

JANA HORÁKOVÁ

DIVADLO-STROJ, DIVADLO-ORGANISMUS

Úvaha o povaze zážitku divadelního představení/performance¹ vybízí k využití poznatků kognitivních věd². K hledání paralel a následnému metaforickému využití pojmu *emergence* pro divadlo, náležejícího do terminologie oboru úzce spjatého s kognitivní vědou – umělou inteligencí (UI)³, nás přivedla nápadná podobnost vývoje obou disciplín v pohledu na předmět jejich zkoumání (divadlo, lidská mysl): UI, stejně jako divadlo, prošla vývojem od reprezentace pří-

¹ Spojení představení/performance, které užíváme v celém textu, naznačuje širší chápání pojmu představení ve smyslu jeho rozšíření (neostrého vymezení) tak, jak je tomu v případě jeho anglického ekvivalentu.

² Kognitivní věda (neboli nauka o poznávacích procesech) je definována jako studium všech forem lidské inteligence, od vnímání a jednání (konání) až po řeč a myšlení. Kognitivismus není ani tak badatelskou metodou, jako spíše jistou perspektivou, z níž je možné dívat se na řešené problémy. Kognitivní vědy využívají ke zkoumání lidské mysli tři přístupy: prvním přístupem je cesta vnitřního prožívání, introspekce a fenomenologie; druhým přístupem je metoda objektivních přírodních věd založená na pozorování, měření a experimentech; a třetím způsob využívá k poznání předmětu svého zájmu různé typy modelů (matematické, fyzikální či fyzické). Řešení otázek týkajících se poznání – kognice – inteligentní interakce člověka s jeho prostředím prostřednictvím modelování je metodou vlastní umělé inteligenci.

³ Umělá inteligence je interdisciplinární vědecký obor zahrnující v sobě disciplíny jako jsou psychologie, neurologie, kybernetika, matematická logika, teorie rozhodování, informatika., teorie her či lingvistika. Umělá inteligence je netypickou multi-disciplínou, jejíž hranice jsou neostře a struktura proměnlivá. Proto je velmi obtížné vytvořit definici tohoto oboru. Diskuse, v rámci které je definice UI hledána, trvá již od oficiálního ustavení oboru v roce 1956.

Uvedme zde alespoň dva návrhy definice oboru:

První zformuloval významný představitel UI, Martin L. Minsky, takto:

„Umělá inteligence je věda o vytváření technologií nebo systémů, které budou při řešení určitého úkolu užívat takového postupu, který, kdyby ho dělal člověk – bychom považovali za projev jeho inteligence.“ (Havel, 1993: 17).

Jako druhý příklad uvádíme Kotkovu definici UI, zdůrazňující metodologii oboru, kterou je modelování /konstruování modelů/:

„Umělá inteligence je vlastnost člověkem uměle vytvořených systémů vyznačujících se schopností rozpoznávat předměty, jevy a situace, analyzovat vztahy mezi nimi, a tak vytvářet vnitřní modely světa, ve kterých tyto systémy existují, a na tomto základě pak přijímat účelná rozhodnutí a objevovat nové zákonitosti mezi různými modely a jejich skupinami.“ (Havel, 1993: 18).

stupu – tj. modelování nepřítomného originálu – k vytváření časo-prostorové události, ve které vzniká – ,emerguje‘ nová /jiná skutečnost, odkazující pouze sama k sobě. Obdobně v pohledu na povahu divadelního představení/performance došlo k zřejmému posunu od ,čtení‘ představení/performance jako modelu reality k chápání představení/performance jako ,stávání se‘ – události, jejíž tvar *emerguje* v procesu její percepcce.

Divadlo-stroj

S počátečním obdobím UI jsou spojeny hypotézy, které jsou zahrnuty pod termín „reprerentacionismus“. Mezi tzv. reprerentacionismem v UI a teorií divadla Ivo Osolsobě, vycházející z poznatků oborů teorie komunikace, kybernetiky a teorie modelování, můžeme nalézt mnoho analogií:

Marvin L. Minsky, významný představitel oboru UI a zastánce reprerentacionistického přístupu v modelování „umělé inteligence“, píše ve svém článku *Metter, Mind and Models*:

„Na otázky týkající se věcí ve světě si odpovídáme vytvářením stanovisek o chování jim odpovídajících struktur v našem modelu světa W' . Pro jednoduché mechanické, fyzické nebo geometrické úkoly si můžeme představit, (...) nějakou mašinerii, která provádí symbolické výpočty, ale když se na ni podíváme skrze vhodné kódování, má podle všeho analogový charakter. Ale co taková širší otázka o povaze světa? Ta musí být považována (osobou M) ne za otázku, která má být zodpovězena skrze W' , ale za otázku, která má být zodpovězena skrze vytváření obecných stanovisek o W' . Jestliže W' obsahuje model M' reprerentující M , potom M' může obsahovat model W'' reprerentující W' , a postoupíme-li o krok dopředu, W'' může obsahovat model M'' reprerentující M' . Samozřejmě pouze v takovém případě, kdy M chce zodpovídat obecné otázky o sobě. Obvyčejné otázky o sobě, jako například, jak je vysoký, mu zodpoví M' , ale velice široké otázky o jeho povaze, například, jaký druh věci je atd., jsou zodpověditelné, jestli vůbec, deskriptivními stanovisky, která udělal M'' o M' .“⁴

Stručně řečeno, Minsky popisuje UI jako systém modelující modelování modelů modelu/ů tvořících lidskou mysl. Tedy systém, který re-prerentuje způsob, jakým člověk vytváří a strukturuje své představy-modely o světě. Přičemž způ-

⁴ “Questions about things in the world are answered by making statements about the behavior of corresponding structures in one’s model W^* of the world. For simple mechanical, physical, or geometric matters one can imagine, (...) some machinery that does symbolic, or geometric calculation but when read through proper codings has an apparently analogue character. But what about broader question about the nature of the world? These have to be treated (by M) not as questions to be answered by W^* , but as questions to be answered by making general statements about W^* . If W^{**} contains a model M^* of M then M^* can contain a model W^{**} of W^* and, going one step further, W^{**} may contain a model M^{**} of M^* . Indeed, this must be the case if M is to answer general questions about himself. Ordinary questions about himself, e.g. how tall he is, are answered by M^* , but very broad questions about his nature, e.g., what kind of a think he is, etc., are answered, if at all, by descriptive statements made by M^{**} about M^* .” (Minsky, 1964).

sobem vytváření modelů světa a jejich strukturování rozumíme komunikaci (případně interakci) člověka se světem, skrze kterou se formují a ‚plní‘ kognitivní struktury a mapy lidské mysli. Můžeme tedy říci, že z reprezentacionistické teorie vycházející systémy UI modelují lidskou komunikaci a navíc, že ji modelují v měřítku 1:1 jako ‚repliku‘ lidské komunikace s důrazem na performační aspekty lidské komunikace (viz Turingův test⁵).

Analogické předpoklady při definování divadla najdeme u Osolsoběho: Divadlo (dramatické dílo⁶) definuje jako „komunikaci komunikací o komunikaci“ (Osolsobě, 1970) a stanovuje tři axiomy divadla jako komunikace:

- 1) divadlo je lidská komunikace,
- 2) divadlo je o lidské komunikaci,
- 3) divadlo modeluje lidskou komunikaci lidskou komunikací (přesněji lidskou komunikační motoriku lidskou komunikační motorikou).

Divadlo, vzhledem k Osolsoběho definici, v sobě zahrnuje: komunikaci expedienta a recipienta prostřednictvím zprávy v podobě divadelního představení (ad.1.); tato zpráva má podobu (kvazi) komunikace (interakce) herců – předvádějících svou hrou na scéně vespolné jednání lidí (ad 3.); originálem, o kterém hrají, je lidská komunikace (ad 2).

Jestliže nahradíme slovo komunikace v Osolsoběho teorii pojmem model/modelování, který jsme užili v naší definici UI, a naopak, vlastně se nic nestane! Dostaneme (téměř) totožné definice. Regulérnost této ‚půjčky za oplátku‘ je podpořena i tím, že Osolsobě pojem znak nahrazuje ve své teorii pojmem ‚model‘. Dále, jestliže Osolsoběho divadlo je o lidské komunikaci, kterou modeluje (kvazi) lidskou komunikací, potom se jedná stejně jako v případě Turingova testu (viz odkaz č. 5) o imitační hru; divadlo jako imitace – nápodoba lidské komunikace. Navíc modelování a komunikaci můžeme považovat za synonyma

⁵ Alan M. Turing (otec UI jako vědního oboru) si na svoji řečnickou otázku „Mohou stroje myslet?“ odpověděl v termínech „imitační hry“. Hrají ji tři hráči, muž (A), žena (B) a moderátor (C), na jehož pohlaví nezáleží. Moderátor je v jiné místnosti než další dvě osoby. Cílem hry moderátora je určit, která ze dvou osob je muž a která žena. Zná je pouze jako hráče X a hráče Y a na konci hry řekne: „X je A a Y je B“ nebo „X je B a Y je A“. Moderátor může hráči A i hráči B klást otázky. Může se například zeptat: C: „Řekne mi X, jak má dlouhé vlasy?“

Předpokládejme nyní, že X je skutečně A. Musí odpovídat. Cílem hry hráče A je, aby se hráč C při identifikaci zmýlil. Jeho odpověď proto může být:

„Mám vlasy ostříhané nakrátko, nejvíc přibližně 9 palců dlouhé.“

Odpovědi by měly být napsané, nejlépe strojem. Ideální by byla komunikace pomocí dálhopisu. Cílem hry hráče B je pomáhat moderátorovi. Jeho nejlepší strategií asi je, pokud dává pravdivé odpovědi. Ke svým odpovědím může přidat informace jako „já jsem žena, neposlouchejte ho!“, tím však nic nedosáhne, protože muž může udělat to stejné.

Teď se zeptáme, co se stane, pokud v této hře hráče A nahradíme strojem. Bude se moderátor při svém rozhodování mýlit stejně často, jako když hraje muž a žena? Tyto otázky nahrazují naši původní otázku „Mohou stroje myslet?“ (Mysel/Telo/Stroj, 1992; původně vyšlo In Mind LIX, 1950. TURING, A. M. Computing Machinery and Intelligence).

⁶ Osolsobě navazuje na Zichovu definici divadla, zaměřenou na divadelní žánry činohru a operu, které shrnuje pod souborný název „dramatické umění“ a která zní: „Dramatické dílo je umělecké dílo, předvádějící vespolné jednání osob hrou herců na scéně.“ (Zich, 1931: 68).

popisující, pouze jinými slovy, jsou (zprávy), která sama vypovídají o jiných jsoucích, vůči nim sekundárních.

Oba badatelé zkoumají předmět svého zájmu (lidská mysl, divadlo) s pomocí teorie modelování. Systémy, které zkoumají, ostře oddělují od „reality“ (primární skutečnosti). Teorie Osolsobého i Minského, založené na předpokladu divadla/myšl (a jejího modelu-UI systému) jako uzavřených systémů, v sobě implikují chápání zkoumaných fenoménů jako systémů s povahou mechanických strojů, včetně předpokladu stability obou systémů, rovnovážnosti mezi vstupy na jedné straně a výstupy na straně druhé.

V případě Minského tento způsob myšlení vede k dualistickému pojmání lidského bytí, k vedení ostré hranice mezi myslí a tělem – vnějším světem a vnitřním. V praktických důsledcích – při modelování systémů umělé inteligence – se reprezentace světa na úrovni lidské myslí potom ukazuje jako technologicky a energeticky natolik náročná, že se zdá velice nepravděpodobné, že by mohla odpovídat originálu, způsobu, jak se formuje lidská mysl.

Osolsobého pohled na divadlo jako na uzavřený systém, „divadlo – stroj“, v sobě zahrnuje obecný fyzikální zákon uzavřených systémů – princip entropie, zákonitost postupného vyčerpávání systému, vedoucí k narušení rovnováhy systému a jeho rozpadu do kvalitativně nižších systémů. Tento způsob uvažování můžeme najít v Osolsobého textu, když uvažuje o jiných než tradičních typech divadla jako o „redukovaných strukturách“, přičemž hraniční divadelní žánry nepovažuje, jak vyplývá z následujícího citátu, za divadlo vůbec. „Dramatické umění zobrazující komunikaci komunikací je nejkomplicovanějším a nejhierarchizovanějším prostředkem komunikace. (...) Moderní umění se snaží zbořit tuto příliš komplikovanou stavbu. Divadlo se může změnit v happening, v rituál nebo v orgii, avšak tyto formy nejsou divadlo.“ (Osolsobě, 1970: 45).

Divadlo-organismus

Přibližně od osmdesátých let došlo k rozšíření divadelní teorie i praxe o intermediální aktivity umělců, které jsou označovány společným názvem „performance art“ (Goldberg, 1996: 199). Šlo o dvojsměrný proces: divadelní teorie/kritika expandovala do mezi-prostorů uměleckých druhů a současně performance art ovlivnilo nové tendence ve vývoji divadla (viz například vliv postmoderního performance art na operu).

Zvýšený zájem umělců o paradivadelní aktivity zpětně zahrnuté pod pojem performance art souvisí jednak s proměnou tradičního vidění-chápání divadla jako média re-representace reality (ve smyslu modelu-znaku-zprávy odkazujícího k primární skutečnosti) tak, jak ji rozpracoval Osolsobě, a jednak se soustředěním pozornosti teoretiků na vlastní tvar představení/performance a jeho percepce.

V důsledku tohoto procesu již nelze divadlo vidět jako jasně určitelnou uměleckou formu s ostře vymezenými hranicemi. Je nutné zaměřit se na kritéria typičnosti a mluvit nikoliv o divadle, ale spíše o divadelnosti, což nám usnadní definování postavení divadla vůči současným uměleckým tvarům i v jejich rám-

ci. Určující je skutečnost, že divadlo je umění v prostoru a čase, což divadelní teorii spojuje s teorií výtvarného umění, od malířství, sochařství až po kinetické instalace a žánry performance art.

Současná divadelní teorie již nemůže vycházet z předpokladu divadelního představení jako ‚uzavřeného systému‘, v rámci kterého je zpráva (soubor informací) přenášena v kódu divadla od expedienta (autora/autorů) k příjemci (divákovi/účastníkovi). To, co chápeme jako příznačné pro divadlo/divadelnost, je právě otevřenost systému-struktury divadla, představení/performance, vůči zpětné vazbě s předem neznámými prvky a funkcemi, které spolutvoří silové pole dvojediného procesu vznikání a percepce představení/performance.

Můžeme říci, že divadlo je otevřený systém a že jeho ‚otevřenost‘ vůči vstupu předem neurčených prvků do stávání se (bytí v čase) jeho struktury je konstitutivní vlastností divadla/divadelnosti.

Změnu chápání divadla můžeme popsat jako přechod od ‚divadla-stroje‘ k ‚divadlu-organismu‘. Tato změna pohledu na divadlo, související s přesunutím důrazu z textu na předváděnou událost a zážitek představení, s sebou přinesla zájem o studium ‚obrazu/ů‘ představení v divákově mysli – o proces strukturování probíhajícího sledu situací v mysli diváka.

To, co se ukazuje jako životaschopný odkaz ‚Zlatého věku‘ performance art (60. a 70. let), není ‚návrat k rituálu‘ nebo ‚hledání autenticity‘. Přetrvávajícím, inspirujícím a nosným odkazem těchto aktivit je aktualizace problému informace, jejího přenosu, příjmu, pochopení a vnímání. S tematizací principů percepce, kognitivního strukturování informace-estetického objektu se setkáváme i ve vysoce stylizovaných performance/představeních tzv. postmoderního divadla dneška (zdánlivě protikladných k ‚chudému‘ divadlu performance art).

Například ve tvorbě Foremana, Kirbyho a Wilsona, kterou newyorský kritik Bonnie Maranca nazval „Theatre of Images“⁷(Goldberg, 1996: 185), nenajdeme motivy hledání kořenů, ze kterých vyrostla naše civilizace, nejsou návratem k rituálu, neruší (alespoň ne fyzicky) hranice mezi hledištěm a jevištěm, diváky a herci, a přesto jsou mnohem více čitelné jako (divadelní principy využívající) performance art než jako tradiční divadlo. Autoři sice nenutí diváky, aby se fyzicky účastnili na představení (ponechávají ‚divadelní‘ uspořádání prostoru komunikace), ale přesto je patrné z tvaru představení/performance, že počítají s velkou mírou divákovy aktivity. Forma jejich představení/performance v sobě reflektuje a tematizuje zákonitosti kognitivních procesů, které divák v průběhu percepce dříve uplatňuje. Aktivita divákovy mysli při vnímání představení/performance – principy a pravidla, na základě kterých zpracovává podněty, emoce a afekty, jsou nedílnou součástí tvaru těchto představení/estetických objektů/.

⁷ Pro všechny tři – Kirbyho, Foremana a Wilsona, je charakteristická tvorba využívající principy koláže, montáže a s juxtapozicemi. Ozvlášťňováním pohybu, jeho zpomalováním nebo zrychlováním, narušují tradičně ‚realistické‘ vnímání času a prostoru scény. Text je pro ně jen jedním z výrazových prostředků vedle zvuku, gesta či akce. V představeních je patrná absence jednoduchého a srozumitelného vyprávění a dialogu, osnova, postav i scény, jako ‚realistického‘ místa a naopak je zdůrazněn scénický obraz (stage image). (Goldberg, 1996: 185-186).

Takové divadlo je nutné vidět jako aranžovanou koncentrovanou událost prožitku nezprostředkovaného setkání s umělou realitou scény – s jiným/dalším světem, s jinou/další přírodou a s jejich vlastními pravidly a zákonitostmi. Cílem je vyvolat u diváka emocionální a kognitivní reakci v podobě rozšířené senzitivity.

Postmoderní umění jako nástroj rozšíření lidské senzitivity popisuje například Susan Sontagová ve své esaji *Jedna kultura a nová senzibilita*:

„Umění je nový druh nástroje, nástroje na pozměňování vědomí a organizování nových modů senzibility.(...) Nová senzibilita chápe umění jako extenzi života – čímž se rozumí odraz (nových) rejstříků životní intenzity.(...) Neboť jsem to, co můžeme vidět (slyšet, chutnat, čichat) a jsme to dokonce mocněji a hlouběji, než jsme inventářem idejí, které jsme si naskládali do hlavy.(...) Jde o počítky, pocity, abstraktní formy a styly senzibility. K těm se současné umění obrací. Základní jednotkou současného umění není idea, ale analýza a extenze počítků (nebo je-li to idea, pak má co dělat s formou senzibility).(…) takové umění je v principu experimentální(…) v tom smyslu, v jakém je experimentální věda.“(Sontag, 1988: 218–219).

Tvar takového typu představení/performance ‚emerguje‘ v excesu, náhodě ponechaném střetu silochar působících v silovém poli⁸ uměleckého zážitku každého jednotlivého účastníka.

Termín *emergence*, který zde používáme pro popsání povahy estetického zážitku/objektu tohoto typu performance/představení, má své kořeny v evoluční teorii, kde se termínem *emergentní vývoj* osvětlují nové jevy, vlastnosti a souvislosti (biologického) systému, které vznikly v určitém okamžiku, ale nedaly se předpokládat na základě existence systému v okamžicích předcházejících.⁹ Jeho využití úzce souvisí s fakty týkajícími se nemožnosti pojmenovat myšlení jen pojmy neurofyzologie, nemožnosti redukovat myšlenku na neurofyzilogický či chemický proces.

V teoriích UI se pojem *emergence* stal frekventovaným díky možnosti vzniku procesů, které by se daly označit za „myšlení“ u strojů. Slovy J. Kelemena: *emergence* „označuje jev, který se na určité úrovni popisu skutečnosti zcela při-

⁸ „Pojem pole pochází z fyziky a implikuje nové chápání klasických vztahů mezi příčinou a následkem, které byly chápány jednoznačně v jednom jediném smyslu, zatímco dnes máme představu komplexní interakce sil, konstelace událostí, dynamismu struktury(…)“ (Eco, 1990).

⁹ Osoloběho chápání divadla jako stroje, jako uzavřeného systému, podléhajícího zákonu entropie, rozkladu, v sobě obsahuje uvažování dvojice informace-entropie, vycházející z matematické teorie komunikace, která však byla s vývojem informační teorie překonána a můžeme říci, že tím druhým do páru s entropií je možná evoluce (Cubit, 2003: 96-97).

Termín *emergence* je vlastně pojmenováním evolučního skoku. Proto můžeme dát do protikladného vztahu termíny *emergence-entropie*, přičemž *emergence* bude označovat směřování k novému/jinému řádu, k proměně, změně systému, zatímco *entropie* bude znamenat proces směřující k chaosu, k rozkladu, k regresii.

Ilja Prigogin nám ve své teorii disipativních struktur ukázal neoddělitelnost této dvojice procesů: v každém rozkladném procesu entropie (nerovnovážený stav systému – systém-organismus) je potenciál vzniku/emergence nového řádu, který znovu podléhá zákonitostem rovnovážných systémů – systémů-strojů...

rozeně vyskytuje, něco však stojí v cestě redukcí tohoto jevu na jevy nižších úrovní“ (Kelemen, 1994).

Stejně tak můžeme říci, že význam/tvar představení performance nevyčteme na základě jeho rozložení do jednotlivin, které jej tvoří (strukturalistický přístup). Jeho tvar/obsah *emerguje v komplexnosti*, v konfuzi funkcí a prvků sloučených s kognitivně-emocionální reakcí/aktivitou diváka v průběhu představení/performance. Analýza ne reprezentativního/nesémantického typu představení/performance již není zpětnou reflexí zážitku. Představení/performance je reflektováno ve způsobu, jak následně pracuje lidská mysl vyprovokovaná nelineární a nesémantickou dynamickou strukturou představení/performance. Analýza-reflexe zážitku představení/performance je potom spíše „psaním“ než „čtením“.¹⁰

Interpretace (proces zpětné reflexe zážitku) performance/představení je dále problematizována skutečností, že estetický zážitek přesahuje strukturu/matrici myšlení/jazyka, kterou ‚vidíme‘ svět. Čím dál více si uvědomujeme, že estetický objekt nepopíšeme jeho ‚rozkouskovaním‘ do dichotomních vztahů jazyka. Jazyk jako nástroj interpretace je stejně jako v případě slovní interpretace vědeckého experimentu nebo mystického zážitku, nevyhnutně nepřesný a neúplný. Zmiňme zde Delleuze a Guatariho, kteří mluví o uměleckém díle jako o „bloku pocitů“ (Perniola, 2000: 148). Zážitek představení/performance nelze redukovat na (jazykovou) analýzu, v podstatě racionální interpretaci. Percepce představení/performance je syntézou kognitivně-emocionálně-afektivních procesů.¹¹

Pojem emergentismus vystihuje obrat v uvažování o povaze uměleckého zážitku od psychologismu a fenomenologismu do oblasti fyziologismu.

¹⁰ Kirby ve svém článku uvádí: Důkaz dynamických aspektů nesémantické struktury byl nalezen ve vypravováních diváků představení *Eight People*. Často popisovali, že pokračovali v přemýšlení o představení, že se jim o něm zdálo, že byli do něj více vtaženi retrospektivně než když bylo předváděno. Bylo to jako když mysl, která jednou začala s anticipací a hledáním strukturálního opakování, neskončila s tímto způsobem fungování „naprogramovaná“ představením. Malé detaily hry – zvuk trhaného papíru, určité fráze, gesta byly vytrhnuty ze svého kontextu, aby vyjadřovaly jejich strukturální význam; zdály se být větší ve srovnání s jejich skutečnou „velikostí“ a významem. Takže jeden divák, který přisoudil hře velký vliv na něj, brzy po představení, tvrdil, že jej velice zasáhl malý incident – otvírání dveří do dlouhé chodby. V představení nebyly použity žádné dveře, ale jelikož ne-sémantická struktura pracuje s čistě s aktivitou mysli, je to co je signifikantní spíše způsob fungování mysli než informační kontext. (Kirby, 1976: 68).

¹¹ Vycházíme z poznatků biologicky orientovaných kognitivních neurovědčů, zpochybňujících tradiční protiklad racionality a emocí.

LITERATURA:

- CUBITT, S. Film je speciální efekt (Rozhovor se Seanem Cubitem). In *Iluminace*, 2002, č. 3, s.83–107.
- DAMASIO, A. *Descartesův omyl, Emoce, rozum a lidský mozek*. Praha 2000.
- ECO, U. Poetika otevřeného uměleckého díla. In: *Opus Musicum*, 1990, r. 22, č. 5, s. 129–144.
- OLDBERG, R. L. *Performance Art, from futurism to the present*. 1996.
- HAVEL, I. Přirozené a umělé myšlení jako filozofický problém. In *Umělá inteligence*, 2001, č. 3.
- KELEMEN, J. *Strojovia a agenti*. 1994.
- KIRBY, M. Structural Analysis/Structural Theory. In: *The Drama Review*, Dec., 1976, Vol. 20, No 4 (T72), s. 51–68.
- MINSKY, M.: Metter, Mind and Models. In: *International Federation of Information processing Congress 1965*, vol.1, 45–49.
- OSOLSOBĚ, I. Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci. In *Otázky divadla a filmu 1*, Brno 1970.
- PERNIOLA, M. *Estetika 20.století*. 2000.
- PRIGOGIN, I., STENGERSOVÁ, I. *Řád z chaosu*. 2001.
- SONTAG, S. Jedna kultura a nová senzibilita. In *Umění ve století vědy*, Mladá fronta 1988.
- ZICH, O. *Estetika dramatického umění*. Praha 1931.

THEATRE–MACHINE, THEATRE–ORGANISM

The article looks at theater from a pragmatic point of view using the knowledge of cognitive science. It particularly focuses on the discipline of Artificial Intelligence, which uses cognitive science to a large extent. It looks for parallels between theatre and AI as well as some metaphorical uses of AI terminology in the field of theatre. One feature they have in common is the development of their approaches to subjects of their research (theatre and the human mind). Both theatre and AI shifted their attention from the representation of an original to time-space events in which a new reality (“organism”) *emerges*, a reality that refers to itself only. The term *emergence* is used as a tool for describing the process of perception of the performance event/happening.

The transition from theatre as a model of reality (Osolobě) to a theatre-event, which is happening-*emerging* in a process of its perception and cognition leads to the conclusion that it is impossible to reduce a performance experience to analyses or interpretation. Performance perception has to be conceived of as a cognitive-emotional-affective process of response to a performance.