

Horáková, Jana

Robotické performance : Proces

Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. Q, Řada teatrologická. 2005, vol. 54, iss. Q8, pp. [57]-75

ISBN 80-210-3785-7

ISSN 1214-0406

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/114646>

Access Date: 19. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

JANA HORÁKOVÁ

ROBOTICKÉ PERFORMANCE PROCES

Příspěvek je věnován interpretaci robotické performance *Proces* autorů Louise-Philippa Demerse a Billa Vorna, která původně vznikla jako součást představení *Zulu Time* (1999–2001) skupiny *Ex Machina* Roberta Lepage. Nezbytným úvodem k interpretaci tohoto zvláštního divadelního tvaru je jeho zasazení do kontextu současného umění inspirovaného nejnovějšími technologiemi, konkrétně do oblasti tzv. robotického umění, a z historické perspektivy do linie uměleckých směrů 20. století, reflektujících vývoj technologií (přesněji strojů) a inspirovaných se jimi.

1.

Média a technologie se stávají všudypřítomnou a všeprostopující součástí naší společnosti. Spolu s tím stoupá i úloha současného umění, do kterého zahrnujeme tvůrčí oblasti, jako je video art, multimedialní umění, performance art, telekomunikační umění nebo interaktivní instalace. Zřejmý zájem umělců o nová média a nové technologie můžeme chápat v návaznosti na avantgardní umělecké směry moderny, jejichž nezastíraná inspirace moderní strojovou civilizací je obecně považována za určující pro jejich vývoj a proměny.¹ Stroj inspirovaná tvorba uměleckých avantgard začátku 20. století a současné umělecké experimentování s novými technologiemi a médii jsou výrazem potřeby umělců reagovat na měnící se podmínky moderních společností spíše než projevem fascinace strojem jako takovým. Na druhé straně právě sledování vývoje estetického chápání technologie v průběhu 20. století nám dovolí odhalit proměny vztahu nejen člověka ke stroji, ale i obecnější změnu chápání člověka a jeho místa ve světě, kterou charakterizuje vývoj od antropocentrismu moderny k post-humanismu postmoderny (a ne-humanismu nové moderny).

Obdiv k mechanickému či strojovému byl obecným rysem a pocitem západní strojové civilizace, kulminujícím v době tzv. *věku stroje* (mezi dvěma světovými

¹ K tomu více viz Bžoch, 2004.

válkami). Ale již na konci 19. století strojovní designéři dospěli k názoru, že strojní zařízení je více než dobové příslušenství s pohyblivým vnitřkem. V této době architekt Frank Lloyd Wright vyjádřil názor, že stroje by se měly využít jako nástroje pro zjednodušení designu, v roce 1908 Adolf Loos napsal *Ornament a zločin* a ve stejný rok H. P. Berlage ve své studii *Základ a vývoj architektury* odmítl nezbytnost dekorace a ornamentu v architektuře. Ve stejné době Picasso maluje své kubistické kompozice z geometrických tvarů a jen o něco později Mondrian a Malevič začali se svými čistě geometrickými malbami. Všechny tyto umělecké projevy se dožadují nové, ‚nereprezentacionalistické‘ přesnosti a mentální čistoty, která by se manifestovala v geometrické a mechanistické prostotě užitých forem. Rozšířil se pocit, že člověk žije se stroji a skrze ně, a jestliže stroj je přesný, ekonomický, geometrický v jeho vnitřní činnosti, potom také kultura, která je závislá na těchto strojích, by měla zjevně vyjadřovat tuto situaci.²

Se zájmem o techniku a s inspirací strojovou estetikou se setkáme v prvních dekádách 20. století nejen u tzv. ‚racionalistických‘ avantgardních směrů, jako je futurismus, konstruktivismus, případně Bauhaus, ale i v surrealismu nalezneme ‚strojovost‘ zakomponovanou přímo do principu tvorby v podobě automatismů snu. Postoj avantgardních umělců k technice je přitom rozprostřen po celé škále, od adorace techniky u futuristů až po skepsi a obavy nebo pocit nevolnosti, vyvolaný konfrontací člověka s jej přesahujícími ne-lidskými strojovými systémy.

O nezproblematizovaném vztahu ke stroji můžeme mluvit zejména v souvislosti s italským futurismem a s ruským konstruktivismem. Filippo Tommaso Marinetti, zakladatel a nejvýznamnější představitel futurismu, v manifestu *Multiplikovaný člověk a říše stroje* píše: „Motory (...) jsou skutečně tajemné (...). Mají svoje nálady, neočekávané mouchy. Zdá se, jako by měly osobnost, duši, vůli. Je třeba je hladit a chovat se k nim s respektem, nikdy ne špatně; a nikdy se nesmí příliš unavit. Pokud to budete dělat, tak potom se vám tento stroj z litého železa a ocele, tento podle přesných údajů zkonstruovaný stroj nejen odmění svým celým výkonem, ale dvojnásobným, trojnásobným, mnohem větším a větším, než se dalo očekávat podle výpočtů konstruktéra – jeho otce! (...) Jde proto o to, připravit bezprostředně se blížící identifikaci člověka se strojem tím, že se ulehčí a završí nepřetržitá výměna intuice, rytmu, instinktu a kovové disciplíny.“ (Schmidt-Nergmann, 1993:107–108 in Bžoch, 2004) Uvedený citát ilustruje antropomorfní chápání stroje u futuristů, ve smyslu systému komplementárního s člověkem. Z tohoto pojetí vychází i představa ideálního člověka moderní společnosti – ‚člověka-stroje‘ – a to jak ve smyslu splynutí člověka a stroje skrze harmonizaci lidského a strojového nebo jejich vzájemnou rezonanci, tak i ve smyslu ideálu moderního člověka jako bytosti obdařené strojovými vlastnostmi, jako jsou rychlost, dynamika nebo ambivalentní morální postoje. Stroj je futuristy vždy chápán ve své autonomii, je jakoby vytržen ze sítě vztahů a jeho pandánem v říši lidského je individuuum s vystupňovanými životními pocity.

Podobně pozitivní vztah ke stroji najdeme v ruském konstruktivismu. V protikladu k italskému futurismu jde však o komplexnější chápání techniky a zároveň o

² Viz Burnham, 1967:201.

kolektivní vnímání lidského. Příznačným projevem estetiky konstruktivismu je Mejercholdova divadelní *biomechanika* – soubor cviků, který měl přivést herce k schopnosti ovládat své tělo instrumentálně, jako nástroj.³ Sám Mejerchold o své metodě píše: „Na základě daných výzkumů lidského organismu se snaží biomechanika vychovat člověka, který by zkoumal mechanismus své konstrukce, ideálně jej ovládal a dovršoval. Dnešní člověk, který žije v době mechanizace, nemůže opomíjet mechanizaci pohybového ústrojí svého organismu. Díky biomechanice vytvoříme principy přesně analyzovaných a poté prováděných pohybů. Bude se vyčleňovat každý pohyb, aby dosáhl největší výraznosti, typičnosti čili taylorismu pohybu /zpětný odraz – fixace momentu začátku a konce pohybu; pauza po každém provedeném pohybu; geometrizace plánovaného přemístění/. Současný herec se musí chovat na jevišti jako moderní automobil.“ (Rudnickij, 1969:265 in Hyvnar, 2000:166) Koncepce biomechaniky přitom nebyla vázána pouze na hereckou techniku, ale měla se stát vzorem i pro dělníky v továrnách a pro organizování práce nové společnosti. Jeviště se mělo stát místem, kde se předvádí lidské mechanismy regulované režisérem – jejich konstruktérem a mechanikem.

Zatímco u italských futuristů se setkáme s představou, že lidské skrze připodobnění ke stroji směřuje k individuální emancipaci a k nad-lidskému ve smyslu nietscheovského nadčlověka, v případě konstruktivistické biomechaniky jde o mechanizaci člověka, která jej zbavuje individuality a on se stává jedním z prvků komplexního ‚lidského stroje‘. U Marinettiho najdeme představu ideálního člověka jako neživého automatu, u Mejercholda se strojová dynamika přenáší na celý lidský kolektiv, který je chápán jako stroj. Můžeme mluvit o vztahu zrcadlení mezi člověkem a jeho strojovým obrazem v případě ‚nového člověka‘ futuristů, stejně jako v případě ‚lidského stroje‘ divadelní inscenace rezonující s pracovními vztahy každodenního života, jak je tomu v případě biomechaniky ruského konstruktivismu.

K této poměrně brzy se završující vývojové linii divadelních experimentů inspirovaných strojovou estetickou patří rovněž představení divadelní scény Bauhausu. Snahy výmarské školy spojit umění a užité umění se brzy rozšířily o experimenty s překračováním hranic jednotlivých uměleckých profesí, které našly své ideální uplatnění na divadelní scéně. S divadlem Bauhausu je spojena zejména činnost Oskara Schlemmera, který je nejen prakticky koordinoval, ale také je hojně reflektoval. Hlavním předmětem Schlemmerova zájmu, v jeho malbách, stejně jako v jeho divadelních experimentech, bylo „hledání prvků pohybu a prostoru“. (Goldberg, 1996:113) Inspirace výtvarným uměním (malbou, sochařstvím, architekturou, užitým uměním) a z ní vycházející zájem o prostor se odrazila také v chápání tanečníků na scéně jako objektů a ve vytváření představení budících mechanický dojem podobný loutkovému divadlu. Ve Schlem-

3 Viz přednáška V. Mejercholda: *Herec budoucnosti a biomechanika*. „(...) v umění máme co dělat s organizací materiálu... V herci je organizátor a organizovaný /to znamená umělec a materiál/. Definicí herce bude vzorec $X = A1 + A2$, kde X = herec, $A1$ konstruktér, který vymýšlí a dává příkaz k realizaci záměru, $A2$ tělo herce, vykonavatel příkazu konstruktéra $A1$. Herec proto musí dokonale vytrénovat své tělo, aby mohl okamžitě vyplnit zadané úkoly zvenčí.“ (cit. dle Hyvnar, 2000:165)

merově deníku se můžeme dočíst: „Neměly by být tanečníci skutečnými loutkami, rozpořbovanými provázky, nebo ještě lépe, samohybnými s pomocí přesného mechanismu, téměř bez lidské intervence nebo alespoň řízené na dálku?“ (Goldberg, 1996:106) Je skutečností, že od roku 1923 se loutky, mechanické postavy, masky a geometrické kostýmy staly charakteristickým rysem mnoha divadelních představení Bauhausu.

Schlemmerova představa ideální reprezentace člověka na scéně jako loutky,⁴ stejně jako sny futuristů o člověku-stroji či Mejercholdova biomechanika různým způsobem rezonují a rozvíjejí Craighovu vizi nového divadla bez herců, nebo alespoň zbaveného staré podoby herectví: „Herec musí odejít a na jeho místě se objeví neživá figura, nadloutka, jak ji budeme nazývat, dokud nezíská lepší název.“ (in Hyvnar, 2000:92) Tato utopie divadla objektů má kořeny nejen v estetice symbolistního divadla, ale sahá ještě dále do historie k představě loutky, jak se s ní setkáváme u romantiků a jejíž esenci najdeme v Kleistově eseji o loutkovém divadle.⁵ Jeho představa loutky je „zhuštěním romantické filozofie vůbec, nalézáme tu stejně (...) hrůzu z rozumu, jenž není-li „nekonečný“, jen brzdí umělecký výkon (bera mu nevinnost, tj. genialitu), jako odraz Rousseauovy nauky o původní dokonalosti člověka, toliko zkaženého kulturou, a Schillerova dualismu naivní a sentimentální básnivosti, půvabu a důstojnosti.“ (Saudek, 1930)

Paul de Man ve své eseji *Estetická formalizace: Kleistovo O loutkovém divadle* (1984–2001:34–47) konfrontuje Kleistův text s Schillerovou koncepcí výchovy lidstva pomocí estetiky a ukazuje, že jde v případě Kleistovy eseje vlastně o ztělesnění principů estetické formalizace. Pod idylickým povrchem romantické doktríny o estetickém vzdělávání lidstva tak odhaluje působení umrtvujícího sevření mechanismu či dokonce imanentní mrzačící násilí. Za konkrétní důsledek této estetické pasti můžeme potom považovat řadu tragédií 20. století. Jestliže výmarská škola byla zavřena jen několik měsíců poté, co se německá nacionální strana dostala k moci, neodmítá to loutkové estetice Bauhausu příslušnost k této linii uvažování, ústící v posedlost fyzickou kulturou a racionalizací subjektivity.⁶ Tato vize stroje – autonomního mechanismu jako dokonalejší podoby člověka – je živá i dnes, a to v podobě nehumanismu nové moderny, jehož přívrženci jsou přesvědčeni o nezvratnosti převzetí štafety evoluce dokonalými stroji.⁷

4 Schlemmer (1958:22) píše ve svém deníku: „Člověk, tato oživená bytost, bude odstraněna ze scény tohoto mechanického organismu. Bude zaujmát místo ‚dokonalého inženýra‘ u ústředního ovládacího panelu, od kterého bude řídit tento svátek pro oči.“ (in Burnham, 1967:213)

5 Studie Heinricha von Kleista *Über das Marionettentheater*, která v češtině vyšla v roce 1930 zásluhou E. A. Saudka pod názvem *Tanečník a loutka*, byla poprvé publikována v Berliner Abendblätter v období od I. X. 1810 do 30. III. 1811 jako jeden z autorových článků ‚o loutkovém divadle‘.

6 Více k tomu: Koss, 2003.

7 Nehumanismus je označením pro takové myšlení o člověku, které předponou „post“ ve slově „posthumanismus“ rozumí zejména vizi blízké budoucnosti, ve které budou lidé překonáni a nahrazeni schopnější a výkonnější strojovou civilizací. Významným představitelem tohoto typu chápání posthumanismu, nejen ve smyslu proměny konceptu humanismu, ale v doslov-

2.

Jedním z průvodních jevů stále se zrychlující komplexní kulturní transformace západních společností je pocit nevolnosti, stísněnosti z technických umělých výtvorů jako symptomů zrychleného technického vývoje. Nevolnost z techniky, z nespojitelnosti lidského a umělého, o které mluví původně Sigmund Freud ve své studii *Das Unheimliche (The Uncanny)*⁸ z roku 1919, je pociťována zejména tváří v tvář komplexním, neproniknutelným a individuálně nekontrolovatelným mechanismům. Technika se vymyká lidské zkušenosti světa a my už nejsme schopni tvořit přiměřené analogie na základě našich individuálních zkušeností. S tím souvisí postupně převažující zobrazování strojů spíše ve skupinách – mašineriích, které přirozeně vztahujeme k podobnému, ke společenským systémům moderních společenství, jak se s tím setkáme zejména v německém poválečném expresionismu. Příkladem takového, člověka přesahujícího mechanismu může přitom být stejně tak továrna (utopistické drama G. Kaisera *Plyn*, 1918–19), město (ve filmu F. Langa *Metropolis*, 1926), stát a jeho byrokratický systém (v románu F. Kafky *Proces*, 1914–15, 1925) nebo vojenská mašinerie (ve hře B. Brechta *Muž jako muž*, 1924–25, posl. úprava r. 1954).

Příkladem takového ne-lidského systému je také obraz společenských mechanismů, jejichž předobrazem – ideálem – se stala továrna, „továrna-utopie“, jak jej prezentoval Karel Čapek ve hře *RUR, Rossum's Universal Robots* (1920).⁹ Ne náhodou se s tématem systémů nadnárodních průmyslových korporací – jejichž mašinerie funguje nezávisle na jednotlivcích, kteří se tak stávají pouhými vykonavateli jejich funkcí, součást(ka)mi jejich soukolí, aniž by mohli nějak ovlivnit směřování jejich chodu – spojuje obraz *robota*, sériově vyráběného člověka-typu, ideálně zapadajícího do takového systému.

3.

Avantgardami rozvinuté antropologické uchopení stroje, o kterém jsme mluvili zejména v souvislosti s futurismem, stavícím proti sobě lidské individuum a autonomní stroj, ani po 2. světové válce nemizí, ale vnitřně se transformuje a problematizuje. Představa stroje jako ideálu ‚nového člověka‘ se přeměnila ve

ném smyslu konce lidské civilizace, je Hans Moravec, autor knihy *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* (Cambridge University Press, 1988).

V našem kontextu k podobným úvahám dospěl filozof Zbyněk Fišer (Egon Bondy) na konci 60. let. Bondy předpovídá emancipaci inteligence od biologické formy. Domnívá se totiž, že od určitého momentu evoluce biologický determinismus začne brzdit rozvoj mysli a ta se bude snažit od něj emancipovat. Bondy předpovídá nutný vznik nové, zcela umělé bytosti, nezatížené pro nás charakteristickou determinovaností funkcemi trávicího ústrojí a sexuálními orgány. (Viz např. Bondy, E. *Juliiny otázky*. Praha: Dharma Gaia, 1993, nebo Bondy, E. *Cybercomics*. Praha 1997)

⁸ Viz Freud, 1997.

⁹ K tématu továrny jako metafory společnosti ‚věku stroje‘ v souvislosti s interpretací hry K. Čapka *RUR* viz Horáková, 2004.

stále zřetelněji formulovaný problém našeho vztahu k uměle stvořeným, autonomním a nám principiálně cizím-jiným stvořením strojové civilizace. Dnes se tedy setkáváme s hledáním *smyslu techniky* spíše v podobě hledání jejího místa/funkce v našem světě a společnosti.

Příčiny určitého obratu v chápání vztahu člověka a stroje nacházíme v různých okolnostech, mezi kterými můžeme na prvním místě zmínit proměnu stroje jako takového. Jeho typickou podobou již není ‚megastroj‘ (továrna) složený z menších strojů a pracující na principu do sebe zapadajících ozubených koleček. Žijeme ve věku informačních technologií, které lze definovat pouze v kategoriích sítě a vzájemně se přesahujících, překrývajících, prostupujících systémů. Na začátku druhé poloviny 20. století se objevuje nový interdisciplinární vědní obor – kybernetika, nauka o řízení systémů (založená Norbertem Wienerem roku 1948), který v podstatě nerozlišuje mezi systémy organickými, anorganickými, umělými, přirozenými či společenskými, nebo je alespoň chápe skrze vztah analogií.¹⁰ Po období, kdy umělecké avantgardy chápou stroj v antropomorfních kategoriích idealistického romantického obrazu člověka jako mechanické nadloutky, zrcadlí se v mechanismu stroje, přichází doba, kdy o člověku a stroji uvažujeme nikoliv v kategoriích autonomních entit (mezi kterými může existovat vztah rezonance a zrcadlení), ale jako o poměrně otevřených systémech, které koexistují ve vztahu vzájemného propojení. Tuto proměnu charakterizuje přechod od stádia zrcadla, které můžeme spojit s *robotem* – obrazem člověka, adekvátním strojové estetice avantgard, do stádia videa, charakteristického zrušením distance mezi člověkem a jeho obrazem, která se vytrácí v připojení sama na sebe a kterému odpovídá obraz člověka jako *kyborga*: „...vzniká tu struktura přípojek, zapojení (a nikoliv odcizení), integrovaný obvod. Mezi charakteristikami ‚člověk‘ anebo ‚stroj‘ tu nelze rozhodnout.“¹¹ (Baudrillard, 1995)

Paralelně s proměnou vztahu člověka a techniky se mění – zejména pod vlivem strukturální lingvistiky – i paradigma věd o člověku (humanitních věd). Představa člověka jako autonomní bytosti (předurčené k vládě nad přírodou a svým okolím), tak jak ji vytvořil novověk a jak je prezentována i ve vrcholné fázi moderny (kdy ideál lidské bytosti je v důsledku zobrazován jako v podstatě vyprázdňené těleso),¹² je nahrazen představou individua jako sociálně-technického konstruktů (*kyborga*). Tento post-moderní / post-humánní obraz vznikl z vědomé reakce (ať už pozitivní nebo negativní) na rozpad psychologické autonomie, který s sebou přinesla technologická modernizace, a je pro něj charakteristické využití estetických praktik k odklonu od humanistických kategorií originality, univerzality a autority. (Hays, 1992) Posthumanismus je ukotven v celkové proměně kategorií, ve kterých

¹⁰ Termín kybernetika poprvé použil Norbert Wiener (1948). Odvozený z řeckého „kybernetes“ („kormidelník“), byl definován jako „věda o řízení a komunikaci zvířat a strojů“. „Během doby se jeho význam podstatně rozšířil, současně však mnoho jeho významů přetrvává; kybernetika je věda o abstraktních principech organizace komplexních systémů.“ (Encyclopedia of Computer Science, 2000:470)

¹¹ K tomu více studie Horáková, J.; Kelemen, J. 2004.

¹² Viz de Manova dekonstrukce Kleistovy studie o *Tanečnickovi a loutce...*

se pohybuje naše vnímání světa a které můžeme charakterizovat „nahrazením teleologie emergencí, objektivismu reflexivní epistemologií, autonomní vůle distribuovanou kognicí, řádu náhodností evoluce, těla jako podpůrného systému myslí vtělenou kognicí.“ (Hayles, 1999:288)

4.

S posthumanistickým obrazem člověka, který vychází z představy individua jako sociálního konstruktů (otevřené dynamické struktury), se aktualizuje koncept groteskního těla, o kterém rovněž můžeme mluvit v kategoriích otevřenosti, nehotovosti či otevřené struktury prostupující a prostupované svým okolím.¹³ Zatímco původní groteskní tělo je výsledkem konfrontace lidskosti s řádem zvířat, dnešní groteskní tělo je výrazem konfrontace člověka s informačními technologiemi. Novověký člověk proti ‚zvířecímu‘ postavil disciplínu a logické myšlení – ‚rozum‘ jako bytostně lidské kategorie. V těchto disciplínách nás však postupně překonávají informační technologie a my čelíme nutnosti znovu definovat humanitu. Mluvíme o hybridizaci lidského těla, jejímž výrazem je obraz *kyborga*.¹⁴

Tento nově konceptualizovaný vztah člověka a techniky na sebe nabaluje různé významy a podobně jako v případě čapkovských robotů se stává mnohem širší metaforou vztahu člověka a jeho prostředí, a to jak ve smyslu obklopení člověka technologií a médii (které jej již navždy drží v distanci od ‚přirozeného světa‘), tak i ve smyslu sociologické praxe.

Pro Donu Harawayovou znamená kyborg (bytost spojující lidské a technické prvky) prostředek na cestě k osvobození se od omezení pohlaví a společenského kontextu, kde ženy často platí za biologicky nižší bytosti než muži. Kyborgové ovládají sílu strojů, aby takové představy zproblematizovali a také aby překonali omezení lidského těla. Navíc mezi lidmi a stroji v současném světě existuje tak těsná kooperace, že se Harawayová (ale zdaleka nejen ona) domnívá, že společnost kyborgů je již skutečností.¹⁵ Katherine N. Haylesová rovněž nepochybuje o tom, že posthumanismus již žijeme. „Otázkou již není jestli se staneme post-lidmi (posthuman), neboť posthumanismus je již zde. Spíše je otázkou, jakým druhem post-lidí se staneme.“ (Hayles, 1999:246) Předkládá však méně politicky zabarvený koncept kyborga a současně jej rozšiřuje o nové poznatky z oblasti kognitivních věd a umělého života. Posthumanismus spojuje s přijetím konceptu kyborga nikoliv jako člověka s připevněnými technickými protézami, ale jako informace zpracovávajícího systému (information-processing machine) s vlast-

¹³ K obrazu kyborga jako symbolu postmoderního těla viz více (Sýkora, 1996:96-106). Ke grotesknímu tělu viz úvodní studie knihy M. M. Bachtina *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance* (Praha: Odeon, 1965, 1975), ve které autor předkládá přehled vývoje groteska od antiky po avantgardy 20. stol.

¹⁴ K obrazu kyborga jako symbolu postmoderního těla viz Sýkora, 1996:96-106.

¹⁵ K tomu více viz např. Haraway, D. „A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.“ In *Siams, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, s. 149-181.

nostmi v podstatě podobnými jiným druhům výpočetních systémů, zejména inteligentním počítačům. Současně upozorňuje na roli tzv. vtělené kognice, která zneumožňuje chápat fungování jakéhokoliv ‚výpočetního systému‘ bez ohledu na jeho ‚tělo‘, ať se nachází na kterékoliv straně obrazovky počítače. Na první pohled radikální tvrzení shodnosti mezi zpracováváním informací člověkem a strojem (počítačem) je tak zmírněno vědomím, že ‚lidská mysl bez lidského těla není lidskou myslí.“¹⁶ (Hayles, 1999:246)

Jestliže Michael Foucault mluví o smrti člověka, tak tedy právě ve smyslu konce platnosti jedné představy člověka a humanity a vznikání nové: ‚Archeologie našeho myšlení zlehka naznačuje, že člověk je nedávným vynálezem. A že se blíží ke svému konci. Pokud tato uspořádání musí jednou zaniknout, tak jako se objevila, pokud je jednou nějaká událost, kterou zatím nanejvýš tušíme jako možnou, ale její formu a příslib neznáme, rozvrátí, jak bylo na konci 16. století rozvrácené klasické myšlení – potom se můžeme bez obav vsadit, že člověk se vytratí jako tvář z písku na břehu moře.“ (Foucault, 2000:392) Toto vynořující se nové chápání člověka a jeho místa ve světě umožňuje vidět skutečnost jako svou podstatou hybridní, neustále v procesu evoluce, brání se jakékoliv hierarchizaci a kategorizaci.

Spolu s odmítnutím představy lidského individua jako pořadajícího činitele obrazu světa – tedy antropocentrismu, stavícího člověka jakoby mimo tento svět, je zpochybněn i binární způsob artikulování skutečnosti (zakódovaný v jazyku) ve prospěch představy evoluce, věčné proměny, která řád ‚prezence/absence‘ nepopírá, ale vyrůstá nad něj nebo z něj. Spolu s touto tendencí se otevírají a problematizují témata hranice živého a neživého, přirozeného a umělého, toho, co je rozumné a co je nerozumné, co je takzvaně normální a co je zvrhlé, co je živé a co je navždy odsouzeno k ne-bytí.

5.

Obdobným vývojem, kterým prošly po druhé světové válce exaktní vědy (kybernetika) i vědy o člověku (lingvistický obrat), prošla rovněž sféra umění, ve které můžeme sledovat výraznou tendenci zrušit hranice mezi uměním a mimouměleckými oblastmi, mezi mimezí, reprezentací a samotným životem. V této atmosféře vzniká *robotické umění* v rámci obecnější tendence směřující k vytvoření díla, formy nebo systému,¹⁷ které by nebyly pouhými ‚pasivními objekty‘ estetického zážitku, ale byly by schopné komunikovat, interagovat. Přičemž tato interakce je možná pouze za předpokladu přiznání určité autonomie těmto systémům.

Robotické umění se objevuje asi v 60. letech 20. století v souvislosti s rozvojem robotiky, vědního a inženýrského oboru, který se spolu s umělou inteligencí vyvinul z předpokladů nastolených kybernetikou a inspiroval se konkrétními

¹⁶ Hayles tak na jedné straně zpochybňuje východiska oboru umělé inteligence, formulovaná v 50. letech, a na druhé straně tak vyjadřuje sympatie mladšímu a úspěšně se rozvíjejícímu vědnímu oboru – umělému životu.

¹⁷ Viz kinetismus nebo nejrůznější podoby tzv. živého umění.

výsledky vědců a techniků směřujících k vytvoření takových strojových systémů, jejichž chování by napodobilo chování lidské.

Vznik robota jako konceptu je původně spojen s avantgardní strojovou estetikou, hledající (podobně jako kybernetika) analogie mezi člověkem a strojem a mezi lidským společenským řádem a strojovou mašinerií. Sériová postava robota se poprvé objevuje ve hře Karla Čapka *RUR* (1920). Robot je však nejen symbolem *věku stroje*, ale díky své bohaté prehistorii a ‚zlidovění‘ na sebe v průběhu 20. století nabaluje různé a někdy protikladné asociace a významy. Na jedné straně je robot postava zařazující se do linie mytologických bytostí různých kultur (antická Galathea, židovský Golem atd.).¹⁸ Na druhé straně najdeme současnější literární tradici robotů jako fiktivních bytostí patřících do rodiny automatů, kyborgů, androidů, telerobotů a replikantů ve vědecko-fantastickém žánru.¹⁹ Jinou definici robota nabízí oblast vědeckého výzkumu a průmyslového využití, která jej definuje jako programovaného pro plnění specifických úkolů nebo souborů úkolů. Z této perspektivy jsou roboti definovatelní jako pokročilé, počítačem řízené elektrotechnické přístroje.²⁰

S pojmem robot jsou spojeny obvykle obavy, jejichž původ najdeme v atmosféře raného mechanického věku, kdy robot byl jakýmsi kolektivním démonem v lidské formě. Dát sílu těchto robotů současným strojům, uvědomit si jejich potenciální schopnosti, znamená v důsledku podkopávat představu robota jako bezduchého, kovem řinčícího monstra. Dnešní roboty, ve smyslu strojů schopných různých, zdánlivě autonomních úkonů, jsou stále skutečnější. Robot vystupuje z řádu fikce a stává se součástí reality. Jak se ve svých různých podobách stává stále samozřejmější součástí naší reality, tak se také zjemnilo naše chápání vztahu člověka a stroje. Umělci se začali sblížovat s technologiemi a božská hranice mezi člověkem a robotem ztratila na ostrosti. Dnes jsou roboti poloautonomní chybující bytosti, pohybující se v šeru mezi póly živého a neživého. Pro naši dnešní zkušenost je charakterističtější představa robota, který neimituje člověka, ale robota, který se pokouší stát člověkem. Bohatá prehistorie a rozšíření robota do různých sfér lidské činnosti, kde nabývá různých podob a zastává různé funkce, problematizuje jednoznačnou definici robota. Z této obtíže potom pramení i různorodost umělecké tvorby, kterou můžeme zahrnout pod termín robotické umění.

Umělci pracující s roboty nebo zájímající se o robotiku nemohou ignorovat mytologickou, literární nebo průmyslovou definici robotů a umělých forem života ani fascinaci, kterou roboti u populace vzbuzují a která má z velké míry neuvědomělé sociální, politické a emocionální důvody. Na druhé straně není možné při interpretaci robotického umění přímo využívat některé definice nebo obecné asociace, neboť každý umělec zkoumá robotiku zvláštním způsobem, vytváří strategie, které často hybridizují roboty s jinými médii, systémy, kontexty a životními formami.

18 Viz např. knihu esejů *Kybergolem* od J. Kelemena (2001).

19 Viz např. Telotte, 1995.

20 V *The Cyberspace Lexicon* je robot definován jako „programovatelný, elektro-mechanický nástroj, připojený k počítači, složený z mechanických manipulátorů a nejnověji i senzorů (...)“. (Cotton, Oliver, 1994:175)

Spíše než přesná definice toho, co je to robotické umění, je pro chápání tohoto typu tvorby přínosnější vymezení konceptuálního teritoria, ve kterém se robotické umění setkává s příbuznými uměleckými druhy. Můžeme tak vést paralely mezi strategiemi *robotického umění*, které obvykle staví do popředí elektronická stvoření, a *kybernetickým uměním*, rozvíjejícím téma komunikace organického a elektronického, nebo *uměním teleprezence* (telepresence art), založeným na distanční sebe-projekci lidského subjektu do telerobota. Tyto umělecké formy jsou nejen spojeny konceptuálně, ale také se v řadě prací navzájem mísí.

Za mezníky ve vývoji robotického umění můžeme považovat tři umělecká díla vzniklá v polovině 60. let: Nam-juna Paika a Shuyi Abea *Robot K-456* (1964), *Squat* Toma Shannona (1966) a *The Senster* Edwarda Ihnatowitze (1969–1970). Kromě své vlastní hodnoty představují současně tři odlišné estetické problémy, které průběžně formovaly hlavní směry robotického umění.

S humorem a politickými konotacemi nabitým robotem *K-456* Paika a Abea jsou spojeny otázky ovládnání na dálku, volného pohybu a interakce s veřejností. Paik přistupuje k robotickému umění s charakteristickým smyslem pro humor, nachází v těchto bytostech karikatury humanity, ne důvod ke strachu (ze ztráty zaměstnání nebo individuální identity).

Shannonův *Squat* chápeme jako první interaktivní umělecké dílo, které je hybridem organického a neorganického. Je to kybernetický systém spojující živé rostliny a robotickou sochu, a klade tak otázku kybernetických entit, která je stále velmi živá a aktuální. V této rané formě kybernetického interaktivního umění Shannon umožnil elektronickému potenciálu lidského těla aktivovat organický spouštěč.

V Ihnatowitzově *The Senster*, rovněž interaktivním díle, sledáváme první případ behaviorální autonomie v umění, ve kterém je robotovi přiznána určitá osobnost, neboť může reagovat na člověka a měnit samostatně situace. Zatímco pro Shannonův *Squat* je klíčová taktilní účast, v Ihnatowitzově práci je dominantní hlas a blízkost diváků, které podněcují reakce robota. *The Senster* je první fyzické dílo, jehož výraz v prostoru (jeho volby, reakce a pohyby) je spouštěn zpracovávány informacemi.

Můžeme tedy označit tři klíčové směry vývoje robotického umění (jak jsme je naznačili na dílech Paika, Shannona a Ihnatowitze): a) ovládnání na dálku, b) kybernetické entity a c) autonomní chování.

Koncept robota spolu s novými technologiemi, které umožňují vytvářet neobvyklé interaktivní komunikační scénáře ve fyzickém nebo telematickém prostoru, se v kontextu současného umění spojuje s novou estetickou dimenzí upřednostňující modelování chování (umělec vytváří nejen formu, ale i akce/jednání a reakce robota vzhledem k vnějším nebo vnitřním stimulům) před vytvářením statických objektů. Za obecný charakteristický rys robotického umění pak můžeme považovat princip *upřednostňování chování před formou*. Umělci tak pokračující v posouvání samotných hranic umění a představují robotiku jako nové médium estetického výrazu.

6.

Ve stejné době, kdy se robotika stala uměleckou formou (tedy v 60. letech 20. stol.), byla začleněna i do jiných uměleckých forem, jako je performance, instalace, tanec, divadlo a díla pracující s teleprezencí.²¹ Bylo jen otázkou času, kdy se robotické umění, se svým důrazem na chování (behaviour), pokusí rozšířit své pole možností o sféru divadelních a performačních aktivit. V roce 1980 založil Mark Pauline *Survival Research Laboratories* (SRL).²² Od té doby vytvořil spolu s týmem spolupracovníků performance s množstvím strojů, kombinující hudbu, výbušniny, mechanismy na rádiový pohon, násilné a destruktivní akce, oheň, alkohol, části zvířat a organické materiály. Jejich tvorba je nápadná vnitřně násilnou a entropickou choreografií, často kulminující v katarzním sebedestruktivním finále. Tyto robotické podívané nepokoje, strachu a přítomné destrukce jsou zamýšleny jako komentáře sociálních problémů a namířené zejména proti manipulaci ideologiemi, zneužívání síly a technologické dominance. Australský performer *Stelarc*²³ se naopak zaměřil na vlastní tělo. Své zavěšovací události (suspenze) postupně rozšířil i o širší komplex představení, která zahrnují kyborgovské a post-humánní metafory. Zabývá se otázkou evoluce a adaptace v našem vysoce technologizovaném prostředí. Kromě experimentů s připevněnou třetí robotickou paží používá i protické technologie, které fyzicky propojují jeho tělo, a umožňují vzdálenou a přímou stimulaci jeho svalů, která ústí v nezáměrných gestech a pohybech těla nekontrolovatelných samotným umělcem.

Proces

Do oblasti tvorby spojující robotické umění a divadlo patří také *Proces De-merse* a *Vorna*. Původním kontextem, ve kterém tento scénický útvar pohybující se mezi performancí a instalací vznikl, je představení skupiny *Ex Machina*²⁴ Roberta Lepage *Zulu Time*, které bylo výsledkem spolupráce Roberta Lepage

21 Dnes umělci jako Margo Apostolos, Ted Krueger, Keneth Rinaldo, Chico MacMurtrie, Marcelli Antúnez Roca, Martin Spanjaard, Ulrike Gabriel, Louis-Philippe Demers a Bill Vorn, mezi mnoha dalšími, vytvářejí složitou a fascinující oblast robotického umění a směřují ji novým směrem. (Kac, 1997)

22 Více viz na jejich internetových stránkách <http://www.srl.org>.

23 Více viz na jeho internetových stránkách <http://www.stelarc.va.com.au/>.

24 Skupina *Ex Machina* Roberta Lepage je multidisciplinárním seskupením herců, spisovatelů, scénografů, techniků, operních pěvců, loutkářů, počítačových grafiků, video umělců, filmařů, akrobatů a hudebníků.

Filip Lepage založil skupinu *Ex Machina* v roce 1994 v Quebecu po čtyřech letech svého působení jako umělecký ředitel Národního centra umění kanadského Francouzského divadla. Skupina pod jeho vedením vytvořila řadu podívaných, jejichž technologická dimenze se stávala stále důležitější. (*The Seven Streams of River Ota, Elsinore, Geometry of Miracles, The Far Side of the Moon, Zulu Time*).

a rockového hudebníka Petera Gabriela spolu s mezinárodní skupinou umělců a techniků.²⁵

Představení *Zulu Time*, s podtitulem *Kabaret pro letiště*, je dvouhodinová inscenace spojující nejnovější média s divadlem, odehrávající se na složité konstrukci lešení obklopené po obou stranách diváky stojícími na ochozech, pohybujiících se podle potřeby nahoru a dolů. Představení je tvořeno řadou 26 narativních scén řazených podle abecedy inspirované mezinárodním rádiovým kódem, který používají letci: A jako Alfa, B jako Bravo, C jako Charlie a tak dále až po Z jako Zulu.

Lepage vysvětloval význam názvu *Zulu Time* takto: „Zulu Time je vojenský univerzální čas. Když bombardovali Bělehrad, bombardéry vylétávající ze San Diega byly synchronizovány s bombardéry z Itálie a všechny byly v Zulu Time.“ (Shewey, 2002) Zulu time je čas, který můžeme chápat nejen v souvislosti s globální povahou válečných konfliktů, ke kterým poukazuje Lepage. Je možné poukázat na obecnější zkušenosti pohybu v čase a prostoru v době, kdy se naše planeta stala ‚globální vesnicí‘, a to nejen díky informačním technologiím a médiím, ale i díky možnosti během poměrně krátké doby cestovat mezi kontinenty nebo třeba kolem světa.

Představení *Zulu Time* je příznačně zasazeno do těžko uchopitelného prostoru cestujících – do hotelových pokojů, na paluby letadel, do letištních občerstvení a na nekonečné cesty terminály. Prostor letištních terminálů je vlastně aktualizovanou podobou sítě dálnic, na které se vydali beatníci propagující ‚bytí na cestě‘. Prostor ‚letadla‘ umožňuje doslova ‚povznést se‘. Jestliže základní existenciální situací²⁶ je pocit vrženosti do světa, potom v protikladu k tomu je ‚situace ‚letadla‘, která je vlastně únikem – *time out* – dovolujícím na okamžik (pouze) pozorovat, dívat se na situace v obrazech, být jakoby mimo čas a uvidět topologii situace, vztahy, které v ní panují. Tak jako se nám miniatura povrchu Země při pohledu z letadla jeví ne jako vzdálený obraz světa, ale spíše jako mapa světa, která poukazuje ke vztahům, jejichž uvidění nám dává šanci je také pochopit. Letadlo je zvláštní místo – konkrétní a přesto ireálné v nemožnosti jeho lokalizace na mapě světa, je to hraniční prostor přechodu z jednoho času do jiného a současně místo mimo náš čas chápaný ve vztahu k prostoru. Je to prostor deterritorializace, jakýsi stroj času pohybující se v bezčasovosti, mimo řád příčiny a následku a nevratnosti pohybu v něm. Dovoluje tak odhalit vzájemné vztahy mezi prvky, jejich soumeznosti a skryté touhy, které je animují.

Inscenace *Zulu Time* má v podtitulu žánrovou charakterizaci „*kabaret pro letiště*“. Scénická forma kabaretu umožňuje zhmotnění tohoto zvláštního časoprostoru ‚letadla‘ a ‚terminálu‘. Volná montáž scén, která dovoluje obsáhnout různé umělecké výrazové projevy – tanec, drama, písně, vystoupení komiků, film a pokročilou videotechnologii, reflektuje mnohojazykovost (verbální jazyk, ticho a vizuální obrazy), skrze kterou se snažíme porozumět našemu složitému světu. Představení

²⁵ Představení vznikalo v prostorech Lepagovy laboratoře Ex Machina v La Casern Dalhousie v Quebec City a předpremiéru mělo v roce 1999 v Theatre Spektakel v Curychu a na Festivalu D'Automne v Paříži.

²⁶ K existenciální situaci viz Gajdoš, 2004.

složené z krátkých experimentů s časem, perspektivou a technologickými pomůckami tak vytváří multidimenzionální obraz světa, ve kterém žijeme.

Robotická performance *Proces* byla původně součástí výše popsané inscenace. Její prostor tvořený konstrukcí lešení a množstvím různých, více nebo méně autonomních mechanismů, je třeba chápat ne pouze jako konkrétní „robotický ekosystém“ (Demers, Vorn, 1995), ale i v duchu scénologickém (tak jako prostor ‚letadlo‘ či ‚terminál‘), tedy jako místo-funkci odhalující a dovolující uvidět mechanismy vzájemných vztahů, interindividuálních i společenských nebo mocenských. V tomto případě (a v souladu s tématem příznačně) jednání živých performerů nahradil pohyb/akce strojových mechanismů.

Mechanické borgesovské obludarium Kanaďanů Demerse a Vorna spojuje pohyb, zvuk a barevné reflexe do zážitku pohybujiícího se mezi environmentálním uměním a performance. Jejich představení jsou charakteristicky zahalená v mlze, prostor je rozlínán pulzujícím světlem osvětlujícím interaktivní zařízení a celkovou atmosféru dotváří speciálně vyvinutý zvuk. Na scéně jsou prezentovány různé druhy robotů.²⁷ Vyčnívají ze zdi, trhají sebou, je zde stroj s jakoby orgiastickými pohyby vyvolanými na dálku vysílanými elektronickými impulsy asociující pacienta dnešních doktorů Frankensteinů. Na lešení zavěšeném nad diváky se pohybují dva roboti: zaoblená torza s končetinami připomínajícími něco mezi paží a chobotem a vybavená světlem reflektoru. Zdá se, že doprovází trhané pohyby strojů na zdi bolestným, jakoby pavím voláním. Z podlahy scény vystupují dva ‚hlavní‘ stroje – robotické paže vybavené tříprsty svěřači. Natahují se všemi směry a snaží se dosáhnout k setnutým tělům strojů bez hlav (krabicovým trupům s připevněnými ‚pažemi‘ a ‚nohami‘ – skeletonovým strojům) zavěšeným nad nimi i přes rampu scény. Můžeme se jen dohadovat, jestli jsou jejich pohyby výrazem snahy dosáhnout někam do prázdna, potřeby komunikovat, pokusem o útok či spíše lapáním po vzduchu nebo jestli jde o pohyb, jehož původ je v simulacích neurálních sítí, které jim pravděpodobně umožňují opakovat naše pohyby.

Zážitek, který má performance vyvolat, přirovnává Vorn k Jurskému parku pro stroj. Poukazuje tak současně k přírodní rezervaci i k zábavnímu parku, k přirozenému prostoru i k prostoru afektů. (Whitelaw, 2004:123) Tento zvláštní druh zážitku setkání s něčím zcela jiným-odlišným je pro společné i individuální projekty Demerse a Vorna charakteristický. Zatímco ve srovnatelných současných dílech jsou stroje často zkonstruovány tak, aby byly podobné člověku, a tak pokračují v dlouhé tradici vztahu mezi člověkem a strojem, roboti v Demersově a Vornově dílech se stávají znepokojujícími performery uplatňujícími svoje postavení mimo souřadnice metafory lidského. Chování těchto strojů není antropomorfní ani zomorfní, ale vlastní jejich elektronické přirozenosti. Jejich mechanika, která jako by na okamžik mohla simulovat sociální chování a komunikaci, se ukáže vždy nakonec jako pouhé funkcionální nastavení a koordinace. Tímto způsobem scénování je

²⁷ V seznamu postav (characters) najdeme: 16 parazitů, pneumatická kladiva rozestavená po scéně, dva nucené (constrain), kacířské/vydělené (heretic) stroje visící nad hlavami diváků, dva skeletonové stroje a dvě hlavní postavy vystupující z propadla/dna scény. (viz DVD, Demers, L.-P. *Robotic Performance*, 1989-2004).

tak záměrně destruována linie smysluplné narace, která by vycházela vstříc lidskému divákovi a z performance učinila jakési novodobé loutkové divadlo robotů.

„Chce to velkou vynalézavost, a nejen v oblasti slov, o slova tu nejde, chce to střízlivou syntaktickou vynalézavost, aby člověk psal jako pes (Ale pes přece nepíše. – právě, právě.); to, co dělal Artaud s francouzštinou – křik-dech. (...). U Kafky je to stejné, také šumy, sice jiné, ale také deteritorializovaný zvuk, řeč, která se dere ven a přepadává.“ (Deleuze, Guattari, 2001:50)

Performance se stává hraničním prostorem, ve kterém se střetává humanita a mechanický život a ve kterém je přítomna i možnost překročení této hranice. Toto překročení však již nemá podobu obav ze zmechaničtění člověka, ale naopak připravuje intelektuální i emocionální prostor pro obecné akceptování nezávislosti strojů.

Performance *Proces* manifestuje autonomní odlišnost/jinakost robotů a odhaluje antropocentrismus a egocentrismus člověka, který jako by soudil a pranýřoval toto zvláštní panoptikum mechanismů umístěné na vyvýšeném místě pódia-popraviště, které paradoxně i těmto zvláštním bytostem dovoluje zaujmout místa soudců, která jsou vždy *nad* hlavami souzených: „Na tělo šilence se hledělo jako na viditelné zhmotnění jeho choroby: všechny tyto fyzické kúry vycházely z mravního pojetí těla a sledovaly jeho mravní léčbu.“ (Foucault, 1993:105) Místo robotů v lidském řádu je prezentováno jako místo ne-rozumu, místo kliniky, blázince a vězení.²⁸ Opět se tak vracíme k představě groteskního těla tentokrát ne v souvislosti s obrazem člověka (kyborga), ale v souvislosti se samotnými stroji. Stroje jsou nevhodné a nepřiměřené, apriorně vinná stvoření svou nevinnou existencí bez transcendence. Svými spazmickými gesty jako by soudily naši tzv. moderní společnost, která je stvořila, aby se staly současně nástroji i obětmi systémů moci, s jejich „chronologií, povinnou prací, instancemi dozoru a zaznamenávání, se svými mistry normality, kteří prodlužují a násobí funkce soudce (...).“ (Foucault, 1994) Stroj již není mechanický a zvěcněný, je součástí velmi složitých společenských uspořádání s lidskou obsluhou a soukolí z lidského materiálu.

Performanci *Proces* můžeme s pomocí metodologické pomůcky pro orientaci v robotickém umění, jak ji nabídl Kac (1997), zařadit do vývojové linie iniciované Ihnatowiczovým *The Senster*. Tedy do kontextu chápání robota jako autonomní bytosti a z toho vyplývajícího způsobu interakce s ním a našeho hledání vztahu k němu. Identita robota zde již není tvořena skrze (symbolické či instrumentální) odkazování robota ke člověku jako k jeho předobrazu a současně jeho pánovi a tvůrci, ale je naopak shledávána v autonomní odlišnosti robota, kterou Ihnatowicz stejně jako Demers a Vorn těmto umělým bytostem přiznávají.²⁹ Současně si tato divadelní produkce strojů ponechává kvalitu zrcadlení nebo projekce vnějšího, tedy lidského světa a rozvíjí téma vztahu vzájemné závislosti člověka a stroje v post-humánní době. Poukazují k odlišnosti a nepatřičnosti strojů, ke zkušenosti vlastní imigrantům, cizincům, menšinám a jinak odlišným

²⁸ Viz Foucaultovy *Dějiny šilensství*, 1993.

²⁹ Tento originální přístup k robotice odkazuje k Ihnatowiczově poměrně izolované existenci v Anglii, kam z Polska emigroval.

jedincům, vždy jaksi nenáležících k majoritní většině a k jejímu řádu. I z tohoto pohledu je příznačná aluze v názvu performance *Proces* na Kafkův román, který je výrazem obrazu moderní společnosti z pohledu příslušníka menšiny (jak ukázali Deleuze a Guattari), stavícího se na stranu systému, aby odhalil jeho skryté, a o to mocnější, absurdní mechanismy vztahů, které majoritní a pro většinu tedy jakoby neviditelný řád-systém tvoří, prostupují a uvádějí do chodu.

Vorn a Demers nechápu stroje jako mrtvé objekty, ale pozvedají je do oblasti herců, nositelů výrazu, přičemž obraz a výraz jsou jedno. Jejich robotická performance je strojem výrazu, performancí robotů, ‚coolness dramatem strojů‘ vycházejících z undergroundu a toužících po sebezpotvrzení skrze přijetí druhými. Současně odkazuje směrem ke stroji-mechanismu jako ke společenskému uspořádání, k politickým mašineriím, do kterých je vtaženo i místo diváků. Jsme svědky tribunálu, ve kterém stejně jako v Kafkově *Procesu* není jasné, z čeho a kdo je vlastně obviněn, kdo soudí, jaký bude rozsudek. Autoři v podtitulu charakterizují svoji performance jako reflexivní soud lidí nad stroji a strojů nad lidmi. Mechanický soud, ve kterém nelze rozlišit mezi soudci, porotci, oběťmi a obžalovanými, vtělený do kovových bytostí zrozených z našich vlastních představ o světě, o tom, co je pravdivé a co je nepravdivé, o tom, co je živé a co není.³⁰ Je to performance mimo figury metafory a metonymie, usilující o překročení mimo principy lidského, antropomorfního chápání světa. Jsme svědky deterritorializujícího pohybu v řádu esencí odhalujícího mechanismy systémů i mechanismy uvnitř nás.

POUŽITÁ LITERATURA:

- BACHTIN, M. M. 1965–75. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Odeon, 1975.
- BAUDRILLARD, J. 1995. Svět videa a fraktálový subjekt. *Svět a divadlo*, 1995, č. 2. ISSN: 0862–7258.
- BONDY, E. *Juliiny otázky*. Praha: Dharma Gaia, 1993.
- BONDY, E. *Cybercomics*. Praha 1997.
- BURNHAM, J. 1967. *Beyond the Modern Sculpture, the effects of science and technology on the sculpture of this century*. New York: Georg Braziller, 1967.
- BŽOCH, A. 2004. Tematizácie techniky v avantgardach a ich zmysel. *Slovak Review* 13, 2004, č. 1, s. 77–89.
- COTTON, B., OLIVER, R.(ed.) 1994. *The Cyberspace Lexicon, an Illustrated Dictionary of Terms from Multimedia to Virtual Reality*. Londýn 1994.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. 2001. *Kafka, Za menšinovou literaturu*. Praha: Herrmann a synové, 2001.
- DE MAN, P. 1984–2001. Kleistovo O loutkovém divadle. *Aluze*, 2001, č.3, s. 34–47. ISSN: 1212–5547.
- DEMERS, L-P; VORN, B. 1995. *Real Artificial Life as an Immersive Medium*. In *Convergence: 5th Biennial Symposium for Arts and Technology* (New London, Conn.: Center for Arts and technology at Connecticut College, 1995), p. 190–203. Dostupné též na: <http://digital.concordia.ca/billvorn/bio/Paper_online.html>
- FOUCAULT, M. 1993. *Dějiny šílenství*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1993.
- _____. 1994. *Dozerať a trestať*. Bratislava: Archa, 1994.

³⁰ Zdroj: DVD – Louis-Philippe Demers, *Robotic Performances*, 1989-2004.

- _____. 2000. *Slová a věci. Archeológia humanitných vied*. Bratislava: Kaligram, 2000. ISBN: 80-7149-330-9.
- FREUD, S. 1997. The Uncanny. In *Writings on Art and Literature*. Stanford: Stanford University Press, 1997.
- GAJDOŠ, J. 2004. Dramatická situace v esenciálnosti a jedinečnosti. *Disk*, 2004, č.10, s. 63–70. ISSN 1213–8665.
- GOLDBERG, R.L. 1996. *Performance Art: From Futurism to the Present*. Singapur 1996.
- HARAWAY, D. A 1991. *Siams, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. New York: Routledge, 1991. Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, s. 149–181.
- HAYS, K.M. 1992. *Modernism and the Posthumanist Subject*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1992.
- HAYLES, K.N. 1999. *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1999. ISBN: 0-226-32145-2.
- HORÁKOVÁ, J. 2004. Rossum's Universal Robots: Továrna utopie, *Disk*, časopis pro studium dramatického umění, 2004/8
- HORÁKOVÁ, J., KELEMEN, J. 2004. From Rossum's Universal Robots toward Post-Human. *Cybernetics and Systems*, vol. 2, 2004. (sborník příspěvků: Seventeenth European Meeting on Cybernetics and System Research, Vídeň, Rakousko, 4/2004), ISBN: 3 85206 169 5.
- HYVNAR, J. 2000. *Herec v moderním divadle. Vize, metody a techniky herectví 20. století*. Praha: Pražská scéna, 2000. ISBN: 80-86102-07-6.
- KAC, E. 1997. Origin and Development of Robotic Art. *Art Journal*, (ed. Drucker, J. Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology, Special issue on Electronic Art), 1997, Vol. 56, N. 3, New York, 1997, pp. 60–67. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.ekac.org/roboticart.html>>.
- KELEMEN, J. 2001. *Kybergolem*. Olomouc: Votobia, 2001. ISBN: 80-7198-504-X.
- KOSS, J. 2003. Bauhaus Theater of Human Dolls. *The Art Bulletin*, 12/2003, č.12, vol. LXXXV, No. 4.
- MARINETTI, T. P. 1993. Schmidt-Bergmann, H. Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente. Hamburg 1993, s. 107–108. In BŽOCH, A. Tematizácia techniky v avantgardách a ich zmysel. *Slovak Review* 13, 2004, č. 1, s. 77–89.
- RALSTON, A., REILLY, E. D., HEMMENDINGER, D. (ed.) *Encyclopedia of Computer Science*. Bristol: Nature Publishing Group, 2000. ISBN 1-561-59248-X.
- RUDNICKI, K. 1969. Režissjor Mejerchold, Moskva 1969, s. 265. In HYVNAR, J. *Herec v moderním dramatu*. Praha: Pražská scéna, 2000. s. 166.
- SAUDEK, A. S. 1930. Poznámka k prvnému českému vydání eseje H.von Kleista Tanečník a loutka, roku 1930. *Aluze*, 2001, č. 3, s. 51. ISSN: 1212-5547.
- SHEWEY, D. *Set your watch to know. Lepage's ZULU TIME catalog's the A-B-C's of global travel*. In *American Theatre*, Záh 2002; [citováno dne 20.1.2005]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Zulu>.
- SCHLEMMER, O. 1958. Oskar Schlemmer, Briefs und Tagebücher. Ed. Schlemmer, T., München: Langen-Muller. In BURNHAM, J. *Beyond the Modern Sculpture, the effects of science and technology on the sculpture of this century*. New York: Georg Braziller, 1967.
- SÝKORA, P. Tělo, Tělesnost a sexualita v súčasnom umení. *Profil súčasného výtvarného umenia*, 1996, č. 3–4, s. 96–106.
- TELOTTE, J.P. 1995. *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*. Urbana, Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- VOSTRÝ, J. 2004. Scéničnost a scénovanost (Od Berniniho k dnešku). *Disk*, 2004, č.10, s. 7–29. ISSN: 1213–8665.
- WHITELAW, M. 2004. *Metacreation and Artificial Life*. Cambridge, London: MIT Press, 2005. ISBN: 0-262-23234-0.

Další použité prameny a literatura:

DEMERS, L.-P. *Robotic Performances* [DVD]. 1989–2004.

DEMERS, L.-P., VORN, B. 2003. Es: *Das Wesen Der Maschine*. 2003. ISBN 3–926501–22–7. (Katalog monografické výstavy pořádané v rámci: *European Media art Festival*, Osnabrück 2003)

SHEWEY, D. 2002. Set Your watch to know. Lepage's ZULU TIME catalogs the A-B-C's of global travel. In *American Theatre*, září 2002. [citováno dne 20. 1. 2005]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Zulu>>.

ST-HILARIE, J. 2000. Lepage signe une fresque noire ou le vrai personnage, c'est la high life du voyage. In *Le Soleil*, 17. května 2000. [citováno dne 20. 1. 2005]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Zulu>>.

SCHMITT, O. 1999. *Le premier cabaret technologique Québécois Robert Lepage*. In *Le Monde*, 25. října 1999. [citováno dne 20. 1. 2005]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Zulu>>.

Elektronické stránky Demerse a Vorna:

<<http://digital.concordia.ca/billvorn/menuall.html>>.

Elektronické stránky *Ex Machina* :

<<http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Machina>>.

Elektronické stránky s materiály k inscenaci ZULU TIME:

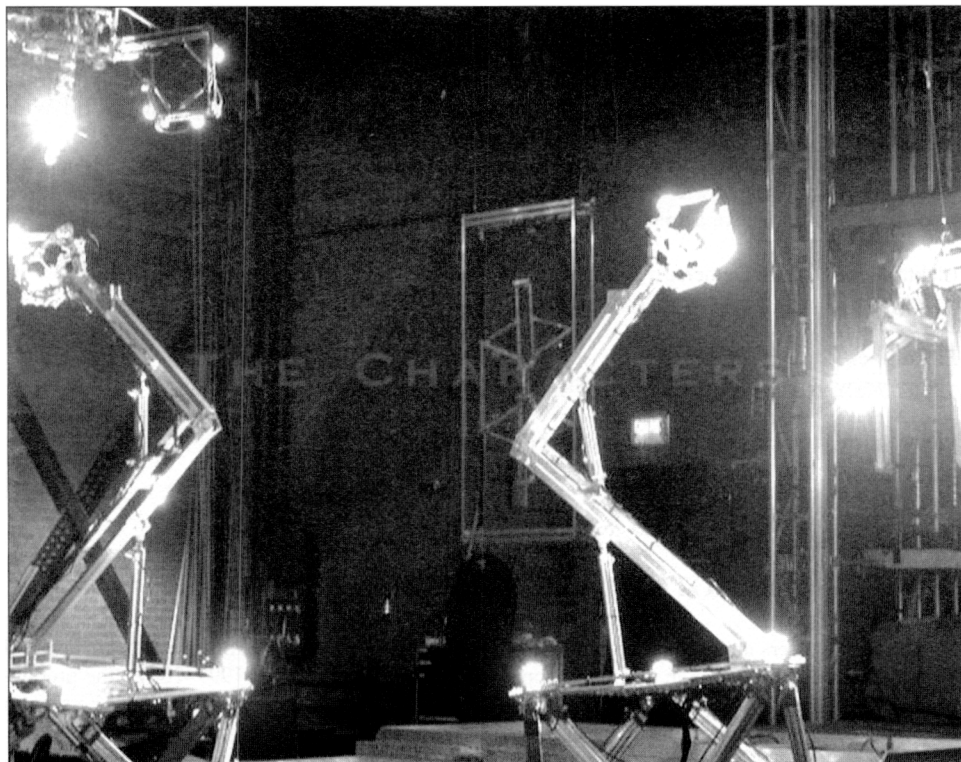
<<http://www.exmachina.qc.ca/ENGLISH/ex.asp?page=Zulu>>.

ROBOTICAL PERFORMANCE. *THE TRIAL*.

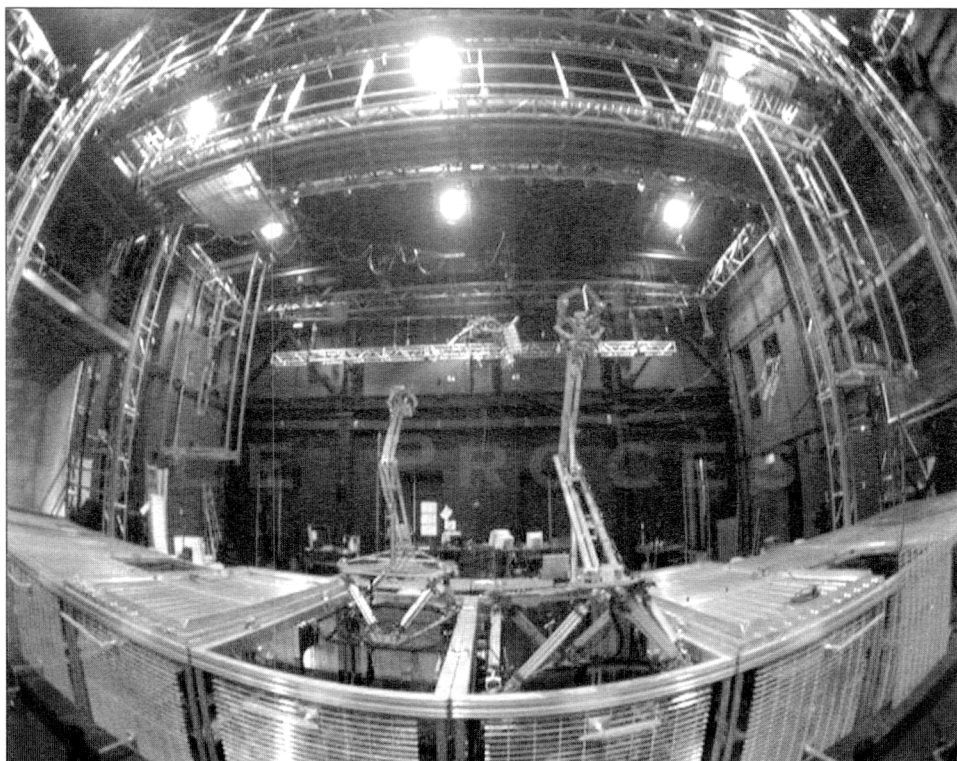
The article offers an interpretation of a robotic performance by Louis-Philippe Demers and Bill Vorn named *The Trial*, which originally appeared as part of *Zulu Time* (1999–2001), the production by Robert Lepage and his group *Ex Machina*. Its unusual theatrical form must first be seen in the context of contemporary art inspired by the latest technological development, specifically the field of Robotic Art, and from a historical perspective in the context of the development of 20th-century art forms that reflect and are inspired by technology (especially machines).

The Trial represents a tribunal of humans over machines and machines over humans. It is a mechanical trial where identities intermix, where judges, jurors, victims and the accused take flesh in metal creatures that get born from our own conception of the world, of what is true and what is false, of what is alive and what is not.

By means of creative activities influenced by post-humanistic and neo-structuralist strategies the artists bring about issues of our relationship to the different/other and call into question the anthropocentric view of the world.



Proces d: Hlavní „postavy“ robotického performance *Proces*, autorů Demerse a Vorna. Záznam představení. (obr. z DVD záznamu, viz seznam použitých pramenů)



Proces f: Pohled na konstrukci scénického prostoru robotického performance *Proces*.(obr. z DVD záznamu, viz seznam použitých pramenů)

