

Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta
Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Informační studia a knihovnictví
Studijní obor: Studia nových médií

Bc. Kateřina Stuparičová

**Používání rozvinutých informačních technologií a virtuální reality na
divadle**

Diplomová práce

Praha 2008

Vedoucí diplomové práce:

Oponent diplomové práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně dle uvedených použitých informačních zdrojů.

V Praze, 31. července 2008

.....
podpis diplomanta

Identifikační záznam

STUPARIČOVÁ, Kateřina. *Používání rozvinutých informačních technologií a virtuální reality na divadle [The use of information technology and virtual reality in the field of theater]*. Praha, 2008. 93 s., 20 s. příl. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví 2008. Vedoucí diplomové práce Mgr. Denisa Kera, PhD.

Abstrakt

Práce se zabývá kombinací divadelního prostředí a moderních informačních technologií. Představuje jejich spojení na divadelních prknech kamenného divadla, stejně jako divadelní pokusy ve virtuálním prostředí, konkrétně v prostředí Second life, jehož popularita momentálně značně roste. Teoretické poznatky z první části jsou v závěru představeny na konkrétních příkladech. Konec práce představuje výsledky průzkumu, z něhož vyplývá značná neznalost této problematiky. Bylo tedy mým cílem zjistit, jaké je aktuální dění v této oblasti, jaký se plánuje rozvoj a zdali existují vůbec lidé, kteří by o tuto problematiku zájem v budoucnu měli.

Klíčová slova

Informační technologie, Internet, virtuální realita, divadlo, herec, avatar, sémiotika, komunikace, komunikační přenos, informace, Handa Gote, Second life

OBSAH

Předmluva.....	7
Úvod.....	9
1. Informační technologie.....	11
1.1 Vize informačních technologií.....	13
1.2 Pět základních disciplín nového prostředí.....	13
1.2.1 Integrace.....	14
1.2.2 Interaktivita.....	15
1.2.3 Hypertextualita.....	17
1.2.4 Imerze.....	17
1.2.5 Vyprávění.....	19
2. Virtuální realita.....	21
3. Second life.....	28
3.1 Stručná historie	29
3.2 Jak to funguje?	29
3.3. Život v SL.....	30
3.4 Možnosti uživatele.....	31
4. Divadlo.....	33
4.1 Divadelní teorie.....	33
4.2 Pohled na divadelní prostředí dnes.....	33
5. Sémiotika	37
5.1 Zakladatelé moderní sémiotiky	37
5.2 Sémiotika divadla.....	40
6. Komunikační proces.....	43
6.1 Nejvýznamnější teorie.....	44
6.2 Počítačová komunikace.....	45
6.3 Divadelní komunikace.....	46
6.3.1 Proxemika.....	49
6.3.2 Kinetika.....	50
6.3.3 Divadelní znak.....	52
7. Virtuální divadlo.....	55
7.1 Virtuální divadlo v SL.....	65
7.2 Divadlo a informační technologie.....	70
7.2.1 Handa Gote.....	74
8. Závěr.....	81
Mimo popsané marketingové tahy a vidění budoucnosti divadelně aktivními lidmi, je hlavní výhodou virtuálního prostředí možnost kooperace. Kdokoli má zájem, může se na tvorbě tohoto virtuálního prostředí podílet (mluvíme-li primárně o SL), což odpovídá dnešním lidským potřebám – být účasten, kreativně tvořit a být online.....	88
Seznam použité literatury.....	89
Přílohy.....	95
1. Dotazníkové šetření.....	95
Otázky dotazníku:.....	95
část.	95
V první části dotazníku definovali respondenti sami sebe (pohlaví, věk, kraj trvalého bydliště a nejvyšší dosažené vzdělání) a vyjádřili svůj vztah ke kultuře (zdali ji mají rádi a zda chodí rádi do divadel, popřípadě konkrétní vyjmenování divadelních scén).....	95
část.....	98
Druhá část byla zaměřena na moderní informační technologie na divadle. Prvotní důraz byl kladen na to, co si tázaní pod pojmem „moderní informační technologie“ představují. Dále	

byla tato část věnována divadelním představením s použitím těchto technologií, čili zda respondenti taková představení znají, zda na nějakém byli, jak na ně zapůsobilo a co si z něj odnesli. Konečné otázky byly věnovány jejich názoru na využitelnost těchto technologií v budoucím divadelním dění a jak tyto technologie představení ovlivňují.....98

.....100

2. Obrazové přílohy.....105

.....108

.....110

.....110

.....110

.....113

.....113

.....114

.....114

.....115

.....115

Evidenční výpůjčky.....116

Předmluva

Téma práce jsem si zvolila sama z důvodu pozitivního vztahu k oblasti divadla a snaze představit tuto oblast ve fenoménu, který neustále získává na popularitě. Second life se v českých prostorách teprve usazuje, avšak vzhledem k celosvětovému trendu se dá očekávat, že přístup a rozvoj bude pokračovat úspěšně dál. Poté, co ho lidé přestali vnímat pouze jako prostředek zábavy a začali v něm podnikáním vydělávat reálné peníze, hledají i na odreagování „reálnou zábavu“, než pouhé virtuální setkávání se s ostatními lidmi. Tuto mezeru by se mohla posnažit vyplnit kulturní oblast divadla, pokud by jeho realizace na odpovídající úrovni nebyla tak náročná. Avšak již vzniklé projekty dokazují, že je možné v této oblasti vidět značný potenciál nejen pro odreagování diváků, ale i opačně pro kreativní činnosti divadelně zaměřených lidí.

Na druhou stranu jsem se zároveň zaměřila na činnosti nejenom českých divadelních souborů a jejich používání informačních technologií na jevištích. Zajímalo mě, jakým způsobem jsou tyto prostředky využívány, co se nimi snaží herci divákům sdělit a zda jsou tyto moderní metody diváky reflektovány.

Pro přiblížení názorů širší veřejnosti jsem provedla anonymní dotazníkový průzkum, který probíhal necelé dva měsíce, a jehož výsledky jsou uvedeny v Přílohách této práce. Jak se mi potvrdilo, většina dotazovaných neměla nejmenší ponětí, o které oblasti je hovořeno. Z tohoto faktu vyplývala i následující nedůvěřivost vůči úspěšnosti divadelních projektů v SL. Nehledě na to přinesl výzkum poměrně detailní odpovědi, zejména proto, že byl členěn na otázky uzavřené, ale i otevřené.

Vzhledem k aktuálnosti tématu jsem pro svou práci nenašla relevantní podklad v podobě monografie. Vycházela jsem tak z článků, jejichž výpovědní hodnota byla podpořena praktickou částí v samotném Second lifu. Na mnohé otázky mi též odpověděli lidé divadelně aktivní v tomto prostředí, za což jim děkuji. Též jsem si vědoma rozsáhlosti mé práce, jejíž detailnější pojetí by vedlo k nadmíře mých možností, zejména co se divadelních souborů a jejich projektů týče. Zvláště z tohoto důvodu jsem zvolila cestu propojení teorie v praxi, a tak jsem se po vymezené teorii obrátila na konkrétní díla některého z divadelních souborů, na jejichž tvorbě jsem chtěla na teorii poukázat. O celistvý souhrn nalezených poznatků jsem se pokusila v závěrečné kapitole.

Práce se zabývá kombinací divadelního prostředí a moderních informačních technologií. Představuje jejich spojení na divadelních prknech kamenného divadla, stejně

jako divadelní pokusy ve virtuálním prostředí, konkrétně v prostředí Second life, jehož popularita momentálně značně roste.

Na začátku práce jsou představeny informační technologie, mezi něž spadá i virtuální realita a již zmíněný Second life. Další kapitola definuje divadlo a divadelní prostředí. V následující kapitole je představen obor sémiotiky, jehož hlavním prvkem zájmu je znak, stejně jako je tomu u divadelního představení. Z toho důvodu je jedna podkapitola věnována přímo sémiotice divadla. V divadelním prostředí se jedná o komunikační proces, i když, jak je popsáno dále, sémiotik Ivo Osolobě tuto teorii přehodnocuje. Proto jsem se rozhodla přiblížit i oblast komunikačního procesu, a to se všemi významnými teoriemi, které se jím zabývaly. Jeho podkapitolou je oblast divadelní a počítačové komunikace, jež má vlastní specifika. Předposlední a pro mou práci nejvýznamnější kapitola se zaměřuje na virtuální divadlo, ať již ve zmíněném prostředí Second lifu či jako jednu z možností, jak virtuální divadlo chápat, a to ve spojitosti informačních technik na jevišti. Zakončením mé práce je shrnující závěr a v přílohách uvedené graficky zobrazené výsledky z průzkumu na dané téma a obrazové přílohy.

Diplomová práce má celkem 93 stran a 20 stran příloh. Informační zdroje jsou citovány dle normy ISO 690B a ISO 690-2.

Touto cestou bych ráda poděkovala vedoucí mé práce Mgr. Denise Keře, PhD., mým konzultantům za vstřícnost a motivaci, svým blízkým za toleranci, ochotným lidem za dotazníkové odpovědi a jarnímu počasí za inspiraci. Děkuji.

Úvod

At' již budeme novodobou společnost popisovat dle Daniela Bella jako postindustriální, dle Zbigniewa Brzezinského za technetronní či dle Zygmunta Baumanta za tekutou, jedno bude mít společné: jedná se o společnost, ve které žijeme, jejíž jsme součástí, kterou formujeme a která formuje nás. Přestože jsou teorie výše zmíněných autorů rozdílné, za společný hybatel v teorii Bellově či Brzezinského se dají považovat technologické inovace, zejména z oblastí výpočetní techniky a komunikačních prostředků, a z nich vycházející analýzy jejich vlivu na společnost. Bellova postindustriální společnost, jak se o ní zmiňuje především ve své knize *The Coming of Post-Industrial Society*, byla definována již v polovině minulého století. Právě v této době došlo k nástupu tzv. technokratického věku, jehož základními atributy se staly racionalita, plánování a prognózování, s dominantní úlohou vědců a techniků.¹ Jak je patrné z Bellovy definice, byli jsme od padesátých let součástí vývoje společnosti, jehož průběh nešel zastavit, a proto jsme dnes součástí rozvinuté informační společnosti.

V teorii Zbigniewa Brzezinského je patrný značný rozdíl, neboť jeho zásadním činitelem ve vývoji společnosti je technologická revoluce. V ní je evidentní obrat k technologiím a vzdělání. Avšak tím opravdu rozdílným od teorie Bella je Brzezinského uvažování o sociálních problémech, které tento vývoj přináší. Nerovnoměrný technologický vývin v různých částech světa, například v zemích, které ještě neprošly industriální fází vývoje, může mít za následek jejich technickou frustrovanost a deprimovanost. Oproti těmto zemím ostatní již vstoupily do technetronní fáze vývoje, zejména v oblasti vzdělání.²

Zygmunt Bauman poukazuje na vývoj moderní společnosti svým termínem „tekutá modernita“. Vývin chápe jako proces tavení pevných látek. V historické fázi vývoje byly tradiční pevné vazby nahrazeny dalšími novými, zdokonalenými pevnými tělesy, avšak v dnešní době se pevná tělesa pouze rozpouštějí. Především se rozpouštějí „...omezení individuální svobody výběru a jednání, životní vzorce a pravidla se značně diferencují a rozvolňují.“³

¹ BELL, D., *The Coming of Post-Industrial Society*, s. 348-359

² BRZEZINSKI, Z., *Between Two Ages : America's Role in the Technetronic Era*, s. 44-46

³ BAUMAN, Z., *Tekutá modernita*, s. 19

Tři názory předních sociologů popsané výše jsem si vybrala záměrně k uvedení mé práce do souvislosti s problémy dnešní společnosti. Za posledních několik let technologický pokrok doby velmi pokročil, avšak nepřináší pouze užitek, ale jak je patrné, i rozvrat společnosti. Ačkoli tomu na dalších stránkách nebude věnováno příliš prostoru, beru na zřetel, že má moje práce vypovídající hodnotu jen pro tu část populace, která se dennodenně setkává s informační technikou a její inovace jí není neznámá (což se mi nakonec v praxi ukázalo při dotazníkovém šetření – viz Přílohy).

1. Informační technologie

Kapitola informační technologie definuje význam tohoto pojmu, možnosti jejich využití v dnešní době i v perspektivě budoucnosti a definici pěti základních disciplín nového prostředí. Jedná se o prvky, které jsou novým technologiím společné a snaží se o jakési provázání do té doby oddělených světů.

Informační a komunikační technologie (dále jen ICT, z anglického termínu „Information and Communications Technology“) jsou zastřešujícím pojmem pro oblasti technologií sloužících komunikaci informace. V čele této problematiky stojí média pro záznam informace (papír, pero, magnetické či optické disky, paměťové disky, aj.) a technologie pro šíření informace (rádio či televize), technologie pro obrazovou či zvukovou komunikaci (mikrofon, kamera, reproduktor, telefon či mobilní telefon). V dnešní době je orientace této oblasti zaměřena především na médium počítačů, zejména připojených na Internet, a na informační technologie, které mohou přenášet informaci za využití satelitových systémů nebo interkontinentálních kabelů.⁴ Jako zrod Internetu se datuje rok 1993, a to z důvodu oficiálního představení na veřejnosti a určení komerčním účelům. Jinak se jako rok jeho vzniku datuje rok 1969.⁵ V 90. letech byl Internet považován za převratný vynález a zároveň hybridní formu médií již známých. Jak se píše, není vystavěn na jednoduchém mixu různých médií, ale jedná se v něm o mnohem větší a komplexnější, extrémně citlivě organizované médium, ve kterém se velké množství malých inovací spojilo k vytvoření vlivu „nového média“. Transmédium Internet lze sémioticky popsat jako digitální spleť, která vychází z obrazů, jazyka a písma – přesně těch znaků, které byly do 90. let radikálně oddělovány, ale v hypertextuálních podmínkách již vstupují do čitelně popsatelných spleť. Internet se tak snaží integrovat rozdílná média, proto pojem „transmédium“.⁶

Moderní informační a komunikační technologie (ICT) jsou díky svému vývoji v současné společnosti právem považovány za rozhodující faktor ekonomického a sociálního rozvoje. Kromě jiného je to způsobeno tím, že umožňují překonávat rozdíly různého typu (např. geografické polohy či vzdálenosti). Dynamický vývoj, který je v této

⁴ Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Information communication technology [online].

⁵ JUHAS, M. Aspekty využití moderních informačních technologií ve výukovém procesu, s. 2

⁶ PACKER, R Multimedia: From Wagner to virtual reality [online].

oblasti více než patrný a rozsah působnosti dokazují, že moderní společnost již považuje moderní informační technologie za součást života.⁷

Omezení dostupnosti k ICT se tak většinou vztahuje k finančním nedostatkům jednotlivých uživatelů, od kterých se poté odvíjejí problémy typu: nedostatek financí na nákup PC s připojením na Internet, vysoká cena připojení k Internetu. Samozřejmě je však ke vstupu do problematiky informační gramotnosti zapotřebí mnohem více faktorů než pouze finance. Např. rasa, původ, vzdělání, typ domácnosti, věk, region bydliště a další kategorie hrají v tomto určení neméně důležitou roli. Míra diferenciací těchto faktorů mezi obyvateli celé planety určuje míru digitální propasti (což je téma široké a mé práce se dotýká pouze okrajově, proto nebude více rozebráno). Snažila jsem se pouze nastínit fakt, že nedostatek znalostí o ICT (potažmo práce s nimi) není pouze důsledkem toho, zdali máme či nemáme vlastní PC s připojením na Internet.

Pozitiva těchto technologií často směřují ke zkvalitnění a urychlení dostupnosti časové i prostorově rozptýlených informací, navíc by měly umožnit získané informace dále obsahově i graficky zpracovávat. Jejich cílem je usnadňovat komunikaci mezi jednotlivci a institucemi, zvyšovat dostupnost informací bez jakéhokoli škálování a usnadňovat orientaci v dynamicky se rozvíjejícím digitálním světě. Oproti tomu jejich problematika tkví v nutnosti naučit se porozumět digitálním technologiím, orientovat se ve vyhledávání informací a umět tyto nalezené informace zpracovávat a prezentovat.

ICT se většinou při popisu přizpůsobují oblasti, která o nich zrovna hovoří. Jsou-li to technické či ekonomické směry, je jejich posláním přiblížit oblast flexibility mezi uživatelem a elektronickým zařízením (např. problematika e-politiky, e-demokracie). Jedná-li se o oblast knihovnictví, orientuje se autor především na využití ICT v prostorách knihoven a informačních institucí tak, aby takzvaně držel krok s dobou a aby nabídl uživateli/ čtenáři nejvyšší komfort nabízených služeb v souvislosti s novými technologiemi.

Stejně tak je tato oblast často zmiňovaná ve spojitosti s učitelstvím. Rozvoj informačních technologií obecně měl (a stále má) na tuto oblast velký vliv. Zavádí se koncepce e-learningu, výukových webů, elektronických skript, multimediálních a obrazových atlasů, pomůcek na bázi digitálního videa, nehledě na to, že každá studující skupina má většinou vytvořeno diskusní studijní fórum (ať již s nebo bez přítomnosti učitelů).

⁷ BRITFORDOVÁ, I. Jak mohou moderní informační technologie podpořit zavádění procesů e-democracy v praxi? [online]

Provázání oblasti divadla a ICT je předmětem této práce, proto mu bude věnován větší prostor v kapitole 7.

1.1 Vize informačních technologií

Možnosti informačních technologií by měly v budoucnosti neustále narůstat. Mnozí odborníci očekávají, že se informační technologie stanou natolik „inteligentními“, že v mnohém budou schopny přiblížit se či dokonce předehnat schopnosti lidské. Např. Kevin Warwick tvrdí, že *„není otázkou, zda se to stane, neboť tento důsledek je podle něj nevyhnutelný, ale spíše kdy tento popisovaný stav nastane.“*⁸ Sám očekává příchod tohoto fenoménu kolem roku 2050, což dokládá tvrzením, že *„dnes máme společnost ovládanou lidmi, v níž jsou poddanými stroje, protože lidé jsou inteligentnější. Brzy však pravděpodobně budou stroje chytřejší než lidé, a pak budeme mít společnost ovládanou stroji. Lidé budou – pokud vůbec budou existovat – v roli poddaných.“*⁹

V ne příliš daleké budoucnosti by se tedy měly informační technologie z pasivních prvků změnit na prvky aktivní. Jak uvádí Noska, dnes *„známe stroje, tvořící po hardwarové stránce opět jiné stroje, ale v budoucnu bude pravděpodobně stále více možné narazit na přenesení tohoto trendu i do softwarové oblasti, kdy programy budou tvořit jiné programy i další ‚nehmotné‘ produkty ... již dnes existuje běžně hudba, obrazy či dokonce i romány generované počítači.“*¹⁰ Budoucí vývoj informačních technologií by se měl dostat na úroveň naprosté nezávislosti na člověku.

1.2 Pět základních disciplín nového prostředí

Doba rozvoje informačních technologií a nových digitálních médií přinesla změny v mnoha oblastech, nejen v informatice a informační vědě. Již v 80. letech se profilovala oblast multimédií, která začala prohlubovat povědomost o této oblasti. Z počátečních průzkumů vzešla klíčová paradigma, která vytvořila konceptuální rámec pro přemostění těchto, zdálo by se, absolutně oddělených světů kreativních činností v umění a vědě (zpočátku zejména oblast hudby a umění s kybernetikou a informační vědou). Tento rámec

⁸ WARWICK, K. Úsvit robotů - soumrak lidstva, s. 24

⁹ WARWICK, K. Úsvit robotů - soumrak lidstva, s. 185

¹⁰ NOSKA, M. Informační technologie jako aktivní prvek, s. 5

se definuje pěti základními disciplínami: integrace, interaktivita, hypermédiá, imerze a nové vyprávěcí formy, které vznikly z těchto nových paradigmat.¹¹

Klíčová role Internetu jako prostředku k vyjádření transmediality, se projevila hned v několika do té doby statických odvětví. Oblasti komunikačních přenosů, divadelnictví či umění všeobecně, stejně jako sémiotika či filozofie se usídlily v prostředí, kde se abstraktní měnilo na konkrétní, kde se text měnil v obrazy, kde se abstraktní vyjádření (verbální či neverbální) zformovalo a změnilo na divákovi pochopitelný vjem, který jeho mozek zpracuje, přijme a transformuje ho na zážitek.

Bylo nutné oddělit již známé od nového, v novém prostředí se zorientovat, definovat si neznámé, aby bylo lépe a snadněji pochopeno, a uznat změny v již zažitých konvencích. A proto bylo pro teoretický základ definováno pět již výše zmíněných klíčových paradigmat multimediálního světa.

1.2.1 Integrace

Umělci ze dvacátého století se snažili povznést divákův umělecký zážitek tím, že integrovali tradičně oddělené disciplíny do jednoduchých prací. Jako první použití této techniky zkoumal Richard Wagner ve svém díle *Gesamtkunstwerk* již v 19. století. Mnoho z umělců věřilo, že je možné prožít moderní zážitek pouze skrze umění, které je obsaženo uvnitř kompletní škály vnímání. „Staré formy“ omezené na slova a stránky, barvy na plátnech či hudbu z hudebních nástrojů byly najednou shledány neadekvátními pro stíhání běhu doby. Nebyly s to zachytit rychlost, energii a protiklady k současnému životu. Jako nejvyšší forma shrnující ostatní umělecké formy za použití různých technologií byl považován film. Ve 30. letech 20. stol. popsal László Moholy-Nagy ve své eseji *Theater, Circus, Variety* divadlo Bauhaus - abstraktní divadlo, které odsunulo důraz kladený na herce a psaný text, a tím vyzdvihlo každý další aspekt divadelní zkušenosti. Moholy-Nagy prohlásil, že pouze sloučení základních divadelních formálních prvků – prostoru, kompozice, pohybu, zvuku a světla – do organického celku může dát do celku díla výraz lidské zkušenosti. Takové sloučení v jeden komplexní celek je v dnešní době patrné zejména ve virtuálním prostoru Second life, kde se všechny potřebné činnosti odehrávají na jednom prostoru (více kap. 3).

¹¹ PACKER, R Multimedia: From Wagner to virtual reality [online].

Z práce umělce Johna Cage, který se zabýval novými divadelními experimenty na rozšíření oddělenosti mezi uměními, vycházela celá řada dalších umělců (např. Allan Kaprow, Dick Higgins a Nam June Paik) ve svých projektech zaměřených na netradiční divadelní techniky. Těmi čelili proti zažitým názorům na formu, kategorizaci a kompozici představení, konkrétně tak, že předvedli žánry typu happening, elektronické divadlo, umění představení a interaktivní instalace – styly do té doby neznámé či pro divadlo nemyslitelné. Zejména ve 20. letech začali umělci do svých děl integrovat nové technologie, jako například fotografie, film a video, stejně jako různé žánry užitého umění.¹² Tato umělecká forma přetrvává do dnešních dnů a stále má co říci. Její výpovědní hodnota je popsána například na představení Ekran divadelní skupiny Handa Gote v kapitole 7.2.1.

1.2.2 Interaktivita

„Technologie nabízejí nové příležitosti pro kreativní a interaktivní zážitky a zvláště pro nový typ dramatu. Ale tyto nové příležitosti se uskuteční pouze tehdy, když ovládnutí technologie bude odebráno technologům a dáno těm, kteří rozumějí lidským bytostem, lidské interakci.“¹³

Interaktivita či přívlastek interaktivní nemá svou jasnou definici. Původně se interaktivita objevuje v souvislosti s novými médii jako jejich charakteristická vlastnost, časem se však spíše přibližuje k charakterizaci obecného problému poznání lidského vnímání a způsobů komunikace, které používáme. Interaktivita odkazuje nejobecněji ke dvěma oblastem – ke strukturám a procesům realizovaným digitálními médii, které můžeme poměrně snadno popsat prostředky, jež nabízejí příslušné oblasti informační techniky a technologie. Dále pak k teorii lidské interakce a komunikace, jejíž komplexnost nás předurčuje k vyjadřování se v podobě metafor a k vytváření modelů našich představ o možných principech, které ji formují. Jak říká Erkki Huhtamo: *„Interaktivita je stále aktivita primárně mentální a intelektuální, pouze druhotně technologická.“¹⁴*

Norbert Wiener ohledně tohoto tématu definoval, že míra a kvalita naší komunikace se stroji ovlivňuje míru a kvalitu našich vnitřních životů. Zásadní přínos jeho teorie tkví v konceptuálním základu interaktivity člověk–počítač a našeho zkoumání sociálního vlivu elektronických médií. Mezi další osobnosti, které se zasadily o vývoj na poli interaktivity patří například Douglas Engelbart, který vyvinul dle jeho slov „výstroj rozšiřující lidský intelekt“ - systém s názvem The oNLine System (NLS). Engelbart zde ukázal svůj návrh

¹² PACKER, R. Multimedia: From Wagner to virtual reality [online].

¹³ LAUREL, B. Computers as Theatre.

¹⁴ HORÁKOVÁ, J. Myslet interaktivitu [online].

v podobě myši, okna pro textové editování či elektronického mailu. Poprvé tak k manipulaci s informací ve virtuálu použil počítačové rozhraní. To se následně stalo fenoménem v rozličných oblastech, v této práci uváděno na příkladu virtuálního systému Second life (viz kap. 3).

Digitální média se dají chápat ne jako interaktivní sama o sobě, nýbrž jako nástroj k modelování lidské komunikace a vnímání poukazující na lidskou interakci jako na metaforu. Interakce tu působí oběma směry a komunikace předpokládá pravidelné střídání s dobrovolnou angažovaností všech účastníků. Změna nastala ve chvíli, kdy se konstruktéři při sestavování interaktivních programů začali více zajímat o lidského aktéra-uživatele a jeho vnímání interakce s médiem. Posun v chápání interaktivity souvisí s přechodem od zájmu o ergonomicky vhodné, technické a programové prostředky styku člověka s počítačem (Computer-Human Interface; CHI). Tento přístup v 80. letech nahradilo soustředění pozornosti na problematiku interakcí mezi člověkem a počítačem jako dvěma specifickými médii (Human-Computer Interaction; HCI).¹⁵ Lev Manovich tento posun charakterizuje jako přechod od mediálních studií ke studiím softwarovým – „od teorie médií k teorii softwaru.“¹⁶

Základem chápání zážitku interakce uživatele s digitálním médiem, jenž se charakterizuje jako přesun pozornosti od počítačového rozhraní (interface) k interaktivitě, se zabývala Brenda Laurelová. Zájem o prožitek-událost interaktivity uživatele se strojem, s digitálním médiem, se však objevuje již v rámci mnohem obecnější tendence umění 20. století. Zejména tematika percepce ve vztahu k prožitku interaktivity člověka a stroje se však v dnešní době stává ne otázkou technickou, ale možná stále více problémem psychologickým či fyziologickým, neboť interakce je možná pouze za předpokladu přiznání určité autonomie těmto systémům.¹⁷

V nových formách se umělci zaměřovali na samotný prožitek interakce diváka. Ten se tak stává aktivním spoluvůrcem uměleckého zážitku. Performance zinscenovaná jako otevřená komunikační hra má několik charakteristických rysů: performerovým záměrem je vyprovokovat spontánní účast na procesu tvorby, spolehu. Představení vzniká bez předem jasně stanoveného plánu. Jeho cílem je sdílení atmosféry, ne jeho umělecká hodnota.¹⁸

Na téma interaktivity se nejlépe nahlédne, pokud je považováno za jednu z výjimečných vlastností WWW. Je vhodné proto srovnat mediální strukturu Internetu

¹⁵ HORÁKOVÁ, J. Myslet interaktivitu [online].

¹⁶ MANOVICH, L. The language of new media. s.48

¹⁷ LAUREL, B. Computers as Theatre.

¹⁸ HORÁKOVÁ, J. Myslet interaktivitu [online].

s těmi typy médií, které formovaly náš život ještě před Internetem. Zatímco televize se popisuje jako jednosměrná silnice komunikace - informace se v ní pohybují zcela bez přesného směru, od vysílajícího k pasivnímu divákovi – je oproti tomu Internet považován za interaktivní a multisměrné médium, neboť každý přijímající je potenciální přenašeč. Specifičnost WWW tkví v tom, že jednoduchá systémová interaktivita je značně zvětšena a vylepšena webovským grafickým rozhraním. Zatímco například u telefonní komunikace, která je dvousměrná a většinou probíhá mezi dvěma lidmi, je přenašečem („transmitterem“) informací telefon, u webové komunikace je to právě Internet a naše osoba. Naše síťová osobnost je stvořena spletností různých rolí, identit a funkcí, které můžeme striktně oddělit jednu od druhé, a to zejména za pomoci hypertextuality.¹⁹ (detailněji popsáno na příkladu v kap. 3, 7 a v závěru práce).

1.2.3 Hypertextualita

Oblast hypertextuality se týká zejména psaného textu v prostředí Internetu. Dřívější systém médií přesně odděloval audiovizuální a tištěná média. S nástupem Internetu se však toto narušuje, vzniká směsice multimediálních znaků na webu, která likviduje separaci a jednoduchou definovatelnost znaků. Zejména kolaborativní psaní, do kterého se může zapojit víc lidí najednou, či psaní, které netvoří souvislou lineární linku, ale odkazuje ve své struktuře k myšlenkám zapsaným mimo tento text, jsou hlavní charakteristikou této oblasti. Pro mou práci – zejména oblasti divadla ve VR – nemá však hlubšího významu.

1.2.4 Imerze

Oblast imerze nabízí pohled do možností technologií, které se za několik let jejího vývoje zrodily. Jejich hlavní snahou je doslova vtáhnout diváka do děje (z angl. „immersion“, které doslova znamená „ponoření, vnoření“. Více je známo z oblasti fyziky, avšak v rozvíjející se oblasti virtuální reality odkazuje na doslova vtažení diváka do nereálného, virtuálního světa) a možností, jak toho dosáhnout, s každým rokem vývoje přibývá, jak ukáže následující popis nejdůležitějších příkladů.

¹⁹ SANDBOTHE, M. Interactivity – Hypertextuality – Transversality. A Media-Philosophical Analysis of the Internet [online].

Vývoj pojmu imerze se dá vysledovat již u rituálů řeckého divadla a konstrukce velkých katedrál Evropy. Divadelní vize Richarda Wagnera, ve které se publikum ztrácí v pravdivosti dramatu vytvářením imerzivní zkušenosti, byla popsána již v díle *The Artwork of the Future*. Divák se v ní přenesl na jeviště pomocí všech svých vizuálních a sluchových schopností. Pro usnadnění této vize otevřel Wagner v roce 1876 Festspielhaus Theater v Bayreuthu, v Německu. Divadlo bylo založeno na rozsazení sedaček dle vlivu řeckého amfiteátru s akustikou proudící ze všech stran, stmíváním a umístěním hudebníků v orchestřišti tak, aby se diváci mohli plně soustředit na samotnou hru. Jeho snahou bylo zmaximalizovat odtažení pochybných vlivů uvedením diváka do iluzivního světa umístěného do prostor jeviště.

V 50. letech inspirovala stejná vize amerického kameramana Mortona Heiliga. Proto navrhl „kino budoucnosti“, které by obklopilo publikum přesnými kopii života tak přesvědčivými, že sami mohli doufat v přenos do jiného prostoru. Takové kino by dle jeho názoru plně nahradilo venkovní svět, jak ho známe, naučilo by nás čerpat ze zcela nových smyslových materiálů pro každý smysl. Heilig se ve své teoretické práci, která vyzdvihovala technologie blízké pokroku virtuální zkušenosti, odkazoval na důsledky pokroků v počítačové vědě, ve které se navrhovaná imerze jeho práce stala možnou.

Stejně tak se od 50. let minulého století otázkou interakce lidí s technikou zabývali divadelní praktici. Hlavními jejich snahami bylo zapojení publika do divadelního děje, což bylo jako koncept známo již od devatenáctého století. Přese všechno divadelní praktiky stále nebyly schopné konkurovat imerzi a interaktivitě, které poskytovaly počítačové hry. Na druhou stranu vycházejí často tvůrci počítačových her a virtuální reality z divadelních praktik, ve kterých si mohou ozkoušet živou zkušenost divadla. O tomto zachycení reálného okamžiku daného časem a prostorem bude detailněji hovořeno zejména v kapitole 7.

Jeden z prvních, který zvažoval možnosti digitálně konstruovaných virtuálních zážitků a byl ovlivněn názory umělců z předešlé doby, byl Myron Krueger. Na začátku 70. let vytvořil pilotní díla s názvy Metaplay a Videoplace, ve kterých prozkoumal potenciál počítačovo-mediální interaktivity. Tato díla byla interaktivním uměleckým prostředím, ovlivněným happeningy, zdesignovaným pro fakt dát účastníkům svobodu volby a možností pro osobní prožitek. Krueger tím dle svých vlastních slov vytvořil svět, ve kterém by byla možná plně fyzická účast. Nazval ho umělou realitou.

Během 70. a 80. let se objevilo několik počítačových projektů sledujících systém zobrazení virtuálního prostředí, který mohl reprezentovat umělou realitu. Mezi nejznámější

patří nejspíše projekt z poloviny 80. let, vedený Scottem Fisherem. Jeho zájmem bylo ponořit se do nekonečného nervového systému multisensorické prezentace virtuálního prostředí – za vytvoření rozšířených multimedií za plátnem. The Ames VIEW system (zkratka pro Virtual Interface Environmental Workstation) zahrnoval headset se dvěma malými LCD obrazovkami, mikrofon pro rozeznávání řeči, sluchátka pro efekty okolních zvuků, zařízení head-tracking a datové rukavice pro rozeznávání uživatelových gest a jejich umístění do virtuálního prostředí – viz příl. Dle jeho názoru by bylo též možné, při použití systému celotělního trackingu, pro uživatele být reprezentován ve virtuálním prostředí virtuální reprezentací v životní velikosti v jakékoli formě, jakou si vybere. Imerzivní prostředí, které Fisher zkoumal, mohlo být prostředím pro vznik nových forem účasti a interaktivního elektronického divadla. Možnost takového divadla závisí především na veřejné imaginaci. Komunikační proces za použití této techniky probíhá na bázi sensoricko-motorické. Počítačem vysílané signály atakují sensorické rozhraní, jímž se signál dostane k sensorickým orgánům (např. očím), které ho pošlou až do mozku. Zpětně se signál přesouvá z mozku přes svaly (dohromady s činnostním rozhraním vytváří tzv. biosenzory) a činnostní rozhraní (např. ruce) až do počítače. Optimálním výsledkem je přenos signálu ve třech úrovních zároveň: ze sensoricko-motorické do fyzické realizace virtuálního světa, z mentální imerze do modelu chování virtuálního světa až k funkční imerzi, v níž se snoubí zkušenosti člověka ve virtuálním světě – viz. příl.

1.2.5 Vyprávění

Posledním definovaným paradigmatickým je proces vyprávění. V kapitole 1.2.1 představená experimentální představení inspirovaná Johnem Cagem – happeningy, interaktivní instalace, imerzivní prostředí a umělecké představení – též zavedla podklad pro různé nelineární vyprávěčské strategie. Mezi největší průzkumníky v tomto oboru se řadí spisovatel románů, William S. Burroughs. či umělci jako Lynn Hershman a Bill Viola, kteří zkoumali hypermédia pro jejich nelineárnost. Viola vynalezl médium jako repositář pro evokativní obrazy, které mohou být při instalacích promítány na plátno. Chtěl, aby byl divák udiven nějakou 3-D oblastí v životní velikosti předem nahraného materiálu či simulovaných scén vyvíjejících se v čase. Hershman byla mezi prvními, kdo vytvořil digitální umělecké práce za použití interaktivních médií, např. v díle Deep Contact (1989). Ve svých dílech představila interaktivitu, čímž se vyjadřovala proti nedostatku důvěrnosti a řízení způsobených dominancí médií jako je rádio a televize. Její použití hypermédií

umožnilo divákovi vybrat si směry uvnitř stromové struktury komplexu uměleckého díla a vytvarovat z toho osobní zkušenost.

V novodobém pojetí se interaktivita projevila především v sociálním sdružování komunit, (například u počítačových her Multi-User Dungeons (MUD), jež jsou novým žánrem kolaborativního psaní, propojeným s uměleckým představením, street divadlem, improvizacním divadlem, Commedií dell'Arte a skriptováním). Tyto hry, často složené pouze z textu, mají interaktivní kvalitu, vytvořenou skrze složitých vyprávěcích plánů v Internetu, čímž dává účastníkům iluzi imerze a virtuálního prostředí. Interakce v on-line prostředí tak vytváří jistý druh sociálního chování, které v některých způsobech plně reflektuje chování v reálném životě.²⁰ Detailnější popis přesně odpovídajícího příkladu tohoto světa je v kapitole 3.

První kapitola nabídla uvedení do problematiky informačních technologií. Následující řádky nás zavedou do konkrétnějšího prostředí definovaného právě moderními informačními technologiemi.

²⁰ PACKER, R Multimedia: From Wagner to virtual reality [online].

2. Virtuální realita

Dalším z klíčových témat mé práce je virtuální realita. Pro lepší pochopení příkladů uvedených v závěru práce je potřeba si definovat, co virtuální realita je, v jakých oblastech se zejména nachází a jaké využívá lidské smysly pro co největší uživatelskou imerzi.

Termín „virtuální realita“ vyjadřuje jakousi napodobeninu reálného prostoru a činnosti člověka v něm, a to vše pomocí počítačových zařízení. Tvoří ji počítačový model trojrozměrného prostředí (3D), ve kterém se účastník virtuální reality jakoby reálně pohybuje. Toto uživatelské rozhraní je zcela nové a jeho cílem je pokud možno co nejvíce přiblížit počítačové prostředí skutečnosti tak, jak ji zachycují naše smysly. Uživatel by měl být do tohoto prostředí co nejvíce vtažen (ponořen).²¹

Jedna z definic virtuální reality: „*Virtuální realita je 3D prostor a objekty v paměti počítače zobrazované v reálném čase.*“²²

Morton Heilig psal v 50. letech 20. století o tzv. „Experience Theater“ („Divadlo zážitků“), které by stimulovalo všechny smysly diváka podle hrané scény. Na základě této vize postavil v roce 1962 prototyp nazvaný Sensorama, který při promítání pěti krátkých filmů umožňoval vnímat kromě obrazu a zvuku i vůni. I přes dnešní nástup počítačové techniky tento druh funguje i v dnešní době (více popsáno na příkladu korejského divadla v Kyongju v kap. 7.2).

Další z inovačních technologií - první přilbový displej - se připisuje průkopníkovi počítačové grafiky Ivanu Sutherlandovi. Byl jednoduchý jak na ovládání tak i na zobrazování. Prostor totiž tvořily virtuální vazby ohraničené jen čarami. Byl tak těžký, že musel být připevněn na stropě.

Prostředí nadále vehementně rozšiřovalo svoji působnost, zejména v 80. letech minulého století. Za zpopularizování tohoto termínu stojí především Jaron Leiner, který roku 1985 založil společnost VPL Research („Virtual Programming Language“ – virtuální programovací jazyk), která vyvinula nejvýznamnější systémy „goggles n' gloves“ (ochranné brýle a rukavice).²³ Pro potřeby Internetu vyvinula firma Silicon Graphics v roce 1995 tzv. VRML (Virtual Reality Modeling Language - jazyk určený pro popis trojrozměrných scén i aktivních objektů použitých v aplikacích virtuální reality).

²¹ BARTUŠKA, R. Virtuální realita [online].

²² ŽÁRA, J. Moderní počítačová grafika.

²³ Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Virtuální realita [online].

Můžeme rozlišit tři stupně virtuální reality dle "věrohodnosti" virtuálního prostředí a obtížnosti jejich realizace:

1. pasivní - fungují podobně jako film. Toto prostředí můžeme vidět, slyšet, dokonce i cítit, ale nemůžeme ho nijak ovlivňovat. Typickým příkladem takové aplikace může být třeba představení stereoskopického filmu (s brýlemi) s mnohokanálovým zvukem a navíc ve specializovaném panoramatickém kině, kde se celé hlediště pro umocnění dojmu pohybuje. Do této kategorie by bylo možno zařadit snad také telekonference. Několik lidí, každý ve skutečnosti na jiném konci světa, sedí spolu v jedné místnosti. Přitom se navzájem vidí i slyší, takže jim nic nebrání řešit důležité problémy. Nemohou se ale neomezeně pohybovat, ani si podat ruce.

2. aktivní - toto prostředí můžeme libovolně zkoumat. Je možno se v něm pohybovat, prohlížet si ho ze všech stran i slyšet odpovídající zvuk. Většinou zde však chybí hmatová zpětná vazba, a tak není možno toto prostředí žádným způsobem modifikovat. Hlavní odlišností proti prvnímu stupni je, že můžeme pohyb řídit (létání, chůze, atd.). Předměty však nemůžeme virtuálně přemísťovat, otvírat dveře apod. Uživatel se v takovém prostředí pohybuje podobně jako duch. Může procházet stěnami i prostrčit ruku libovolným předmětem. Jeho uplatnění je široké: od prezentace uměleckých děl (např. prohlížení si dosud nepostavených budov, k vizualizaci informací v bankovníctví, v meteorologii, aj.), přes léčebný efekt u pacientů trpících různými formami fobií (pro simulaci příčin fobií) až pro vojenské simulace střelby, letecké trenažéry či k ovládání robotů na dálku.

3. interaktivní - nejdokonalejší a technicky nejnáročnější stupeň. Takový systém nám dovoluje prostředí nejen zkoumat, ale i ho měnit (např. uchopit předměty a pracovat s nimi, přemísťovat, tvarovat, atd.). Využití se pro tento systém najde například v lékařství či architektuře.²⁴

Virtuální realita (dále jen VR) se vyskytuje v několika typech aplikací:

1. Immersive VR (imerzivní či pohlcující VR) - její hlavní prostředky se snaží oprostit uživatele od vjemů venkovního reálného světa (helma, sluchátka). Uživatel bývá často umístěn v simulátoru/ kabině, která se naklání a vyvolává tak pocit pádu či odstředivé síly. Též se používají dotyková zařízení, která jsou schopna měnit odpor či tlak vyvíjený proti ruce uživatele.

²⁴ BRDIČKA, B. Virtuální realita [online].

2. Augmented VR (rozšířená VR) - v tomto systému jsou informace ze skutečného světa kombinovány s doplněnými prvky VR. Příkladem je použití ve vojenských vozidlech, kde je venkovní obraz snímán kamerou přenášen na obrazovku a okamžitě doplněn o symboly znázorňující nepřátelské pozice. Nejenom ve vojenském prostředí má užití tento druh virtuální reality (jak bude uvedeno dále, konkrétně pak na příkladu z divadelního prostředí v kap. 7.2).

3. Projected VR (promítaná VR) - zde jsou nasnímaná data přenášena/ promítána do prostoru okolo uživatele. Jedná se o vcelku jednoduchou metodu, kdy se nasnímané obrazy promítají například na stěny okolo uživatele. Uživatel se tedy může přenést do míst, kam by se normálně nedostal. Ačkoli jsou možnosti interakce omezené, již existují například golfové simulátory. Uživatel v těchto aplikacích stojí celou dobu na jednom místě a nasnímaná data pokrývají všechny nároky na scénu, které uživatel má.

4. Multi-user distributed VR [MUDVR] (distribuovaná víceuživatelská virtuální realita) - je prostředkem pro komunikaci mezi lidmi. Pokud jsou jednotlivá pracoviště propojena (například sítí Internet), je možno detailně popsat virtuální světy (například v podobě různých kolektivních her, kterých se mohou zúčastnit hráči z celého světa či jako odborné konzultace lékařů). Tito lidé se nemusí nacházet společně na jednom místě a diskutovaný objekt (třeba zhoubný nádor) je potom dostupný pro všechny zúčastněné ve formě modelu ve virtuálním prostoru.

5. VR/ Low-end VR (jednoduchá virtuální realita) - do této kategorie spadá celá řada aplikací: počítačové hry, simulace pohybu v nebezpečných oblastech, aj. K dokonalé iluzi reality stačí kukátko/ obrazovka počítače. Do této kategorie patří i virtuální realita na Webu, dovolující rychlý přenos prostorových dat. Velmi perspektivním uplatněním tohoto typu reality jsou virtuální obchodní domy obsahující modely nabízených výrobků.²⁵

Snahy o hledání jiných než pouze obyčejných typů virtuální reality vycházejí z její jisté vady, kterou jak píše Větvíčka je „...skutečnost, že návštěvníka modelu zcela vytrhuje z reálného světa. Přestože je realitu možné počítačem detailně vymodelovat a zprostředkovat pozorovateli včetně akustických i tělesných vjemů, zážitek z přítomnosti v konkrétním prostředí je jen těžko nahraditelný.“²⁶ Oproti tomu technologie tzv. rozšířené reality (Augmented reality - AR) umožňuje osobě pohybující se v reálném prostředí vnímat objekty zkonstruované v paralelním digitálním světě. Proces spočívá ve sledování polohy a pohybu pozorovatele a následném promítání obrazu digitálního modelu. Tyto

²⁵ BARTUŠKA, R. Virtuální realita [online].

²⁶ VĚTVIČKA, J. Rozšířená realita [online].

systemy jsou často uplatňovány zejména v armádních projektech a v lékařství, při výrobě počítačových her a v dalších počítačově orientovaných aplikacích jako například prohlídka města, asistovaná výroba nebo využití při počítačovém 3D navrhování. Jedná se například o projekty: ARQuake, Neviditelný vlak, FingARtips.²⁷ Jejich podstata je však daleko mojí diplomové práce, proto se jim nebudu více věnovat.

Využívání nejdůležitějších smyslů pro proniknutí do virtuální reality

1. Zrak K dokonalému zprostředkování vjemů z vizuální oblasti se v dnešní době používají zejména přilbové displeje, virtuální brýle či projekční buňky (sály). Helmy fungují na systému helmy upevněné na hlavě uživatele, která má dva displeje pro stereoskopické vidění a potřebnou optiku. Dále bývají doplněny sluchátky pro prostorový zvuk a zařízením (senzory) pro sledování polohy a prostorového natočení hlavy. Za nejvíce praktický typ displeje je považován LCD displej (s tekutými krystaly) pro své vlastnosti: je lehký, malý a jeho výroba je poměrně levná. Díky neustálému vylepšování technologií se zmírňuje jeho hlavní nevýhoda, a to malé rozlišení. Věrohodnost simulace je závislá též na zorném poli, které je schopen displej pokrýt. Tato technologie využívá schopností lidského zraku, který zachytí zorné pole až 180 stupňů. Díky pohyblivosti oka v oční virtuální helma jamce je však celkové zorné pole dostupné našemu zraku bez otočení hlavy až 270 stupňů. Největší nároky na rozlišení však klade obraz v okolí směru optické osy. Princip spočívá ve střídání obrazu pro levé a pravé oko a pomocí synchronizace je pak zatemňováno levé a pravé sklíčko brýlí, takže každé oko vidí obraz určený právě pro něj. Člověk pak v dvojnásobně nižší frekvenci vidí obraz trojrozměrně.

2. Sluch Význam sluchových vjemů se ve spojení s virtuální realitou ukázal pro reálnost simulovaného prostředí více než vhodný. Citlivost lidského sluchu napomáhá k rozeznávání i drobných detailů v prostorové orientaci zdroje zvuku, tvaru prostředí, umístění překážek, atd. Člověk si pomáhá svými zkušenostmi z reálného světa, které má provázané se zrakovými vjemy. Problém počítačového generování věrohodného zvuku k dokreslení scény byl dlouhou dobu neřešitelný, avšak v posledních letech vývoj hodně pokročil a dnes jsou již k dispozici dostupná řešení v podobě součástí interaktivních počítačových systémů.

3. Hmat Ačkoli se hmatový vjem zdá být pro využití pro vstup do virtuální reality relativně prostý, není tomu tak. Generování hmatových vjemů je založeno na

²⁷ Ibid.

lidském těle, jež obsahuje čtyři typy mechanoreceptorů (aneb receptorů vnímajících mechanické podráždění, např. tah, tlak, vibrace, aj.) napojené na dva typy nervových vláken (bodová a difúzní) a schopnost vnímat teplotu a napětí ve svalech při interakci s okolím. Od systému virtuální reality se tedy očekává silová zpětná vazba (např. při uchopení krychle vnímáme její tvar v ruce).

Využití virtuální reality v praxi:

Pro aktuální reakce činnosti člověka je nutné, aby VR pracovala v reálném čase, aby tak mohla vytvářet co nejlepší iluzi. Umělý svět s objekty má graficky trojrozměrný charakter, není statický, uživatel ho může přetvářet a pohybovat se v něm. Nejdůležitějšími oblastmi pro jeho využití jsou:

- VR v lékařství

V tomto oboru lze VR využívat ve smyslu prostorových modelů orgánů nebo celého těla, které se získávají pomocí počítačové tomografie. Lékaři se tak mohou sejit u jednoho operačního stolu a například si naplánovat operaci, ačkoli se nemusí fyzicky vůbec sejit. Tyto prvotně naplánované informace mohou pak sloužit i jako vodítko při samotné operaci.

- VR ve sportu

Pomocí techniky „motion capture“ (neboli „digitální snímání pohybů“) se nasnímá pohyb na nejdůležitějších částech těla tak, aby se přesně zachytil a mohl být reprodukován na virtuální postavě v počítači. Tam se pak odehraje „optimalizace“ pohybu a sportovec tak může zlepšovat své pohyby a koordinaci pohybů k lepším výkonům. Technika „motion capture“ se využívá i v herní oblasti (popsáno níže), což koresponduje i s novodobými technikami využití VR na divadelním prostředí.

- VR v konstrukci

Například při práci s CAD prostorovými modely je možné vyzdvihnout výhody VR, neboť je možné se ještě více přiblížit vytvářenému modelu než si vystačit s pohledy: nárys, bokorys, půdorys, aj. VR umožňuje i práci s hotovými modely a v jednom svém aspektu úzce souvisí se simulacemi, jež jsou jako obor zejména v dnešní době hojně využívány.

- VR v armádě

Nejen američtí piloti si své techniky trénují na leteckých simulátorech. Výhodou těchto strojů (inteligentních simulovacích softwarů) je samozřejmě značná úspora financí, ačkoli potřebná technika je značně nákladná. Imaginace je natolik reálná, že se vojákům

podmínky pro trénování zdají zcela přesvědčivé. Mezi další výhody takovýchto cvičebních metod je naprostá bezpečnost, možnost pozorovat situaci z více míst (pohledů) a inteligentní software může vojákům poskytovat výukové informace.

- VR v archeologii

Pomocí VR se podařilo zrekonstruovat například část historického Berlína zničeného ve válce, Pompeje před zavalením lávou, aj. Cílem těchto projektů je zprostředkovat nám náhled do „reálné“ historie, do níž bychom se jinak neměli šanci podívat.

- VR ve výuce

Využití VR ve výuce je pochopitelné zejména ve formě demonstrace určitých příkladů k lepšímu pochopení a osvojení si látky. Věrné pomůcky by byly často velmi drahé a pro vyučující tak zcela nedostupné.

- VR v komerci

Prostředí VR pro komerční užití je více než vhodné, neboť dokáže velmi reálně představit opravdový prostředek i se všemi jeho funkcemi, a tím více oslovit zákazníka. Modely věcí jsou pro člověka a jeho představivost více uchopitelné a slouží jako hybný materiál pro jeho rozhodovací schopnosti.

- VR v zábavě

V herním průmyslu se běžně využívá prostorové grafiky a zvuku pro vytvoření co nejdokonalejší iluze reality. Grafické enginy (části programu starající se o 3D zobrazení) se neustále vyvíjejí a jednotlivé komponenty iluzorního světa jsou neustále optimalizovány na výkon i vzezření. Svět VR není tolik omezován ve srovnání s optimalizovaným ve hrách, což přináší výhody snadné portability nebo úplné nezávislosti na platformě a velké strukturovanosti prvků.²⁸ Stejně tak se v této oblasti používá technika „motion capture“, která dokáže pohyb postav nasimulovat do velmi reálných podob.

V roce 1995 autor Brdička napsal: *„Brzy bude možno ve virtuálním prostoru potkat virtuálního člověka, prohlížet si ho ze všech stran, mluvit s ním a třeba ho vzít i za ruku. Ten člověk přitom nemusí být zas tak úplně virtuální. Může to být model dokonale simulující skutečnou osobu, která se fyzicky vyskytuje někde hodně daleko, momentálně se též pohybuje virtuálním prostorem a všechny její pohyby včetně mimiky obličeje a hlasu jsou digitalizovány a pomocí sítě přenášeny do vzdáleného počítače, který tato data zobrazuje. Stačí, aby virtuální prostor, kde se obě postavy pohybují byl stejný a mohou*

²⁸ BARTUŠKA, R. Virtuální realita [online].

*se setkat skoro jako ve skutečnosti. Zní to možná dost fantasticky, ale takové experimenty se již provádějí ... Mohou to být třeba virtuální porady vedení nějaké bohaté banky nebo centrální celosvětová burza cenných papírů nebo setkání hlav světových mocností.*²⁹ Neuběhla tak dlouhá doba od vydání tohoto textu a již teď je zřejmé, že se autor tohoto výroku nemýlil. Pro příklad si vezměme virtuální prostor Second life (detailněji bude popsáno v následující kapitole), jež je přesně tím prostorem, kde se virtuální postavy setkávají. Stejně jako v reálu zde diskutují, konají stejné činnosti, jdou za zábavou či společně probírají obchodní činnosti.

²⁹ BRDIČKA, B. Virtuální realita [online].

3. Second life

Kapitola s názvem Second life nabízí přehled jednoho z nejprogresivnějších virtuálních prostředí dnešní doby. Jak bude popsáno dále, nejedná se o počítačovou hru, ačkoli vlastní její atributy. Z jeho zásadní myšlenky, dle které může být čímkoli uživatel chce, vyplývá i jeho divadelní přítomnost.

Second life (dále jen SL) není pouze virtuální svět. Je to 3D online digitální svět - vymyšlený, zkonstruovaný a vlastněný jeho obyvateli. Stejně tak ho ale analytici popisují jako metaverš (stejně jako u kyberpunkového románu *Snow Crash*), aneb „*Second life is basically anything you want it to be. It's your virtual life, after all, and what you do with it is up to you.*”

SL je virtuální prostředí, ve kterém skoro všechen obsah je vytvořen jeho uživateli. Uživatelé jsou ti, kteří ovlivňují to, čím SL bude (např. je možné potkávat lidi online, povídat si s nimi, provádět s nimi činnosti v reálném čase, vytvářet věci online, provozovat business i dokonce vydělávat reálné peníze).³⁰ Chris Taylor, bývalý dopisovatel pro Time magazine, kvitoval jeho vznik již v roce 2002 se slovy: „*Tento svět je vytvořen pro kreativitu, ne destrukci (jako například u EverQuestu*“³¹ – pozn. 3D počítačová fantasy hra, tzv. MMORPG).

Literárně byl svět Second lifu opsán takto: „*Jako nástroj sebepoznání je SL experimentální laboratoří jednotlivých přání, věrný obraz osobností a jejich utopií, škola života, skupin vlastních zkušeností a postav pro testování automobilů pro konkrétní plány budoucnosti.*”³² Nezní-li výše popsané řádky dostatečně srozumitelně, pokusím se o vlastní vysvětlení, neb mi toto přirovnání připadá velmi trefné. Vzhledem k faktu, že se prostředí neustále vytváří, je jakousi laboratoří, která nemá svůj pokus ještě zcela hotov. Je do něj totiž přidáváno plno zkušeností obyčejných lidí, kteří se v tomto světě zobrazují sice možná v jiné fyzické osobě než jak vypadají doopravdy, nicméně těžko se mohou zcela odcizit vlastní osobnosti. Jejich obraz, jejich myšlenky, cíle (ať již splnitelné či utopické) se do SL plně promítají a ovlivňují jeho vývoj v reálném čase. Toto formování se dá nazvat školou života, jak pro systém, tak pro osoby, neboť se obě strany od sebe navzájem neustále učí novému. Nicméně stále se jedná o testovací proces, ať již ze strany uživatelů

³⁰ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 3

³¹ TAYLOR, C. A lust for (Second) life [online]

³² ERIKSEN, M. Second life: Über den Umgang mit dem Unbekannten [online]

nebo prostředí. Oboje si na sebe musí zvykat a obě strany doufají v úspěšnou společnou budoucnost.

3.1 Stručná historie

V roce 1992 vynalezl Philip Rosedale koncept SL (tehdy ještě Linden World), který zprvu vypadal jako počítačová hra. Avšak Rosedale pochopil, že uživatelé do takového prostředí chtějí sami přispívat a sami si ho vytvářet. Jeho úkolem tak bylo zkonstruovat prostředí, ve kterém by toto šlo udělat. Beta testování začalo v roce 2002 a o pár měsíců později byl otevřen lidem.

Dne 23.6.2003 byl SL vystaven světu, v říjnu tohoto roku byly přidány nové funkce: vylepšené vyhledávací funkce a mapa světa, nové možnosti managementu země, nový systém pro copyright/ povolení k vytváření a mnoho grafických vylepšení. Též obsahoval prostředky k minimalizování úniku daní, což bylo vybalancováno novým příjmem, nazvaným „dwell“, který lidi hodnotil dle sociálního statusu. Otázka daní přinesla asi nejvíce rozporů během rozběhu SL. Určité skupiny lidí se fragmentovaly azakládaly vlastní odbojové skupiny a v prosinci 2003 tito revolucionáři vyhráli - byl zaveden nový daňový systém založený na míře vlastnění území. Stejně tak byl zaveden SL čas, nové skriptovací vlastnosti a nové uživatelské rozhraní. V dnešní době vývoj neustává a pokračuje stále dál.³³

3.2 Jak to funguje?

Jak tvrdí tvůrci, z pohledu uživatele tak, jako by on byl Bůh. Můžete se opít, mít sex, bojovat či dokonce létat a teleportovat sem kdykoli se vám zachce. Stejně tak si můžete měnit vzhled, kdykoli chcete a v cokoli, co se vám líbí.

Fyzicky připomíná SL reálný svět. Sestává se z několika prolinkovaných regionů, které mají zemi, vodu a vzduch (SL např. umožňuje postavit vzdušné zámky), s gravitací, počasím a sluncem/ měsícem, který se pravidelně objevuje nad horizontem. Každá oblast má 65 536 SL m². Tyto regiony jsou geografické i administrativní jednotky, které jsou spravovány dle určitých pravidel a regulí, které se mohou měnit region od regionu. Celý SL má několik oblastí, které mohou obsahovat nekonečně mnoho regionů (např. oblast „Teen grid“ je určena uživatelům mezi 13 a 17 lety, do jiné oblasti přístup nemají).

³³ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 4-5

SL je obýván avatary, aneb virtuálními reprezentacemi SL uživatelů, kteří jsou obyvateli SL.

Skoro většina věcí, které jsou v SL k vidění, je vytvořena z látek (3D geometrických objektů) nazvaných „prims“. Každý region může obsahovat 15 000 primů plus něco navíc. Mohou vytvořit jakýkoli obrazec si přejete, stejně jako je můžete obohatit jakýmkoli povrchem, aby odpovídaly zájmům uživatele. Mohou obsahovat určité kvality a vlastnosti, mohou být pospojovány dohromady a mohou obsahovat funkce, aby něco dělaly (dle skriptovacího jazyka LSL). Stejně jako v reálném světě si můžete objekty koupit za místní peníze (tzv. lindený – „Linden dollars“), avšak oproti reálnému světu dostane avatar spoustu věcí zdarma, a to ihned po jeho vzniku (po registraci uživatele do systému).

Lindený jsou směnitelnou měnou za reálné peníze, kurz je kolísavý (v době psaní knihy v r. 2002 odpovídal jeden americký dolar 270 lindenům).³⁴

Avatar se sestává z tvaru těla a jeho oblečení. Je dobré zmínit, že autoři si v této oblasti dali opravdu záležet a neubírali nic z jejich možností představivosti. Kromě „obyčejných“ reprezentací v podobě lidí se zde nacházejí i fiktivní postavy (od upírů, přes lišky až ke sci-fi postavám). Je jen na uživateli, kterou postavu si zvolí. Při výběru by samozřejmě měl pamatovat na fakt, že tato reprezentace vypovídá mnohé o něm samotném. Proto na jeho výběru dost záleží. Avatar totiž reflektuje uživatelovu osobnost a mentalitu.³⁵

3.3. Život v SL

Požitek z virtuálního světa je obrovský, ale SL nabízí víc. V tomto prostředí mohou uživatelé svobodně vyjadřovat své kreativní potenciály a předvádět svůj talent (např. mohou pořizovat fotky či natáčet videa). Na všechny tyto výtvořky se vztahuje zákon o duševním vlastnictví, který poté umožňuje takové výtvořky zakoupit v reálném světě (např. SL hry, filmy, umění, aj.).

SL je především o setkávání, čili nabízí různé možnosti virtuální sociální interakce. Vše je založeno na dobrovolnosti, a proto pokud se někomu nelíbí účast na některém setkání, může ho samozřejmě svobodně opustit. Taková setkání nejsou omezena počtem osob, mohou probíhat setkávání dvou lidí, stejně jako setkávání desítek až stovek lidí v tzv. „instant messagingu“.

³⁴ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 5-6

³⁵ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 10-11

Činností ke konání nabízí SL opravdu spousty: uživatelé mohou například nakupovat, navštěvovat galerie, skákat s padákem, jít na bowling, atd. Kromě zábavy je SL určen i lidem, kteří ho používají jako zdroj obživy, a tak se tu setkávají vědci, businessmani, učitelé, programátoři či studenti. I aktivity jsou řízeny regulemi a pravidly a ne všechny jsou pro každého (např. aktivita, která je označena názvem „Mature“ je určena pouze dospělým).

Určité faktory vyvolávají zvláštní sledovanost, a to zejména problematika intolerance, obtěžování, útoků, odkrývání osobních informací, obscénního chování, rušení klidu, atd. Pokud však někdo takový zájem má, je mu to umožněno na jeho osobním ostrově, který si vytvoří, avšak ne na veřejných prostranstvích.³⁶

3.4 Možnosti uživatele

V prostředí SL si může uživatel vlastní osobu samozřejmě vytvořit na takové úrovni, že mu nemusí být vůbec podobná. To se dá ovlivnit několika faktory, jako je: původ, věk, pohlaví, aj. Přítomnost v SL je zejména o sebereprezentaci a sebevyjádření. V reálném světě hraje největší roli pro život člověka socializace s ostatními lidmi, což je též jeden z hlavních prvků kontaktů s lidmi v SL. Sociální interakce v prostředí SL je však samozřejmě trochu jiná, omezuje se na klávesnici a myš, ale dají se najít základní vlastnosti, které jsou avatarům v SL vlastní:

- anonymita - všichni jsme schováni za maskou, která se vůbec nemusí podobat osobám v reálné podobě. Tato vlastnost by samozřejmě neměla být kompenzována chováním bez rozmyslu. Dle výzkumů je patrné, že v takovém prostředí jsou lidé často upřímnější a otevřenější, neboť se nemusejí za nic schovávat. Avšak i v tomto online prostředí funguje typická lidská vlastnost, a to zvědavost, čili i avatary zajímá, kým je uživatel ve skutečnosti. V pravidlech pro vytváření vlastního avatara je tedy apelováno na to, aby byli lidé obezřetní a nesdělovali osobní informace zcela cizím lidem, byť se jim budou zdát přátelští, milí a důvěryhodní. Mnozí by se tyto otázky snažily vykompenzovat lživými odpověďmi, ale i na tuto problematiku prováděli odborníci své výzkumy, ve kterých dokazují, že i lživými odpověďmi může uživatel prozradit svůj "reál". Ženy se podle nich ptají mnohem častěji než muži na osobní otázky či častěji používají emotikony (což podle nich značí větší míru empatie).³⁷

³⁶ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 12-13

³⁷ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 229-232

- sociální podněty - často je používáme, aniž bychom o tom věděli. Všechna neverbální komunikace, kterou běžně používáme v reálném životě, zde nemůže hrát roli. V běžném životě si dáváme pozor na naše oblečení, každodenní make-up či jestli se usmíváme nebo ne. Avšak každý, kdo se kdy účastnil virtuálního světa ví, že i bez absence tohoto důležitého prvku, je komunita schopna spolu komunikovat. Lidi, kteří pochopili tuto vlastnost, která je jim všem stejně vlastní, dokáží spolupracovat i si ji pozitivně vychutnat. Lidé totiž mají vyvinutý jistý chytrý digitální neverbální mechanismus, který se s absencí této vlastnosti vyrovnává.³⁸
- reprezentace chování - SL umožňuje oproti počítačové komunikaci založené na textu vytvářet základní mechanismy (jako jsou gesta či emotikony) či vizuální hojnost kostýmů, která o nás též leccos prozradí.³⁹
- pseudonymita – uživatelův avatar (potažmo uživatel sám) získá životem v SL tzv. pseudonymní identitu. Lidé, kteří se s ním v SL setkávají, nemusí za celé roky zjistit, o koho se jedná ve skutečném životě, pouze kdo je ve statusu online. Též je pravděpodobné, že tato pseudonymní identita se za čas promítne do jeho běžné identity, neboť setkávání se s určitým typem lidí nás ovlivňuje natolik, že přejímáme jeho myšlenky, chování či slovník. A to jsou přesně ty věci, které se mohou promítnout do onoho reálného chování. Samozřejmě je zde možnost promítnout svoji osobu do více avatarů najednou.⁴⁰

I osobní chování je v SL řízeno jistými pravidly, tzv. netiketou. Čili existují věci, na které je lepší se jako nováček neptat, či které je lepší nedělat. Pro rychlejší začlenění do SL komunity je dobré se držet těchto bodů:

- participovat, zapojit se do skupiny, mluvit, poslouchat, najít si své místo, a to zaplňovat, být kreativní, nabízet něco kvalitního a zejména být slušný.⁴¹

Výše definovaná pravidla prostředí SL budou uvedena do souvislostí na konkrétním příkladu divadelní tvorby v prostředí SL v kapitole 7.1.

³⁸ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 232

³⁹ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 233

⁴⁰ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 234-235

⁴¹ RYMASZEWSKI, M. Second life, the official guide, s. 240-241

4. Divadlo

Na následujících řádcích budou definovány teoretické základy pro pozdější aplikaci na konkrétní příklady, zejména co konkrétně divadlo je a kam v dnešní době směřuje.

4.1 Divadelní teorie

Dřívější divadelní teorie kladla jistá pravidla pro uzpůsobení formy představení a jeho výrazových prostředků. Dnešní doba, jak bude představeno na konkrétních příkladech dále, je v tomto rozměru značně uvolněná. Například dovoluje místo představení posunout z původního, striktně daného, jeviště do různých prostor dle režisérovy fantazie. Hudba již není založena čistě na hudebních nástrojích přítomných na jevišti. Akustickou složku mohou při představení vytvářet herci s předměty k dennímu užívání, stejně jako se velmi často používá hudba ze záznamu. Stejně tak se může představení zcela obejít bez přímé řeči herců. Běžně již nebývá rozděleno do dvou až pěti dějství, jako tomu bylo v minulosti, a ani nemusí postupovat dle následující struktury: expozice, kolize, krize, peripetie, rozuzlení. Představení dneška se orientuje pouze na diváka a jeho zážitek. Celá tato umělecká oblast je o zkoušení, konkrétně možnost, na jakou hranici až je možné zajít, aby přesto divák stále pochopil předávanou informaci, což je hlavní pointa celého představení (více o komunikačním procesu v kapitole 6). Představení vystavěná dle vlastních struktur, nabízející divákům možnost zažít během vzájemné interakce věci do té doby neobvyklé, bývají častokrát doprovázena nedůvěrou či neochotou. Diváci se totiž jen zřídka chtějí nechat přemluvit k experimentům v oblasti, u níž očekávají především zábavu a odpočinek (viz výsledky dotazníkového šetření v Přílohách).

Všeobecně se však dá teorie shrnout tak, že divadelní představení bývá vyjádřeno uměleckými prostředky jako jsou přímá řeč, hra herců, dekorace (jevištní výprava) a kostýmy, hudba.

4.2 Pohled na divadelní prostředí dnes

Popsat divadelní prostředí pár slovy není zcela jednoduché, neboť si pod pojmem „divadlo“ leckdo vybaví různá spojení: divadlo jako budova, divadlo jako představení, divadlo jako jeviště, divadlo jako chování v životě, atd. Mnohá z těchto spojení jsou samozřejmě laicky chybná, avšak často se jedná o zafixované interpretace tohoto pojmu. Divadelní oblast si však dle mého úsudku neřádá přesného škatulkování. Již dávno totiž

neplatí, že divadlo (jako představení) se hraje pouze v divadle (v budově) a pouze na divadle (na jevišti). Dnes se herci často míchají mezi běžnými občany, vytvářejí street art, při kterém nechávají veškeré konvence (budovy i jeviště) zcela stranou. Jediné, co jim tak zůstává je divadlo (představení), které se však bez přesných předem daných mezí stává improvizačním cvičením. Do něho mohou velmi snadno zasáhnout lidé-neherci, kteří se tak nemusejí příliš vzdálit od svých rolí (které hrají v každodenním životě).

Herec, režisér, dramatik a spisovatel Arnošt Goldflam popsal divadelní prostředí jako prostředí bez zvláštní priority, které je však někdy zrcadlem života. Herci jsou pak pro něho lidé, kteří se životem zabývají velmi intenzivně, neboť „...jsou to lidé velmi emocionální a vnímají zesíleným způsobem věci z vnějšího světa.“⁴²

„Divadlo je hra o něčem, s někým, pro někoho, divadlo je výzva k cestě hrou. Na tuto cestu do imaginárního a imaginativního prostoru a času většinou divák posílá za herci na jeviště jen svou duši, tělem zůstává po zákonu gravitace na zemi.“⁴³ Takto Lederbuchová ve svém pojednání o divadle hovořila o definici, která je platná již od „pradávná“⁴⁴, neboť jsou na ni diváci i divadelní tvůrci zvyklí. Podle ní je nemyslitelné, že by „v polovině kusu diváci vstupovali na jeviště a zasahovali do hereckých akcí, doplňovali repliky a po svém se účastnili dramatického děje.“⁴⁵ Tak by údajně vznikl zmatek.

A ano, pravdu tato definice má. Jisté odlidštění si divadlo uchovává již po staletí, a to ve většině divadelních kusů. Vždy funguje kategorie herec (jeviště) - odstup - divák (hledíště). Mnohým divadelním dílům a zejména jejich autorům tento odstup přestal vyhovovat, a tak vznikla mnohá, která se naopak snaží prostor diváků a herců zmenšovat na minimum. Zapojování diváků do děje samotné hry však sahá do minulosti, o které autorka nehovořila. Například o rok dříve (2000), než byl vydán autorčin příspěvek, bylo uvedeno představení Petra Tyce *To málo co vím o sylfidách*. V jeho průběhu se snaží autor bourat hranici mezi diváky a jevištěm. Umožňoval mu to jak samotný sál, ve kterém se představení konalo (Malé divadlo v Liberci), s jevištěm lemovaným po třech stranách řadami pro diváky, tak především samotné provedení představení. V baletním představení se tanečnice prolínají s publikem, sedají si do hledíště, dotýkají se publika, či „...přesvědčují některé diváky, aby si přesedli [...] z obecnstva si tak dělají pomyslnou šachovnici, po níž se přemísťují podle vyčtených souřadnic. Vybraný divák je krátce po

⁴² ŠEBA, M. "Česká hra je na tom slušně, s divadly je to horší," říká Arnošt Goldflam [online].

⁴³ LEDERBUCHOVÁ, L. Divadlo je hra [online].

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

začátku vyzván k tanci a v jednu chvíli dokonce čtyři muži z publika vyjedou proti své vůli na židlích do středu scény, a stávají se tak pro tanečnice pomyslným partnerem."⁴⁶ Takový náhodný okamžik dává prostor divákovi - herci k improvizaci, ve které by ho jeho průvodce herec-tanečník měl vést. Jak se píše v recenzi na toto představení: „...zapojení diváka do hry touto nebo obdobnou formou je v moderním tanci poměrně rozšířené. Rampa je smazána dokonale."⁴⁷ Otázku si autor klade o rovnoprávnosti tohoto vztahu: divadelních protagonistů předem znajících scénář, kterého je improvizace s divákem součástí, a nic netušící divák, jemuž je neočekávaná role vnucena.

Dle mého názoru se nedá porovnávat, zdali je tato nečekaná role pro diváka fér, neboť odpověď by byla jednoznačná. Spatřovala bych v tomto bodě jistou míru překvapení, šokování, míru nečekané situace, se kterou se musí umět divák vypořádat. Stejně jako v běžném životě, o kterém se leckdy tvrdí, že je to celé pouze dobře či špatně hrané divadlo, musí umět člověk reagovat na nečekané situace a podněty. Chvilé „trapnosti“ či „studu“⁴⁸, která ho tak před ostatními diváky zastihla, mu naopak dává šanci chvíli hrát to, co on chce a způsobem, jakým on chce. Vezme-li tuto nečekanou situaci do svých rukou, nejen že tím překvapí ony "připravené" herce, ale zároveň si takový moment náležitě užije.

Dalším příkladem vtažení publika do samotného průběhu hry necht' je představení *Návštěva expertů* autora Egona Bondyho, které bylo uvedeno v dramaturgii Ivy Klestilové v rámci projektu Bouda na piazzettě u budovy Národního divadla v Praze v červnu loňského roku (2007). V rámci něho měli diváci například „...přijmout zelenou laboratorní čepičku a nasadit si ji na hlavu.“⁴⁹ Moment překvapení tak byl zasazen, avšak další přišel záhy. To, když herci vyzvali diváky, aby vstoupili do jejich laboratoře. Vtáhnutí diváka do děje samotné hry má mnohem sugestivnější hloubku a dokáže více působit na lidské emoce. Prožitek takového představení je o to větší, a tak by diváci dle mého názoru měli být spíše rádi, pokud se jim taková možnost nabídne. Samozřejmě, že nevíte, co bude následovat za pár vteřin, respektive čeho se za pár vteřin budete účastnit, avšak právě tento vzrušující pocit trvající pár sekund je potřeba převést ze strachu (či stresu) k pozitivně hodnoceným prožitkům.

Či zcela nové taneční představení belgického autora Pedra Pauwelse, který se na konci května roku 2008 představil v Divadle Komédie s projektem *Sens/Smysl(y)*. Jeho

⁴⁶ VAŠEK, R. O vílách romantických a současných.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ DOLEŽALOVÁ, M. Bouda Bondy - osobní angažovanost jako klíč k tvorbě [online].

tvůrčí díla jsou charakterizována jako interdisciplinární projekty, neboť „*propojuje tanec, vědecké poznatky a pedagogiku.*“⁵⁰ Snaží se v nich zapojit osoby tancem více či méně dotčené (například jim nechá nasvítit jeviště, na kterém se mezitím odvíjí již nacvičená choreografie).

Uvedenými příklady jsem chtěla pouze reagovat na podle mě zastaralou myšlenku „současného“ divadla. To opravdové, současné divadlo (řekněme „kontaktní“) bychom měli dle mého názoru brát v potaz a nebýt překvapeni, když se nám při návštěvě divadelních čísel stane něco podobného.

Na výše uvedených řádcích byla uvedena divadelní teorie, jež bude použita na konkrétních divadelních příkladech, zejména v závěru práce. Následující kapitola nabídne další teoretickou oblast, která má s divadlem společný základní prvek – znak.

⁵⁰ Francouzský současný tanec znovu v Divadle Komédie.

5. Sémiotika

Kapitola sémiotiky přiblíží čtenáři její základní myšlenky a oblasti zájmu, které se s prostředím divadla slučují – konkrétně prvek znaku. Tato teorie aplikovaná na konkrétní příklady z divadelní praxe je popsána v závěru práce.

„Slušně zkušený divák bude schopen porozumět dramatickým a divadelním kódům představení, které jsou vysílány od herců.“⁵¹

Sémiotika se zabývá způsobem, kterým je význam přenášen do společnosti aneb jinak řečeno je sémiotika věda zabývající se teorií znaku a znakových soustav. Jejím ústředním pojmem je tedy znak, jehož přesná definice však neexistuje, zato existuje vícero definic, jak znak interpretovat. Například dle Ladislava Tondla má znak „...dvě nezbytné vlastnosti - sdělitelnost (informace je možné přenášet v čase a prostoru) a interpretovatelnost.“⁵²

Jak bude popsáno na řádcích dále, znakovost a hlavní prvek znak je tím určujícím, proč se na těchto místech zastavuji u oboru sémiotiky. Sémiotika se totiž zabývá teorií znaku a hlavním prvkem divadla je právě znak. Obě disciplíny tak spolu neodvratitelně souvisejí.

Sémiotika nepatří mezi nejnovější obory, avšak jako disciplína se začal obor vyvíjet až v 19. století zejména díky teoretikům Charlesu Sandersu Peircovi nebo Ferdinandu de Saussurovi. Teorie těchto dvou sémiologických osobností patří mezi nejznámější vůbec.

5.1 Zakladatelé moderní sémiotiky

Ferdinand de Saussure

Právě on určil sémiotiku samostatnou vědní disciplínou. Ve své teorii vycházel z jazyka, který si definoval jako systém znaků vyjadřujících myšlenky, jenž je možné porovnávat např. s písmem. Jazyk má podle něj dvě roviny: Signifikant (označující) – akustický obraz - a Signifié (označované) – pojem. Snažil se rekonstruovat znaky a zákony, které mezi nimi

⁵¹ ELAM, K. The Semiotics of Theatre and Drama.

⁵² TONDL, L. Mezi epistemologií a sémiotikou: Deset kapitol o vztazích poznání a porozumění významu. s. 22-24.

navzájem působí. Zavedl tři základní pojmy, jimiž dokázal popsat jazyk: langage, langue a parole.

- Langage (řeč) – jedná se o dynamickou složku slučující řečové projevy v jejich celistvosti. Dle de Saussura není možné z hlediska dynamického definovat obecné a trvalé zákony.
- Langue (jazyk) – zde se jedná o vztahy mezi znakovými jednotkami tvořící uspořádání hodnot znaků. Jazyk samotný pak vyjadřují rozdíly mezi těmito jednotkami, což nám umožňuje komunikovat mezi lidmi.
- Parole (promluva) – složka vlastní každému jedinci v běžné komunikaci. Jedná se o použití langue v určité situaci. Jestliže dojde ke změně parole, pak se změní i langue.⁵³

Charles Sanders Peirce

Ve své teorii definoval tzv. triadický model znaku, a to tak, že „znak [...] je něco, co pro někoho něco zastupuje.“⁵⁴ Skládá se ze tří částí:

- znaku (v úzkém smyslu) neboli representamenu – blíže určuje nějaký vnímatelný předmět, např. kouř, obraz, slovo psané či vyslovené, atd.
- zastupovaného objektu – tzn. něčeho, co je nahrazeno něčím, co daný objekt vyjadřuje, např. kouř zastupuje oheň.
- interpretantu - v širokém slova smyslu účinku znaku na interpreta. Zajišťuje, že znaku rozumíme, i to, že mu rozumíme správně.⁵⁵

Z napsaného vyplývá, že znak může fungovat pouze na základě vztahu tří částí (jejich souznění se nazývá semióza). Pro klasifikaci znaků definoval tři univerzální kategorie:

- prvost – jedná se o způsob bytí sama o sobě, nezávislý na bytí jiném. Není podstatné, co dané slovo označuje, ale jakou má potencialitu. Vyjadřuje vnímání světa.
- druhost – vyjadřuje působení jednoho na druhého bez přítomnosti třetího (diáda), jedná se tedy o kategorii srovnání.
- třetost – definuje vztah třetího, ke kterému nutně patří druhé a k druhému první. Čili definuje znakovost jako takovou.⁵⁶

⁵³ DOUBRAVOVÁ, J. Sémiotika v teorii a praxi. s. 46

⁵⁴ GVOŽDIAK, V. Peircova klasifikace znaků [online], s.3

⁵⁵ GVOŽDIAK, V. Peircova klasifikace znaků [online], s. 3-4

⁵⁶ GVOŽDIAK, V. Peircova klasifikace znaků [online], s. 4

Všechny tyto tři kategorie (prvost, druhost, třetost) jsou uplatnitelné na všechny tři části znaku (representamen, objekt, interpretant). Peirce tedy klasifikuje znaky tak, že deset tříd znaků podkládají tři trojice, přičemž každá z nich se vztahuje k jedné části znaku:

- 1) První (vztahující se k representamen), rozděluje znaky „*podle toho, zda znak sám je pouhou kvalitou, nebo skutečným faktem, nebo obecným zákonem.*”⁵⁷ Tato trojice se nazývá qualisignum (tone, prvost, sama o sobě je znakem), sinsignum (token, druhost, ztělesňuje prvost, jedná se o skutečnou věc, která je znakem) a legisignum (type, třetost, vyjadřuje konvenční znak stanovený lidmi).
- 2) Druhá trojice se nazývá ikón (souvisí s objektem pouze na základě podobnosti, např. fotografie je podobná skutečnosti, kterou zobrazuje), index (je závislý na tom, co označuje, např. kouř je znakem pro oheň) a symbol (interpretace založená na nějaké dodržitelné dohodě, vztah mezi znakem a objektem na základě předem dané konvence. Např. slovo „pes“ je v českých poměrech snadno převeditelné na interpretaci chlupatého zvířete, avšak v jiných zemích by toto slovo nemohli interpretovat, neboť by mu nerozuměli).⁵⁸
- 3) Třetí trichotomie se skládá z těchto prvků: réma (typ otevřený, neboli se jedná o „...znak, který je pro své interpretans znakem kvalitativní možnosti, tzn. je chápán tak, že reprezentuje takový a takový druh možného objektu.”⁵⁹), dicisignum (typ singulární, reprezentuje existující něco a závisí pouze na interpretovi, jak ho vyloží) a argument (typ formální, znak reprezentující daný objekt, je interpretován na základě jistých konvencí. „Argumenty jsou podle Peirce tři: abdukce, deduce a indukce. Také v tomto případě platí pravidlo prvosti, druhosti a třetosti.”⁶⁰).

Peircových deset tříd znaků zmíněných výše, se zdá být početně nedostatečných. Jak píše Gvoždiak „...některé kombinace jsou však [...] sémioticky nemožné, např. tone může být pouze otevřený a ikonický, token nemůže být symbolický, index nemůže být formální apod.”⁶¹ Díky tomu se i názvy jednotlivých tříd zapisují ze složenin tří slov, přičemž největší váha je kladena na slovo třetí, jenž určuje povahu representamen. Např. tone (prvost) nemůže být určována ničím jiným než pouze prvostmi.⁶²

⁵⁷ PALEK, B. Sémiotika. s. 42

⁵⁸ ŘEZNÍČKOVÁ, I. Reklama z pohledu sémiotiky. s.19

⁵⁹ PALEK, B. Sémiotika. s.44

⁶⁰ ŠLERKA, J. Sémiotická interpretace Kantovy estetiky.

⁶¹ GVOŽDIAK, V. Peircova klasifikace znaků [online], s.5

⁶² Ibid.

Jak bylo patrné z řádek výše, znak je základní stavební jednotkou sémiotiky. Jakou funkci má tedy znak divadelní a kam směřuje sémiotika divadla?

5.2 Sémiotika divadla

Následující řádky nabídnou stručné shrnutí základních teorií sémiotiky divadla. Věda jako taková se týká procesu popisu a komunikace. Představení můžeme správně pochopit tehdy, pokud jsme dokonale seznámeni se specifickými divadelními konvencemi.⁶³

Sémiotika divadla jako obor se zrodila v Praze v meziválečném období let 1930-1940. Prvními jejími manifestacemi byly *Estetika dramatického umění Otakara Zicha* a studie *Jana Mukařovského - L'art comme fait sémiologique*, s níž vystoupil na VIII. Mezinárodním filozofickém kongresu v Praze roku 1934.⁶⁴ Tato tzv. pražská škola položila základy, na kterých staví některé soudobé sémiotické studie soustřeďující se na výzkum jak dramatu, tak i divadla, avšak jednotná teorie divadla na tomto podkladu nevznikla. Základy současné sémiotiky divadla i dramatu vycházely z článků členů Pražského lingvistického kroužku inspirovaných současným divadelním uměním, které sice nevytvořily žádnou univerzální teorii, ale vytvořily základy pro společný jazyk teoretiků i umělců⁶⁵. Představme si ty nejdůležitější:

Mukařovský ve své práci definoval dvě zásadní tvrzení ohledně struktury uměleckých děl:

1. umělecké dílo je autonomním znakem, který se skládá ze tří komponentů: artefaktu, který funguje jako smyslový symbol; z „*estetického předmětu*“, který má funkci významu; ze vztahu ke skutečnosti
2. umělecké dílo je komunikativním znakem.

Jeho první strukturální analýza se týkala herectví. „*Struktura hereckého zjevu je struktura jen částečná, která nabývá jednoznačnosti teprve v celkové struktuře jevištního díla. Jevištním dílem chápe autor divadelní realizaci, tj. samotné představení.*“⁶⁶

⁶³ RYAN, D. Semiotics of Theatre [online].

⁶⁴ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 205-206

⁶⁵ AMBROSOVÁ, V. Milenci z kiosku V. Nezvala v roce 1932, aneb Národní divadlo na vlnách avantgardy. s. 236.

⁶⁶ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 206-207

Otakar Zich viděl specifičnost dramatického díla v „současném působení optických a akustických znaků.“ Podle jeho názoru se tato vazba v této podobě nevyskytuje v žádném jiném umění, než dramatickém. Jeho základem jsou dvě konstanty – „osoby a místo dramatu.“ Z toho důvodu klademe jako diváci prvotní důraz na hereckou postavu a scénu. Divadelní scéna je pro něj dynamickým místem setkávání hereckých postav a hlediště. Herecká postava je souhrnem těchto charakteristik: „dílo samotného herce, výsledek jeho vědomého tvarování látky, práce na roli, výsledek jeho techniky a hereckého umění.“ V protikladu k této postavě nalezneme osobu dramatickou, která je obrazem, „jejž percipují příjemci, kteří hereckou postavu vztahují k osobám dramatu.“⁶⁷

Pro tzv. „princip dramatičnosti“ bylo nutné podříditi všechny součásti dramatického díla herci. Z tohoto hlediska vyplývá detailní charakteristika hereckých postav:

- 1) statická složka (vzhled, kostým, maska)
- 2) dynamická (řeč, chování postavy)
- 3) „myšlená“, jejíž předpokladem je proces dedukce, vycházející hlavně z výpovědi postav.

Z jeho pohledu plní každý prvek představení dvojí funkci - popisnou a dramatickou, proti čemuž se vymezuje Bogatyrev, který podtrhuje polyfunkčnost každého znaku. Dle jeho názoru „proměny znaků vykonává na jevišti sám herec.“⁶⁸

Ačkoli se obor rozvíjel dál, na počátky sémiotiky v pražských školách nebylo vzpomenu. Obor se přesto vyvíjel i v českém prostředí, ve stopách Bogatyreva a Bruščáka pokračoval Ivo Osolobě, zejména se svou knihou *Divadlo, které mluví, zpívá a tančí*. Ve své práci z roku 1970 *Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci* podtrhuje stálou funkčnost Zichovy práce a dále v ní blíže popisuje charakter divadelního sdělení, jakožto „metakomunikátu“, jehož nadstavbou je věda, jíž se říká divadlo.⁶⁹ Z toho vyplývá, že sdělování (jakožto předmět dramatického umění) „dává dramatickému umění ráz komunikace o komunikaci neboli ‚metakomunikace‘.“⁷⁰

Na následujících řádcích krátce nastíním, kam se Osolobě ve své teorii posunul v modelování komunikace. Podle jeho názoru divadlo modeluje mezilidskou komunikaci, což se snaží dokázat na kategoriích typ a token (token:token model – např. jedna kočka je

⁶⁷ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 209

⁶⁸ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 214

⁶⁹ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 226-227

⁷⁰ OSOLOBĚ, I. Ostenze, hra, jazyk: sémiotické studie. s. 116

modelem jiné kočky). Pokud bychom popisovali hru jako model, skládala by se z těchto kategorií:

- syntax – což je model sám
- sémantika – to jsou modely spolu s originály
- pragmatika – to jsou modely, originály a uživatelé⁷¹

Právě na divadelním prostředí, kde převažuje reprezentace konkrétních charakteristik, se využívá typologie token:token modelů (oproti například logice či filozofii jazyka, kde se sjedná o typ:typ).⁷²

Nakonec Osolsobě shrnuje, že hra je „*model, token:token model a model tělesný*“ (což je to, co je k dispozici mně, ale nemusí být k dispozici nikomu jinému).⁷³

K divadelní sémiotice se v práci ještě vrátíme, konkrétně v závěru na představení teorie na praktických příkladech divadelní tvorby. Další kapitola se detailněji zaměří na problematiku komunikace, neboť je to stěžejní aspekt divadelního představení.

⁷¹ OSOLSOBĚ, I. Principia parodica totiž Posbírané papíry převážně o divadle. s. 170

⁷² SLOUKOVÁ, D. Slovníček důležitých pojmů ke kurzu filosofie jazyka [online].

⁷³ OSOLSOBĚ, I. Principia parodica totiž Posbírané papíry převážně o divadle. s. 173

6. Komunikační proces

Jak bylo uvedeno v kapitole 4.1, významným divadelním prvkem je komunikace, potažmo celý komunikační proces. Pro popis následujících příkladů z divadelní praxe (konkrétní spojení bude uvedeno v závěru práce) je tedy nezbytné uvést celý komunikační proces v patřičných detailech. Část této kapitoly je zaměřena na specifika komunikace v počítačovém prostředí, stejně jako na druhé straně komunikace divadelního prostředí.

Komunikační proces se zabývá především přenosem informace. Z významového hlediska se však dá dělit již od prvotního záměru komunikátora až po finální efekt u příjemce. Pět fází tohoto procesu popsal Merta takto:

- záměr komunikátora
- smysl sdělení pro komunikátora
- věcný obsah sdělení
- smysl sdělení pro příjemce
- efekt u příjemce⁷⁴

Nejenom při vnímání umění používáme veškeré naše smysly, jimiž dokážeme jako recipienti informaci zachytit. Dle toho definuje Kunczik šest komunikačních kanálů:

1. auditivní neboli vokální kanál (tj. mluvená řeč – verbální a paralingvální komunikace)
2. vizuální kanál (vnímání zrakem – výraz tváře, výměna pohledů, gesta a pohyby těla, celkový vzhled, aj.)
3. hmatový neboli taktilní kanál (použití hmatu – dotyky, strkání, apod.)
4. čichový neboli olefaktorní kanál (vnímání vůně těla)
5. teplotní neboli termální kanál (pocit'ování tepla jiné osoby)
6. chuť'ový neboli gustatorní kanál (vnímání chuti)⁷⁵

Jednoduchý model komunikace tedy můžeme popsat takto:

⁷⁴ MERTA, A. Společenské aspekty komunikace odborných informací. s. 32

⁷⁵ KUNCZIK, M. Základy masové komunikace. s. 13

Základními prvky v komunikačním procesu jsou: odesílatel (komunikátor), zpráva (komuniké) a příjemce (komunikant). Příjemcem je osoba, která danou příchozí zprávu přijme a dekoduje ji v tom smyslu, že si ji dokáže přečíst, vyslechnout či uvidět.⁷⁶ Signály jsou posílány od zdrojových lidí za pomoci přenašečů (transmíterů) skrze kanály k příjemci, který je odešle do cíle. Tyto signály jsou odesílatelem/ transmíterem zakódované ve formě zpráv a dekodované příjemcem/ cílem. Samozřejmě se v celém procesu může vyskytnout šum (cokoliv, co překáží přijímání signálů. Může mít povahu fyzickou - hluk, fyziologickou - vada sluchu, psychologickou – únava - nebo sémantickou - nepochopení významu slov). Dekódování zprávy je možné pouze tehdy, známe-li kódy (myšleno pravidla konvencí, která jsou známá jak přenašeči, tak cíli. Tato pravidla označují jistý obsah či význam specifických signálů).

Komunikační proces se tedy chápe jako vztah mezi komunikujícími partnery (samozřejmě pokud nebudeme pomýšlet na intrapersonální komunikaci). V průběhu komunikace je žádoucí si stanovit, aby předávání informací bylo záměrné. „*Pouhá reakce na nějaký podnět nebo neúmyslné předání informace nepředstavuje komunikaci v tom pravém slova smyslu, i když se taková situace často prezentuje jako předání symbolů nesoucích informací.*“⁷⁷

6.1 Nejvýznamnější teorie

Jak píše ve svém článku Dr. Meesala, vývoj komunikačních procesů probíhá již od starověkého Řecka. „*Filozof Aristoteles zde navrhl tři základní prvky jednosměrné komunikace: odesílatele („sender“), zprávu („message“) a příjemce („receiver“). Z tohoto základu vycházejí všechny ostatní komunikační teorie.*“⁷⁸ V dalším vývoji se významně projeví dva „přenosové (či lineární) modely“ – Laswellův a model Shannona a Weavera. Obě teorie definují proces komunikace jako postupné předávání informace od odesílatele až k příjemci. Laswellův model (někdy nazývaný též propagandistický, neboť dával velký důraz na výsledek) popsal v pěti prvcích:

- kdo (komunikátor)
- říká co (zpráva)
- jakým kanálem (kanál)

⁷⁶ BERKOWITZ, E. Marketing. s. 435

⁷⁷ KUNCZIK, M. Základy masové komunikace. s. 12

⁷⁸ MEESALA, A. Understanding the communication process - The Key to organisational success

- komu (příjemce)
- s jakým efektem (efekt)

Model Shannon-Weaver se nejvíce proslavil zejména v oblasti informačních systémů. Oproti teorii Laswella přidal model S-W do své teorie prvek šumu. V 60. letech popsal David Berlo komunikační proces dosti podobný předchozím, avšak ve své myšlence kladl důraz zejména na vztah mezi vysílajícím a přijímajícím. Jeho model je tvořen základně čtyřmi prvky: vysílající, zpráva, kanál, přijímající. Dále však definuje prvky, které se do procesu promítají a významně ho ovlivňují: komunikační schopnosti, znalosti, sociální systém, kultura a přístup. Například poukazuje na fakt existence pěti verbálních komunikačních schopností: mluva a písmo (schopnosti pro kódování); poslouchání a čtení (schopnosti zprávu dekódovat); myšlení nebo zdůvodňování. Jeho myšlenka se zalíbila dvojici Osgood & Schramm, kteří ji dále rozvedli do cirkulačního komunikačního procesu, ve kterém figurují dvě skupiny. Jedná se tak o nekonečný proces komunikace a naslouchání neboli kódování a dekódování. Obě části procesu se ve svých rolích (být odesílatelem či příjemcem) střídají.⁷⁹

Grafické ztvárnění všech uvedených teorií - [viz příl.](#)

6.2 Počítačová komunikace

V dnešní době je největší důraz v komunikaci médií kladen na prosít'ovaný svět, čili směsici obrazů, jazyka a písma. Na rozdíl od textové komunikace, kterou nám zprostředkovává kniha, je zde prvek anonymity zachycen v online komunikaci se synchronní interaktivitou a bezprostřední přítomností konverzačního partnera. Ta je zcela typická pro mluvený jazyk, pro komunikaci „face-to-face“.

Oproti tomu v počítačově medializované komunikaci jsou značně propletené vlastnosti, které do té doby oddělovaly jazyk a písmo. Nyní tak přenos mezi jazykem a písmem přechází do plynulosti. Tradiční oddělení mluveného jazyka jako prostředku přítomnosti je narušeno „nepřítomnou přítomností“ účastníků v psané konverzaci on-line chatu. Tento jazyk se nazývá písemný.

K tématu anonymity je podstatné říci, že v počítačově komunikačním směru se jedná o tzv. sekundární anonymitu. Prvotní, tzv. strukturální anonymitu, známe již z tištěných médií nebo televize. Jak je webovému prostředí častokrát nesprávně vyčítáno,

⁷⁹ GRAY, F. Communications made easy. Lesson 2 - Models of communication [online].

jeho účastníci nezůstávají ve stínu anonymity, bez jména. Ba naopak, ve virtuálním světě jsou všichni a je všechno pojmenováno (i když jménem do reálného světa nepřenositelným). Každý má své jednoznačné označení a vystupuje jako reálná „persona“. Chatování se pak dá považovat za plnohodnotnou osobní komunikaci. Maska, kterou si každý účastník před virtuální komunikací nasazuje, se dá přirovnat k divadelní masce, k divadelní identitě. Samozřejmě, že zde vždy existuje možnost nahrazení hrané identity reálnou, např. k personalizování komunikace v autentickém smyslu (problematika anonymity byla představena u virtuálního prostředí Second life – kap. 3.4).

Další rozdíl mezi online komunikací a komunikací face-to-face popsala Sybille Krämer ve své esejí *From the Myth of ‚Artificial Intelligence‘ to the Myth of ‚Artificial Communication‘*. Zde se domnívá, že se komunikace rozvíjející se na síti bude podobat hře. Sandboth na tento názor kontruje tím, že média nabízejí i své seriózní využití (jako každodenní psaní emailových zpráv či používání mailing listů). Stejně tak však může dle jeho názoru počítačová hra velmi snadno přejít v realitu, v osobní komunikaci⁸⁰ (tento názor se dá snadno doložit na příkladu virtuálního prostředí Second life. Ačkoli se nejedná o počítačovou hru, její veškeré atributy má. Na druhou stranu však nabízí reálný život s oficiální komunikací, neboť se jedná o reálný život ve virtuálním prostředí – více viz kap. 3).

Barbara Becker došla ve svých teoriích k podobným závěrům, neboť poukazuje na souvislosti mezi pravidly komunikace a chování v realitě a v prostředí počítačových her. Ty se dají vyzorovat z reakcí uživatelů (pozdravy při setkání a loučení, dohody ohledně stylu mluvy a forem chování, pravidla o zachování sociálního odstupu, sankce za porušení dohod). Tato spojitost vypovídá o utváření vlastního sociálního světa, který je založený na stejných konvencích jako v realitě. Hlavním prvkem je samozřejmě již zmíněná anonymita a s ní spojený volný prostor. Stejně tak možnost vícenásobné identity (či míchání a změna identit).⁸¹

6.3 Divadelní komunikace

V dávných dobách fungovalo divadlo a rituál, zejména pak ve spojitosti hudby, pohybu a tance jako komunikační prostředek magické síly. V dnešní době se ve spojitosti s divadlem magické síly opouštějí a dramatické umění se soustředí na proces divadelní komunikace, zejména pak na jednání v situaci. Jde o vrstevnatý proces komunikace

⁸⁰ SANDBOTHE, M. Digital Entanglements. A Media-Philosophical Analysis of Images, Language, and Writing in the Internet [online].

⁸¹ BECKER, B. Die Virtualisierung des Sozialen: Virtuelle Identitäten und virtuelle Gemeinschaften.

s důležitým postavením dramatické hry a o proces vzniku divadelního díla a jeho komunikace divákům. Komunikace není soustředěna pouze do verbálních projevů, ale též se její značná část odehrává v mimoslovní oblasti, a to jak v rovině sdělování, tak i v rovině naslouchání. Při komunikaci s diváky si herec ověřuje srozumitelnost použitých vyjadřovacích prostředků i sdělení jako celku. Jednání v rámci herní situace se využívá jako jeden z možných principů tvorby i jako způsob vypořádávání se se skutečností. Tento způsob může být založen na racionálním chápání, na prozkoumávání hrou, na přímém jednání a z něho vzniklém prožitku. Herci si v rámci svých rolí rozvíjí schopnosti empatie, vcítění se do druhého, porozumění jeho chování na základě prozkoumání jeho vnitřního prožívání a motivací jeho jednání. Herci na jevišti provozují tzv. pseudokomunikaci, což je „komunikace pouze předstíraná, simulovaná, falešná. Neslouží přenosu informací mezi těmi, kdo tu spolu ‚komunikují‘: ti dva, co spolu jakoby komunikují, ve skutečnosti nekomunikují, neříkají si nic nového, nic nepřenášejí, kromě metainformace, informace o tom, že replika byla včas a podle scénáře předána...“ Tato „hra na komunikaci“ (neboli divadlo) není od předstírané komunikace odlišována materiálem, neboť „hra na komunikaci je předstíraná komunikace s pravdivou metakomunikací, zatímco předstíraná komunikace je táž hra s nepravdivou metakomunikací.“⁸²

Osolsobě ve své publikaci tvrdí, že „divadlo samo je druh komunikace – komunikace jeviště s hledištěm, původců divadelního komunikátu s jeho příjemci.“ Stejně jako podle něj divadlo „komunikací zobrazuje“. Již v historii se však k této problematice vyjádřil Otakar Zich, který uvedl, že „divadlo zobrazuje ‚vespolné lidské jednání‘, cizím slovem interakci, včetně interakce komunikační.“ Osolsobě tuto teorii doplňuje tak, že „divadlo též předvádí lidskou interakci médii hry, tedy médii lidské (pseudo)interakce samé.“⁸³

Základními vyjadřovacími a komunikačními prostředky divadla tak jsou verbální a neverbální projevy, osoby, tzn. herci, výtvarné prostředky (scénografie a světlo), scénická hudba a zvuk a jako hlavní integrační složka moderního divadla slouží režie. Stejně jako v jiném komunikačním procesu je hlavním prvkem prezentovaným divákovi znak. Znaky jsou tvořeny označovatelem („signifier“) ve formě fyzického objektu a označovaným („signified“) ve smyslu mentální asociace s tím spojené.

Jak již bylo zmíněno, divadlo se nedá považovat za jednosměrný komunikační proces, neboť publikum může na zprávy od herců reagovat v podobě zpětné vazby

⁸² OSOLSOBĚ, I. Ostenze, hra, jazyk: sémiotické studie. s. 120-121

⁸³ OSOLSOBĚ, I. Ostenze, hra, jazyk: sémiotické studie. s. 352

(např. potleskem, povstáním, přerušáním, odchodem z představení či skrze žádnou reakci - tichem).

Může nastat situace, ve které ani zkušené publikum nebude schopno dekódovat zprávy, neboť nerozpoznají ono představení (např. představení ve formě street art, které vznikne čistě spontánně).

Osolsobě ve své teorii charakterizoval sdělení v divadelním představení, které podle něj „nemá zdaleka charakter ‚čisté ostenze‘ (ostenze je typ sdělení, kdy skutečnost, věc, situace či událost sama o sobě je samotný originál⁸⁴), ale má zcela zřetelně charakter modelu. Sdělení, které dostáváme, není sdělením o skutečnosti divadla samého [...], ale sdělení o něčem jiném, o jiné skutečnosti, přítomnou divadelní skutečností pouze zastupované, zpřítomňované, re-prezentované, modelované [...] divadlo nám představením dramatického díla nabízí sdělení pomocí modelu, eventuálně ostenzi tohoto dramatického modelu.“⁸⁵

Divadlo je více než jakákoli jiná oblast orientovaná na neverbální komunikaci komunikačního procesu. Snaha vytvářet smysl z celku informačních signálů v divadle znamená, že vytváříme taxonomii představení. To znamená, že klasifikujeme informace dle určitého řádu, abychom je mohli lépe zkoumat (buď každou zvlášť nebo ve spojení s jinými kódy).

Taxonomie představení identifikuje tyto kódy:

- lingvistický (jazyk)
- paralingvistický (vokální kvalita, výraz, tón a výška hlasu)
- proxemický (fyzické vzdálenosti mezi objekty)⁸⁶
- mimika (výrazy tváře)
- gestika (výrazové pohyby rukou, doplňující či přímo nahrazující slovní, řečový, mluvní projev)
- haptika (dotyky)
- posturika (poloha těla, způsob chůze, zvládnání prostoru)
- image (oděv, tělesné pachy, pověst, reputace)
- zacházení s časem (délka našeho projevu, dochvilnost, skákání do řeči)⁸⁷

⁸⁴ OSOLSOBĚ, I. Principia parodica totiž Posbírané papíry převážně o divadle. s. 140

⁸⁵ OSOLSOBĚ, I. Ostenze, hra, jazyk: sémiotické studie. s. 100

⁸⁶ RYAN, D. Semiotics of Theatre [online].

⁸⁷ De VITO, J. A. Základy mezilidské komunikace. s. 20

Podobné dělení prováděl již ve svém díle Jan Mukařovský. Strukturu herecké hry definoval jako soubor třech komponentů:

1. komplex hlasových komponentů (výška hlasu, síla, barva, tón, intonace, melodika)
2. mimika, gestika, tělesné postoje herců - výrazové prostředky vyjadřující zážitky postav
3. soubor pohybů těl - určuje a proměňuje vztah herce s jevištním prostorem⁸⁸

Kódy pocházející z neverbální komunikace člověka (vyjadřující řeč těla a prostorové vzdálenosti) můžeme vidět v protikladu ke kódům jazykovým a paraverbálním (lingvistickým a paralingvistickým). Vzhledem k tomu, že se divadelní představení může bez tohoto typu kódu obejít, avšak bez prvních dvou popsaných nikoliv, je jim věnováno několik řádek níže.

6.3.1 Proxemika

Jedná se o disciplínu, která zkoumá interpersonální prostorové vzdálenosti, především ve spojitosti s prostorovou vzdáleností v sociální interakci. Jedná se o formu neverbální komunikace. Termín „proxemika“ („proxemics“) byl poprvé použit antropologem Edwardem T. Hallem roku 1966, který se snažil popsat určitou sadu měřitelných vzdáleností mezi lidmi při vzájemné interakci.⁸⁹

V divadelní oblasti se rozlišují tři základní podsystémy prostoru:

- pevně daný
- částečně daný
- neformální

Pevně daný prostor charakterizuje permanentní architektonický design prostoru představení (např. budova divadla sama o sobě). Ve formálních divadlech zahrnuje tento pojem i tvar a velikost hlediště a jeviště.

⁸⁸ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 207

⁸⁹ Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Proxemics [online].

Částečně daný prostor zahrnuje pohybovatelné objekty jako je celek a svícení, stejně jako aranžmá jeviště a hlediště v neformálních divadelních prostorech.

Neformální prostor odpovídá vzdálenosti mezi jednotlivci:

- herec-herec - prostor mezi nimi a v závislosti na celku (např. rozdílné stupně)
- herec-divák - jak se mění způsob, jakým herci interagují s diváky v závislosti na rozdílných prostorech
- divák-divák - v tomto vztahu se jedná o fyzické překážky, které jsou nastavené mezi jednotlivými členy publika sedačkami v prostoru

Vzdálenosti mezi lidmi jsou rozděleny do těchto čtyř podkategorií:

- intimní (např. dotýkání či skoro dotýkání)
- osobní (např. konverzace mezi dvěma lidmi)
- sociální (např. konverzace v malé skupině)
- veřejná (např. setkání velké skupiny)⁹⁰

V závěru práce jsou uvedené konkrétní příklady k této teoretické kapitole.

6.3.2 Kinetika

Kinetika vyjadřuje interpretaci řeči těla. Termín byl poprvé použit baletním tanečníkem a antropologem Rayem Birdwhistellem v roce 1952.⁹¹ Tento neformální prostorový kód se vztahuje k pohybu postavy na jevišti a zahrnuje výrazy obličeje, gesta, tělní formování (například tvary, figury) a někdy zahrnuje pohybuující se celky a části nábytku. Hlavním předpokladem kinetiky je selekce omezeného počtu kinetických vlastností z obrovského počtu možných složek pohybu, kterou si definuje každá kultura zvlášť. Již z těchto vět je patrné, že oblast kinetiky musí být zřetelněji známá u herců kamenného divadla. Na druhou stranu je tato oblast značnou výzvou pro divadlo virtuální. Během vývoje informačních technologií, se především grafické možnosti neustále zvyšují, čili i rozlišitelnost a možnosti virtuálních bytostí, předmětů a objektů se celkově zlepšují.

Gesta nemohou být sama o sobě, nemohou být separována ze všeobecného nepřetržitého pohybu. Gesta jsou základním módem okázalosti postavy na jevišti (například ukazování).

⁹⁰ RYAN, D. Semiotics of Theatre [online].

⁹¹ Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Kinesics [online].

Dle Elama se dají definovat tři kategorie gest:

- indexikální (rejstříkové) gesto. Tento typ gesta podtrhuje význam jazyka (např. „On to udělal.“ Tato věta nedává žádný smysl do té doby, dokud postava neukáže na konkrétního jednotlivce.)
- záměrné gesto. Snahou tohoto pohybu je podtrhnout charakter postavy, a to tak, že uvede její řeč k naprosté jasnosti (například postava sedící na židli říká „Odcházím!“ Z toho, že stále sedí na židli se dá pochopit, že se k ohlášenému odchodu stále nemá.)
- subjektivní gesta popisují postoj postavy ke světu nebo k adresovanému (např. slovní spojení „Trvá ti to!“ doplněné o netrpělivý pohled jedné z postav směřující na druhou.)⁹²

Eric Bentley definoval minimum podmínek pro divadlo takto: „*Osoba A reprezentuje X zatímco S přihlíží.*“⁹³ Jinými slovy to znamená, že na divadle musí existovat nějaký herec, znázornitelný děj a příjemce. Ke znázornění X používá A „specifický vnější vzhled“, speciální způsob hraní a „určitý prostor“. Tyto tři podmínky mohou samozřejmě nastat, aniž by se jednalo o divadlo. Rozlišit mezi divadlem a nedivadlem však lze. Pokud A používá těchto podmínek před divákem za účelem reprezentace někoho jiného, pak se jedná o divadlo. A hraje a mluví jako X, ne jak by se choval a mluvil v reálném životě jako A. Vše, co A dělá je reprezentací X a prostor, který se proto využívá je prostorem, ve kterém najdeme i X.⁹⁴

Pro tuto reprezentaci se používají činnosti zahrnující mimické, gestikulační a proximitní, lingvistické, paralingvistické a hudební znaky. Vnější vzhled je vytvořen prvky masky, vlasů a kostýmu. Speciální jevištní prostor je vytvořen koncepcí a dekorací jeviště, osvětlením a rekvizitami. To podle Fischer-Lichte znamená, že „*prvek, struktura nebo funkce, není pouze středem pro celek. Též reguluje, ovlivňuje a mění ostatní prvky a garantuje souvislost v celku.*“⁹⁵ V mimice je dominantním prvkem gestika, v tanci je to proximitní znak, v jiných divadlech je to světlo, atd. Dle Antohina je tak „*nesmyslné*

⁹² RYAN, D. Semiotics of Theatre [online].

⁹³ FISCHER-LICHTE, E. The semiotics of theater. s. 7

⁹⁴ ANTOHIN, A. Theatre Semiology [online].

⁹⁵ FISCHER-LICHTE, E. The semiotics of theater. s. 102

popisovat divadlo termínem Wagnera 'Gesamtkunstwerk', neboť pouze jeden z možných označujících systémů může být zahrnut v jednání."⁹⁶

Aby bylo možné něco nazývat divadlem, je nutná přítomnost herce. Dle některých sémiotiků (např. Veltruského), pouhá přítomnost herce či objektu na jevišti je dostatečná na to, aby mohla být nazývána divadlem. Bogatyrev tvrdil, že objekty mají jiné kvality, když se objeví na jevišti, než mají normálně. Jeviště přetváří objekty do znaků, každodenní funkce je potlačena jinými znatelnými funkcemi přítomnými ve hře a praxe (každodenní život) se stává gesty. Například odhánění much v běžném životě je na jevišti proměněno do gestikačních a indexačních znaků, které označují přítomnost much v místnosti, kterou reprezentuje jeviště.

6.3.3 Divadelní znak

Jak již bylo řečeno, klíčovým problémem celého komunikačního procesu je znak. Uvědomoval si to i ruský etnograf Petr Bogatyrev, který sám uvádí, že bychom „*pod znakem mohli rozlišovat vlastní znak, symbol, signál.*“⁹⁷ Avšak i tak je nutné důkladně rozlišovat mezi věcí a znakem. Zde se Bogatyrev dostává až k ontologickému smyslu, neboť vysvětluje na příkladu kostýmu, jak se může „*věc stát znakem a přitom neztrácet svůj prvotní charakter věci.*“⁹⁸ Kostým je schopen představit nám určitou společenskou třídu nebo rodinný stav, a tak je možné kostým charakterizovat jako symboliku věci i znaku. Ve své práci *Znaky divadelní* píše, že „*jak divadelní kostým, tak prvky jevištní dekorace nás neodkazují k věcem samým, nýbrž k jistým znakům.*“⁹⁹ Zde je tedy již možné spatřit v onom ontologickém smyslu znaky znaků, nikoli znaky věcí. Dle něho „*neodkazuje divadelní znak na empirickou zkušenost, ale na jevištní zkušenost, která následně funguje jako znak ve vztahu k empirické zkušenosti.*“¹⁰⁰

Další významnou charakteristikou znaku, která v reálném představení může způsobovat značné problémy, je proměnlivost funkcí znaku: „*...tatáž rekvizita nebo detail kostýmu [...] může měnit funkci a tím i význam – jako znak odkazuje na jiné znaky ... Podle Zicha tak každý prvek představení plní dvojí úkol: popisný (charakterizující, statický) a dramatický (dynamický, účast v ději).*“¹⁰¹ Na tomto základě je definována další velmi významná vlastnost znaku, a to jeho polyfunkčnost. Znak může označovat jiný znak,

⁹⁶ ANTOHIN, A. Theatre Semiology [online].

⁹⁷ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 212

⁹⁸ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 213

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Ibid.

¹⁰¹ SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 214

sémiotická funkce může být nahrazena. Jeho proměny vykonává většinou herec sám přímo na jevišti. Například židle, která je chvíli židlí, se může za chvíli stát horou, schodištěm, apod. Mnohoznačnost znaků (schopnost znaků být pokaždé dekódován v jiném směru – jinak ho dekóduje vnímatel, jinak ostatní postavy hry a jinak každý jednotlivý divák) „zajišťuje divadelním hrám jejich dlouhodobé přetrvávání i svěžest.“¹⁰²

Divadelní znak má též pohyblivý aspekt, což znamená, že slovo může nahrazovat dekoraci, rekvizity mohou být nahrazeny gesty, apod.

Dle Peircovy triády znaků odkazují mnozí sémiotici divadelní znaky do skupiny základních ikonických znaků.¹⁰³

„Divadlo nepoužívá těchto znaků v jejich originální funkci, např. je neuvádí do účelu, k jakému byly vytvořeny určitým kulturním systémem. Raději je rozestavuje jako znaky znaků vytvořené kulturním systémem. Divadelní znaky musí být nazývány 'ikonickými znaky' přinejmenším na úrovni systému, který formují.“¹⁰⁴

Antohin se vymezuje k výše uvedené teorii Bogatyreva a nesouhlasí s názorem, že jeviště přetváří každý objekt do znaku. Dle něj spousta vizuálních a pozorovatelných prvků během divadelního představení není interpretováno jako znak: reflektory, opony, apod. Lidé na jevišti též nemají automaticky pro diváka funkci znaku. Předtím, než hra začne, je herec pouze hercem, a to samé platí pro kulisáky před a během hry. Avšak je pravdou, že je mnohem jednodušší věci považovat za znaky, když jsou na jevišti. To je dáno zdůrazňující funkcí objektu „být pozorován“, která doplňuje jevištní koncept. Z toho důvodu je například velmi často špatně interpretována postava oblečená v černých šatech (což je v japonském a čínském divadle běžný jev), která dle neinformovaných diváků označuje ducha nebo smrt. Oproti tomu taková postava často značí pouze kulisáka či „neviditelnou“ postavu, součást černého divadla.

Dle Görana Sonesson, švédského kulturního sémiotika, mohou být realizovány všechny Peircovy dimenze. Lidé na divadle jsou reprezentováni lidmi (ikonický znak funkce). Herec mající roli krále reprezentuje krále (konvenční znak) a koruna, která je součástí jeho kostýmu je indexikálním znakem jeho pozice v dramatu, apod. Tato teorie je uplatnitelná v obou mnou zkoumaných typech divadla – i v kamenném i virtuálním. Ve virtuálním divadle navíc existuje aspekt avatara zastupujícího osobu, která reprezentuje člověka s určitou rolí na jevišti. Je zde tedy o jeden ikonický znak funkce navíc.

¹⁰² SLAWINSKA, I. Divadlo v současném myšlení. s. 215

¹⁰³ ANTOHIN, A. Theatre Semiology [online].

¹⁰⁴ FISCHER-LICHTE, E. The semiotics of theater. s. 15

Divadelní systém znaků je tedy sestaven z reprezentativních činností vykonaných v situaci se zdůrazňující funkcí objektu „být pozorován“. Fiktivní vytváření prostoru a času je též v divadle centrální. Divadelní znak, jenž může být prokázán jako jakýkoli z Peircových typů má následující charakteristiku: může se zde vyskytovat jakákoli vazba znak-znak, je polyfunkční a pohyblivý (prakticky ukázáno na příkladu v závěru práce).¹⁰⁵

Divadelním znakem bylo poukázáno na základní prvek komunikačního procesu divadelního představení. Konkrétně bude ještě představen na příkladu představení skupiny Handa Gote v závěru práce.

¹⁰⁵ ANTOHIN, A. Theatre Semiology [online].

7. Virtuální divadlo

Pod samotným pojmem „virtuální divadlo“ se nacházejí rozličné definice, které se snaží obsáhnout pojem z různých úhlů pohledu. Celkově se však příklady dají shrnout do všezahrnujících čtyř kategorií, které budou na následujících řádcích představeny:

1) Spojení reálného, fyzického divadla s technikou.

Toto spojení je jednoznačně nejsrozumitelnější širokému spektru diváků ve smyslu pochopení souvislostí. Prvním příkladem tohoto typu je projekt Teatre virtual (↓), aneb program scénického umění a Internetu založený uměleckou organizací DOGONEfff (Maria de Marias a Andrew Colquhoun). Jeho snahou je propojit živé vystoupení a video se stále ještě novými technologiemi Internetu.¹⁰⁶

Jeho první část (↓) se uskutečnila roku 2001 ve spolupráci s barcelonským městským divadlem Mercat de les Flors-Institut de Cultura de Barcelona. Jeho cílem, vzhledem k tomu, že se jednalo o pilotní projekt v tomto oboru, bylo prozkoumat a rozvinout možné spojení mezi divadlem a Internetem. Snažil se prozkoumat jiné způsoby smýšlení o divadle v kontextu s Internetem. Dle definice divadelní skupiny je virtuální realita považována za něco, co je pouze doménou kyberprostoru a počítačového prostředí. Cílem tohoto projektu tak bylo prozkoumat, jaké hodnoty má divadlo pokud se jedná o internetové umění a co může na druhou stranu Internet poskytnout divadlu.

Konkrétně se program Teatre virtual skládal z pěti dějství, z čehož první čtyři byly založené na Internetu. Kompozice projektu tvořená těmito čtyřmi částmi cílila na finální, pátý akt - Děj 5: *Imaginations_Thaumaturgies of the Soul*, který se odehrával na divadelním jevišti a jehož scénická prezentace měla odhalit koncepty divadla a Internetu. Lidskou existenci se snažil zkoumat skrze sérii imaginací: „...*imaginace, která vyvolává způsob, jak se dívat na realitu; imaginace, ve které je zbytečná rychlost; imaginace k transgresi našeho vlastního organismu; imaginace váhání mezi běžným a výjimečným; imaginace obnoveného smyslu pro existenci.*“¹⁰⁷

Během představení bylo využito těchto prostředků: živé promítání videa, streamování přes Internet, Macromedia Flash, animace, hudba, zvuky, slova, chat, webkamery, sluchové a vizuální perspektivy, aj.

¹⁰⁶ Teatre virtual [online].

¹⁰⁷ Ibid.

Od první scény závěrečného dějství, kterou je milostná píseň, má obecnstvo možnost konfrontovat se se sérií akcí: pohledem do zrcadla, chůzí, mytím podlahy, kouřením cigár... V některých pasážích dává dramaturgie dohromady přítomnost dvou aktérů a jejich interakci s Internetem a virtualitou skrze montáž scén. „*Medializace tohoto představení do virtuálního prostředí je dána přítomností videokamery na jevišti. Co diváci vidí skrze obraz kamery a dvou projekčních pláten během přechodu od scénické dramaturgie k virtuální dramaturgii, je postupné odhalení vytvoření živého obrazu pro internet.*“¹⁰⁸ Představení se uzavírá scénou vytvořenou přímo pro Internet – obrazové ztvárnění [viz příl.](#)

Vzhledem k jistému úspěchu tohoto představení se v roce 2003 skupina DOGONEff rozhodla projekt v podobném duchu zopakovat, tentokrát ve spolupráci se skupinou ARS-Numerica z Francie.

Od té doby se projekt Teatre Virtual definuje jako investigativní divadelní program, který má již zavedené jméno po celém světě. Prezentuje se na mezinárodních festivalech nových scénických počínů, mezinárodních konferencích o nových technologiích a divadlu a mezinárodních festivalech nových médií. Od r. 2003 je z poznatků společností Dogoneff, Barcelona; Sierra Madre Oriental, Mexico; Neapolis, L'Espai de la Tecnologia i les Idees, Vilanova i La Geltrú, Španělsko; Théâtre de la Gaité Lyrique, Paříž provozován společný online program „Laboratory Teatre Virtual“.

Ačkoli projekt této organizace se jmenuje jasně Teatre Virtual, i tak ho dokáží vnímat rozdílně a dokáží ho tak i rozdílně ztvárňovat. Vznikají tak koncepce, ve kterých se projekt Teatre Virtual dokáže předvést jako:

- kreativní a výzkumné centrum neboli „online laboratoř“ pro stabilizaci a rozvoj experimentálního programu Teatre Virtual
- online program o čtyřech dějstvích
- pokračování výzvy ohledně přinášení, prezentace a navrhování jiného způsobu myšlení divadla v kontextu nových technologií Internetu
- prostor pro experimenty a prolínání Internetu jakožto kreativní platformy pro scénické umění
- skrze národní a mezinárodní koprodukcí je scénickou produkcí pro jeviště.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Teatre virtual [online].

¹⁰⁹ Ibid.

Práce skupiny DOGONeff a její projekty jsou lidsky blízké tím, že sami autoři přiznávají, že určit přesnou definici pojmu „Teatre virtual“ (aneb „virtuální divadlo“) není otázkou s jedinou odpovědí. Nejen proto si jistě na vlastní kůži vyzkoušeli projekt s divadelní skupinou, aby se k němu v obdobné verzi vrátili a prozkoumali ho možná ne z úplně jiné stránky, ale minimálně z jiných úhlů pohledu.

Jako další příklad si představme projekt Joachima Schambergera – VTD (↓).¹¹⁰ Jeho podstata spočívá v myšlence, že „v dnešní době komunikujeme čím dál tím více na vizuálním podkladě a hranice mezi virtuálním a realitou se čím dál tím více stírají.“¹¹¹ Právě z tohoto důvodu začal zkoumat, v čem má opera své historické kořeny a v jakém stylu a směru se může více přiblížit modernímu světu. Stejně jako u divadelního představení narazil na konkrétní problém reality - prezentovat operu ve filmech a na webu zaručuje větší popularitu a prezentaci jinak ne moc známého stylu širšímu publiku, na druhou stranu je jisté, že sledování opery na projektovém plátně není to samé jako zážitek naživo. Zcela jistě se zde jedná o prvek odcizenosti, který nám do vnímání vnáší bariéra zvaná rozhraní Internetu. Jak vyplývá z popisu projektu, zprostředkované vjemy nemohou nahradit to, jak silně a co všechno je člověk schopen zachytit svými smysly. Stejně jako poslechnout si živé, nemodifikované hlasy operních pěvců – což je jistě jeden z důvodů, proč lidé na opery chodí - přímo v divadle je nesrovnatelný zážitek oproti digitální reprodukci.

Plus webu, které mu nelze upřít, je jeho schopnost informovat a zaujmout v krátkém časovém období širokou veřejnost. Pro dobro klasické opery by tedy měl sloužit jakožto propagační materiál, který dokáže navnadit jinak neoperní publikum.

Kromě použití nových technologií k nalákání lidí do budovy opery se podařilo přímo v opeře během představení zkombinovat hudbu, divadlo a vizuální umění („Visual Arts“). Tato „moderní“ technologie se v Evropě používá již nějakou dobu. A protože byla vždy považována za moderní, byla také vždy používána v moderních představeních. Postoj nového světa k rozvoji starého světa v oblasti divadelní režie je značně kritický. Autor se domnívá, že právě to je důvodem, proč se v amerických operách nepoužívají video-projekce. Tento fakt je paradoxní zvláště proto, že se Amerika považuje za jednu z vedoucích zemí v digitálních inovacích.

¹¹⁰ SCHAMBERGER, J. Virtual Theater Design (VTD) [online].

¹¹¹ Ibid.

Spojení tradičního, klasického a na inovace velmi křehkého žánru opery s moderními, inovačními a mnoho nabízejícími technikami se dotvořilo to, čemu se dnes říká „Virtual Theater Design“ (dále jako VTD). Pevné komponenty tohoto konceptu, které jsou umístěny na jevišti, se skládají z pohybovatelných panelů a objektů různých tvarů a velikostí. Ty posléze slouží jako plátno, na které se promítá virtuální část projektu, navíc doplněna o speciální nasvícení. Všechny složky tak tvoří jednu ucelenou kompozici, ve které se herci a zpěváci mohou stále volně pohybovat. Divákům se tak dle autora všechny dosavadní vjemy utřídí do jedné konzistentní složky. Tento fakt se dá oproti představením, ve kterých je hraní a zpívání striktně odděleno od promítání, brát velmi pozitivně.

VTD umožňuje přistupovat k věcem skrze vícero přístupů - abstraktního/konkrétního, naturalistického či surrealistického nebo dokonce skrze přístup smíchaný. Vše je omezeno pouze režisérskými a designérskými záměry a jejich představivostí. Uspořádání všech prvků se může měnit před divákovým zrakem za zvuku libé hudby, zcela stejně jako je to ve filmu. Kromě dokonalé vizuální stránky to pomáhá též při narativní stránce – při vyprávění příběhu. Tento fakt může pomoci především vžitému předsudku, že příběh opery je často nesrozumitelný nebo plytký. Jak autor poznamenává, další výhodou tohoto setu je jeho snadná manipulace. Společnost, která pomýšlí při svém vystupování na kočování, by se měla vymezit pouze na několik málo pevných objektů. Projektor není většinou problém sehnat a DVD jsou snadno přenositelná. Na konci nám však vznikne představení spojující krásy minulosti s tím, co nám nabízí současnost¹¹² - [viz příl.](#)

V dalším projektu s názvem Virtual Theater ([↓](#)) se jednalo o multimediální prostředí, ve kterém uživatel mohl hrát veškeré kreativní role (producenta, scénáristu, režiséra příběhu, hudby, reálného času a herce) spojené s vytvářením a hraním her improvizačního divadla.

Animovaní herci hrají hru v multimediálním setu, vše pod dohledem automatického jeviště nebo manažera příběhu. Herci postupují nejenom podle scénářů a dle interaktivních pokynů od uživatelů, ale též přinášejí „živé prvky“ do svých představení – např. různost chování a expresivitu výrazu. Tato schopnost improvizace dotváří samotnou spolupráci na kreativním procesu a díky ní vzniká pokaždé zcela odlišné dílo. Uživatelé tak mají požitek z vlastního výkonu na jevišti a jsou překvapeni improvizací ostatních herců.

¹¹² SCHAMBERGER, J. Virtual Theater Design (VTD) [online].

Další inovací projektu byl výzkum zaměřený na tvorbu postav, které budou poslouchat příkazy uživatelů či prostředí a zároveň dokážou hrát dle těchto příkazů společně se svými emocemi, náladami či charakteristikou osobností. Zároveň se tento projekt orientuje na interdisciplinární spolupráci.

Od roku 2001 však není tento projekt nadále aktivní, čímž se nedá zjistit, nakolik byl úspěšný a jak probíhala jeho druhá část, či zda skončila pouze u teoretického základu.¹¹³

Pod názvem The Virtual Theatre Project (VTP) se skrývá i divadelní skupina Kima Terella, která započala svou činnost v srpnu roku 2001 ([↙](#)). Snaží se sdružovat umělce z celého světa, čímž se stává řádně kosmopolitním divadlem, divadlem bez hranic, které nepotřebuje ani jedno fyzické divadlo. Spolek se snaží poznávat celý svět, a to právě díky nevázanosti na jedno konkrétní místo. Pro to potřebuje zejména schopnost jednoduchého přesunu, minimum rekvizit a snadnou adaptabilitu. Snahou je najít hry, které se zabývají globálním pochopením, společností a jejími výzvami. Cílem pak je stimulovat takové myšlenky, které vedou k samotným činům, zábavě, výchově a prezentaci živého a audio divadla jakožto zajímavé a realizovatelné umělecké formy.¹¹⁴

2) Výukový nástroj, převážně pro studenty divadelních oborů.

Ačkoli nejsem studentkou divadelní fakulty či ani jiného divadelního oboru, cítím v tomto nástroji značný potenciál, který může veškerou práci s divadelními nástroji značně usnadnit. Většinou se jedná o 3D prostory určitého divadla, které mají simulovat reálný prostor. Na jedné straně zde stojí ti, co prostor konstruují a vše záleží na technické vybavenosti jejich počítačů, na jejich představivosti reálného prostředí a umu tuto představivost převést do reálného světa. Kromě jiných výhod je takové divadlo velmi vhodné především pro studenty divadelních oborů či všeobecně lidi, kteří nemají možnost si prostor fyzicky prohlédnout. Pak může taková zdařilá simulace ve virtuálním prostředí kvalitně nahradit reálnou zkušenost.

Jako příklad uveďme Virtual Theatre project ([↙](#)), což je rozhraní virtuálního divadla, které bylo zkonstruováno přímo pro studenty divadelního prostředí. Finální podoba divadla má design virtuálního jeviště - simulovaného 3D prostoru, který umožňuje

¹¹³ Stanford University. Playbill [online].

¹¹⁴ Virtual Theatre Project [online].

uživatelům nejenom vstoupit a prozkoumávat ono prostředí, ale také interakovat s jeho obsahem jako je osvětlení, pohyby a designové prvky. Ve finále tak toto rozhraní nabízí možnost zkonstruovat si vlastní představení. Toto virtuální divadlo nabízí uživateli:

- možnost prohlédnout si jeviště z různých pohledů
- přemísťovat předměty umístěné na jevišti
- pohybovat se se zástupci herců (s avatary)
- měnit horizont a nastavení světel k vytvoření různých rozlišných konceptů designu.

Použití takového rozhraní neposkytuje pouze porovnání mezi digitálním a aktuálním představením hraným na jevišti (konkrétně na jevišti Roy Bowen Theater), ale umožňuje studentům jít za hranice běžného diváka tím, že se sami podílejí na produktivní interakci základních prvků jevištní kompozice. Na rozdíl od běžného diváka, který může toto divadlo pouze navštívit a reálně tak poznat, jak toto divadlo vypadá ve skutečnosti a ne pouze vymodelované na Internetu, si mohou studenti zkoušet různé kombinace prvků k vytvoření pro ně nejzajímavějšího výsledku.

Výhodou takové práce je rychlost a především lehká adaptabilita na změny. Oproti změnám na reálném jevišti se virtuální změny mohou provádět ve zlomku času, bez finanční ztráty a bez logistických problémů. Přesunout skříň, nasvítit jeviště z jiného úhlu s jinou barevnou kombinací, obléknout herce do zcela odlišných kostýmů a mnoho dalších kreativních počinů nemusí být problém díky tomuto rozhraní.¹¹⁵

Mezi další výukové softwary určené především pro studenty divadelních studií patří například Theatres Online vytvořený na univerzitě v Queenslandu ([↓](#)).

3) Modely vytvořené ve virtuální realitě, avšak neurčené přímo pro výuku studentů divadelních oborů

V prvním příkladě ([↓](#)) se nacházejí tři divadla vymodelovaná v 3D, sloužící pro prohlédnutí si divadla před jeho reálnou návštěvou. Tento princip by se mohl zdát být zcela nedůležitý, ale je nutné si uvědomit, že pro některé lidi to může být i jediná možnost, jak si daná divadla moci prohlédnout. Zejména pokud vezmeme v potaz časové a místní

¹¹⁵ Advanced Computing Center for the Arts and Design. The Virtual Theatre Project [online].

hledisko. Stejně tak je dnešní doba zaměřená na získávání co nejdetailnějších informací, čili prohlédnout si místo, do kterého se chystáme, je již relativně běžnou situací.

Druhý příklad je zástupce celé řady muzeí, jež v dnešní době zpřístupňují alespoň některé své exponáty online. Řecký projekt Tholos ([↓](#)), který slouží jako muzeum ve virtuální realitě, digitálně zpřístupňuje sbírky „Foundation of the Hellenic World“. Jeho hlavním plusem je, že se v něm dají vytvořit několikačetné verze a návrhy, které má návštěvník muzea dokonce šanci ovlivnit v reálném čase. Kromě toho, že může být použit k různým účelům a pro různé aplikace, může též obsahovat jakýkoli druh digitálního obsahu - od videí a digitální projekce až k internetovým stránkám. Prostředí je silně imerzivní a na uživateli je, jak moc ho budou chtít ovlivňovat. Dojem má umocnit kvalitně zpracovaná animace, která přibližuje vizuální umění virtuální realitě co nejvíc to jen jde.¹¹⁶

Třetím příkladem je projekt Il teatro virtuale ([↓](#)), což je přenosné mobilní prostředí vytvořené pro vizualizaci virtuálních scén a pro vizuální data mining. Systém je využíván například k vizualizaci krypty Santa Cristiny v Itálii.¹¹⁷

4) Virtuální divadlo v oblasti počítačových her.

V zábavní oblasti figuruje tento pojem zejména jako nástroj pro jednodušší konstrukci detailu, jako jsou pohyby animovaných postav, podrobnější popis 3D prostředí, popis pohybujících se objektů a rozhraní ovládaného myši. V úplných začátcích obsahoval pouze základy umělé inteligence a NPC (postavy, které nejsou ovládány lidmi) mohly procházet svět pouze skrze prvky interagující s prostředím. NPC čekaly na pokyny hráčů, které tím spustily určitou událost. Po vylepšení umožňoval tento nástroj všem objektům v prostředí jistou separaci, aby nedocházelo k nechtěným kolizím. Pokud se vyskytly dva objekty na stejném místě, postava překážku obešla a neprošla skrze ní jako duch. Díky tomu se toto prostředí jeví mnohem více realisticky a aktivněji než předchozí typy.¹¹⁸

Mimo výše popsané jsou zde ještě další kategorie, které s nimi souvisí, ale zároveň se vůči nim vymezují:

¹¹⁶ Foundation of the Hellenic world. Tholos [online].

¹¹⁷ Institute for information technology. 3D Imaging, modeling and visualization: The virtual theater [online].

¹¹⁸ Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Virtual Theatre [online].

Interaktivní virtuální divadlo

Aktuálně probíhají výzkumy, které se snaží propojit osobnostní uživatelskou zkušenost virtuální reality s divadelními inscenacemi za účelem vytvoření zcela nového konceptu zažití reality. Nový typ divadla, pojmenovaný interaktivní virtuální divadlo („interactive virtual theater“ – IVT), spojuje interaktivitu, scénáristy, režiséry, technologie virtuální reality, členy publika a živé herce. Jeho snahou je podat divadelnímu umění možnost širšího záběru a dostat se mezi novodobou interaktivní zábavu. Naopak nevyčleňuje živé osoby a živé dialogy, čili je možnost navázat na tu pravou interaktivitu a neudělat z tohoto typu divadla pouze zábavní prvek.

Mezi vůbec prvními, kdo viděl určitou symbiózu mezi počítačovým rozhraním a divadelním rozhraním, byla Brenda Laurel. Přestože typická role herce se v novém typu divadelního prostředí změnila, jeho úloha, co nejlépe vykreslit charakter hrané postavy, zůstává stále stejná. S nástupem nových forem přibýlo i divadelních „funkcí“. Donedávna pouze diváci se nyní začínají přesouvat do aktivní vypravěčské role a začínají participovat na samém obsahu představení (tato problematika – propojení herec-divák - je aktuálně nejvíce zkoumanou oblastí ve virtuálním prostředí, jak je popsáno v závěru práce). Z toho důvodu je jim připisován anglický termín „interactors“ pocházející od Brendy Laurel, která jako první navrhla podobnosti mezi počítačovým rozhraním a divadlem¹¹⁹ (do češtiny si pro účely své práce tento termín přeložím jako „inter-herci“).

Jedním z nejdůležitějších cílů interaktivního virtuálního divadla je aktivní činnost právě těchto inter-herců, zejména oblast docílení této aktivní činnosti. Pro režiséry je pak častokrát mnohem výhodnější, je-li inter-herce herectvím nepoznamenán. Mezi další charakteristiky, které jsou častokrát podmíněny autorem představení, patří anonymita tohoto inter-herce. Díky anonymitě, které bude věnována část mé práce dále, je inter-herce zbaven veškerého tlaku okolí a svazujících zábran. Jeho dialogy většinou nejsou předem napsané, jak je běžné u klasických divadelních kusů, je známá pouze charakteristika postavy, kterou má představovat, situace a směr vývoje postavy. Interaktivní virtuální divadlo je založeno na sedmi základních principech:

- médium přenosu musí být virtuální, což znamená využít technologií virtuální reality k vytvoření webové stránky pro představení
- aby bylo dosaženo teatrálnosti, je zapotřebí vymyslet natolik chytré představení, aby zaujalo obecenstvo

¹¹⁹ FORD, V. A., Surviving the virtual, s. 8

- médium vyžaduje aktivní participaci několika členů z publika. Jeho primárním cílem je nabídnout inter-hercům co největší možnosti činností. Jinými slovy by si měl být inter-herce schopný vybrat průběh děje a měl by být schopný aktivně participovat na vytváření jeho obsahu a následném představení
- scénárista musí být zodpovědný za asistenci inter-herci v průběhu představení
- pátým článkem je režisér dohlížející na všechny aspekty, jejichž cílem je vést ke kolaborativní činnosti – kooperativní a soudržné
- přítomnost opravdových herců, kteří dohlížejí na plynulý průběh a tok představení, usnadňuje lidskou interakci s počítačovým prostředím
- posledním důležitým prvkem je fakt, že něco musí být sehráno, častokrát samotný příběh, který však nepostupuje po předem dané dějové linii

Za interaktivní virtuální divadlo se nepovažuje interaktivní divadlo, interaktivní vyprávění či příběh, interaktivní drama nebo hry funkčního hraní nebo digitální divadlo.

Virtualita nepřináší divadelním inovacím jenom samá pozitiva, ale samozřejmě se potýká i s jistými obtížemi. Ty jsou spojeny s pěti základními principy interaktivního virtuálního divadla, jak je popsáno v teoriích Andrewa Glassnera, otištěných v práci Vanesy Ford:

- Nikdy předtím to nefungovalo
- Počítače nám v divadelním kuse nepomohou
- Autoři chtějí řídit představení
- Interakce nepomůže vylepšit příběhy
- Hraní je náročné.¹²⁰

Jak však připomíná Vanessa Ford, je důležité nebrat Glassnerovy teorie radikálně vážně a doslova. Již delší dobu fungují na poli divadelnictví experimentální divadelní soubory, které nějakým způsobem vtahují obecenstvo do děje. Nikdy se však z tohoto momentu překvapení nestala mainstreamová forma prezentace. Kdyby tomu tak bylo, nepřekvapovaly by tyto momenty stále nové diváky. Hlavní „taktika“ obecnstva, kterou Glassner však opomíjí zmínit, se dá popsat jako pasivita a neochota spolupráce. Patří tak k hlavním důvodům, proč interaktivní divadlo působí stále nově. Herci se tak musejí neustále snažit o zapojení publika, a to s vynaložením mnohem většího úsilí. Stejně tak Glassner poukazuje na své teorie, ve kterých nemůže být představení, založené na interakci

¹²⁰ FORD, V. A., Surviving the virtual, s. 44

publika, komerčně úspěšné. Studie amerických představení dokazují však opak (jedna z nejznámějších show – Tony & Tina’s Wedding - probíhá již od roku 1998).

Digitální divadlo

V souvislosti s virtuálním divadlem se dost často uvádí pojem „digitální divadlo“. Na následujících řádcích se tedy zaměřím na vysvětlení jejich rozdílu. Digitální divadlo je dle kolaborativní definice, umístěné na Wikipedii, definováno jako „...živé představení, které umísťuje alespoň některé z herců na stejné fyzické místo s publikem. Představení musí používat digitální technologie jako součást oné umělecké události. Představení obsahuje pouze omezené stupně interaktivity, ve kterých je obsah pro publikum tvarován zejména umělci. Obsah představení by měl obsahovat buď mluvený jazyk nebo text, který tvoří příběh nebo vyprávění, což ho odděluje od jiných událostí uměleckých činností jako je tanec, hudba, umění.“¹²¹ Tato definice se hodně přibližuje definici virtuálního divadla, ve kterém je též obecenstvo přítomno, aby si prohlédlo celou akci jako představení. Představení mohou obsahovat prvek technologií virtuální reality a představení může být provedeno ve virtuálním prostředí. Základní rozdíl mezi těmito dvěma směry tkví v limitované interaktivitě. V představeních digitálního divadla záleží míra ovlivnění představení (struktura, obsah a vývoj dějových linií) na zodpovědnosti herce, zatímco v interaktivním virtuálním divadle funguje herec jako průvodce příběhem a míra ovlivnění samotného představení záleží právě na inter-herci, který zajišťuje co nejvyšší stupeň možné interaktivity.

Výše uvedené řádky nabídly kategorizaci čtyř skupin vysvětlení pojmu „virtuální divadlo“. Na následujících stránkách se blíže podíváme na kategorii 1 a 4.

¹²¹ Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Digitsl Theatre [online].

7.1 Virtuální divadlo v SL

Následující řádky budou navazovat na 4. typ virtuálního divadla popsaného výše. Ačkoli se nejedná přímo o počítačovou hru, jak bylo více přiblíženo v kapitole o SL, má divadlo v prostředí SL k této kategorii nejbližší.

Virtuální divadlo je v dnešní době dle mého soudu nejvíce vyvinutá možnost spojení informačních technologií a divadelních procesů. Vzhledem k faktu, že SL začíná být v dnešní době reflektován i v českém prostředí, je vhodné tyto tendence vnímat. O české divadelní prezentaci v tamějším prostředí sice nevím, avšak vzhledem k tomu, že se jedná o komplex různých nacionalit, jsou ostatní tvorby více než inspirativní. SL, sdružující lidi z celého světa, umožňuje prezentace ostatních tvůrců zkoumat z bezprostřední blízkosti, účastnit se jich či je konzultovat v reálném čase.

Divadelní prezentace v prostředí SL jsou pracemi zejména odborníků z divadelních oborů, herců či kulturních nadšenců s orientací na informační technologie. Z internetových diskuzí na toto téma či přímo z konverzace s těmito lidmi vyplývá, že se jedná o velmi náročnou širokosáhlou práci, která je pro jednu osobu silně komplikovaná. I z tohoto důvodu se zatím neuskutečnilo tolik divadelních prezentací, které by si širší publikum zapamatovalo.

Dan Zellner pracuje na Northwestern University v oddělení Digital Media Services, kde se zaměřuje na digitální multimediální projekty. Též je uměleckým ředitelem multimediálně divadelního Studia Z. Více jak 15 let strávil v chicagské divadelní skupině, pro divadelní scénu vymyslel nespočet inovací (např. v Chicagu první workshop - v češtině se více tento výraz vyskytuje pod pojmem „dílna“, avšak zažitější je mezinárodní výraz „workshop“ - na rozvoj internetově orientovaných her).

V prostředí Second Life pořádá pravidelné workshopy z oblasti divadelnictví pod jménem Dan Undertone. Účastníkem takového workshopu se může stát kdokoli, kdo je registrovaný do systému SL, kdo má zájem a přihlásí se k účasti. Tato otevřenost nabídky poukazuje na jednu z charakteristik virtuálního světa - setkávání se neustále s novými, cizími lidmi a postupné navazování mezilidských vztahů. Zároveň tak přináší autentičnost a jedinečnost okamžiku, kdy se při dalším workshopu mohou setkat zcela jiní účastníci. Ačkoli se ve virtuálních vzdálenostech nedají použít žádné donucovací prostředky, např. pro účast přihlášeného na daném workshopu, očekává se, že se sejdou na předem

smluveném místě v přesný den a čas (který si musejí účastníci sami ohlídat dle mezinárodních konvencí).

Na jednom z prvních workshopů v podstatě za pomoci účinkujících převáděl Zellner teorii ze svého akademického prostředí do praxe (¹) – viz příl., na druhou stranu jeden z jeho posledních workshopů byl zaměřen na používání improvizčních divadelních her a technik k zaučení uživatelů pro využívání různých kreativních možností, které SL skýtá.

Účastníci si tak mohou vyzkoušet role autora, herce i publika, nakonec se hrají hry, pro které se scénáře tvoří v reálném čase, čili za chodu. Zkušenosti z tvorby scénářů mohou být využity i pro nedivadelní účely, například pro výuku jazyků.¹²² Zároveň je tak uživatel nucen do přijmutí dvojí role vnímání nastalé situace: ve workshopu vysvětlujícím princip divadelních technik figuruje avatar A jako zástupná postava osoby A. Avatar se projevuje, chová určitým způsobem, který je na konci lekce hodnocen ostatními zúčastněnými. Oproti tomu se pak osoba A projevuje ve snaze o zlepšení dané lekce, kdy se vyjadřuje k realizaci onoho workshopu, technických či komunikačním problémům, atd. Samozřejmě jsou názory osoby A vyjadřovány avatarem A, avšak více než o tyto zástupné osoby a jejich činnosti se jedná právě o názory osob živých. Osoby si tak stejně jako u jakékoli jiné počítačové hry mohou prožít onu divadelní lekci v jakési cizí identitě, avšak na konci lekce se projevují jejich názory. Nejčastěji zmiňovanými problémy z workshopů byly koordinace pohybů a komunikace s ostatními postavami. Komunikace je založena na angličtině a vezmeme-li v potaz, že Second life funguje jako celosvětová síť, jejíž jazyk je navíc podpořen počítačovými slangovými výrazy, jsou „stížnosti“ na místě. Jinak se bude jednat člověku, který je rodilým mluvčím anglosaské země či člověku využívajícímu počítač často, a to zejména pro herní účely (počet používaných výrazů ve zkratkách či emotikonů roste úměrně počítačové zkušenosti). Koordinace pohybů se vztahuje přímo na dění v divadelní lekci, kdy se herci mají snažit napodobit či sami vymyslet určité pohyby a ostatní avataři je pak napodobují či je nějak doplňují. Tyto činnosti závisí nejen na zručnosti uživatele, na jeho zkušenostech, ale zároveň i na jeho technickém, počítačovém vybavení – viz příl.

Z popsaného výše vychází, že je zde mnoho faktorů, které ovlivňují míru výsledku. Míra hodnocení výsledku se tedy nedá definovat pouze kladně či záporně, úspěchy jsou definovány podle každého uživatele zvlášť. Pro někoho může být cílem seznámit se s jinými uživateli stejných zájmů, pro někoho překonat bariéru jazykovou, zkušenostní či

¹²² CDB Barkley aka LEVINE, A. Symposium updates [online].

technickou. Na konci však tvoří tito lidé ucelenou skupinu se stejným zájmem a cílem, pro který jsou schopni udělat mnoho. Pro způsob vedení lekce a pro individuální názory každého uživatele jsou tyto workshopy více podobné virtuálnímu vyučování než počítačovým hrám, přestože tito divadelní avataři si nezavdají s avatary pro virtuální hry. Detailní přepis konverzace z jednoho takového semináře se nachází na této adrese:

http://sl.nmc.org/wiki/Acting_Exercise_Transcript.

Více než zajímavý byl zájem Darrena Barefoota (spisovatele, technologa a obchodníka), jenž se v polovině roku 2006 rozhodl, že by rád uvedl jednu ze svých her (krátký příběh) na jevišti některého z divadel v prostředí SL. Snažil se navázat komunikaci s lidmi v tomto prostředí již zasvěcenými, avšak reakce byly spíše negativní (jednalo se o lidi, kteří se sami snažili uvést jednoaktovou hru) - dle nich se jednalo o velký kus práce, kde zkorigování hlasů a gest je skoro nemožné...

Pro mou práci však mnohem zajímavější názor na Barefootovu otázku pocházel od člověka s přezdívkou Jeff, jenž upřímně nechápal. Nedovedl pochopit, proč by měl někdo zájem na tom, převádět divadelní hru do virtuálního prostředí (potažmo, proč by se na takovou hru chodil někdo dívat). Další uživatel Todd vidí v tomto snažení dvě výzvy:

- 1) být schopný zkorigovat gesta dostatečně rychle ke kvalitnímu ovládnutí avatara
- 2) být schopen tato gesta synchronizovat s ostatními uživateli.

Teprve po zvážení těchto formulí by měl člověk začít uvažovat o psaní her speciálně pro prostředí SL. Též se konverzace dotýká zásadního rozdílu mezi SL a videohrou, zdali SL je či není počítačovou hrou. Podpora tvrzení, že SL není videohrou, vychází z toho, že v něm nejde doslova o žádný cíl. Tento svět zde je a je čistě závislý na práci uživatelů v něm. Ale diferenciací jejich činností je natolik široká, že o společném cíli (kromě stvoření a nadále postupujícím vývoji virtuálního světa) se hovořit nedá. Existují zde jednotlivé dílčí cíle, avšak globální cíl (jako u počítačové-/ videohry zdolat překážky, být první, být nejlepší, atd.) není. Více než o videohru se totiž jedná o „synthetic world“ (neboli „umělý svět“).¹²³

Abych nepodtrhovala pouze negativní reakce, objevily se též reakce pozitivního charakteru, které Barefoota podporovaly v jeho snažení (např. uživatel/ka Upo Choche ze společnosti Act Up vytvořila a již představila veřejnosti v prostředí SL svůj divadelní kus *A Halloween Spooktacular*.

V době Barefootova požadavku vznikalo v prostředí divadlo New Globe pod záštitou divadelní společnosti Millions of Us. Dle jejich vyjádření (proč je tak těžké uvést

¹²³ BAREFOOT, D. The New Globe theater in Second life [online].

divadelní hru ve virtuálním prostředí) tkví důvod v přesvědčivosti hry. Té mohou dosáhnout pouze za předpokladu, že použijí tzv. „real-time voice“ („hlas v reálném čase“). V realitě se jedná o to, že tyto hlasy jednotlivých herců vycházejí z jejich počítačů, a to z celého světa. Proto dochází k časovému posunu, který samotnou hru narušuje a je proto nutné ho neustále korigovat a synchronizovat činnosti hercových avatarů se zpožděným hlasem, aby zachytili „živý“ prvek, který dělá divadlo magickým.

Dalším pojmem pro široké publikum, který se ve virtuálním světě Second life uchytil, je Nuova Sicilia. Jedná se o prostředí pro vyvíjení programů, které podporují 3D virtuální svět k vytvoření produktů a inovačních služeb, vylepšenou uživatelskou zkušenost a viditelnost do businessu obchodníků či zájmů uživatelů. V praxi tak nabízí podporu businessmanům v produkci businessu na místech, na kterých se dříve neprezentovali, a na trzích, kam dříve ještě nemířili. Umělcům pak nabízí možnost potkat se s novým publikem, a to z pohodlí vlastního studia či domova. Stejně tak je prostor otevřen komukoli, kdo má zájem o vyjádření vlastní kreativity, rozvíjení společností, apod. Jedná se tedy o propagační nástroj, který má potvrdit myšlenku, že se i ve virtuálním světě dá prodávat, nabízet se, obchodovat či se bavit. Second life je pro to více než stvořený a Nuova Sicilia je jeho součástí.

V polovině listopadu roku 2007 bylo v tomto prostředí představeno první divadelní představení v Teatro Massimo falcone e Borsellino s názvem *Eh, Joe*. Stvořila ho holandská divadelní skupina (sestavující se ze členů SaveMe Oh - režisérka, Cupido Oh - herec a Američanka CallieDel Boa, která pro tuto hru propůjčila svůj ženský hlas), vypracováním remaku filmu *He, Joe* od Samuela Becketta ve velmi úspěšný divadelní kus. Dílo je psáno pro jednoho herce, jehož příběh vypráví ženský hlas, a on na něj svou mimikou reaguje. Největší práci tak měla divadelní skupina s animací jeho obličeje. Ten je pro zachycení detailů poté promítán na dvě plátna vedle jeviště. Představení je vytvořeno pro návštěvníky SL divadla, kterým je během promítání pozastavena činnost chatování (neboli jakéhokoli prostředku komunikace).¹²⁴ Oproti Zellnerovi, který spolupracuje s nedivadelními začátečníky od počátku, snaží se je naučit divadelní základy ve ztížených podmínkách (kdy oni mají častokrát problémy s koordinací těla či s komunikací), je tedy zřejmé, že v SL fungují i divadla, která nic v reálném čase neučí, pouze se sama prezentují – viz příl.

¹²⁴ Nuova Sicilia. Innovation, interaction, visibility [online].

Jedním z nejmedializovanějších divadelních projektů se stala inscenace Rogera Vontobela *Die Helden auf Helgeland*. Nestaví nereálný, virtuální svět proti opravdovému, virtuálnímu, naopak se snaží, aby jeden z druhého vycházely. Herci zde vystupují v zastoupení svých avatarů. Představení bylo secvičováno v reálném divadle Hamburg a na virtuálním ostrově Helgeland. Autor si problematiku Vikingů vybral z toho důvodu, že mu vždy připadala cizí, stejně jako virtuální svět je pro normální občany dost vzdálený a cizí. Proto se rozhodl režisér představení tyto koncepty spojit do jednoho. V praxi to znamenalo, že živí herci pohybovali ve virtuálním světě svými zástupnými avatary (jako například v loutkovém divadle, ve kterém chybí loutkám pohybové šňůrky - což byla jeho velmi prehistorická vize takového prostředí). Před více než 200 lety napsal Heinrich von Kleist ve svém článku *Über das Marionettentheater*, že ideální přirozená krása divadla netkví v lidech, ale v loutkách. Dnes se dá tato věta aplikovat na situaci člověk versus avatar.¹²⁵

Nejvíce se o představení psalo (nejspíše) v rámci jeho propagace před jeho prvním uvedením. Po skončení se objevilo jen něco málo zmínek. Jedna z recenzí konkretizuje názor jednotlivce, který byl s nápadem jistě spokojen, neboť ho bral za něco inovativního, nicméně si podle jeho názoru vzal autor představení moc velký kus, který se ve virtuálním prostředí trochu zvrtil. Jeho příběh je historicko-fantazijní, avšak míchat do něj novátorské vzhlady, muziku či videozáběry, vše bylo pochopeno spíše kontraproduktivně.¹²⁶

Stejně tak se samozřejmě objevily pochvalné reakce návštěvníků. Ti ho shrnovali například takto: Ačkoli se představení nevyhnuly technické obtíže, skončilo představení úspěšně. Zvuk, který byl živě přenášen z hamburského divadla byl čistě synchronní s pohyby avatarů, stejně jako tomu odpovídala mimika avatarů¹²⁷ - viz příl.

Více o samotném projektu nabízejí stránky, které fungovaly a stále fungují jako detailní deník příprav a samotných představení: <http://nordische-heerfahrt.blogspot.com/>

¹²⁵ KAEMPF, S. Wikinger leben ihre Träume aus [online]

¹²⁶ WITTENBURG, C. (Second) life is a stage [online]

¹²⁷ UM, L. Die Helden auf Helgeland [online].

7.2 Divadlo a informační technologie

Vzhledem k výjimečnosti kategorie číslo 1 z předchozí definice pojmu „virtuální divadlo“ se na ni více zaměřím v následujících řádcích.

Především s nástupem moderní doby se na jevištích (převážně) zastřešených divadel začaly objevovat přístroje, které byly dříve spojovány se zcela jinými obory zájmu nebo dříve nebyly vůbec známé. Je otázkou, zdali se tvůrci takových představení domnívají, že vše z běžných prostředků již bylo vyčerpáno a je třeba do představení integrovat přístroje z dosud neprobádaných vod. Účinek na diváka to má bez jakýchkoli pochyb velký a inovátorství bývá vždy reflektováno (ať již v tom pozitivním či negativním světle). Co se mu nejspíše nepříhodí je, aby zůstalo bez povšimnutí. Stejně jako se snaha a touha tvůrců po neprozkoumaných prostředcích neustále posouvá kupředu, tak i zájem diváků po nových věcech neupadá. Tento fakt platil a bude stále platit. Proto tvůrci, kteří se budou snažit do svých děl zapojit nové informační prostředky, mají minimálně o zájem na premiérová představení postaráno (což je dobré nejméně z důvodu zpětné vazby, díky níž se může divadelní představení nadále upravovat dle reakcí diváků).

Jedním z nejkompexnějších příkladů takového divadla je tzv. Virtual reality theater in Kyongju. Virtuální divadlo postavené ve městě Kyongju (Korea) bylo složeno z velkého cylindrického plátna, které obklopoval 3D zvuk a voňavý řídicí systém. Jednalo se o komplex vizuálního, sluchového a čichového systému pro široké publikum, což je spojitost známá již od Mortona Heiliga a jeho Sensoramy (viz kap.2). Na druhou stranu umožňovalo širokému publiku interakovat s jedním promítacím plátnem za pomoci individuálního interakčního zařízení umístěného na jednotlivých sedačkách. Jeho cílem bylo vytvářet nové poznatky pro lidi za pomoci kombinace půvabu divadla IMAX (kde si široké publikum užívá dělený zážitek) s požitkem virtuální reality (schopnosti interakovat s prostředím).

Od divadla IMAX odlišuje toto divadlo schopnost multiuživatelské interakce. Z technického pojetí se dá rozdíl vnímat ještě ve schopnosti renderování. Virtuální divadlo potřebuje ke změně obrázků dle výsledků uživatelské interakce renderaci v reálném čase. Tento požadavek nelze uplatnit v divadle IMAX, které je převážně filmově orientované a příběh filmu je zde fixně dán. Tato divadla se též rozlišují dle distribuované kolaborativní virtuální reality za přítomnosti publika. Zatímco distribuovaná kolaborativní VR nebo síťová VR spojuje uživatele se sítí, divadlo VR je pevně spojený systém VR, kde

interakuje na jednom místě několik stovek lidí s jedním plátnem. Proto je nutné brát v potaz multiuživatelskou interakci v divadle.

V této problematice se prozatím vyskytlo pouze pár výzkumů zaměřujících se na interakci s jedním plátnem (např. výzkum na systém eMUSE = electronic Multi User Stage Environment či projekt Inhabited TV (neboli „obydlená TV“), jenž kombinoval multiuživatelské virtuální prostředí s televizí. Tento projekt použil kolaborativní virtuální prostředí, čili online TV publikum mohlo participovat v TV show uvnitř sdílených virtuálních světů. Tento projekt též představil vrstevnatou účast, kde každá vrstva definovala rozdílnou možnost interakce. Publikum v nejbližší vrstvě mělo pouze velmi omezenou možnost interakce). Všechny tyto výzkumy spadají do oblasti CSCW (Computer Supported Cooperative Work).

Dle autorů tohoto projektu je multiuživatelská interakce ve virtuální realitě definovaná jako multiuživatelská kolaborace ve virtuálním prostředí, kterou nazývají „Audience interaction“ („interakce publika“). Design tohoto hlavního bodu výzkumu se sestává ze tří jednotek: interakčního zařízení, mapovacích problémů mezi publikem a virtuálními objekty a interakčně funkčním designem. Oblast mapování je v této problematice nová a stává se velmi důležitou, neboť se jedná o aplikaci jednoduchého plátna. Ovládací zařízení je vlastně napodobením nám všem známé počítačové myši. Problém mapování vzniká ze skutečnosti, že publikum nemůže úplně jednoduše identifikovat objekty řízení pomocí interakce, avšak jediné plátno v divadle VR realizuje koncept WYSIWIS („What you see is what I see“ aneb „co ty vidíš, já vidím“). Pokud je interakční objekt pouze jeden, pak není problém s jeho identifikací. Pokud počet prvků roste, je nutné přiřadit jednotlivé objekty publiku. Řešením tohoto problému může být přidělení objektům rozličných jmen či specifických vlastností (barvy, tvar, aj.).

Toto virtuální divadlo bylo zkonstruováno pro poskytnutí publiku zážitky z imerzivního a interaktivního virtuálního prostředí. Kromě interakčního systému poskytuje divadlo VR imerzivní prostředí v podobě velkého plátna, které zobrazuje stereo obrazy ve vysokém rozlišení. Používá veliké cylindrické plátno, na které se promítá ze šesti projektorů. Pasivní typ stereo obrazů, které dokáží vyslat, vytváří vizuálně imerzivní pocit. Pro dokonalé ozvučení se používá 24 reproduktorů, které nabízejí dokonalý 3D zvuk. Platforma s hlavním reproduktorem je umístěna pod sedačkami tak, aby diváci mohli zvuk dokonale cítit. Dalším nástrojem pro dokonalý imerzivní zážitek je čichový ovládací

system. Ovládá typ a vůni, která má být spuštěna, stejně jako čas spuštění. První film zde byl promítán 1.9.2000.¹²⁸

Nové techniky, které ve své kreativě směřují více do budoucna, se snaží kombinovat různé formy prezentace (divadlo, tanec, film a vyprávění) reálného i imaginárního světa, ve kterém hýbající se obrázky, grafika a text spolupracují s lidmi a mezi kterými dochází k přenosu zpráv. Projekt autorů Sparacino, Davenport a Pentland spočíval v softwarové architektuře „mediálních herců“ používané ve spojitosti s počítačovým trackováním lidského těla v reálném čase a v technikách rozeznávání gest. Tím zkoordinovali digitální média společně s lidským představením nebo muzejními návštěvníky. Mediální objekty vybavili vnímatelnou inteligencí, chováním, osobností a intencí. Tito mediální herci jsou schopni zabavit publikum během setkání s virtuálními postavami. Jedná se o spojení funkční, estetické, uvěřitelné a expresivní.

Jejich cílem bylo zobrazit reflexi vývoje informačních technologií, kterou podávali v přenosu informací za použití nových autorských prostředků. Ty reagují nejenom na práci počítačové myši, ale mnohem více na přirozené celotělní pohyby, gesta rukou, obličejové výrazy, detekci objektů a místa.¹²⁹

Jejich dalším projektem bylo IVE („Interactive Virtual Environment“ neboli „interaktivní virtuální prostředí“). Skládalo se z plochy omezených rozměrů, jehož pouhým vybavením bylo konstantní svícení a nepohybující se pozadí. Jedna stěna byla zastavěna obřím promítacím plátnem, které fungovalo též jako jevištní horizont, na který se orientovaly grafické a obrazové přenosy. Na vrchu plátna byla připevněna videokamera, která snímala performera. Za pomoci počítačových vizuálních technik snímání v reálném čase je možné převést pozice, gesta, identity a pohyby performera. Pro sběr audiozvků a řeči je nad plátnem umístěn fázový mikrofón. Jeho záměrem bylo umožnit lidem účast na imerzivních interaktivních zážitcích a představeních bez toho, aniž by nosili nějaké speciální obleky, systém HMD („Head Mounted System“), rukavice, atd. Zážitek je tak mnohem více přirozený a spontánní. V literatuře se tento systém vyskytuje též pod pojmem „Smart Room“ nebo „Perceptive Space“.

V divadelním prostředí - konkrétně TheaterSpace - vytvořili situaci, ve které byla lidská bytost – herec - viděna v interakci s jeho vlastními myšlenkami, které byly

¹²⁸ AHN, S. Audience interaction for virtual reality theater and its implementation.

¹²⁹ SPARACINO, F.; DAVENPORT, G.; PENTLAND, A. Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits. s. 479-480

vyjádřeny zanimovaným textem promítaným na jeviště. Stejně tak mohou mediální herci reprezentovat účast publika v improvizovaném představení.¹³⁰

Zážitky v této oblasti jsou zkušenostmi z tzv. rozšířené reality („Augmented reality“), což je kombinace virtuálního světa s informacemi ze světa reálného. Jedná se tak o kombinaci prvků, odlišnou od příkladů popsaných výše.

Ačkoli se v českém prostředí divadelních pokusů, které se snaží vytvářet představení ve spojitosti s informační technikou, nachází vícero (například musím zmínit scénu pražského Divadla Archa, aktuální projekty ze scény Divadla Disk, samozřejmě scénu divadla Laterna Magika či novátorské projekty v Experimentálním prostoru NoD), konkrétně jsem se zaměřila na tvorbu skupiny Handa Gote.

V Divadle Archa se před několika lety objevily projekty, které byly svými nápady i zpracováním zcela jedinečné. V rámci projektu Archa.lab vznikl v roce 2003 projekt s názvem „Chat – nebezpečně snadné známosti“ a o rok později představení „Nickname“. Oba divadelní multimediální kusy byly stylizovány do prostředí internetu a zde se konající komunikace s důrazem na použití příslušných technologií: živé kamery, simultánní počítačové grafiky a mnohačetných projekcí na pohyblivé plátno.

V Divadle Disk byl v představení „Velmi společenské tance“ hlavní důraz kladen na technologii mobilních telefonů. Tento prvek se prolínal celým dějem a vytvářel spojovací linii pro všechny dílčí příběhy. Bylo jich využito ve všech možných funkcích, které tyto technologie nabízejí (ať již k fotografování, přehrávání hudby či vyhledávání informací na Internetu, až k samotnému telefonování). Představení tak dostalo svěží, moderní ráz a zároveň byly přenastaveny funkce scény (z pouhé rekvizity se najednou stal například prvek vytvářející audio záznamy).

Projekty skupiny Handa Gote na mě myslím zapůsobily stylem, který se snaží vysílat svým divákům, tzn. otevřeným a pochopitelným. Jsem proto schopná je vnímat v širším kontextu jako celek a mohou mi tak lépe posloužit k nastínění popisované problematiky. Oproti korejskému divadlu v Kyongju tkví zásadní rozdíl v použití technologie. Zatímco u korejského divadla byla technologie vytvářená pro diváky, aby mohli sami interakovat s prostředím, jsou u následující divadelní skupiny technologie soustředěny v jejich rukách, zato však přímo na pódiu.

¹³⁰ SPARACINO, F.; DAVENPORT, G.; PENTLAND, A. Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits. s. 485-487

7.2.1 Handa Gote

Nejpozoruhodnější skupinou na české scéně, která kvalitně spojuje pozoruhodné informační technologie a kulturní prostředky, je dle mého názoru skupina **Handa Gote** (research and development aneb „výzkumná a vývojová skupina“). Jak vyplývá z podnázvu, jejich centrem zájmu je experiment a výzkum, který směřuje k pohybovému a výtvarnému divadlu, zvuk a aplikace technologie v umění. Slovo Handa Gote znamená v japonštině pájka, což odkazuje na primární zájem skupiny o práci s nalezeným a recyklovaným materiálem. Skupina vznikla v roce 2005 a je tvořena tanečnicí a choreografkou Veronikou Švábovou, muzikanty Davidem Freudlem a Tomášem Procházkou, světelným designérem Jakubem Hyblerem a scénografem Robertem Smolíkem.

Jejich cílem je tedy konceptuálně propojovat divadelní, taneční a hudební tematiku s technologiemi (například s počítačově ovládanou kamerou, jednoznačným ozvučením jeviště, se synchronizovanou projekcí na tři plátna, deformací zvuků vydávaných na rozličné předměty, aj.). Kromě živé hudby, která je na scéně přítomna, pracují i se zvukovými konzervami. Ty mají zvukovou i ruchovou kvalitu, což se promítá do kompozice tzv. zvukového designu (kterým se blíže zabývá Tomáš Procházka). Jejich zálibou jsou kromě výše zmíněných témat i věci. Věci nejrůznějších tvarů, formátů, stáří i užitku. Ve svých představeních je recyklují a dodávají jim nový význam, zejména proto, že najednou tyto věci musí na veřejnosti interakovat s lidmi a nejmodernější technikou. Jejich představení jsou živá a dokáží diváka plně vtáhnout do předkládaného dění. „*Performeré 'nehrají', ale předkládají divákům realizované nápady. Divák je rovnocenný účastník, vyžaduje se od něj energie a duševní přítomnost.*“¹³¹ Představení nechybí téma, které se vyvíjí v příběh, avšak prostor pro improvizaci je více než značný. Z toho důvodu působí každé předvedení originálně. Jednotlivá představení jsou na jevišti většinou uskupena z performerů, živé alternativní hudby, tanečních choreografií, svícení a věcí (recyklovaného materiálu). Celek je pak vizuálním a zvukovým požitkem, jazykově bezbariérovým. Jak sami přiznávají, jejich představení jsou většinou založena na tématu a co jim dává jakýsi řád, strukturu a dynamiku, je vymezená doba na provedení, určená délkou písně, hrající jako doprovod. Slovo improvizace se ale prý nehodí používat, oni sami celý proces nazývají spíše jako výzkum.¹³²

¹³¹ MALÁ, Z. Handa Gote: divadlo kutilů a skautů [online]

¹³² POLÁČEK, V.; VÁCHA, P. Jakub Hybler aneb O Handa Gote a divadlu vůbec [online]

Je důležité podtrhnout prvek otevřenosti, který se prolíná všemi jejich představeními. Představení, ač jedoucí podle předem nacvičeného plánu, je dotvářeno přímo na jevišti, a to zcela viditelně. Nám jako divákům není skryto, který ovladač dělá co. Pokud se má začít určitá akce, performer jde a udělá to čistě před zraky diváků. A přestože diváci na tento přístup nejsou většinou zvyklí, je přijímán naprosto kladně; lidé rádi vidí do procesu utváření věcí.

V jednom z prvních představení Computer Music se jedná o hudbu na nezapojených počítačích, která je doprovázená projekcí 8bitových her a herních konzolí, čímž chce tato divadelní skupina reflektovat téma historie osobních počítačů a jejich morálního zastarávání. „*Hudba a zvuk se vyluzuje na preparovaná PC, kazetopáskové paměti 8 bitových počítačů, videohry, diskety, Didaktik M a různý elektronický šrot. Pájení, prskání, syčení osmibitů... Něco mezi opravnou elektrotechnikou a výstředním večírkem ve výzkumném ústavu kdesi v bývalé NDR.*“¹³³ „*Computer Music je asi nejvíc koncertní představení Handa Gote*“¹³⁴ – [viz příl.](#)

Jedním z nových představení skupiny byla inscenace s názvem Ekran s podtitulem Pocta všem zapomenutým osudům lidí, ze kterých se celebrity nikdy nestanou. „*Ekran znamená promítací plochu, ale také clonu nebo něco nepropustného.*“¹³⁵ Jednalo se o projekci nalezených, vlastněných či darovaných sesbíraných amatérských diapozitivů a fotografií na pět filmových pláten. Projekce byla bez mluveného slova, zato byla opět doplněna tradiční živou hudbou. „*Z osmimilimetrového projektoru promítáme jen něco, něco jsme přepsali na digitál, abychom mohli promítat na větší plátno,*“¹³⁶ říká Tomáš Procházka.

Takto sesbírané původní příběhy úplně cizích lidí byly promítány na též původních nosičích obrazu, neboť zaměřením skupiny Handa Gote je tzv. low-technology (čili technologické prostředky v dnešní době již zastaralé). Diapozitivy (převážně z období 60. - 80. let) byly promítány na starých projektorech, videozáznam byl pouštěn ze staré promítačky, apod. Sami autoři o sběru diapozitivů říkají, že je nejdříve zajímalo medium diapozitivu jako takové, až později se začali zajímat o osobní záznamy (např. rodinné

¹³³ Handa Gote. Computer muzic [online]

¹³⁴ FERENC, P. Nebát se nedělat nic. Nebo málo. Nemluvit. Nevyprávět příběh [online];

¹³⁵ MALÁ, Z. Handa Gote: divadlo kutilů a skautů [online]

¹³⁶ FERENC, P. Nebát se nedělat nic. Nebo málo. Nemluvit. Nevyprávět příběh [online];

kroniky, hledali ve vetešnictvích, bazarech, na trhu a jinde).¹³⁷ Ačkoli představení nemá být považováno za divadelní, ale spíše se má hodnotit jako výstava fotografií či vernisáž, pak právě zpřístupňování materiálu z dob minulých, je „výsostně divadelní“¹³⁸ (jak píše ve své recenzi Zuzana Malá) – viz. [příl.](#)

Promítaný materiál je všem lidem více než blízký, neboť podobný ne-li skoro stejný mají sami doma uschovaný nebo si jeho tvorbou jistě prošli. A tak míra odcizení (která funguje například při promítání filmu/ fotografií z nám zcela odlišných kultur), zde přítomna není. Diváci mají tendence se s hrdiny ztotožnit, chápat vysílaný příběh jako příběh někoho jim blízkého, ačkoli se jedná o zcela neznámé lidi. Autorům se podařilo najít (získat) dokonce sérii diapositivů, z nichž bylo možné vyzkoumat životní příběh jednoho páru (od jejich seznámení, přes víkend na chatě, dovolenou na lyžích či v létě v cizině, po svůdné lehce erotické fotografie ženy). Na posledním promítaném diapositivu najednou žena není a divák má touhu se ptát, kam se poděla. Tedy pouze ten divák, který se dokáže empaticky vcítit do promítaného příběhu a má touhu poznat víc a jít ve svých myšlenkách dál. Sesumarizovaný český život za posledních pár desítek let, jak by se inscenace dala též chápat (zvláště pak poté, co na snímcích vidíte značné podobnosti s životem, který jste vedl dříve Vy jako divák či Vaše rodina), je ještě více umocněn v reálném čase ve chvíli, kdy se do dění zapojí sami tvůrci příběhu (kteří do té doby „pouze“ buď promítají diapositivity či videozáznamy nebo se starají o audiovizuální složku) v dobových a hlavně tematických převlecích (čili například při promítání dovolené v Bulharsku vidíme Veroniku Švábovou ve slušivém plaveckém obleku s potřebným kloboukem a nafukovacím člunem). Žádná z rekvizit nepřijde vniveč, neboť například dno již zmíněného nafukovacího člunu poslouží jako plátno pro promítání další videoprojekce. Návaznost příběhů tak není zastavena, pokračuje intenzivněji, reálněji v prostředcích (člunu), jež se staly hlavními aktéry natáčení v dané chvíli (koupání na moři na daném člunu). Na konci příběhu mají diváci možnost se doslova hrabat v diapositivech, které byly přineseny v kufru. Mají tak možnost rozvíjet další příběhy lidí, těch, co byli zobrazeni, nebo hledat ... například svoje blízké?

Kromě svého emotivního náboje, který tato inscenace dokáže přenést, mě nadchla i svým zpracováním. Po celou dobu byly jednotlivé promítací plochy překrývány novými a novými obrazy, jež běžely dle předem připraveného sledu. Divákovi tak postupně odkrývaly určitý příběh, avšak neustále mu bylo připomínáno, že se jedná o materiál

¹³⁷ HOREŠOVSKÁ, M. Skupina Handa Gote vytvořila představení z nalezených filmů [online]

¹³⁸ MALÁ, Z. Handa Gote: divadlo kutilů a skautů [online]

minimálně dvacet let starý. V promítání nelze spatřit remediaci (vycházíme-li z teorie Boltera a Grusina¹³⁹), neboť použitý materiál si nebere nic ze staršího a nepřetváří to k obrazu svému. Avšak diváka neustále napadá, co je tedy na té inscenaci tak nové? Jedná se o formu, o způsob použití mediálních prostředků: promítání více různých obrazů zároveň, na různých místech celého plátna, některé přejdou ve videopromítání, jiné se staticky zaseknou na svých místech, některé se cyklicky vrátí a pokračují znova v prezentaci, jindy je proces promítání několikanásobně zrychlen, čili divák doslova prolétne skrz vyprávění, atd. Diváka takto vysílaný příběh nutí neustále sledovat dění, neustávat myšlenkově na jednom místě. Tato vícevrstevnatost utváří celkově plastickou kompozici, u které se divák snaží pojmout, co nejvíc vjemů. Ze semiotického pojetí by se dala tato vícevrstevnatost vysvětlit jako analytické pojetí symbolu, pokud by bylo konvenčně dáno, že budeme považovat za symbol komplexní kompozici. Symbol proto, že nám zastupuje jakoukoli jinou kompozici a jeho vícevrstevnatost se projevila v jeho analytickém pojetí.

Jedním ze zatím posledních představení je inscenace s názvem Trains. Původně zamýšlený koncert na laptop s projekcí vlaků se sesbíraným materiálem a novými nápady rozrostl na performanci několika účinkujících se třemi projekcemi. „*Od začiatku nás sprevádzala fascinácia prostredím železnice, v našom prostredí niečoho, čo nás spája snád' priamo s industriálnou revolúciou, dôverou k vede a technike ako k niečomu, čo bude znamenať čosi nové pre všetkých,*”¹⁴⁰ uvedl pro slovenský hudební server gregi.net Tomáš Procházka. „*Stále se snažíme balancovat na hraně žánru, stále může někdo říct, že je to jen koncert a někdo další zas, že to přece není koncert, ale divadlo nebo kino*”¹⁴¹ – viz příl.

Představení Trains, Computer Music a Ekran tvoří volnou trilogii Paměť, v níž se skupina Handa Gote zabývá veřejnou pamětí - pamětí lidí, přístrojů a míst.

V představení Noise (bylo uvedeno například během letošní Pražské muzejní noci v Českém muzeu hudby pod heslem „Industriální pohybová instalace pro tanečnici Veroniku Švábovou a technologie“) byla Veronika Švábová propojena pomocí čidel s prostorem a svými pohyby ovlivňovala osvětlení a dotvářela zvukový podklad. Každou sekundu jejího výstupu tak měnila své okolí. Její prostor byl vymezen čtvercem o velikosti ca 2x2 metry, který se množstvím různých kabelů a snímačů zdál být skrz na skrz

¹³⁹ BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. Remediation: understanding new media. s.65

¹⁴⁰ HAPČO, P. Handa Gote s Projektom Trains na Stanici! [online]

¹⁴¹ Handa Gote. Trains [online]

propojený a na němž ona vytvářela svou uměleckou komunikaci směrem k divákům. Vymezením určitého nezvětšitelného prostoru s použitou technologií můžeme poukázat na podobnost s prostředím IVE popsáním výše. Použité technologie i výrazové prostředky se však liší. Podobnost je čistě pouze prvotně dána usměrněným prostorem, který v obou případech má klíčovou roli – viz. příl.

Stejně jako je možné charakterizovat tento kus jako divadelní představení, tak se o něm může hovořit jako o „*soundartové instalaci či experimentálním koncertě*.“¹⁴² Jak říká o tomto představení Tomáš Procházka: „...*pracovali jsme se syrovým zvukem předmětů v reálném čase, naše tanečnice běhala a dupala po gramofonových deskách a my jsme to pouštěli do beden, takže hudba vznikala úplně naturálním způsobem.*“¹⁴³ Kromě toho měla Veronika Švábová po celou dobu přítomnou vysílačku, do které nejprve hovořila a která dotvářela hudební kompozici svým pískáním.

Toto relativně krátké představení (i když pro jednu performerku více než dlouhé) o ca 15 minutách neudrželo po celou dobu náboj, se kterým chtělo divákům ukázat, co zmůže síla jedince ve vymezeném prostoru. Ze subjektivního pocitu se mi zdálo, jako by autorům v druhé půli došla energie, jako by chtěli zvolnit tempo, které již však bylo samovolně vytraceno. Pouhé předvedení technologických možností tu pro mě ztrácelo smysl, ze svého pohledu jsem nestihla reflektovat pohyby a zvuky, které byly v určitých chvílích chycené do smyčky (snad pro zapamatování a lepší pochopení). Zuzana Malá o něm napsala: „*Vyvážení experimentálních cílů a divácké poutavosti tentokrát nevyšlo.*“¹⁴⁴ Na druhou stranu je na tomto projektu znát silná koncentrace na propojení člověka a audiovizuální techniky. Ona předávaná informace v divadelním komunikačním procesu tu však nezafungovala zřetelně.

Jejich představení nejsou odměňována pouze nadšenými fanoušky českých divadel, ale i za hranicemi. V roce 2006 byla skupina pozvána s jejich představením Red Green Blue do norského Osla na přehlídku Shadowbox. Tato inscenace je opět doplněna o živý prvek hudby a detailně se zaměřuje na práci s interaktivním videem. Kolem Veroniky Švábové tančící před promítacím plátnem jsou rozestavěny malé videokamery. „...*jedna z nich jezdí, jsouc upevněna na autíčku na dálkové ovládní. Jednu kameru má tanečnice chvíli i na hlavě, připevněnou k speciální čepici. Tanec je snímán z více úhlů, na plátně se občas objevuje poměrně početná skupina tanečnic s dokonale nacvičenými synchronními*

¹⁴² FERENC, P. Nebát se nedělat nic. Nebo málo. Nemluvit. Nevyprávět příběh [online]

¹⁴³ KONRÁDOVÁ, P. Handa Gote - japonsky pájka: Výzkum všedních osudů v digitální době [online]

¹⁴⁴ MALÁ, Z. Handa Gote: divadlo kutilů a skautů [online]

pohyby, někdy v zákrytu, jindy ve dvou, zrcadlově obrácených vydáních."¹⁴⁵ „Přístroje okamžitě zpracovávají digitální signál přicházející z jeviště, tanečnice svým pohybem určuje druh obrazů projektovaných na scénu a následně je její pohyb vizuální složkou zpětně ovlivňován"¹⁴⁶ – viz příl.

Představení s názvem Silence je „pokusem o meditaci v pohybu“.¹⁴⁷ Před začátkem inscenace je divákům poskytnuta volba čtyř různých melodií, které si k následujícímu představení mohou zvolit, nebo si mohou vybrat představení v naprosté tichosti. Samotný divadelní počín probíhá v tichosti, je slyšet pouze dech (a občas zvuk těla) tanečnice Veroniky Švábové – viz příl.

Ačkoli je toto představení součástí trilogie Body and Technology, vymyká se z konceptů předchozích představení (Noise, Red Green Blue), které byly zaměřeny na interakci člověka a audiovizuálních přístrojů na jevišti. „Nyní technika nechává hrací prostor prázdný a přesouvá se pouze na stranu diváka.“¹⁴⁸

Zatím posledním představením s názvem Emily chce skupina vyjádřit svou inspiraci načerpanou z života a díla spisovatelky Emily Dickinson. Jedná se o koncert určený jedné osobě, která ve svém výkonu spojuje tanec, zpěv, ovládá instrumenty a hlavně je jedinou performerkou na scéně. Hlavním prvkem tohoto představení je samota. Stejně jako u jiných představení se jednalo o spojení tance, projekce, zpěvu, živé hudby, světla, rekvizit, atd., které tvořily komplex celého představení. Sama Veronika Švábová o představení řekla: „Chtěla bych, aby lidi měli celistvý zážitek z jakéhosi souzvuku všech částí představení, zvuku, světla, pohybu. Aby si mohli vychutnat dynamiku zvuku, od nejjemnějšího po nejhlasitější, jemné nuance světla. Aby měli diváci po představení pocit, že vidí a slyší víc, než když přišli do divadla, a vyšli si třeba pak sami někde na procházku a užívali si jen sebe sama“¹⁴⁹ – viz příl.

Záznamy skoro všech jejich představení je možné shlédnout na stránce MySpace TV Videos: handa gote video channel:

(<http://vids.myspace.com/index.cfm?fuseaction=vids.Channel&ChannelID=262971972>)

¹⁴⁵ FERENC, P. Nebát se nedělat nic. Nebo málo. Nemluvit. Nevyprávět příběh [online]

¹⁴⁶ ŽÁRSKÁ, Z. Uvedení souboru Handa Gote v Black Box [online]

¹⁴⁷ Handa Gote. Silence [online]

¹⁴⁸ Ibid.

¹⁴⁹ Handa Gote. Emily, nová premiéra skupiny Handa Gote [online]

8. Závěr

Je nutné podtrhnout, že hlavním prvkem celé mojí práce je proces komunikace. Využívání technologií v divadelním prostředí (ať již živém či virtuálním) vede k přenosu informace (divadelního představení po částech) od herců k divákům. Oproti přenosu informace mezi herci, kterou Osolsobě nazval pseudokomunikací (neboť si herci nepředávají nic nového). A tak můžeme v každém představení snadno nalézt pět základních prvků dle Laswellova modelu (definovaného v kap. 6.1):

- kdo (herec)
- říká co (větu, svůj divadelní part, informaci)
- jakým kanálem - většinou vokálním a vizuálním, i když jak bylo řečeno výše, jsou divadla, která se snažila a snaží do přenosu informace zapojit vícero smyslů divákových (např. divadlo Kyongju)
- komu (divák)
- s jakým efektem (reakcí člověka na získanou informaci)

Můžeme zde tedy vyzorovat značný potenciál divadla kamenného, které se bude orientovat na jiné než vokální a vizuální kanály přenosu informace. Ačkoli to není jednoduché, virtuální realita zde bude mít svou roli stíženou, neboť nám tak snadno nepřenesou informace, které bychom mohli zachytit jinými kanály (např. hmatovým, čichovým, teplotním, aj.). Nové technologie použité na divadle pro interakci s publikem tak mají dle mého názoru budoucnost k využití.

Rozdíl mezi kamenným divadlem a jeho virtuální podobou bychom našli i v oblasti proxemiky (více popsáno v kap. 6.3.1). Například představení skupiny Handa Gote můžeme charakterizovat takto: Jejich představení se odehrává v pevně daném prostoru divadla Alfred ve dvoře ve velkém sále bez vyvýšeného jeviště. Na částečně daném prostoru se odehrává většina představení - prostor je nasvícen se spoustou předmětů jakožto rekvizit, jedna část prostoru je vyhrazena živým hudebníkům. Neformální prostor sdružuje vztahy herec-herec, divák-divák i herec-divák.

Oproti tomu pevně daným prostorem divadla ve VR je virtuální budova divadla s virtuálním jevištěm. Zde se na částečně daném prostoru pohybují virtuální objekty. Neformální prostor nám stejně jako u kamenného divadla vymezuje osobnostní

vzdálenosti, avšak do důsledku to znamená vymezení přes počítačové rozhraní: vztah herec-herec znamená vztah osoby A, kterou ve virtuálním divadle zastupuje avatar A, s osobou B, jenž je zastoupena avatarem B. Stejně jsou vztahy i u ostatních definovaných dvojic: herec-divák, divák-divák.

Shrnuto, teoretické aspekty jsou aplikovatelné na obě oblasti, v každé se však chovají trochu jinak. Zatímco největší důraz u kamenného divadla je kladen na neformální prostory a zde probíhající vztahy osob (právě tato oblast je vymezena pro snahu navázat interakci s divákem), u virtuálního divadla tkví hlavní překážka v počítačovém rozhraní. Neboť veškerý následující, výše definovaný, prostor se odehrává za oním rozhraním.

Dále bych se chtěla v závěru vrátit k oblasti sémiotiky (popsané v kap. 5.1) a srovnat nejdůležitější prvky v oblasti kamenného divadla i divadla virtuální reality. Za středový prvek celé problematiky byl definován znak, a to především pro svou schopnost sdělovat informace a být interpretovatelný. Bez těchto charakteristik by těžko mohla probíhat jakákoli forma komunikačního procesu. Budeme-li vycházet z Peircovy kategorizace znaku, můžeme si příklady rozebrat takto:

1) scéna skupiny Handa Gote z představení Noise, s Veronikou Švábovou v hlavní roli na prostoru vystlaném technikou. Její pohyby k nám promlouvají a ona se nám jimi (za pomoci techniky) snaží předat informaci. Znak jako takový zde může být například vysílačka (jako technologie vysílající signál neboli informaci), kterou performerka drží v ruce. Její zvuky, které vydává, zastupují audiosložku celého představení, nahrazují funkci zvukaře, dalšího hlasu či orální předávání informace. Interpretant tohoto znaku, čili jeho účinek na interpreta je forma jeho podání. Jeho autorka se musí snažit, aby mu bylo porozuměno správně. Jedná se o to, abychom si my jako diváci dokázali správně rozluštit jeho funkci a porozumět účelu vysílačky na jevišti.

Prvost znaku je pak dána tím, že vysílačka funguje i bez závislosti na někom, kdo by ji ovládal. Tím, že je, vyjadřuje svoji existencialitu. Druhost znaku vyjadřuje působení performerky na vysílačku. Pokud ji zapne, bude zapnutá až do chvíle, kdy k ní autorka vyšle obrácený pokyn. Třetost znaku je pak viditelná u diváků. Jedná se o vztah diváků, který je navázán na signál vyslaný z vysílačky, jenž byl ale umožněn zapnutím vysílačky Veronikou Švábovou.

2) Stejně tak se dá Peircova teorie uplatnit v prostředí virtuálního divadla. Příkladem mi budiž scéna z divadelního workshopu Dana Zellnera. Za znak si vezměme samotnou postavu, čili avatara, který se workshopu účastní. Avatar zastupuje v reálném životě osobu a jeho chování ve virtuálním divadle je jeho interpretantem. Osoba, jenž je avatarem zastupována, musí své chování přizpůsobit tomu, aby mu bylo i takto zprostředkovaně porozuměno.

Prvost takového znaku je dána tím, že avatar po vytvoření existuje a není závislý na nikom či ničem jiném. Jeho druhost spočívá v jeho ovládní právě osobou sedící za počítačem. Třetí ost je pak vlivem na nás jako na diváky, kteří vidí avatara, jehož pohyby jsou tvořeny někým zcela jiným.

Na obou příkladech je zcela jistě vidět to, co definoval Otakar Zich ve své specifičnosti dramatického díla (kap. 5.2), a to současné působení optických a akustických znaků. Jako u živého představení skupiny Handa Gote tyto dvě kategorie spolu neodvratitelně souvisejí, tak stejnou funkci má tato specifičnost i u díla ve virtuálním prostředí. Ba naopak je na něm založeno mnohem více, neboť je silně podmíněno kvalitními technickými prostředky. Těžko bychom viděli rozlišitelné prvky bez kvalitního displeje monitoru, obtížně bychom rozeznávali různé postavy, pokud by hlasový přenos nebyl zajištěn kvalitními reproduktory (a to v tuto chvíli opomím fázi kvalitního záznamu zvuku).

Jeho primární objekty dramatického díla - herecká postava a scéna - hrají v obou prostředích významnou roli. Scéna, jakožto místo setkávání postav a hlediště figuruje v živých představeních často interaktivně (divadelní soubory se v rámci interaktivity snaží zapojit obecenstvo do dění, např. umožněním vstoupit dobrovolníkovi na scénu do jejich systému, nebo jak popsal Osolsobě – interakce probíhá médiiem hry), a to komplexněji než u divadel ve VR. Tím myslím fakt, že výsledek interaktivity je pojímán hromadně, všeobecně, ostatní diváci vidí, co se s vybraným jedincem děje, a to v reálném čase. Oproti tomu ve VR je interaktivita pojímána spíše na úrovni člověk-počítač, neboli orientace na samotný vstup do virtuálního světa. Pokud bychom zůstali u divadelní roviny, pak je interaktivita má (neboli mého avatara) s divadelním prostředím vyhodnocena zpětnou vazbou zase pouze mou osobou. Ostatní diváci představení samozřejmě mohou určitou zpětnou vazbu na probíhající děj vyslovit, avšak výsledný emoční efekt je dán pouze jednotlivci, který si ho sám prožije u svého počítače.

Herec byl pak některými teoretiky definován jako stavební kámen divadla. Jeho pouhá přítomnost vytváří z prostoru divadlo. Tento aspekt se dá samozřejmě aplikovat i na prostor virtuálního divadla, kde jeden ze zásadních rozdílů tkví ve vazbě herec-divák. U virtuálního divadla toto spojení naráží na fyzickou bariéru HCI (neboli „Human-Computer Interface“). Ačkoli divákův avatar je přítomen ve virtuálním světě, jeho osoba tkví za počítačem, odkud je avatar ovládán. A tak je zásadním negativním výsledkem HCI šum hatící veškerou předávanou informací. Nehledě na to, že osoba herce nedostává absolutně realistickou zpětnou vazbu od diváků. Ti se sice mohou chovat jako na představení v normálním divadle, avšak zde vše závisí na kvalitě grafiky, aby byl herec schopen „číst“ reakce diváků.

Jak bylo řečeno v kapitole 6.3.3, je jednou z hlavních vlastností divadelního znaku jeho polyfunkčnost, což znamená, že znak může označovat jiný znak (např. židle je židlí, pak horou, schodištěm, atd.). Je zřejmé, že tato funkce půjde přímočařeji ukázat na divadle kamenném, kde mají objekty přesné tvary a lze s nimi operovat před zraky diváků, měnit jejich funkce tak, aby to diváci ihned pochopili (například herec může odchyťávat jejich zpětnou vazbu). Oproti tomu VR dle mého názoru nenabízí tolik konkrétní, které by šlo jednoduše změnit do abstraktní. Naopak se zde ale počítá s jinou funkcí, a to imaginací. Vždyť celá virtuální realita je založena na naší dostatečné představivosti, a tak se neobávám říci, že jsou diváci tohoto divadla připraveni vnímat židli jako horu zcela automaticky.

Oddělené oblasti světa reálného a virtuálního, do jejichž nitra jsem se pokusila blíže nahlédnout, jsou založeny na stejném podkladu. Jeho charakteristika definuje konkrétní prvky, které se objevují jak při divadelním představení na prknech reálného divadla, tak i při představení ve virtuálním světě:

- integrace

Výše byla integrace popsána (v kap. 1.2.1) na integraci technologií do konkrétní práce autora. Integrací, nebo-li zapojením informačních technologií do představení získává onen kus nový rozměr, tzv. přidanou hodnotu, kterou oceníme zprvu audiovizuálními vjemy. Je s podivem, že mnozí respondenti mého dotazníku tuto integraci zaznamenali, avšak nijak zvlášť ji nevyhledávají. Někteří se domnívají, že toto novum hrám neprospívá, naopak je narušuje. Stejně se tento konzervatismus dal vypořádat u recenzní na inscenaci Die

Helden auf Helgeland pro virtuální svět SL (kapitola 7.1). Integrace nových prvků do samotného představení údajně narušovalo jeho průběh a tvořilo ho zmateným. Shodné reakce se našly i u představní skupiny Handa Gote s názvem Noise (kap. 7.2.1), Technologie zde použité nebyly vždy dobře diváky rozluštěné. Technika pro efekt ztrácí svoji schopnost přenosu kýžené informace. Integrace technologií by tak měla být střídámá, s uvědoměným pohledem na to, co jimi chceme publiku sdělit či jak je využijeme.

- participace

Participací, neboli účastí publika na samotném představení, je divadelnímu kusu dán prvek originality a spontaneity, na níž musí reagovat, jak herec, tak divák. Divák samotný se participací začlení do inscenace, která se do té chvíle odehrávala pouze před jeho zraky. Participace je v obou oblastech kladným zpestřením divadelního procesu (ať již na příkladu virtuálního světa, kde by bez participace diváků mnohé hry neměly smysl, ostatně i systém SL je tvořen pro někoho. Postavy, pro které tento svět vzniká, sice nejsou konkrétní, nicméně některé existovat musí. U představení na pevných divadelních prknech je participace diváků zatím méně častá, o to víc však žádaná.)

- interaktivita

Interaktivita je především jednou z výjimečných vlastností webovského prostředí. Samotný fenomén Internet je popisován jako interaktivní, multisměrné komunikační médium, u kterého je interaktivita vylepšena webovským grafickým rozhraním. Na poli divadelnictví si ji samozřejmě uvědomíme ve spojitosti s jakýmikoli informačními prostředky. Samotný komunikační proces, který provádíme s technologií, se strojem, se nazývá interaktivitou. Komunikační proces na příkladu představení skupiny Handa Gote s názvem Ekran (7.2.1) probíhá takto: Informace uložená na historickém diapozitivu je interakčně zavedena do promítacího přístroje, který na plátno zobrazí informaci. Tu si my vlastními sensorickými orgány přeneseme do mozku, kde je informace vyhodnocena a uložena k zapamatování. Bez interaktivity by diváci danou informaci nikdy nedostali. Oproti tomu se ve virtuálním prostředí chová interakčně každý, neboť své myšlenky převádí z mozku do počítače, neboli komunikuje se strojem.

- nelineárnost

Jedná se o vlastnost, jež je plně podporována hypermédii, ve kterých probíhá interakce mezi divákem a systémem. Při nelineárním myšlení se myšlenky pohybují zcela volně, asociativně, bez jakéhokoli předem připraveného plánu. Nelinearita je tak velmi podobná lidskému myšlení. Není pochyb, že webovské prostředí je na ní založeno, veškeré projekty

v ní konané, jsou tak nelineární. Některá divadelní představení jsou například rozdělena do sekcí, na něž je odkázáno hyperlinkem. Budeme-li chtít vidět nejprve část 2 před částí 1, můžeme tak činit, aniž by to narušilo samotné představení. Jedinou nevýhodou tak může být ztráta důležitých prvků z části 1, na které druhá část navazuje. Opačný případ je však častější. Může se například přihodit, že virtuální herec v rámci vyprávění příběhu ukáže webovou adresu, na kterou uložil své fotografie z dovolené. Mezitím, co bude příběh pokračovat dál, mohou si uživatelé (diváci) v dalším okně otevřít danou webovou adresu s fotkami a doplnit tak příběh fotografiemi ihned v daný moment, což by se jim v normálním divadle nepodařilo. V reálném životě bychom ji hledali již hůře. Ačkoli tímto způsobem lidský mozek přemýšlí, jeho jednání se většinou odehrává dle předem tvořených plánů. Ztvárněním internetové komunikace, konkrétně chatování, se mu na divadelních prknech nejvíce přiblížily projekty Divadla Archa – Archa.lab s názvy „Chat – nebezpečně snadné známosti“ a „Nickname“. Zvláště posledně jmenovaný byl vystaven na komunikaci čtyř chatujících postav. Jejich nesourodé osudy, si byly značně podobné, i když poukazovaly na vlastní individualitu a probíhaly mezi sebou. Existovaly ve stejném systému, za pomoci stejných technologií, oddávaly se stejné komunikaci. Pohledem shora, jakoby divák sledoval všechny čtyři, avšak jednotlivé příběhy, jakoby odkazovaly jeden na druhý, druhý, na čtvrtý, čtvrtý, na první, atd., přičemž by se jeden bez druhého zcela obešel. A tento pohled na nelineárnost se v moderních divadelních představeních již vyskytuje.

- imerze

Tato vlastnost je definicí schopnosti ponořit se do děje pomocí svých audiovizuálních vjemů, či za pomoci přídatných zařízení. Při divadelním představení se tedy jedná o schopnost diváků ponořit se do vyprávěného příběhu (více popsáno na příkladu divadelní scény v Kyongju v kap. 7.2), ve virtuální realitě se jedná o zručnost napojit avatara co nejvíce na předváděné dění.

- identita

Identita postav je samozřejmě daná na obou scénách, ať již reálného divadla či jeho protikladu ve virtuálním světě. Stejně jako v reálném světě figurují herci, kteří jsou zastupováni obyčejnými lidmi, jsou ve virtuálním světě v divadelních hrách herci-avataři, kteří zastupují nějakou živou bytost. Identity obou světů jsou tak tvořeny živými postavami. Opomeneme-li rozdíly založené na grafice (herec jako živá postava, avatar jako animovaná bytost), najdeme další rozdíl v možnosti většího množství identit ve virtuálním

světě. Není nemožné, aby jedna lidská bytost měla na starosti více jak jednoho zcela odlišného avatara. V reálném světě by takový způsob žití možný nebyl či pouze s velkými obtížemi. Dále pak značně figuruje ve virtuálním světě prvek anonymity, díky níž je nemožné reálnou postavu někdy dohledat. Většinou tato vlastnost vybízí k negativnímu smýšlení a činnostem. Lidé, kteří využívají prvku anonymity pro své blaho, v něm právě vidí zejména možnost dokonalého skrytí. Taková situace je pak spíše vybízí k chování, ke kterému by sami za sebe nikdy nenašli odvahu. Ve spojení s herectvím může být tato vlastnost vysvětlena i pozitivně, například při větším oddání se roli. Jak se domnívali mnozí respondenti mého dotazníku, divadlo ve virtuálním prostředí provozují herci zkrachovalí v reálném životě. Ačkoli se mi tento názor nepotvrdil, ba naopak, je možné, že anonymita postav umožní mnohým lepší sebevyjádření.

- reálný čas

Reálný čas nejen ve spojení „real-time“, ve kterém probíhá většina online komunikačního procesu, avšak zároveň ve spojení časovosti „tady a teď“. Nic není aktuálnějšího než momentální okamžik, který vybízí k okamžitým činnostem, nutí myslet a jednat v současné přítomnosti. Divadelní představení jako takové je na této časovosti přímo založené, přičemž časovost představení na divadelních prknech se nedá zastavit či odložit. Některé věci ve virtuální realitě mohou taky s aktuálním časem odejít, většina je však historicky dohledatelná a může být zopakovaná, přičemž se neztratí prvek autentičnosti. U pevného divadla je tento prvek tvořen právě jeho nenahraditelností. Ve virtuální realitě si ho musí uživatel buď vytvářet sám nebo mu ho dotvářejí ostatní osoby se stejným cílem (např. návštěva virtuálního divadelního představení). Zde by se dala charakterizovat míra autentičnosti dle míry imerze. Čím větší schopnost vnoření se do systému člověk/ avatar má, tím větší prvek autentičnosti okamžiku virtuálního prostředí může získat.

Dle popsaných stránek je jisté, že téma divadelnictví ve virtuální realitě v protikladu používání informačních technik na jevištích, je značně obsáhlé. Ve své práci jsem se tak snažila zaměřit na podstatu ukázanou na konkrétních příkladech. Po detailnějším prozkoumání této problematiky je mi jasné, proč to někdo dělá (což byla jedna z otázek na tvorbu divadla ve virtuální realitě u Darrena Barefoota – více viz 7.1), ale zároveň si reálně uvědomuji, jak vzdálená oblast je to „normálním lidem“. Někteří stěží chápou funkci Second lifu, jakožto zábavného prostředí, kde se dají vydělávat reálné peníze. Tamější divadelní tvorbu však berou s čistou rezervou. Jak konec konců vyšlo

najevo i z mého průzkumu. Proti experimentům (jakýmkoli) nikdo nic nenamítal, avšak za návštěvu normálního divadla ho jistě nevymění.

Počítačová komunita lidí se neustále zvětšuje, možnosti Internetu zdají se být neomezené. Myslím, že je tedy pouze otázkou času, kdy si lidé zvyknou „chodit“ i do těchto typů divadel. Vše samozřejmě závisí primárně na nabídce. Pokud bude virtuální divadlo nabízet něco, co divák v běžném divadle nedostane (a teď schválně opomím samotné zpracování), pak si svou klientelu jistě najde. Jak mi napsal sám Dan Zellner, který se virtuálního divadla v SL aktivně účastní, je ve virtuálním divadle vidět spoustu věcí, jenž se překrývají s realitou. Pro divadelně nadšené lidi, kteří se v prostředí SL snaží vytvářet konkrétní projekty, je primární oblastí na prozkoumávání vztah mezi divákem a hercem, pro který se více vžil pojem A. Boala „spect-actor“ (neboli sloučení diváka-herce, více popsany například v kapitole 1.2.2 či 4.3, v kap. 7 uvedený v jiných souvislostech pod pojmem Brendy Laurel „interactor“. Různá terminologie vyplývá z prostředí, ve kterém se tento pojem objevuje – spect-actor většinou ve VR, zatímco interactor v interaktivním virtuálním divadle). Kromě toho se poměrně mnoho lidí dnes zaměřuje na oblast tzv. rozšířené reality.

Mimo popsané marketingové tahy a vidění budoucnosti divadelně aktivními lidmi, je hlavní výhodou virtuálního prostředí možnost kooperace. Kdokoli má zájem, může se na tvorbě tohoto virtuálního prostředí podílet (mluvíme-li primárně o SL), což odpovídá dnešním lidským potřebám – být účasten, kreativně tvořit a být online.

Seznam použité literatury

Advanced Computing Center for the Arts and Design. *The Virtual Theatre Project* [online]. c2004 [citováno 2008-06-28]. Dostupný z:

<http://accad.osu.edu/research/virtual_environment_htmls/virtual_theatre.htm>

AHN, Sang Chul et al. *Audience interaction for virtual reality theater and its implementation*. Seoul: Korea Institute of Science and Technology, 2001. 5 s.

AMBROS, Veronika. Přesýpací hodiny (aneb Pražská sémiotika divadla a dramatu v kontextu soudobých sémiotických teorií) In *Divadelní revue*. 2001, č. 1. Dostupné též z:

<<http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=1600>>

AMBROSOVÁ, Veronika. Milenci z kiosku V. Nezvala v roce 1932, aneb Národní divadlo na vlnách avantgardy In *Česká literatura*. 2006, č. 2-3. s. 228-239. Dostupné též z:

<<http://www.ceeol.com.aspx/getdocument.aspx?logid=5&id=D685BC9D-1EF5-4AC3-A11B-5A7CC6891EAC>>

ANTOHIN, Anatoly. *Theatre Semiology* [online]. 2005 [citováno 2008-05-30]. Dostupné z: <<http://filmplus.org/thr/semio.html>>

BAREFOOT, Darren. *The New Globe theater in Second life* [online]. 2006 [citováno 2008-03-27]. Dostupné z: <<http://www.darrenbarefoot.com/archives/2006/07/the-new-globe-theatre-in-second-life.html>>

BARTUŠKA, Radek. *Virtuální realita* [online]. 2006 [citováno 2008-06-22]. Dostupné z: <<http://virtualni-realita.molbud.cz/>>

BAUMAN, Zygmunt. *Tekutá modernita*. Praha : Mladá fronta, 2002. 343 s. ISBN 80-204-0966-1.

BECKER, Barbara. *Die Virtualisierung des Sozialen: Virtuelle Identitäten und virtuelle Gemeinschaften*. Sankt Augustin: Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung, 1999. Dostupné též z: <<http://www.cs.uni-paderborn.de/~bbecker/Becker99.3.pdf>>.

BELL, Daniel. *The coming of post-industrial society : a venture in social forecasting*. New York : Basic Books, 1973. 13, 507 s.

BERKOWITZ, Eric N.; KERIN, Roger A.; RUDELIUS, W. *Marketing*. 2nd ed. Homewood :Irwin, 1989. 25, 752 s. ISBN 0-256-07513-1.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation : understanding new media*. Cambridge, Mass. : MIT Press, c1999. xi, 295 s. ISBN 0-262-02452-7

BRITFORDOVÁ, Irena. *Jak mohou moderní informační technologie podpořit zavádění procesů e-democracy v praxi?* [online]. 2006 [citováno 2008-05-25]. Dostupné z:

<<http://www.egovernment.cz/archiv/PDF%204-06/5.pdf>>

BRDIČKA, Bořivoj. *Virtuální realita*. In *Učení s počítačem*. Praha: PŘF UK, 1996. Dostupné též z: <<http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/virtreal.htm>>

BRZEZINSKI, Zbigniew. *Between Two Ages : America's Role in the Technetronic Era*. New York : The Viking Press, 1970. 17, 334 s.

CDB Barkley aka LEVINE, Alan. *Symposium updates*. NMC Campus Observer [online]. 2006 [citováno 2008-03-27]. Dostupný z: <<http://sl.nmc.org/2006/10/12/symposium-2/>>

DE VITO, Joseph A. *Základy mezilidské komunikace*. Grada, Praha 2001, 1. vyd., 420 s., ISBN 80-7169-988-8

DOLEŽALOVÁ, Martina. *Bouda Bondy - osobní angažovanost jako klíč k tvorbě* [online]. 2007 [citováno 2008-05-25]. Dostupné z: <http://www.bavte.se/clanek.php?mesto=&clanek_id=6447>

DOUBRAVOVÁ, Jarmila. *Sémiotika v teorii a praxi*. Vydání první. Praha: Portál, 2002. 159 s. ISBN 80-7178-566-0.

ELAM, Keir. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Routledge, 2002. 12, 260 s. ISBN 0-415-28017-6

ERIKSEN, Mo aka REICHEL, Moritz. Second life: Über den Umgang mit dem Unbekannten In *Telepolis* [online]. 2007 [citováno 2008-07-16]. Dostupné z: <<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/25/25798/1.html>>

FERENC, Petr. Nebát se nedělat nic. Nebo málo. Nemluvit. Nevyprávět příběh In *His Voice* [online]. 2006 [citováno 2008-06-26]. Dostupné z: <<http://handagote.com/content.php?article=18>>

FISCHER-LICHTE, Erika. *The semiotics of theater*. Bloomington: Indiana University Press, 1992. 7, 336 s. ISBN 0-253-32237-5.

FORD, Vanessa Anne. *Surviving the virtual: crafting a new form of theater for digital age*. Arizona, 2006. 83 s. Thesis for the degree of Master of Arts. The University of Arizona, Faculty of the School of Theatre Arts. Dostupné též z: <http://etd.library.arizona.edu/etd/GetFileServlet?file=file:///data1/pdf/etd/azu_etd_1543_1_m.pdf&type=application/pdf>

Foundation of the Hellenic world. *Tholos* [online]. c2006 [citováno 2008-06-22]. Dostupný z: <<http://www.tholos254.gr/en/index.html>>

FURHT, Borko; RATON, Boca. Desktop virtual reality In *Encyklopedia of multimedia*. New York: Springer, c2006. xxiii, 983 s. ISBN 0-387-24395-X

Francouzský současný tanec znovu v Divadle Komédie. Praha: Taneční aktuality, 2008. ISSN 1803-2559. Dostupný též z: <<http://tanecniaktuality.cz/aktualni-zpravy/>>

GRAY, Frank. Communications made easy. *Lesson 2 - Models of communication* [online]. c2007 [citováno 2008-06-28]. Dostupný z: <http://integralgc.com/come/come_lesson2.shtml>

GVOŽDIAK, Vít. Peircova klasifikace znaků In *Crabtree 2:2007, Behind the signs* [online]. 2007, č. 2, s.3-7. [citováno 2008-06-23]. Dostupné z: <http://crabtree.cz/archiv/Crabtree_2007_2.pdf>

- Handa Gote. *Computer muzic* [online]. 2007 [citováno 2008-06-22]. Dostupné z: <<http://handagote.com/project.php?article=4>>
- Handa Gote. Emily, nová premiéra skupiny Handa Gote In *Taneční aktuality.cz* [online]. 2008 [citováno 2008-07-12]. Dostupné z: <<http://tanečniaktuality.cz/aktualni-zpravy/#c2118>>
- Handa Gote. *Silence* [online]. 2007 [citováno 2008-06-27]. Dostupné z: <<http://handagote.com/project.php?article=1>>
- Handa Gote. Trains In *Divadelní flóra* [online]. 2008 [citováno 2008-07-11]. Dostupné z: <<http://www.divadelniflora.cz/2008/index.php?program025>>
- HAPČO, Peter. *Handa Gote s Projektom Trains na Stanici!* [online]. 2008 [citováno 2008-07-11]. Dostupné z: <http://www.gregi.net/vl/article/Handa_Gote_s_Projektom_Trains_na_Stanici_25370/>
- HORÁKOVÁ, Jana. *Myslet interaktivitu* [online]. 2005 [citováno 2008-04-04]. Dostupné z: <<http://www.entermultimediale.cz/?id=txt&nid=56>>.
- HOREŠOVSKÁ, Markéta. Skupina Handa Gote vytvořila představení z nalezených filmů In *Divadlo.cz* [online]. 2006 [citováno 2008-07-11]. Dostupné z: <<http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=10739>>
- Institute for information technology. *3D Imaging, modeling and visualization: The virtual theater* [online]. 2007 [citováno 2008-06-23]. Dostupný z: <http://iit-iti.nrc-cnrc.gc.ca/projects-projects/virtual-theatre-virtuel_e.html>
- JUHAS, Martin. *Aspekty využití moderních informačních technologií ve výukovém procesu*. 2. mezinárodní konference „Interaktivní projektové a další aktivizační formy výuky na vysokých školách ekonomického zaměření.“ Mladá Boleslav: ŠkodaAuto Vysoká škola, 2006. Dostupné též z: <<http://www.savs.cz/NR/rdonlyres/4779B787-B815-4697-A8B0-A047629C89D8/0/Konference2006Juhas.pdf>>
- KAEMPF, Simone. *Wikinger leben ihre Träume aus In Spiegel online* [online]. 2008 [citováno 2008-03-22]. Dostupné z: <<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,526499,00.html>>
- KOLOMAZNÍK, Tomáš. K některým sociálním aspektům a posunům v koncepcích postindustriální a informační společnosti. *Sociologický časopis*. 2000, vol. 36, no. 2, s. 221 – 232)
- KONRÁDOVÁ, Petra. *Handa Gote - japonsky pájka: Výzkum všedních osudů v digitální době* [online]. 2008 [citováno 2008-06-27] . Dostupné z: <<http://www.strunypodzimu.cz/handa-gote-tyden.html>>
- KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. Praha : Karolinum, 1995. 307 s. ISBN 80-7184-134-X.
- LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre*. Boston, New York : Addison-Wesley, 1993. ISBN 0201550601.

- LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Divadlo je hra* [online]. 2003 [citováno 2008-05-25]. Dostupný z: <<http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=2730>>
- MALÁ, Zuzana. Handa Gote: divadlo kutilů a skautů In *Týden.cz* [online]. 2008 [citováno 2008-06-28]. Dostupné z: <http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/recenze/handa-gote-divadlo-kutilu-a-skautu_2948.html>
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002. xxxix, 354 s. ISBN 0-262-13374-1.
- MEESALA, Appalaya. Understanding the communication process - The Key to organisational success In *Ezine @rticles* [online]. 2007 [citováno 2008-06-28]. Dostupné z: <<http://ezinearticles.com/?Understanding-the-Communication-Process---The-Key-to-Organisational-Success&id=876670>>
- MERTA, Augustin. *Společenské aspekty komunikace odborných informací*. Praha : Ústředí vědeckých, technických a ekonomických informací, 1970. 209 s.
- NOSKA, Martin. *Informační technologie jako aktivní prvek* [online]. 2006 [citováno 2008-05-25]. Dostupné z: <<http://eprints.rclis.org/archive/00006507/01/it.pdf>>
- Nuova Sicilia. *Innovation, interaction, visibility* [online]. 2007 [citováno 2008-03-22]. Dostupné z: <<http://www.nuovasicilia.net/index.htm>>
- OSOLSOBĚ, Ivo. *OstENZE, hra, jazyk: sémiotické studie*. Brno: Host, 2002. 398 s. ISBN 80-7294-076-7.
- OSOLSOBĚ, Ivo. *Principia parodica totiž Posbírané papíry převážně o divadle*. V Praze: Akademie múzických umění, 2007. 358 s. ISBN 978-80-7331-082-0.
- PACKER, Randell. *Multimedia: From Wagner to virtual reality* [online]. 2000. [citováno 2008-04-24]. Dostupné z: <<http://www.artmuseum.net/w2vr/Teachers.html>>
- PALEK, Bohumil. *Sémiotika*. Praha: Karolinum, Univerzita Karlova, 1997. 335 s. ISBN 80-7184-356-3
- POLÁČEK, Vojtěch; VÁCHA, Petr. Jakub Hybler aneb O Handa Gote a divadlu vůbec In *NeKultura.cz* [online]. 2007 [citováno 2008-06-24]. Dostupné z: <<http://www.nekultura.cz/divadlo-rozhovor/jakub-hybler-aneb-o-handa-gote-a-divadlu-vubec.html>>
- RYAN, Delyse. *Semiotics of Theatre* [online]. 2004 [citováno 2008-05-30]. Dostupné z: <<http://dlibrary.acu.edu.au/staffhome/deryan/web2004/semiotics.htm>>
- RYMASZEWSKI, Michael, et al. *Second life, the official guide*. 2nd ed. Indianapolis: Wiley Publishing, c2008. 399 s. ISBN 978-0-470-2275-6.
- ŘEZNÍČKOVÁ, Ivana. *Reklama z pohledu sémiotiky*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Seminář estetiky, 2008. 61 s. Bakalářská diplomová práce. Dostupné též z: <http://is.muni.cz/th/179161/ff_b/Bakalarka_-_original.pdf>

SANDBOTHE, Mike. *Digital Entanglements. A Media-Philosophical Analysis of Images, Language, and Writing in the Internet* [online]. 1996 [cit. 2008-04-04]. Dostupné z: <<http://www.bbll.eu/243.html>>

SANDBOTHE, Mike. Interactivity – Hypertextuality – Transversality. A Media-Philosophical Analysis of the Internet. In *Hermes, Journal of Linguistics* [online]. 2000, vol. 24, [cit. 2008-04-04]. Dostupné též z: <<http://www.bbll.eu/241.html>>.

SCHAMBERGER, Joachim. *Virtual Theater Design (VTD)* [online]. [citováno 2008-06-27]. Dostupný z: <<http://web.mac.com/joachimschamberger/iWeb/Joachim%20Schamberger/Virtual%20Theater%20Design.html>>

SLAWINSKA, Irena. *Divadlo v současném myšlení*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 2002. 479 s. ISBN 80-902482-6-8.

SLOUKOVÁ, Danica. *Slovníček důležitých pojmů ke kurzu filosofie jazyka* [online]. 2005 [citováno 2008-07-11]. Dostupné z: <<http://www.gsgpraha.cz/~sloukova/slovnicek/index.html>>

SPARACINO, Flavia; DAVENPORT, Glorianna; PENTLAND, Alex (Sandy). Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits In *IBM Systems journal*, vol. 39, 2000. s. 479-510. Dostupné z: <<http://www.research.ibm.com/journal/sj/393/part1/sparacino.html>>

Stanford University. *Playbill* [online]. 2001 [cit. 2008-06-22]. Dostupný z: <<http://www-ksl.stanford.edu/projects/cait/playbill.html>>.

STAVINOHA, Jiří. *Návrh změn RVP pro G (části ICT)* [online]. 2007 [citováno 2008-05-25]. Dostupný z: <www.jsi.cz/vyuka/jsi_rvp-inf_-a-kom_-tech_gy.rtf>

ŠEBA, Michal. „Česká hra je na tom slušně, s divadly je to horší," říká Arnošt Goldflam [online]. 2005 [citováno 2008-05-25]. Dostupné z: <http://www.coop.cz/magazin/4_2005/arnost_goldflam.html>

ŠLERKA, Josef. *Sémiotická interpretace Kantovy estetiky*. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, obor estetika, 2007. Diplomová práce.

TAYLOR, Chris. A lust for (Second) life In *Daily Blah* [online]. 2002 [citováno 2008-07-11]. Dostupné z: <http://dailyblah.com/2002_11_10_archive.html>

Teatre virtual [online]. [2006] [citováno 2008-06-22]. Dostupný z: <<http://www.teatrevirtual.net/>>.

TONDL, Ladislav. *Mezi epistemologií a sémiotikou: Deset kapitol o vztazích poznání a porozumění významu*. Praha: Filosofia, 1996. 223 s. ISBN 80-7007-076-5.

UM, Lore. Die Helden auf Helgeland In *Second Travel: Mit dem Bus durch Second Life* [online]. 2008 [citováno 2008-03-22]. Dostupné z: <<http://2ndtravel.blogspot.com/2008/01/die-helden-auf-helgeland.html>>

VAŠEK, Roman. O vílách romantických a současných. In *Divadelní noviny*. 2001. č.1. Dostupné též z: <<http://www.divadlo.cz/noviny/archiv2001/cislo01/kritika.html>>

VĚTVIČKA, Jiří. *Rozšířená realita* [online]. 2006 [citováno 2008-06-27]. Dostupný z: <http://www.kyberpunk.org/rozsirena_realita>

Virtual Theatre Project [online]. 2005 [citováno 2008-06-27]. Dostupný z: <<http://www.virtualtheatreproject.com/about/mission.htm>>

WARWICK, Kevin. *Úsvit robotů - soumrak lidstva*. 1. vyd. Praha : Vesmír, 1999, 219 s. ISBN 80-85977-16-8.

Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Digital Theater [online]. c2008 [citováno 2008-03-21]. Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_theatre>

Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Information communication technology [online]. 2008 [citováno 2008-05-25]. Dostupný z: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Information_communication_technology&oldid=213889288>.

Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Kinesics [online]. 2008 [citováno 2008-05-30]. Dostupné z: <<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kinesics&oldid=206492116>>.

Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Proxemics [online]. 2008 [citováno 2008-05-30]. Dostupný z: <<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Proxemics&oldid=212121617>>.

Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Virtual Theatre [online]. [citováno 2008-06-28]. Dostupný z: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtual_Theatre&oldid=179851422>

Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Virtuální realita [online]. c2008 [citováno 2008-06-22]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtu%C3%A1ln%C3%AD_realita&oldid=2424568>.

WITTENBURG, Christian. (Second) life is a stage In *The thing Hamburg* [online]. 2008 [citováno 2008-03-24]. Dostupný z: <[http://www.thing-hamburg.de/index.php?id=753&tx_skpagecomments_pi1\[showComments\]=1&tx_skpagecomments_pi1\[showForm\]=1#CommentForm](http://www.thing-hamburg.de/index.php?id=753&tx_skpagecomments_pi1[showComments]=1&tx_skpagecomments_pi1[showForm]=1#CommentForm)>

ŽÁRA, Jiří, et al. *Moderní počítačová grafika*. 2. revidované vydání. Praha : Computer Press, c2004. xvi, 448 s. ISBN 80-251-0454-0.

ŽÁRSKÁ, Zdeňka. Uvedení souboru Handa Gote v Black Box In *Pražská kultura v zahraničí v roce 2006* [online]. 2006 [citováno 2008-06-28]. Dostupné z: <<http://kultura.praha-mesto.cz/GRANTY/Granty-2006/Prehled-poskytnutych-grantu-v-roce-2006/area6977>>

Přílohy

1. Dotazníkové šetření

Průzkum byl proveden na náhodném anonymním vzorku 64 lidí v období 30.5. – 20.7.2008, a to pomocí Internetu. Jeho výsledky mají zobrazit povědomí širšího okruhu lidí o problematice informačních technologií a prostředí Second life, a to vše ve spojitosti s divadlem. Pozn. u otázek s možností odpovědi „jmenujte“, se nacházejí v grafech všechny jmenované položky. Grafy tak nabízejí větší počet odpovědí než je počet odpovídajících.

Otázky dotazníku:

část.

V první části dotazníku definovali respondenti sami sebe (pohlaví, věk, kraj trvalého bydliště a nejvyšší dosažené vzdělání) a vyjádřili svůj vztah ke kultuře (zdali ji mají rádi a zda chodí rádi do divadel, popřípadě konkrétní vyjmenování divadelních scén).

Z celkového počtu 64 došlých dotazníků bylo 24 dotazníků zodpovězeno muži a 40 dotazníků zodpověděly ženy. Celkem 38 respondentů spadalo do věkové kategorie 20 -26 let, 13 uživatelů do kategorie 36-49 let. Dotazník se nedostal do ruky nebo nebyl zodpovězen uživatelem mladším 14 let a starším 66 let,

přičemž jedním z klíčových faktorů mohl být internetový přístup, skrze který byl dotazník šířen. Nejvíce dotazníků bylo zodpovězeno uživateli z kraje Praha.

Nejvyšším dosaženým vzděláním odpovídajících bylo vysokoškolské vzdělání, přičemž převažovalo technické zaměření před humanitním a všeobecným.

Celkem 62 lidí (97 %) se svěřilo, že má rádo kulturu, oproti čemuž pouze 59 lidí (92 %) navštěvuje rádo divadlo. Na grafu níže se nachází nejčastěji preferované divadelní scény a je patrné, že převažují nejznámější pražské scény. Tento ukazatel měl podat informaci o tom, zdali lidé chodí spíše do vyhlášených scén či mají chuť experimentovat i v kulturních zážitcích. Pravdou ovšem je, že i scéna Národního divadla v Praze nabízí sice klasická představení, avšak ve zcela novém pojetí. Přímočaré hodnocení by tak bylo zavádějící. Již zmíněné Divadlo Archa či Laterna Magika (s jejich inovátorským pojetím projektů) se v grafu též umístilo.

Di

Žižkovské d

část

Druhá část byla zaměřena na moderní informační technologie na divadle. Prvotní důraz byl kladen na to, co si tázaní pod pojmem „moderní informační technologie“ představují. Dále byla tato část věnována divadelním představením s použitím těchto technologií, čili zda respondenti taková představení znají, zda na nějakém byli, jak na ně zapůsobilo a co si z něj odnesli. Konečné otázky byly věnovány jejich názoru na využitelnost těchto technologií v budoucím divadelním dění a jak tyto technologie představení ovlivňují.

5

Na prvním grafu jsou znázorněny odpovědi uživatelů, co si představí pod pojmem „moderní informační technologie“. V naprosté většině byl tento pojem spjat s fenoménem Internetu, v souvislosti s počítačem. Dále jmenované výrazy by se daly shrnout do pojmu média, avšak graf zobrazuje přesné výrazy respondentů dle četnosti jejich výskytu: televize, mobilní telefon, rádio, atd. Překvapivým prvkem se může snad zdát pojem „tisk“, který za moderní informační technologii považuje šest odpovídajících. Tento ukazatel se objevuje z důvodu převedení pojmu do oblasti marketingu a inzerce. Někteří odpovídající si pod pojmem představili moderní prostředky, kterými jim je nabízeno nejrůznější zboží.

dramatická budo

Opačná otázka směřovala na představivost uživatelů k pojmu „divadlo“, aneb co všechno si pod tímto pojmem představí. Shrnutá nejčastější kombinace odpovědí nabízí: instituci, ve které se odehrává na jevišti dramatická performance, při níž diváci v hledišti mohou ocenit herecké výkony. Divákům tato kulturní událost přináší zábavu a moment k zamyšlení.

Menšinová část celkem 19 lidí zná divadelní představení, ve kterém se moderní informační technologie používají. Konkrétně byly jmenována představení v grafu napravo, přičemž divadelní představení na prknech Divadla Archa převažují.

Následující otázka byla pro mnohé matoucí, neboť si ji vyložili jako duplicitu předchozí otázky. Tato otázka však byla pokračováním předchozí, neboť se tázala po tom, zdali uživatelé někdy podobné představení navštívili. Kladně odpovědělo pouze 13 respondentů, z čehož vyplývá, že na takovém představení bylo o 6 lidí méně, než je počet lidí, kteří ho znají. Ve vzorku 64 lidí se tato skutečnost nezdá být zásadní, ale osobně hodnotím početní rozdíl dost znatelně.

V grafu nalevo jsou zobrazeny odpovědi dotazovaných na otázku, jak na ně takové představení zapůsobilo. Z odpovědí je patrné, že vyloženě negativně onu zkušenost nikdo nevnímal. Mezi nejčastější odpovědi na otázku, co jim toto představení přineslo (graf napravo), patřil: zážitek, zvukové vjemy, zábavu či přemýšlení o tajích vzniku takového představení.

Ačkoli většina dotazovaných měla dle odpovědí kladné zkušenosti s představeními používajícími technologické pomůcky, více než 90% většina (12 lidí ze 13) si do budoucna rozhodně nepřeje pouze takováto představení na

divadelní scéně.

vylepšení :

rušivo

Dotazovaní vidí možnosti používání technologií na jevišti zejména v jejich schopnostech vylepšit představení za použití určité přidané hodnoty (které by představení bez nich nemělo), stejně jako v podpoře neverbálního projevu herců. Na druhou stranu prý jejich používání přispívá k narušování samotné hry či ke zesměšnění představení.

Opačným směrem vedla otázka, zdali samo divadlo může ovlivňovat informační technologie. Nejčastějšími odpověďmi „nijak“ a „nevím“ se mi bohužel nepodařilo potvrdit ani vyvrátit teorii o tom, že divadlo musí ovlivňovat informační technologie ihned v začátcích jejich používání pro divadelní účely. Konkrétně jsem měla na mysli například oblast Second life, existující na internetovém podkladě,

která si z divadelních technik a jeho obecného fungování bere informace pro vytváření a fungování replik z reálného prostředí.

1. část

Poslední část dotazníku byla zaměřena na obrácený pohled problematiky – divadlo v informačních technologiích. Nejprve byli uživatelé tázáni po vyjádření názoru nad tím, co se pod názvem této kapitoly skrývalo a proč by vůbec takové spojení mělo vzniknout.

Dále byl dotazník zaměřen na problematiku Second lifu a jeho divadelního života (zdali ho uživatelé znají, jaký je jejich názor na divadlo v tomto prostředí, co podle nich toto spojení přináší divadlu a opačně informačním technologiím).

První dotaz poslední části dotazníku směřoval na představivost uživatelů, neboť zjišťoval, co si představují pod výrazem „divadlo v moderních informačních technologiích“. Po převažující odpovědi „nevím“ se vyskytovaly odpovědi směřující ke správnému výsledku. Mnozí se též domnívali, že se jedná o možnost dozvědět se potřebné informace o divadle a konaném představení online, s možností rezervace lístků přes Internet.

Pokrok/ něco moc

Další dotaz pátral po názorech lidí na důvody vzniku těchto představení. Většina lidí se domnívá, že tato divadelní představení vznikají kvůli tomu, že se jedná o pokrok, o evoluci technologií, která neustále zkoumá nové možnosti uplatnění, stejně jako byly

zmíněny názory na oslovení širší divácké odpovědi.

Valná většina dotazovaných vyslovila souhlas se spojením divadla a informačních technologií. Podle jejich názoru má takové spojení šanci na úspěch.

Jak je znázorněno na následujícím grafu, za největší faktory přínosu divadlu je považováno zviditelnění konkrétního divadla a zvýšení počtu diváků. Celkem 5 respondentů podtrhuje parametr ušetření financí, a to ve všech vynakládaných složkách přípravy představení (kostýmy, osvětlovači, zvukaři, herci, režisér, atd.). Jeden člověk vidí ony přínosy v celkové minimalizaci, čili je fascinován schopností umístit celý prostor do minimálních rozměrů.

zviditelnění divadla

Celkem 20 lidí odpovědělo kladně na znalost Second lifu. Zbylých 44 lidí si pod tímto výrazem nic nepředstavili. Z těchto dvaceti kladných odpovědí pouze dva lidi někdy slyšeli o divadle v tomto prostředí, konkrétně byla jmenována jedna divadelní scéna Globe theatre. Zbylých 18 nemá ponětí o tamějších divadelních možnostech.

Následující otázka směřovala k zájmu tvůrců divadelního prostředí v SL. Dotazovaní se nejvíce domnívají, že divadla v SL vznikají, neboť se jedná o kreativní činnost v nové oblasti či proto, že se jedná o náhražku za hraní reálného divadla nebo toto divadlo realitu doplňuje.

Na otázku, proč by měl někdo zájem hrát divadlo v SL, byl jako nejčastější důvod uveden, že se jedná o náhražku reality (zejména o neúspěšné herce v reálném světě). Já dle svých konverzací přímo s tvůrci některých her v prostředí SL vím, že se jedná o klamný názor. Minimálně ti, kteří s myšlenkou stvoření divadla přišli, jsou aktivní herci či pedagogové hereckých škol, kteří mají neustálou touhu zkoušet nové věci a možnosti v nových prostředích. Toto odhodlání správně reflektovalo 19 % dotázaných, neboť určili, že se jedná o výzvu. Stejný počet lidí podtrhl významný prvek virtuálního prostředí, a to

anonymitu, ve které se lidé obvykle snáze zbavují studu, což se dá jinak popsat také tak, že „avatar nemá trému“.

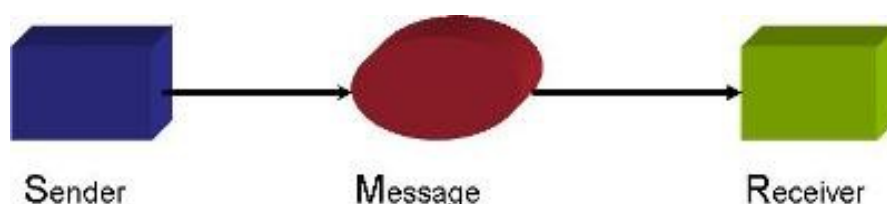
Graf nahoře popisuje vyjádřené možnosti tohoto spojení pro informační technologie. Přeskočíme-li nejčastější odpovědi „nevím“ a „nic“, dostaneme se zejména k odpovědi poukazující na nové technologické možnosti, zkušenosti a zábavu.

Stejně tak nejčastější odpovědí na otázku, co nese spojení informačních technologií nového do divadla, bylo „nevím“. Dále si velké procento lidí myslí, že technologie nemají na divadlo žádný vliv. Další, již pozitivní názory, se domnívají, že virtuální divadlo paradoxně podpoří zájem o klasické divadlo či že mu podá nový náhled a přispěje mu znalostmi nových technik.

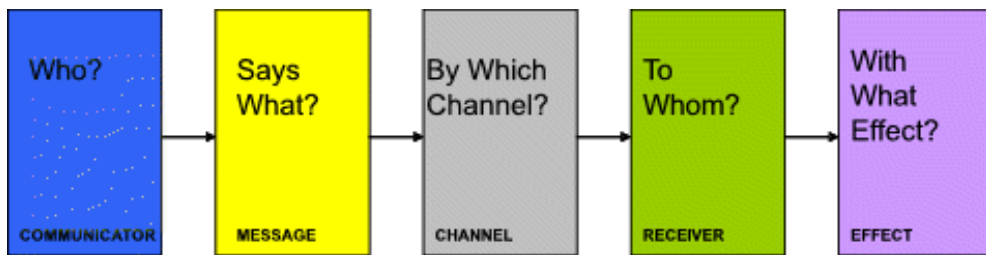
2. Obrazové přílohy

Obrázek 1
Komunikační proces

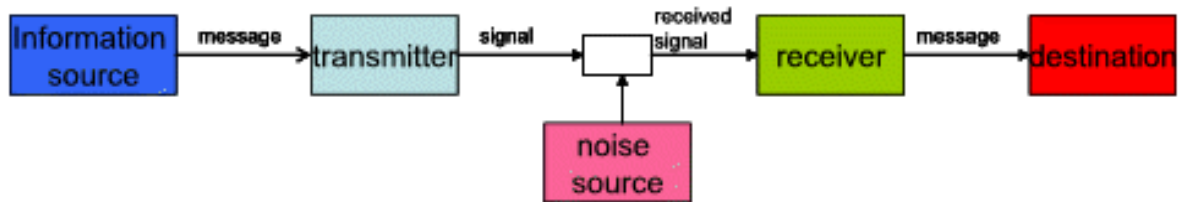
1) dle Aristotela



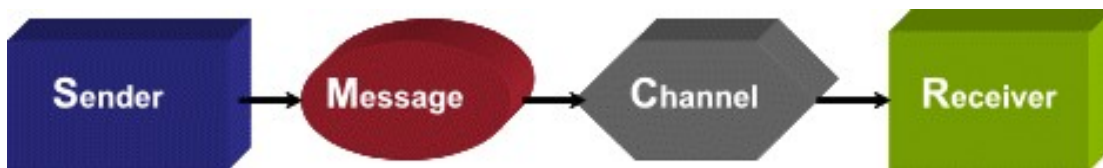
2) Laswellův model



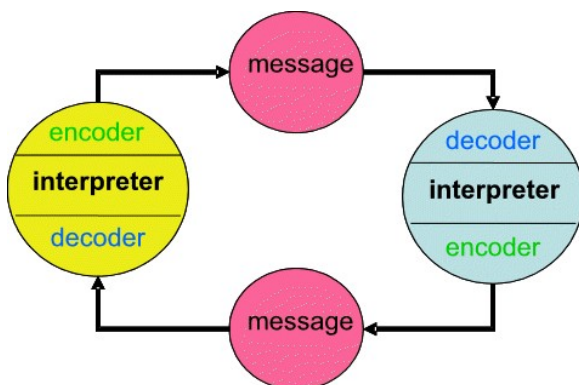
3) model Shannona a Weavera



4) komunikační model Davida Berla



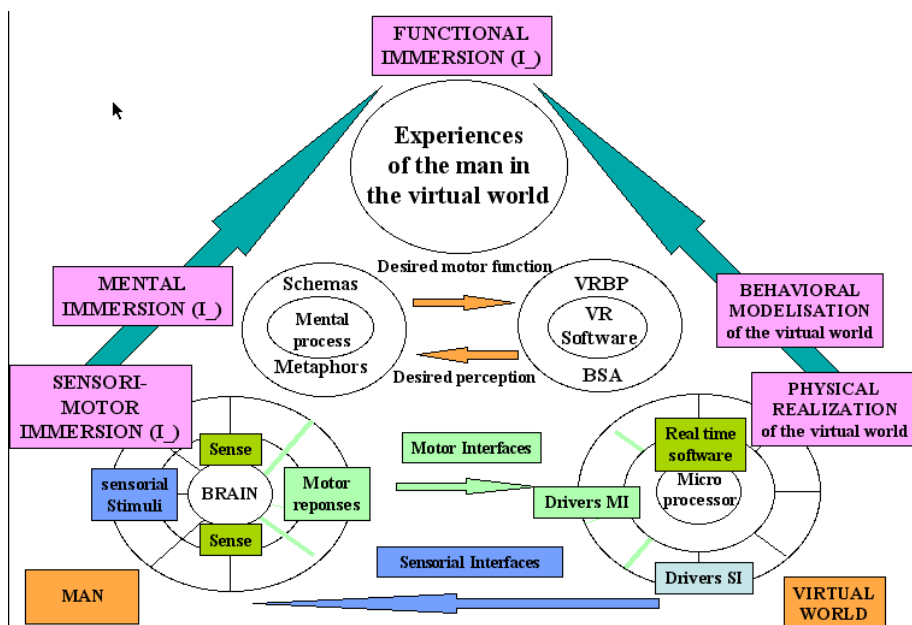
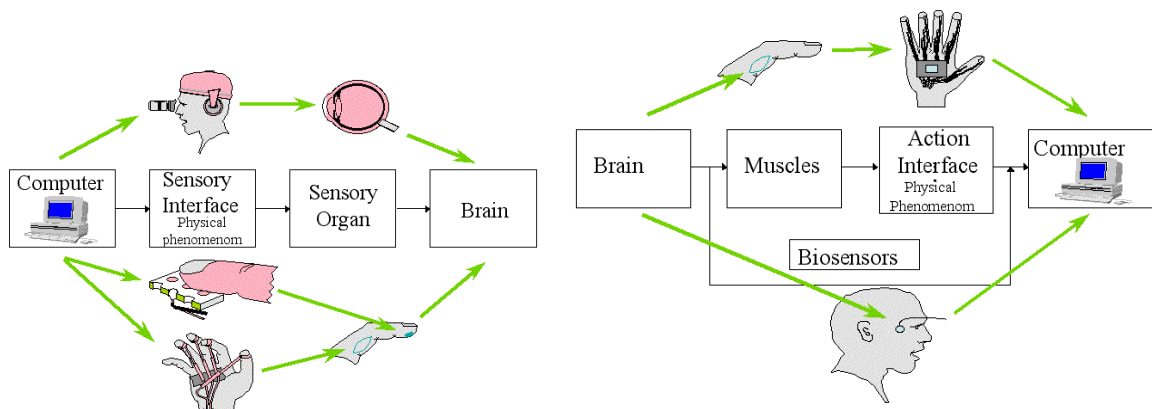
5) model popsaný dvojicí Osgood & Schramm



Obrázek 2
Virtual Interface Environmental Workstation
<http://escience.anu.edu.au/lecture/ivr/vr/printNotes.en.html>



Obrázek 3
Proces senzorio-motorické interakce
<http://escience.anu.edu.au/lecture/ivr/vr/printNotes.en.html>



Obrázek 4

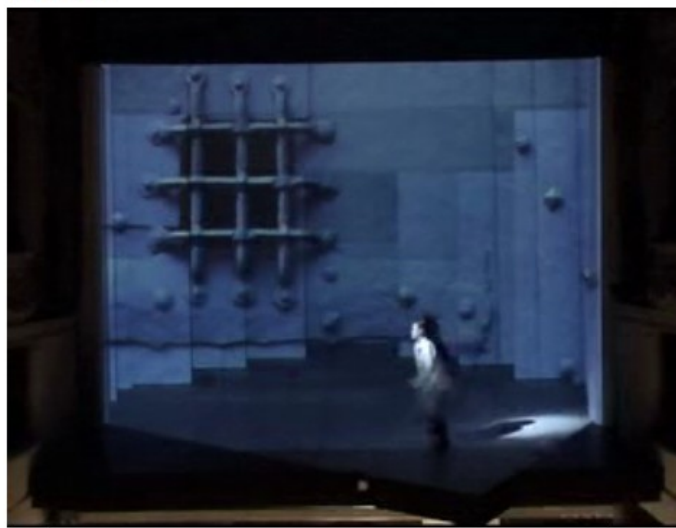
Z představení skupiny Teatre Virtual (http://www.teatrevirtual.net/images_en.html):



Obrázek 5

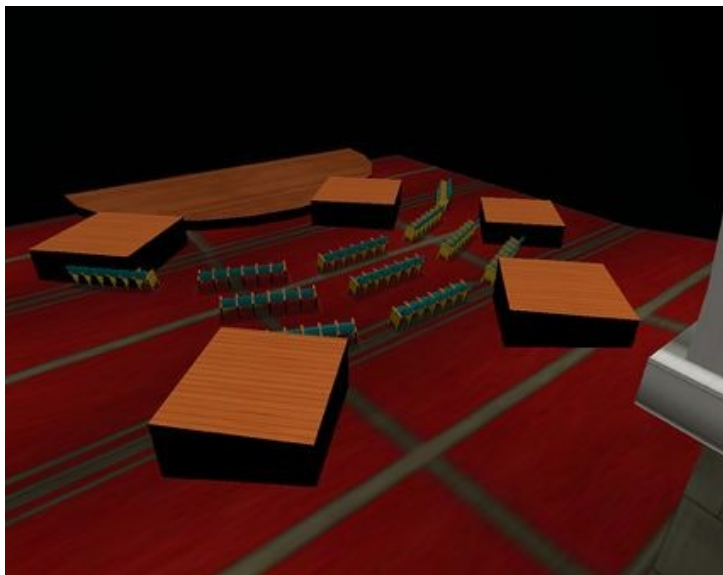
Představení z koncepce Joachima Schenbergra „Virtual Theater Design“ (<http://www.youtube.com/watch?v=IMJCUKAZOX4>):

Martha 2



Obrázek 6

Prostředí pro výuku divadelních technik v SL – Dan Zellner
(<http://sl.nmc.org/2007/04/19/second-life-theatre-workshop/>)



Obrázek 7

Z divadelního workshopu Dana Undertona (neboli Dana Zellnera)

(http://sl.nmc.org/wiki/Acting_Exercise_Transcript):



Obrázek 8

Z divadelního představení Samuela Becketta (<http://slinside.com/index.php/SL-Entertainment-und-Kultur-News/Samuel-Beckett-und-das-Theater-in-Second-Life.html>)



Obrázek 9

Z divadelního představení Helden auf Helgeland (<http://2ndtravel.blogspot.com/2008/01/die-heroen-auf-helgeland.html>):



HANDA GOTE

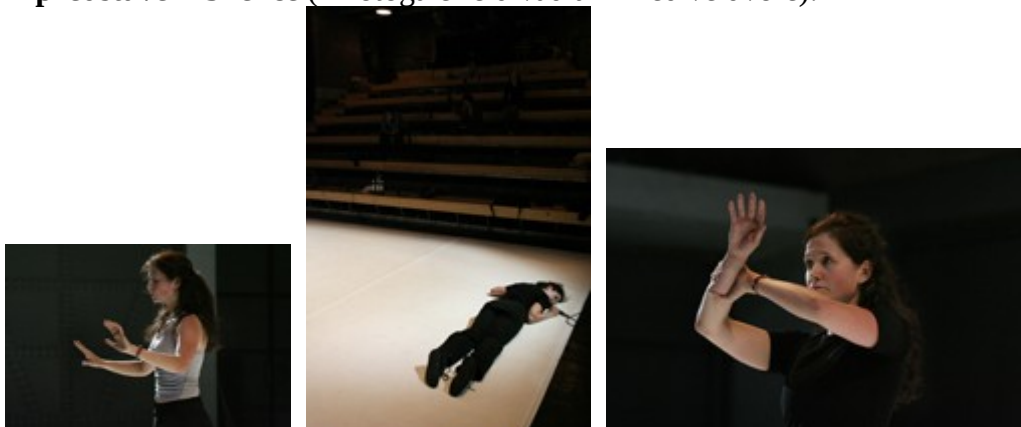
Obrázek 10

Z představení Ekran (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):



Obrázek 11

Z představení Silence (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):



Obrázek 12

Z představení Noise (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):





Obrázek 13
Z představení *Computer music* (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):



Obrázek 14

Z představení Red Green Blue (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):

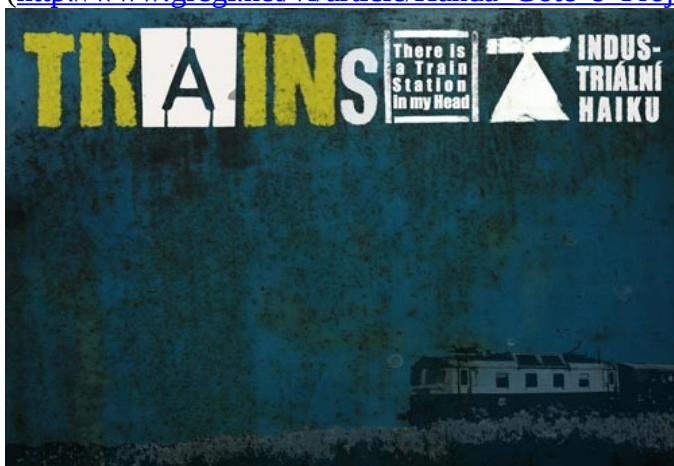


Obrázek 15

Z představení Trains (<http://www.divadelniflora.cz/2008/index.php?program025>):



(http://www.gregi.net/vl/article/Handa_Gote_s_Projektom_Trains_na_Stanici_25370/)



Obrázek 16

Z představení **Emily** (z Fotogalerie divadla Alfred ve dvoře):



