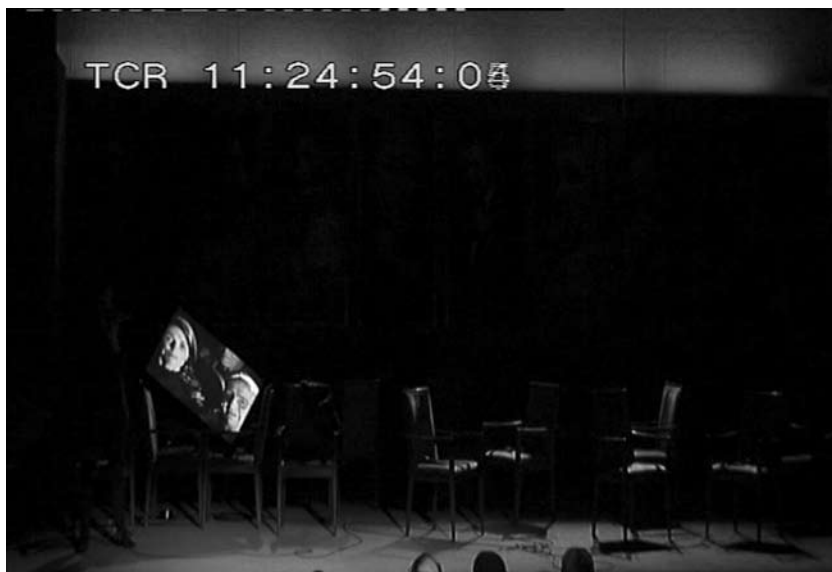
transparentní příklady intermediálních postupů jsou pak následující analyzované inscenace. „Použití nahraného média, stejně jako živý přenos, násobí rozsah možných událostí, zdrojových materiálů, interakcí, intertextů, otázek a cest jejich prezentace a percepcie.“ (GIESEKAM 2007: 10) Tvůrci v těchto případech filmové médium natolik prováží s ostatními složkami, že po jeho odstranění by došlo k narušení či rozpadu inscenační struktury.

V případech začleňování filmového média se liší zdroj a způsob, jakým je obraz přenášen. Za zdroj může sloužit filmový pás nebo dnes již prakticky bez výjimky digitální kopie, či v reálném čase přímo kamera. Obraz lze přenášet za pomoci jednoho či více projektorů buď na plátno, tyl, jinou vhodnou látku či konkrétní plochu, plochy nebo části scénografie pro projekci přímo určené, popřípadě volně do prostoru jeviště. V případě, že není použit projektor, lze využít obrazovku či obrazovky umístěné na jevišti nebo jiném místě divadelního prostoru.

Na technologické řešení je možné nahlížet také z hlediska interakce herce s promítaným obrazem. V intermediálních inscenacích, v nichž se herci ocitají ve vzájemném významovém vztahu s promítaným obrazem, je možné popsat dva základní principy: Za prvé se herec nachází v přímé fyzické interakci s promítaným obrazem. Tento postup lze prezentovat na příkladech, kdy herec svým tělem vytvoří plochu pro projektovaný obraz, prochází látkou, na níž je obraz promítán či je s ní v jiném fyzickém kontaktu. Kupříkladu jedná tak, jako by promítaný obraz byl skutečnou částí scénografie, na kterou je možné se posadit, ulehnout, dotknout se jí. Nebo také v případě koláže (GIESEKAM 2007: 80–115), ve které obraz (např. na obrazovce) pozměňuje či nahrazuje některou z částí hercova těla. Druhý princip přichází ke slovu v situaci, kdy herec není v přímé fyzické interakci s promítaným obrazem. Herec i obraz jsou však ve stejném čase přítomni na jevišti a vytvářejí společně významy. V praxi může docházet ke kombinaci obou postupů.

Práci s filmovým médiem v rámci divadelní inscenace je možno z technologického hlediska rozdělit na tři základní modelové způsoby použití. Každý z nich se pokusím charakterizovat a doložit modelovým příkladem. Prvním je *obraz přenášený v reálném čase*. Nejčastěji se jedná o techniku snímání herců pomocí kamery¹¹ přímo na jevišti, a to buď herci nebo technickým personálem. Lze také použít jiný způsob, kdy kamera umístěná v hledišti na stativu (či ovládaná ručně) snímá konkrétní místa jeviště nebo dění odehrávající se mimo ně – například v zákulisí nebo zcela vně budovy divadla – a obraz je přenášen v reálném čase do divadelního prostoru. Divák obraz vidí bez dalších úprav tak, jak jej v daný okamžik kamera zprostředkovává. Ta současně zpřístupňuje jiné, tvůrcem zvolené možnosti a úhly pohledu na herce, rekvizity nebo části

11 Dnes bez výjimky digitální.



Obr. 1. Na televizní obrazovku je v reálném čase přenášen obraz dvojice herců, sedící v první řadě hlediště zády k divákům.

scénografie, než jaké může divák sedící v hledišti vidět pouhým okem.

Příkladem takovéto práce je inscenace *Láska a peníze*¹² režiséra Jana Mikuláška v Divadle v Dlouhé.¹³ Jan Mikulášek pracoval různými způsoby s filmovou projekcí již v některých svých předchozích inscenacích.¹⁴ V této zvolil včlenění filmového média pro ucelenou scénu, v níž vystupují postavy Jessiných rodičů. Manželé retrospektivně vyprávějí, jak nechali pro svou dceru vyrobit náhrobek, vedle něhož dal postavit jeden vdovec monumentálně kýčovitou hrobku pro svou ženu. Otcí se kvůli pocitu, že utápí hrob jejich dcery ve stínu, existence této stavby natolik přičila, že ji ve hněvu rozbil.

Představitelka Jess snímá z jeviště digitální ruční kamerou dvojici herců sedící mezi diváky v první řadě hlediště – představitele otce a matky. Obraz

12 V dramatu současného britského autora Denise Kellyho je stěžejním manželský vztah Davida a Jess. Tato dějová linie se věnuje Jessiným rodičům po smrti jejich dcery.

13 Po inscenaci – SHAKESPEARE, William: *Macbeth*. Inscenace Divadla v Dlouhé, režie Jan Mikulášek. Premiéra 25. června 2010 – se jedná o druhou spolupráci režiséra Mikuláška s tímto souborem. Inscenace *Láska a peníze* se řadí k dramaturgické linii budované kmenovým režisérem Janem Bornou, převážně reflektující morálku společnosti.

14 Např. ORWELL, George: *1984*. Inscenace Divadla Petra Bezruče, režie Jan Mikulášek. Premiéra 21. 3. 2009; SZCZYGIEL, Mariusz. *Gottland*. Inscenace Národního divadla Moravskoslezského, režie Jan Mikulášek. Premiéra 20. 1. 2011; VICENÍKOVÁ, Dora. *Korespondence V+W*. Inscenace Divadla Reduta, režie Jan Mikulášek. Premiéra 5. 11. 2010.

kamery je v reálném čase přenášena na LCD televizi o úhlopříčce zhruba jeden metr, umístěnou na jevišti „našikmo“ na křesle (Obr. 1). Tento úhel je záměrně netradiční a naznačuje i určitou deformaci, respektive subjektivitu pohledu Jess na své rodiče. Obraz z kamery představuje její hlediskový pohled (záběr). Na začátku scény se jeviště stmívá. Práce s intenzitou světla podporuje viditelnost snímaného obrazu, neupozorňuje tolik na herečku na jevišti a naopak vede záměrně divákovu pozornost k oběma hercům na obrazovce. Současně se významově váže k momentu vyprávění rodičů o Jessině hrobu ve stínu sousední hrobky.



Obr. 2. Obrazovka je jediným zdrojem, z něhož je možné vidět mimiku herců. Záběr kamery umožňuje mnohem detailnější pohled, než jaký může divák běžně vidět pouhým okem.

Oba herci se nacházejí zády k divákům. V této chvíli je z pohledu hlediště televizní obrazovka jediným zdrojem (místem), z něhož je možné vidět jejich tváře a mimiku (Obr. 2). Herci se často dívají přímo do objektivu kamery, tedy na Jess, a tudíž současně z obrazovky promlouvají čelně k divákovi. Představitelka Jess je nejprve snímá v celkovém záběru, v němž vidíme i ostatní diváky v okolí dvojice herců. Postupně se soustředí na dvojdetail jejich obličejů a dále na detail tváře jednoho nebo druhého z nich. Veškerá rozhodnutí, který z herců bude právě snímán, v jaký moment bude snímán detail, dvojdetail, polodetail či celek, závisí zcela na herečce pracující s kamerou. Rám¹⁵ ruční

15 „Rám jakéhokoliv obrazu není pouhým neutrálním ohraničením. Určuje, z jaké pozice bude na

kamery je nestabilní, obraz se rychle proměňuje a je tak syrově autentický. Z technického hlediska herečka „švenkuje“ během snímání publika v přízemí, průběžně pracuje se zoomem a přechází po prostoru jeviště.¹⁶ Je zde jasný režijní záměr ve zvolené koncepci scény, zároveň prostor pro improvizaci a okamžitá rozhodnutí herečky.

Dvojice herců si během dialogu v hledišti stoupá a hovoří tvářemi k divákům. Představitelka Jess volí celkový záběr, v němž jsou nyní hercům vidět záda, ale naopak diváci jsou snímáni čelně a mohou se na obrazovce vidět. Jakmile si dvojice znovu sedá a oslovuje řečnickými otázkami některé z vedle sedících diváků, snímá herečka tyto konkrétní návštěvníky v detailech či polodetailech a vybírá si i další diváky z publika. Za pomoci tohoto postupu jsou jejich obrazy a reakce „vtaženy“ do jevištního prostoru a stávají se součástí představení. Zároveň dochází k propojení a rozšíření inscenačního prostoru do hlediště. Ten je celý jak obrazový, tak plně scénický. Použití jediného nepřerušovaného záběru po dobu ucelené scény zachovává výstavbu prostoru během daných situací a současně napomáhá ke změně místa.

Zatímco dvojice mluví o podobě kýčovité mohyly, herečka je v záběru opouští a přibližuje se s kamerou k podstavci se hřbitovním ohněm. Za ním je v záběru vidět její fotografie na „fotostěně“. Herečka odchází s kamerou dál, v záběru jsou vidět kromě její fotografie i fotografie představitelů jejích rodičů po obou stranách, vzájemně a záměrně v záběru tvořící triptych. Záběr se v tomto momentu stává sám o sobě obrazem, kompozicí tří fotografií. Ve významové rovině poukazuje na vzájemný vztah rodičů a dcery, jež se vyjevuje v dialogu. Obraz z kamery k tomu vede divákovu pozornost.

Jakmile představitel otce začíná hovořit, jak se chtěl k mohyle dostat s kladivem, vystupuje na jeviště následován představitelkou matky. Herečka mění záběr a snímá na fotostěně fotografii svou a představitelce otce, jenž ve stejné chvíli popisuje situaci, kdy mohyly rozbil, aby k hrobu své dcery přivedl světlo. V tomto momentě je dosud setmělé jeviště nasvíceno, funkce osvětlení zde tedy nese samostatný význam. Představitelka Jess je nasvícena a dostává se jí stejné pozornosti, jež byla předtím věnována herecké dvojici jejích rodičů. Herci jsou od tohoto okamžiku vidět jak na obrazovce televize, tak i na jevišti. Jevištní akce je skrze živý přenos přerámována zmnožením obrazu. Dochází k její multiplikaci a simultaneitě. Pro diváky tak nastává otázka, zda sledovat

materiál v obraze nazíráno. V kinematografii je rám důležitý, protože pro nás aktivně vymezuje obraz.“ (BORDWELL a THOMPSON 2011: 242)

¹⁶ „Pohyblivý rám znamená, že se rámování objektu mění. Pohyb rámu mění úhel, výšku nebo velikost rámování v průběhu záběru. Rámování zaměřuje naši pozornost na určitý materiál v obraze, proto často dochází k tomu, že se nám zdá, jako bychom se pohybovali spolu s rámem. Prostřednictvím rámování můžeme přistupovat k objektu nebo se od něj vzdalovat a kroužit nebo procházet kolem něj.“ (BORDWELL a THOMPSON 2011: 258)



Obr. 3. Jevištní akce je přerámována zmožením obrazu. Dochází k její multiplikaci a simultaneitě. Pro diváky tak nastává otázka, zda sledovat herce, či jejich obraz, nebo střídavě věnovat pozornost obojímu.

živé herce, či jejich obraz, nebo střídavě věnovat pozornost obojímu (Obr. 3). Lze říci, že díky tomuto faktu a současně díky vědomí „přiznanosti“ technických prostředků pak diváci zakoušejí určité estetické potěšení. To je charakteristický intermediální rys.

Aby herečka ovládající kameru dosáhla zamýšleného úhlu a velikosti záběru, manipuluje během snímání se židlemi a tvoří si tak prostor, aby mohla zaujmout pozici například ve dřepu. V úplném závěru osvětlení jeviště pohasíná. Ač je scéna z pohledu hlediště již téměř ve tmě a divák na ní může něco rozeznat jen stěží, citlivost objektivu v těsné blízkosti herce umožňuje přenést detail obličeje stále ještě viditelně na obrazovku. V momentě, kdy dochází k předělu a herci odcházejí z jeviště, vypíná herečka kameru.

Scéna je založena na premise, že je filmována, což současně ovlivňuje herectví. Pro herce zde vzniká určité napětí mezi performancí pro diváky a performancí pro kameru, jež se vzájemně ve svých požadavcích i výsledku odlišují. Pohybují se v určitém výrazovém spektru a dvojitým hereckém modu. Kamera jim umožňuje v některých momentech mnohem civilnější projev, protože divákům zprostředkuje jejich mimiku detailními záběry obličejů. Zároveň si ale herci musejí být stále vědomi distance od publika a míry uplatňovaných hereckých prostředků.

Včlenění práce s kamerou je z významového hlediska především režijně dramaturgickou interpretací dané scény Kellyho dramatu. V ní postava Jess vůbec nefiguruje. Jan Mikulášek jejím zařazením posunul význam. Intimní výpovědi a de facto vlastní obhajobě manželské dvojice naslouchá jejich mrtvá dcera a kamera představuje prostředek, jímž rodiče sleduje. Přítomnost kamery současně implicitně poukazuje na dnešní praktiky nejruznějších médií, jež záznamovými prostředky cíleně narušují soukromí a chtějí být přítomna i těm nejintimnějším lidským situacím.

Nejvýraznějším příkladem použití tohoto modelu v českém divadle je v současnosti inscenace *Doktor Faustus*¹⁷ rovněž v Mikuláškově režii.

Druhým z modelových způsobů použití filmového média je *projekce předtočených záběrů a sekvencí*. Může se jednat o projekci jak původních záběrů vzniklých přímo pro danou inscenaci: hraných či vytvořených animační (digitální) technikou, tak převzatých: například zařazení sekvence z hraného či animovaného filmu, dokumentu, zpravodajství, videoklipu a tak podobně, jež může být sestříhána či jinak upravena v novém kontextu a významu. Na rozdíl od předchozího způsobu je možno v obrazu vytvářet jakékoliv úpravy.

Příkladem aplikace tohoto modelu je inscenace *Král Lear* Národního divadla v režii Jana Nebeského. Pro velkoplošnou přední projekci v inscenaci slouží jediný projektor. Na začátku představení promítá na oponu Vojtěcha Hynaise její identický obraz v měřítku 1:1. Kontury obrazu jsou tak zdvojeny. To, co nejdříve vypadá jako optický klam vytvořený světlem, v momentě vytážení opony přiznává svůj technický původ. Za ní se nachází polopropustný tyl, jenž přebírá funkci projekční plochy a během výstupu představitele Edmunda na forbinu stoupá nahoru. Obraz se nyní promítá na plátno o velikosti jedenáct krát jedenáct metrů umístěné v zadním plánu jeviště, jež svou velikostí zabírá převážnou část šířky a výšky prostoru. Obraz opony přechází ze statického záběru v animované vlnění, až nakonec zmizí z plátna úplně. Tato první projekce zastává zejména úlohu atrakce, jež diváka připraví a seznámí s používáním této technologie v inscenačním rámci.

Z hlediska práce se včleněným filmovým médiem je pro celou inscenaci emblematická již její úvodní scéna, koncipovaná jako výjev z plaveckého bazénu. Po pravé straně skákacího můstku, umístěného uprostřed jeviště před plátnem, stojí představitelé Goneril a vévody z Albany, po levé Cordelie, Regan a vévody z Cornwallu. Zatímco přichází představitel Leara a sestupuje po schůdcích do bazénu (propadla), projektovaný záběr obsahuje animované černobílé vlnění ubíhající k dolnímu okraji plátna. Obraz rozčeřeně vody významově souvisí s plaváním Leara, jenž „víří společenskou hladinu dvora“, když se chystá předat vládu.

17 MANN, Thomas. *Doktor Faustus*. Inscenace Divadla Husa na provázku, režie Jan Mikulášek. Premiéra 4. a 5. 4. 2012.



Obr. 4. Projekce zastává funkci expozice postav. Současně vytváří jejich kostýmy v přímé interakci obraza s herci, kteří slouží jako živoucí projekční plocha.

Na herce stojící před plátnem v bílých županech jsou promítány animované barevné kostýmy, které tak projekce kompletně vytváří. Vzbuzuje iluzi, že ženy mají na sobě róby s dlouhými sukněmi, mužští představitelé vysoké boty, pláště, paruky a nad svými hlavami cylindry. Herci slouží jako živoucí projekční plocha v přímé fyzické interakci s projekcí (Obr. 4). Promítaný obraz, ve vztahu k mizanscéně přesně vypočítaný, odpovídá zcela konkrétním místům jeviště. Jedná se v jednodušší variantě o postup videomappingu, směru vizuálního umění, jenž používá projekci na objekty, zejména budovy, v přesných liniích architektonického řešení, aby došlo ke změně perspektivy jejich běžného vnímání.

Projekce následně zastává funkci expozice postav, když se nad skokanským můstkem objevuje nápis „Lear, británský král“ a nad představitelkami jeho dcer jména – „Goneril, Cordelie, Regan“. Lear oslovuje z můstku Goneril, dceru po pravici. Za ním se v tomto okamžiku na plátně realizuje stín můstku v animované podobě. Stín se naklání doleva a přeneseně tak vyjadřuje, že Lear dopřává sluchu své dceři po pravici. Tento postup se zrcadlově opakuje, když Lear oslovuje Regan. Představitelé Goneril a vévody z Albany, shazující župany, zanechávají své promítané kostýmy na plátně. Ty se v záběru dávají pomalu do pohybu směrem nahoru. Nápis „vévoda z Albany“ se rozpadá, podobně kostýmy ztrácejí svůj původní tvar a v animaci se noří do sebe navzájem. Kostýmy obou dcer a jejich nápadníků stoupají vzhůru stejně tak, jako jim jejich odpovědi zajistily stoupající sympatie u otce.



Obr. 5. Výklad postav staví Learovy dcery do analogie s fašismem a komunismem, které jsou zastoupeny obecně známými symboly.

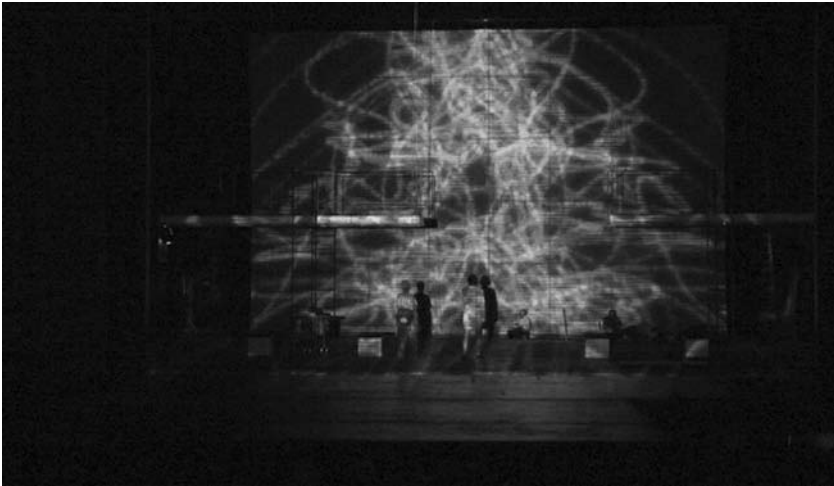
Goneril po zpívaném výstupu na skokánku skáče v pomyslném závodě o otcovu přízeň do prostoru bazénu. Společně se zvukovým efektem rozstříknuté vody obsahuje promítaný záběr vlny kterou skokem vystříkla. Namísto vody ji však tvoří červená srdce, mezi nimiž se nacházejí hákové kříže. Z významového hlediska tento postup odhaluje pokrytectví Goneril, u níž se za slovy lásky skrývá její pravá povaha. U postavy Regan se postup v jednotlivých fázích zrcadlově opakuje. Rozstříknutá voda se na plátně skládá z červených srdcí společně se srpy, kladivý a rudými hvězdami. Výklad postav staví obě dcery do analogie s fašismem a komunismem, které zastupují obecně známé symboly¹⁸ (Obr. 5).

Jako poslední král Lear oslovuje Cordelii. Poté, co ji vyhání, se její kostým hroutí, nápis jejího jména v záběru padá dolů a roztrhne se. Lear se dcery odříká a s jeho hněvem se plátno vyčišťuje. K dolnímu okraji záběru/plátna spadnou i všechny ostatní zobrazované předměty. Zde končí úvodní scéna i první projekce.

Ta je následně používána pro preskripci scénografie, když v geometrickém tvaru předznamenává podobu skutečných kulis. Provází také hru se slovy, při níž je český překlad anglicky zpívaných odpovědí šaška/Cordelie¹⁹ projektován na plátno. Aby věty mohly v záběru projít nahoru mezerou, která zbývá

18 Zejména ve vztahu k radikálním oklešťováním práv a svobod – jak tomu nastane i v případě Leara.

19 Obě postavy představuje jedna herečka v záměrně stěžejních rozlišitelných hereckých polohách.



Obr. 6. Osciloskop, propojený s mikrofonem, reaguje na tóny a intenzitu hercova hlasu. Dle toho vykresluje na plátno grafické křivky. Herec tak sám vytváří podobu projekce.

v prostoru mezi lávkami, jejich slova se v animaci seskupí, aby se poté, co mezerou projdou, opět na plátně rozvinula v čitelnou větu. Tento postup se opakuje ve dvou scénách. Jde znovu o příklad principu videomappingu.

Další zcela zásadní scénou z hlediska významového zapojení média je scéna bouře. Za setmělého jeviště se na plátno promítá digitální kruhový obrazec. Představitel Leara stojí zády k divákům, čelem k plátnu, a mluví do mikrofonu. Osciloskop, propojený s mikrofonem, reaguje na tóny a intenzitu hercova hlasu. Podle nich na plátno v reálném čase vykresluje grafické křivky, promítané při nejvyšší síle hlasu přes celé jeviště. Obraz „bouře“ je tak celé svírá, aby se ve chvílích ticha obrazec opět vrátil k základnímu kruhovému tvaru. Jde o originální znázornění bouře, jež se odehrává vně, ale i uvnitř hlavní postavy. Představitel Leara intenzitou hlasu, výškou, hloubkou a odmlkami sám vytváří podobu této projekce (Obr. 6). Po něm přebírá mikrofon i představitelka šaška/Cordelie. Vzhledem k hlasovým dispozicím umožňujícím vyšší tóny ještě více experimentuje s možnostmi výsledné podoby projekce.

Po monologu představitelky šaška na forbině se promítá poprvé a naposledy reálný záběr plamenů. Všechny ostatní jsou oproti tomu generovány digitálně. Projekce, začleněná i v případě dalších scén, absentuje v závěrečné patnáctiminutové části inscenace koncipované jako vernisáž obrazů. Inscenace *Král Lear* Národního divadla vyniká koncepcí týmu režiséra Nebeského s výtvarnicí Janou Prekovou a zcela zásadního tvůrčího vkladu autora filmových projekcí Davida Vrbíka, jenž z pro mne neznámých důvodů nebyl zmíněn v programu ani v dalších propagačních materiálech. Jde o příklad jedné z nejvýraznějších



Obr. 7. Začlenění práce s kamerou umocňuje skrze detailní záběry fyzičnost jednání spojeného s násilím.

intermediálních prací na současných českých jevištích a v tomto smyslu může kvalitativně konkurovat divadlům v evropském kontextu.

Třetím technologickým způsobem použití filmového média je *hybridní model*. Ten oba předchozí modely kombinuje v rámci jediné inscenace. Použití může být například proto, aby zapojováním záznamu do živého přenosu, či naopak došlo k cílenému znejistění diváka o tom, co je realita (tedy co je přímý a neupravený přenos) a co není. Nebo také mohou být oba modely od sebe zcela jasně odděleny a každý může mít svou jasnou funkci. V praxi je příkladem použití tohoto modelu a výše zmíněných postupů *My Funny Games*,²⁰ absolventská inscenace Katedry alternativního a loutkového divadla v režii Petry Tejnorové. Objevuje se zde jak snímání v reálném čase, tak zařazení předtočených sekvencí. Smysl začlenění práce s kamerou do struktury inscenace spočívá především v tom, že je skrze detailní záběry umocněna fyzičnost jednání spojeného s násilím (Obr. 7).

V případě předtočených sekvencí je nejcharakterističtějším příkladem ta závěrečná. Herci s připravenými kamerami vystupují z jevištního prostoru a světa „hry“, kterou mezi sebou coby postavy do té doby rozvíjeli. Zde začíná projekce, která se skládá z děleného obrazu složeného ze záběrů jejich tří kamer. Herci záměrně vycházejí ven již ne jako dramatické osoby, ale sami za sebe, do civilního prostředí. Tato „všednost“ je v přímé opozici proti divadelní

20 TEJNOROVÁ, Petra a kol. *My Funny Games*. Inscenace Divadla Disk, režie Petra Tejnorová. Premiéra 11. června 2011.



*Obr. 8. Závěrečná scéna se odehrává bez fyzické přítomnosti herců na jevišti.
 Sekvence se skládá z děleného obrazu jejich tří kamer.
 Vzbuzuje iluzi, že se děje v reálném čase, přestože je předtočená.*

iluzi. Sekvence tímto způsobem iluzi popírá, ale současně je jejím záměrem vzbudit iluzi jinou. Promítaná scéna působí dojmem, že je na plátno přenášena v reálném čase, přestože je předtočená. Závěrečná scéna se odehrává bez fyzické přítomnosti herců na jevišti. Vytváří pocit, že se divák může společně s nimi vydat za stěnu, jež mu přehrazuje východ. Kamery, respektive projekce ze záznamu, jsou pak těmi prostředky, jež to alespoň zdánlivě umožňují (Obr. 8).

Zařazené analýzy modelových inscenací cílí na způsoby, jakým je filmové médium zapojeno do inscenační struktury a jaké významy vytváří. Tento text, koncipovaný jako výchozí, se pokouší danou problematiku průřezově reflektovat ve vztahu k aktuálnímu tuzemskému činohernímu divadlu. V současné praxi lze také vyzorovat kontinuitu vývoje aktuální divadelní produkce s tvorbou divadelníků, kteří se věnovali průkopnickví práce s filmovým médiem. Ta se odráží v oblastech scénografie, režijně-dramaturgického výkladu, autorského přístupu i herectví, jež jsou všechny začleňováním média ovlivňovány. Stále se však otevírají další, divadelníky postupně zkoumané možnosti využití filmového média. Jednou z nejaktuálnějších je již zmíněný videomapping. Způsoby práce se odvíjejí také od stále dokonalejších a finančně dostupnějších technických prostředků určených pro snímání, zaznamenání, editování a projekci obrazu.

Na základě uvedených příkladů lze říci, že současné české činoherní divadlo zaujímá v určitých případech aktivní přístup k některým klíčovým vlivům,

kteří utvářejí naši každodenní zkušenost a mezi něž všudypřítomná média patří. Divadelní tvůrci jsou si těchto skutečností vědomi a toto vědomí promítají do své práce. Je možné konstatovat, že se jedná o trend zejména u mladé až střední generace divadelníků, což současně dokládá typologickou šíři používání filmového média. Dané téma je díky základnímu charakteru a rozsahu tohoto textu otevřeno k dalšímu výzkumu.

BIBLIOGRAFIE

- BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. 2011. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011.
- DIXON, Steve. 2007. *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge/London: MIT Press, 2007.
- GIESEKAM, Steve. 2007. *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Hampshire, New York: Palgrave MacMillan, 2007.
- CHAPPLE, Freda a Chiel KATTENBELT (edd.). 2006. *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2006.
- LEHMANN, Hans-Thies. 2007. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav Bratislava, 2007. 365 s.
- MONACO, James. 2003. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2003.
- PAVIS, Patrice. 1987. Dotazník na analýzu divadelních představení. *Slovenské divadlo* 35 (1987): 2: 137–143.
- PAVIS, Patrice. 2003. *Divadelní slovník*. Praha: Divadelní ústav, 2003.
- PAVLOVSKÝ, Petr (ed.). 2004. *Základní pojmy divadla*. Teatrológický slovník. Praha: Nakladatelství Libri, Národní divadlo, 2004.
- SZCZEPANIK, Petr. 2002. Intermedialita. *Cinepur* (2002): 22.

PRAMENY – VIDEOZÁZNAMY INSCENACÍ

- KELLY, Denis. *Láska a peníze* [DVD]. Videozáznam inscenace Divadla v Dlouhé, z roku 2011. 1h, 35 min. Záznam pořízen 15. 11. 2011. Uloženo v archivu divadla. Kopie uložena v osobním archivu autora.
- SHAKESPEARE, William. *Král Lear* [DVD]. Videozáznam inscenace Národního divadla, z roku 2011. 1h, 58 min. Záznam pořízen 10. 11. 2011. Uloženo v archivu divadla. Kopie uložena v osobním archivu autora.
- TEJNOROVÁ, Petra a kol. *My Funny Games* [DVD]. Videozáznam inscenace Divadla Disk z roku 2011. 1h, 34 min. Záznam pořízen 11. 06. 2011. Uloženo v archivu divadla. Kopie uložena v osobním archivu autora.