

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Hranice těla v inscenaci Robot Radius

Tereza Jevická

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Martin Bernátek, Ph.D.

Studijní program: Divadelní studia – Filmová studia

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Hranice těla v inscenaci Robot Radius* vypracovala samostatně za použití v práci uvedené literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného, nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Martinu Bernátkovi Ph.D. za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat MgA. Radimovi Vizvárymu, Ph.D. a MgA. Mířence Čechové, Ph.D. za vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů.

Obsah

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Úvod..... | 5 |
| 2 | Využitá metodologie..... | 8 |
| 2.1 | Metodologie k části „Jak se dnes dívat na roboty“ | 8 |
| 2.2 | Metodologie k analýze | 9 |
| 3 | Jak se dnes dívat na roboty..... | 13 |
| 3.1 | Inscenování <i>R.U.R.</i> | 15 |
| 3.2 | Odkaz Karla Čapka | 17 |
| 4 | Analýza inscenace <i>Robot Radius</i> | 20 |
| 4.1 | Sémiotická rovina inscenace | 21 |
| 4.1.1 | Herectví..... | 21 |
| 4.1.2 | Pohyb a tělesnost..... | 22 |
| 4.1.3 | Gesta a mimika..... | 25 |
| 4.1.4 | Kostým..... | 26 |
| 4.1.5 | Prostor..... | 28 |
| 4.1.6 | Technologie..... | 29 |
| 4.2 | Emocionální rovina představení | 31 |
| 5 | Závěr | 33 |
| 6 | Prameny a literatura..... | 35 |
| 6.1 | Prameny | 35 |
| 6.2 | Literatura | 35 |
| 6.3 | Seznam obrázků..... | 36 |

1 Úvod

V této práci předkládám výsledky své analýzy inscenace *Robot Radius*¹ v režii Miřenky Čechové a z námětu mima a performerera Radima Vizváryho. Inscenaci *Robot Radius* jsem si zvolila, jelikož dlouhodobě tvorbu Radima Vizváryho sleduji a díky tomu považuji tuto inscenaci vedle jeho jiných za jedinečnou, a to především díky míře použití mluveného slova, které v jeho ostatních divadelních produkcích nenajdeme. Proto je dobré Robota Radia zkoumat i z hlediska míry zastoupení mluveného slova v pantomimě. Navíc Radim Vizváry patří díky své tvorbě k nejvýraznějším umělcům v oblasti současného mimického divadla nejen u nás, ale i v různých zemích Evropy. O jeho přínosu kultuře vypovídá skutečnost, že v roce 2017 dostal Cenu Thálie za mimořádný jevištní výkon v kategorii *Balet, pantomima a jiné tanečně dramatické žánry*. Od roku 2014 je mimo jiné zapsán v registru významných osobností *Oxford Encyclopedia*.²

Radim Vizváry je mim, autor, režisér, pedagog a choreograf. Patří mezi nejvýraznější osobnosti současné pantomimy v Evropě. Je absolventem Hudební a taneční fakulty AMU v Praze. Kromě Ceny Thálie je i nositelem mnoha dalších ocenění nejen u nás, ale také v Evropě a USA. Je uměleckým šéfem divadelního uskupení Mime Prague, spoluzakladatelem a ředitelem mezinárodního festivalu MIME FEST a od roku 2021 je uměleckým šéfem Laterny Magiky v Praze.³ Ve své práci propojuje klasickou pantomimu, současnou pantomimu, ale také imaginární pantomimu s prvky fyzického divadla.

Michal Pavlíček je hudební skladatel, kytarista, zpěvák, producent a textař. Je autorem hudby k filmům⁴ a televizním inscenacím,⁵ ale také několika muzikálových⁶ a divadelních představení,⁷ včetně hudby k inscenaci *Robot Radius*. Je také jedním z autorů hudby k britskému seriálu *Merlin*. V roce 2016 byl uveden do síně slávy Akademie populární hudby.⁸

V této inscenaci se zejména zaměřuji na práci s gestem a jeho místo v této analýze, hranici těla, a především na vztah lidského a nelidského, který se snažím nastínit skrze pojmy kyborg a posthumanismus. Cílem této práce je zjistit, jak je pantomima zastoupena a používána v inscenaci a k čemu zde slouží prostřednictvím práce s gestem a tělesností a poukázat na to,

¹ Premiéra 10. září 2021, Nová scéna Národního divadla Praha; námět: Radim Vizváry, scénář a režie: Miřenka Čechová, účinkují: Radim Vizváry, Michal Pavlíček, voiceover: Jindřiška Dudziaková, David Matásek, hudba: Michal Pavlíček, vizuální dramaturgie: Amador Artiga, kostýmní výtvarník: Marek Cpin, světelný design: Karel Šimek, sound design: Michal Pavlíček, Martin Tvrđý, digitální technologie: Jan Hladil, František Pecháček; inscenace vznikla ve spolupráci s Kanceláří generálního komisaře pro výstavu EXPO v Dubaji.

² PŘÍSPĚVATELÉ WIKIPEDIE. *Radim Vizváry*. In: Wikipedie.org. 27.3.2023 [cit. 24.4.2024]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Radim_Vizv%C3%A1ry&oldid=23772108.

³ NARODNI DIVADLO. *Radim Vizváry*. narodni-divadlo.cz. Dostupné z: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/radim-vizvary-1609468>.

⁴ Např. filmy *Proč, Stínu neutčeš, Na půdě aneb kdo má dnes narozeniny, Odcházení* (nominace za hudbu na Českého Iva), *Přijde letos Ježíšek?*, *Agáva* aj.

⁵ Např. *Konec velkých prázdnin, Cesty domů, Život je ples* aj.

⁶ Např. *Obraz Doriana Graye, Excalibur, Dáma s kaméliemi* aj.

⁷ Např. *Akvabely, Višňový sad, Velice modrý pták, Minotaurus* aj.

⁸ NARODNI DIVADLO. *Michal Pavlíček*. narodni-divadlo.cz. Dostupné z: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/michal-pavlicek-1598557>.

jak se tato inscenace liší od ostatních Vizváryho inscenací právě díky zastoupení mluveného slova. Dalšími cíli je osvětlit, jak je reprezentováno tělo robota, jak se změnil pohled na roboty a zda-li není tělo robota v některých ohledech dokonalejší než to lidské, jelikož nepodléhá únavě. Jak se změnil pohled na robotiku a jak se promítla robotika do současnosti. Obecně jak se změnila **kyberkultura** skrze posthumánní perspektivu a jaký vztah je mezi vnímáním tématu tehdy a dnes.

Inscenace *Robot Radius* měla premiéru 10. září 2021 na prknech Nové scény Národního divadla (Laterny Magiky) – sto let od premiéry Čapkova dramatu *R.U.R.* Inscenace vznikla na počest tohoto dramatu. Tato inscenace zároveň vznikla pro výstavu EXPO 2021 v Dubaji, s cílem mj. upoutat mezinárodní pozornost k české expozici díky světoznámé hře *R.U.R.* Nejedná se ale o adaptaci Čapkova *R.U.R.*, jelikož si z původního dramatu vzala jen jakýsi Čapkův odkaz. V inscenaci jsou na jevišti pouze dvě postavy. Mím Radim Vizváry a Michal Pavlíček, který inscenaci obohacuje o živou hudbu. Dále je na jevišti přítomen také dron, který nejen, že Vizváryho natáčí a přenáší v určitých momentech jeho obraz z výšky na plátno umístěné za Vizvárym, ale také představuje onu AI technologii, která s postavou vede rozhovory a snaží se ho přemluvit, aby přestal být člověkem.

Tato inscenace je jedinečná především díky použití digitálních technologií, jako například dron na jevišti nebo zejména pak **real time motion capture technologie** (dále jen motion capture). Vizváry má na těle čidla snímající jeho pohyb, který je v reálném čase převeden na obrazovku za ním, která zobrazuje životní funkce hlavní postavy nebo vytváří jeho avatary, a tak v jedné chvíli divák vidí na plátně třeba i sto Vizváryho klonů. Divák je tak přenesen do **augmentové reality**.⁹ Tento počín je tak v divadelním prostředí u nás zatím nevídanou podívanou. Využití této technologie se do inscenace, ve které je hlavním tématem kybernetika, velmi hodí. Vidíme Vizváryho v inscenaci ovládat objekty na plátně díky pohybům paží a v jednom okamžiku vidí divák na scéně několik Vizváryho avatarů, které ovládá svým pohybem. Divák tak díky technologii už na první pohled může vidět, kam se za sto let doba a technologie posunuly od vzniku *R.U.R.* Dále tuto inscenaci vidím jako příkladovou studii toho, jak se v současném divadle reflektuje téma posthumanismu a jak se v divadle používají nové technologie. Na tyto otázky jsem si odpověděla prostřednictvím kulturní analýzy, ve které se i mimo jiné snažím zobrazit, jakou optikou lidé na kybernetiku tehdy nahlíželi a jakým způsobem drama inscenovali v opozici k inscenaci *Robot Radius*.

Ve své bakalářské práci jsem vycházela především z divadelního záznamu z Prahy k inscenaci *Robot Radius*, jelikož samotnou inscenaci jsem bohužel díky ne moc častému inscenování a zrušení plánovaných repríz neviděla. Záznam mi byl poskytnut z archivu Národního divadla v Praze, který jsem pro potřeby během psaní práce několikrát zhlédla a vypisovala jsem si z něj poznámky potřebné k analyzování. Divadelní záznam je natáčen na více kamer, které představení snímají z dálky, z blízka a ze stran. Dále jako kameru používají i dron, který snímá Vizváryho z vrchu a přenáší jeho obraz na plátno umístěné za ním v reálném čase. Kromě divadelního záznamu mi k nalezení odpovědí na výzkumné otázky sloužil osobní rozhovor

⁹ Neboli „rozšířená realita“ je označení pro vizuální dosazení digitálního objektu do reality za pomoci 3D skenů okolního prostředí. Tento objekt zasazený do reálného světa lze poté pozorovat pomocí obrazovky daného okolního světa. (PŘÍSPĚVATELÉ WIKIPEDIE. *Rozšířená realita*. In: Wikipedie.org. 5.12.2022 [cit. 16.4.2024]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Roz%C5%A1%C3%AD%C5%99en%C3%A1_realita).

s Radimem Vizvářem v Praze ze dne 29. února 2024, kde jsme se společně bavili o inscenování inscenace *Robot Radius*, ale také o hrozbě technologií, který je dostupný na divadelní databázi *Divá báze*.¹⁰ Podstatné pro mě byly také poznámky a bodový scénář k inscenaci poskytnutý režisérkou inscenace, Miřenkou Čechovou, a to režijní explikace k inscenaci, režijní poznámky a bodový scénář k inscenaci, kde byly podrobněji rozepsané jednotlivé scény. Díky tomu jsem mohla lépe pochopit jednotlivé znaky inscenace.

Jádrem mojí práce je samotná analýza inscenace. Tu dělím na dvě roviny. Rovinu sémantickou, tedy jednotlivou znakovost inscenace a co jednotlivé prvky vzhledem k analýze znamenají a rovinu emocionální, tzn. jak na nás jednotlivé prvky inscenace působí a co v nás vyvolávají. Z analýzy vyplývají další podkapitoly, kde se věnuji herectví, tělesnosti, gestům, kostýmům, prostoru a technologiím, se kterými se v inscenaci pracuje.

První část práce je věnována předloze inscenace. Dále se zmiňuji o inscenování *R.U.R.*, a to nejen u nás v tehdejší Československu, ale také v různých zemích Evropy, i na různých kontinentech. Podotýkám, v čem se toto drama lišilo, jak bylo pojato, a jaké byly dobové ohlasy. V poslední části pojednávám o vývoji robotiky ve světě a o tom, jak samotné drama ovlivnilo kyberkulturu. V rámci této podkapitoly se dostávám ke kontextu doby, abych čtenáři přiblížila myšlení lidí první poloviny 20. století a aby mu byl jasnější pohled lidí na robotiku v kontrastu s dnešní dobou. S tím i zmiňuji **posthumanismus**.

Další část mé práce je zaměřena na vizuální prvky inscenace. V práci se zaměřuji především na analýzu gesta a mimiky, herectví, dále na pohyb a tělesnost, kostým, prostor a scénografii, ale také na technologie, se kterými se v inscenaci pracuje. V rámci analýzy pohybu a používání těla nezapomínám opomenout pantomimu. O umění mimu, práci s gestem, v čem se mim liší od tance a od herectví, a hlavně v čem se liší stará pantomima od té nové. V textu odkazuji hlavně na jednoho z velkých mistrů divadla 20. století **Etienna Decrouxe**, který bojoval za specifčnost mimu a jehož umění má svůj zrod ve fascinaci předností gesta. V souvislosti s touto kapitolou stručně představuji osobnost Radima Vizvářeho, charakterizuji jeho styl a odkazuji na rozhovor, ve kterém je řeč o inscenaci a jejím tvůrčím procesu.

¹⁰ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizvář: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-duši/>.

2 Využitá metodologie

2.1 Metodologie k části „Jak se dnes dívat na roboty“

Souběžně se sbíráním poznatků z inscenace jsem studovala literaturu o kybernetice, inscenování Čapkova *R.U.R.* nebo o posthumanismu. Zároveň jsem čerpala z literatury věnující se inscenování a znakům v jednotlivých inscenacích obecně, pro volbu správné metody přístupu k analýze.

Jednou z nejdůležitějších knih pro zobrazování robota mi je především publikace *Robot jako robot* od Jany Horákové. Horáková zde nastiňuje motiv továrny, kterou vidí jako předobraz utopických společenských mechanismů, jelikož právě v továrně jsou člověk a stroj ve velmi úzkém vztahu. S toposem továrny je navíc od počátku spojen motiv katastrofy, který je v inscenaci *Robot Radius* jasně patrný. Tento motiv katastrofy je pro Karla Čapka nevyhnutelný, ale vždy nechává prostor pro změnu, stejně tak je tomu i v inscenaci. Spolupráce člověka a stroje vede na jedné straně k představě **antropomorfního stroje**, na druhé straně k představě zmechanizovaného člověka. Roboty nevnímá jen jako lidi, kteří stojí u výrobního pásu a postupně se prací ničí, nebo jako mechanické stroje, které staví pracující do pozice kontrolorů vykonané práce. Vidí roboty jako jakousi satirickou reakci na vizi nové společnosti a ideál nového člověka – ideálem člověka se také zabývá mimo jiné i inscenace *Robot Radius*. Horáková zde také nastiňuje způsob, jakým strojovost vstoupila do úvah vědců a lidí obecně.¹¹

Prostřednictvím této knihy jsem si udělala představu o společnosti 20. let 20. století a jak se společnost dívala na kybernetiku v jejím zárodku. Další problematikou, co jsem pro studium ke své práci potřebovala zjistit a co jsem v této práci našla, byly informace ohledně vzniku a inscenování dramatu v různých provedeních ve světě mezi lety 1921–1924. Především rozdíl v inscenování na jevištích a na ohlasy kritiků zaznamenané v dobových recenzích. Obecně jsem si díky této knize mohla udělat představu o vnímání robotiky tehdejší společnosti. I když vím, že inscenace *Robot Radius* není přesnou kopií dramatu *R.U.R.*, jen spíše inspirací, mohu říct, že nastiňuje mnoho Čapkových myšlenek o hrozbě kybernetiky nebo o společnosti.

Další literaturou, ze které jsem čerpala pro bližší chápání kyberkultury a doby, mi byl text *Kyborgský manifest: Věda technologie a socialistický feminismus* Donny Harawayové z knihy *Společenské vědy a audiovizí* editorů Heleny Bendové a Matěje Strnada. Harawayová vidí kyborga jako bastardní, nečisté a stejně tak nepohlavní (biologicky), jako negenderové (sociálně) stvoření, zároveň negující i sjednocující mnohé z rozporů, jež s sebou pohlavní diferenciací přináší. Kyborg je podle ní hybrid stroje a organismu. I když přímo pojem posthumanismu v její esejí nepadne, bývá s ním spojována, protože její kyborg je vyústěním poststrukturalistické kritiky humanistických rámců, které ustanovili „člověka“ s jeho „rozumem“ jako eticky výjimečnou bytost, radikálně odlišnou od zbytku světa, přírody či

¹¹ HORÁKOVÁ, Jana, *Věk stroje – věk robota*. S. 17-40. In: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010.

ostatních organismů.¹² Soustředí se na boj proti konceptu výlučné identity. Mluví o „Velké propasti“, kdy je člověk nadřazen živému i neživému světu, díky čemuž je člověk výjimečný. Ovšem musíme se věnovat okolním identitám, jako například přírodě, nebo zvířatům, abychom si tuto nadřazenost udrželi. Harawayová se sama ve zkratce snažila o propojení kultury, techniky a přírody. I když celá tato studie je předkládána skrze feminismus, studie mi pomohla podívat se na problematiku kybernetiky a posthumanismu z jiné perspektivy.

Z této literatury je jasné, že se pohled na kybernetiku během 20. století hodně změnil. Kybernetika je společností přijímána lhostejně a jen málokdo si uvědomuje její potenciální hrozby. Například podle odborníků jsme „už velmi blízko vzniku tzv. obecně umělé inteligence, AGI, která si může uvědomit sebe samu.“¹³ Spousta lidí o tom ale nemá ani ponětí. Stále jsme sice strojům nadřazeni, ale technologie se vyvíjejí každým dnem, jsou schopné dokonce manipulovat s našim hlasem, až někdy můžeme mít pocit, že s tímto rychlým vývojem nemůžeme udržet krok a můžeme si připadat zaostale. Pro divadlo jsou ale technologie novinkou a inovací a stále častěji je do svých inscenací zahrnují. Jako například divadelní skupina THEAITRE, která v roce 2021 zinscenovala ve Švandově divadle v Praze divadelní hru s názvem *AI: Když robot píše hru* v režii Daniela Hrbka. Inscenace byla uvedena taktéž při příležitosti sta let od premiéry Čapkova *R.U.R.* a divák mohl vidět výsledek několikaměsíční práce, kdy počítač generoval obrazy ze života robota. Projekt skupiny THEAITRE tak v inscenaci zkoumá, zda je umělá inteligence schopna napsat divadelní hru.¹⁴

Společnost se v uvažování o kybernetice v mnohém změnila. Roboty nevnímáme především v kontextu zničených lidí, kteří pracují u výrobního pásu a provádějí pořád ty samé pracovní úkony, ale jako mechanické stroje a jakýsi ideál nového člověka. Člověk je stále nadřazen živému i neživému, a tudíž v této souvislosti mluvíme o „Velké propasti“. Ovšem technologie se vyvíjejí a může se zdát, že se propast stále zmenšuje. Inscenace nám zobrazuje to, co nastane, když tato propast mezi námi a roboty zmizí a roboti se ocitnou v pozici nám nadřazené.

2.2 Metodologie k analýze

K uvažování o posthumanismu v rámci kybernetiky, o kterém jsem se zmínila v minulé kapitole, jsou mi především přínosné texty, které se věnují tělesným a uměleckým formám, a ne právě mluvenému divadlu. Například se o posthumanismu zmiňuje Tereza Richterová v kapitole *Jak stvořit post-tanečníka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci* v knize *Aktuálně tanečněvědný diskurz: Obraty v současném tanci* napsané Jitkou Pavlišovou a kol. Kniha se zejména věnuje tanci. Dostávám se tak díky tomuto titulu od literatury o robotovi do

¹² HARAWAY, Donna. *Kyborgský manifest: Věda technologie a socialistický feminismus*. In: STRNAD, Matěj, BENDOVIÁ, Helena (ed.). *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. s. 642.

¹³ JEVICKÁ, Tereza. *Divabaze.cz. Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

¹⁴ ŠVANDOVO DIVADLO. *Umělá inteligence. AI: Když robot píše hru*. In: svandovodivadlo.cz. [cit. 20.4.2024]. Dostupné z: <https://www.svandovodivadlo.cz/inscenace/673/ai-kdyz-robot-pise-hru/3445>.

oblasti umění, divadla a tance, která mi je nápomocná pro analýzu divadelní inscenace. V knize jde hlavně o to, že tanec ve 20. století prošel velkou změnou. Od klasického tance, jako je například balet, který měl přísná pravidla, se tanec postupně stal volnější, ale také prostředkem pro sebevyjádření. V druhé polovině 20. století ale u tance dochází k etablování taneční vědy jakožto samostatné vědní disciplíny. Pro svou práci jsem z knihy čerpala nejen kvůli informacím k taneční dramaturgii nebo dramaturgii v nové choreografii, ale zejména pro pasáž o posthumanismu, kde čerpám z kapitoly zmíněné na začátku.

Studie Terezy Richterové v kapitole *Jak stvořit post-tanečníka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci* přehodnocuje pozici lidského těla v současném tanci od jeho dekonstrukce, transformace či mutace až k jeho negaci, nebo například virtualitě pomocí představení různých způsobů. Poskytla mi náhled na vnímání robotiky člověkem dnes v kontrastu s minulostí a kam se přemýšlení o kybernetice posunulo. Autorka vysvětluje, že v poslední třetině 20. stol. se formovaly dvě propojené tendence převracující způsoby uvažování o člověku a lidství. Vysvětluje, z jakých diskurzů posthumanismus čerpá a jak je nahlíženo na post-člověka a vůbec, koho můžeme jako post-člověka považovat. Operuje se zde s pojmy jako **non-human**, **ahuman** či **inhuman**, které odkazují na odvrát od antropocentrismu. Dále je zde zmínka o změně vztahu člověka a robota, kdy se díky užívání moderních technologií k robotům čím dál více přibližujeme a zmiňuje zde i potenciál právě interaktivity, který pomáhá stírat hranice mezi dílem a divákem. Texty, ze kterých autorka studie vycházela, jsou ještě z 20. století, a proto je nemůžeme brát úplně vážně, jelikož obraz post-člověka se za tu dobu změnil.¹⁵ Kyberkultura ztratila svůj marginální charakter a stala se součástí každodenního života. Zatímco tehdy, v době rané kyberkultury vládl strach z pokroku, který se shledával nebezpečným, dnes je tomu podobně. I tak ale diskurz robotiky stále obsahuje rozporuplné momenty. Na jednu stranu akceptuje jedinečnost, na druhé straně se ale stále snaží člověka nahradit.

Jelikož se ale ve své práci nevěnuji jen kybernetice, ale propojení kybernetiky a pantomimy, ráda bych pro tyto účely navázala na literaturu věnující se inscenování obecně. Abych mohla v inscenaci analyzovat například herectví a abych se vůbec mohla zaměřit na inscenování, uvádím zde dále knihu *Od instalace k inscenaci, od herectví k performanci*, autora Júlia Gajdoše, ze které jsem pro tyto účely čerpala. V knize jsou hlouběji zkoumány formy inscenování vznikající ve 20. století a kniha se věnuje proměnám inscenování zejména druhé poloviny 20. století obecně. V knize je zkoumána oblast nejen scénického, ale i výtvarného umění. Autor přechází od performance k instalacím až po nová média. Zásadní pro mě byla předmluva knihy, a dále kapitoly vztahující se k herectví a performativitě.

V předmluvě se autor věnoval gestu, herectví, ale především se věnoval vnímání ve scénickém a kybernetickém prostoru. Vzhledem k tomu, že *Robot Radius* je inscenací ve virtuálním prostoru, mohla jsem hodně poznatků z kapitoly aplikovat na představení a informace z knihy si snadno spojit s diváckým zážitkem. V dalších kapitolách je pak srovnáván avantgardní vývoj performativního umění s jeho vývojem v sedmdesátých letech 20. století. Dále jsou zde definovány některé zásadní přístupy k performanci jakožto k formě prezentace, sledován vývoj

¹⁵ RICHTEROVÁ, Tereza. *Jak stvořit post-tanečníka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci*. In: PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021, s.74.

performance v rámci akčního a živého umění padesátých a šedesátých let, nebo zkoumán vztah mezi literaturou a performativním uměním. Nejzásadnější pro mě ale byla kapitola s názvem *Hraní a performance*, kde se autor zabývá vztahem mezi herectvím a sebereprezentací. Tvrdí, že „ve 20. století více než kdykoliv předtím dochází k míchání druhů a divadlo, stejně jako výtvarné umění, hudba, poezie a tanec, se stává součástí synkretického obrazu vstupujícího do prostoru, ve kterém se bez porozumění scéničnosti a scénovanosti nelze dopátrat důvodů těchto proměn.“¹⁶ Používá zde termíny jako například **mimesis**, **teatrum mundi**, performance art nebo performativita. Ty pak zasazuje do kontextu performativního umění a poukazuje na jejich souvislosti se scéničností. Tato kniha sloužila hlavně pro srovnání k mé inscenaci z hlediska proměny inscenování až do podoby, se kterou se setkáváme dnes. Informace z knihy se vztahují zejména k části vztahující se na inscenování Čapkova dramatu a inscenace *Robot RADIUS*. Především ale na část vztahující se k prostoru a scénografii.

Abych se ale mohla inscenaci věnovat jako celku a propojit tak jednotlivé znaky s uměním mimu, vycházím z knihy *Slova mimu* Etienna Decrouxe. Ten se zde zmiňuje nejen o počátcích pantomimy, kdy byla pantomima zcela beze slov, líčidel, kostýmů, světel a rekvizit, ale také například o dávkování gesta. Na jedné straně se zde dotýká zrodu mimu, kde upozorňuje na jeho křehkost, na straně druhé však staví pantomimu do opozice s tancem, a zatímco o tanci říká, že je to umění ladné, pantomimu vnímá jako umění trhané. Postupně se pak v kapitolách zaměřuje na těžiště mima, na jeho tělesnost, poukazuje na rozdílnost, ale zároveň na velmi úzký vztah pantomimy a herectví a zmiňuje také důležitost mimu. V knize vesměs opěvuje umění mimu a divadlo. Kromě důležitých prvků jako tělesnost, umění mimu a herectví je pro mě z knihy důležitá pasáž, kde vysvětluje vztah těla a stroje. Podle něj člověk velmi často připomíná stroj, ale stroji na rozdíl od nás chybí vrozená harmonie.¹⁷

Gestu a herectví se věnuje Patrice Pavise v knize *Analýza divadelního představení*, která mi sloužila pro analýzu jednotlivých prvků inscenace. Zde jsem čerpala především z kapitol o gestu, rytmu, herectví a o časoprostoru. Díky tomu jsem pak věděla, na co se při analyzování divadelního záznamu zaměřit.

Kromě Pavise mi k analýze gesta slouží kapitola *Dramaturgie gesta* z knihy *Tělesnost současného divadla* od Máji Hriešik, která se stejně jako Decroux a Pavis zaměřuje na tělesnost a gesto. Je zde řeč o komplexnosti současné manipulace s tělem nebo o úloze těla a jeho vztah ke gestu. Gesto je zde bráno jako nositel významů a způsob přenosu informací. V neposlední řadě je v kapitole zmíněno pár choreografů, jako např. William Forsythe, kteří hledali způsoby komunikace mezi těly tanečníků, prostorem, jejich gesty a diváky. Pro bližší pochopení jejich přístupů jsou v kapitole zmíněné jejich přelomové projekty. Z kapitoly jsem pro svou práci čerpala zejména kvůli gestu, kterému se v analýze inscenace věnuji.

¹⁶ GAJDOŠ, Július. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. Disk (Akademie múzických umění v Praze). Praha: KANT, 2010, s.81.

¹⁷ DECROUX, Etienne-Marcel. *Slova o mimu*. Přeložil Míša ŠMAKALOVÁ, Lenka BLANDIN, Pierre NADAUD, Nora OBRTILOVÁ. V Brně: Janáčkova akademie múzických umění, 2018, s.107.

Pro analýzu herectví samotného herectví zmíním kapitolu *Acting and Non acting*¹⁸ Michaela Kirbyho z knihy *A formalist theater*. Společně tak s poznatky od předešlých autorů můžu herectví v inscenaci zařadit do konkrétního rámce. Autor se snaží objasnit, kdy můžeme akci považovat za hraní a kdy ne. Používá k tomu jeho vlastní škálu herectví od non-acting po acting. Škála ale není statická a neměnná. Prvky jednotlivého herectví můžeme pozorovat v každodenním životě. Non-matrix acting, neboli neaktivní herectví se nachází na začátku škály. Vystupující nic nepředvádějí a za nikoho se nevydávají. Jsou sami sebou. Hned vedle na škále máme symbolized acting, který je velmi podobný neaktivnímu herectví, protože performer je sám sebou. Do dění ale vstupují jednotlivé prvky (matrix), které performer využívá a které narušují performerovo působení. Divák tak může performeru považovat za někoho jiného. Uprostřed škály se nachází received acting, neboli přijaté herectví. Jelikož se nacházíme uprostřed naší škály, je těžké říct, co považovat za herectví a neherectví. Tyto póly se dokonce mohou prolínat. Patří tam třeba hraní na ulici, kdy je pro diváka těžké odlišit herce od náhodných kolemjdoucích. Čtvrté v pořadí je simple acting, kdy si herec uvědomuje přítomnost publika, gestikuluje, navozuje emoce a využívá k tomu jeden prvek herectví. Vyjadřuje vše, co si představujeme pod nejjednodušším hraním. A jako poslední máme complex acting (komplexní hraní). Herec se v tomto případě snaží o co nejpřesnější ztělesnění dramatické osoby, a to přes zprostředkování reality. Čím více detailů se přidává ke scénám, tím je herectví komplexnější.

| | | | | |
|--------------|----------------|------------|--------|---------|
| NOT-ACTING | | | | ACTING |
| Non-Matrixed | Non-Matrixed | "Received" | Simple | Complex |
| Performing | Representation | Acting | Acting | Acting |

Obrázek 1: Kirbyho škála herectví. Zdroj: performancephilosophy.org, 2017

Jak jsem již dříve zmínila, za cíl této práce si kladu zjistit, jakým způsobem je reprezentováno tělo robota v inscenaci, práci s gestem a tělesností v inscenaci a pohled na kyberkulturu prostřednictvím posthumanismu. Pro zodpovězení využiji dříve zmíněné prameny, literaturu a záznam inscenace.

Pro analýzu pantomimy je důležitá zejména analýza gesta, které přenáší významy a které je jedním z hlavních výrazových prostředků mima. Je to umění trhané, ale zároveň také křehké. Člověk si za dobu od vzniku robota na pomoc robotů zvykl. Robotika sice člověku v mnohém dokáže práci usnadnit, snaží se ale také člověka do jisté míry nahradit. I když ale stroj a tělo můžou na první pohled vypadat velmi podobně, a i když lidské tělo občas může stroj připomínat, rozdíly mezi člověkem a robotem najdeme. Zatímco tělo člověka vyniká gestikulací a ladným pohybem, tělo robota nemá svobodnou vůli a chybí mu harmonie. Pro mou práci tahle literatura byla potřebná právě pro srovnání vizuálních rozdílů mezi tělem člověka a robota.

¹⁸ KIRBY, Michael. *Acting and Non acting*. S.3-20. In: KIRBY, Michael. *A formalist theater*. United States of America: University of Pennsylvania Press, 1987. ISBN 0-8122-1334-3.

3 Jak se dnes dívat na roboty

Drama *R.U.R.*, které je inspirací pro inscenaci *Robot Radius*, bylo Čapkem napsáno v roce 1920. Tuto dobu dnes označujeme nejen jako meziválečné období, ale především jako *věk stroje*. Symbolem tohoto industriálního věku se stala továrna, která byla brána jako „hlavní činitel procesu odcizování se individuálních lidských životů.“¹⁹ Továrna se také stala novým a ideálním prostorem pro utopii. Zájem o techniku rostl snad ve všech uměleckých směrech této doby a stroje se staly neodmyslitelnými pomocníky v továrně, jelikož na rozdíl od lidí nepotřebovaly například přestávku a mzdu. Člověk se postupně stavěl do pozice kontrolora, kdy byl povýšen do role, ze které mohl být nadřazený nejen strojům, a to mu dodávalo pocit, že může ovládnout svět. Donna Harrawaová v této souvislosti hovoří o *Velké propasti*, kdy je člověk „nadřazen živému i neživému světu. Díky tomu je člověk na rozdíl od stroje vědomá, racionální a tím i výjimečná bytost.“²⁰ Abychom si tuto propast udrželi, věnujeme se okolním identitám, jako například přírodě nebo zvířatům. Robot se podle Harrawayové v mýtu objevuje potom, co na konci 20. století dochází k prolomení této hranice mezi člověkem a zvířetem.²¹ Tím se zabývá i inscenace *Robot Radius*, když si hlavní postava, ještě jako člověk sěžuje na začátku inscenace na to, jací začali být lidi k sobě nenávislní a jaký byl svět „hovadská orgie“.²²

Pro mnoho lidí byly ale stroje v první třetině 20. století především spouštěči strachu a s roboty měli spojenou i obavu, jejichž původ najdeme v atmosféře raného mechanického věku, kdy byl robot jakýmsi „kolektivním démonem v lidské formě.“²³ Stroje dříve byly řazeny nejen do linie mytologických bytostí, ale také do linie fiktivních bytostí patřících „do vědeckofantastické rodiny automatů.“²⁴ K tomuto pohledu na robotiku přispěli hlavně strojní designéři, kteří už na konci 19. století dospěli k názoru, že „strojní zařízení je více než dobové příslušenství s pohyblivým vnitřkem.“²⁵ Zatímco díky tomuto pohledu v této době vládl ve společnosti strach z pokroku a pro společnost byla především nebezpečná představa, že by někdo tyhle technologie mohl zneužít proti lidstvu, nebo že by lidé nad technologií postupem času mohli ztratit kontrolu a lidstvo tím zničit, cca od poslední třetiny 20. století se změnil pohled společnosti na svět. Lidé si rázem začali více uvědomovat, že nejsme nadřazení všemu živému i neživému. A především pohled na kyberkulturu se zásadně změnil. Jak říká Tereza Richterová ve studii *Jak stvořit post-tanečnicka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci*: „Vztah člověka a technologií se spolu s všeobecným roztržštěním subjektivity proměňuje k čím dál větší „rovnosti“, což dokládá antropomorfizovaná označení technologií (iPhone, Android),

¹⁹ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 43.

²⁰ HARAWAY, Donna. *Kyborgský manifest: Věda technologie a socialistický feminismus*. STRNAD, Matěj, BENDOVIÁ, Helena (ed.). *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014, s. 643.

²¹ Nejde jen o jazyk, ale i o společenské chování apod.

²² VIZVÁRY, Radim. *Robot Radius* [divadelní inscenace]. Režie Mířenka Čechová. Národní divadlo Praha, 10. 9. 2021.

²³ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 13.

²⁴ Tamtéž, s. 13

²⁵ Tamtéž, s. 24.

s nimiž je člověk stále více propojen a stává se tak sám kyborgem.²⁶ V těchto souvislostech tak začínáme mluvit o lidském těle, že je postlidské. Stále ale vztah technologií a člověka je rozporuplný, a existují obavy, že se robot snaží člověka jednoduše nahradit a přebrat jeho úlohu „vládce světa“.

Jak můžeme vidět, slovo robot má více významů. Většinou si představujeme robota jako univerzální přístroj pro domácnost nebo přístroj v továrně, zastávající náročnou práci. Ale s tímto slovem se pojí také i představa dělníka, pracujícího namáhavě a bez odpočinku jako stroj u výrobního pásu. Podle Stuarta Chaseho, na kterého Horáková odkazuje, se z člověka stává robot „v procesu mechanické strojové výroby,²⁷ což je dáno především těžkou a málo placenou prací lidí u pásu, jejichž pracovní úkony se neustálým opakováním blížily právě úkonům strojů. Samotný Čapek dostal nápad na vznik robota během cesty tramvají. V těch prázdných tvářích lidí kolem viděl sice lidi schopné pracovat, nikoliv však myslet. Takhle představa vedla Čapka ke vzniku nového slova **robot**,²⁸ charakterizující zejména tyto oživé stroje, které jsou strohé v pohybech i výslovnosti a mají bezduchou tvář bez výrazu. Tímto vynálezem se Čapek zapsal jako autor žánru science fiction. Nutno dodat, že jeho roboti jsou jen jakousi satirickou reakcí na vize nové společnosti, kdy „dělníky nepřizpůsobuje továrnímu systému, ale přímo je v továrně vyrábí.“²⁹ Poprvé toto slovo bylo představeno v povídce *Opilec*, bratra Josefa Čapka. I když přímo slovo *robot* v povídce nenajdeme, jelikož zde bylo nahrazeno slovem *automat*, lze konstatovat, že se jednalo o skutečně první fiktivní pokus bratří Čapků „zkonstruovat robota tak, jak jej chápeme v běžném slova smyslu dnes.“³⁰ A byl to právě Josef Čapek, který přišel s nápadem, jak tyto bytosti pojmenovat.

Karel Čapek tuto situaci popisuje ve článku v Lidových novinách *O slově robot*, kdy ho v nestřežené chvíli napadla látka na hru a šel s tím za svým bratrem, který zrovna maloval. Řekl mu stručně, o čem má hra být s tím, že neví, jak umělé dělníky v povídce nazvat, jelikož jeho označení *Laboři* mu nepřišlo dost výstižné. Načež mu bratr Josef poradil s názvem *robot*.³¹

Název *robot* je „odvozen ze staršího českého slova „robota“, označující neplacenou práci poddaného pro feudální vrchnost nebo také těžkou práci.“³² Slovo je velmi příznačné, jelikož neoznačuje jen otroka nebo sluhu, ale navíc poukazuje k trendům první třetiny 20. století, „kterým je inklinace k zjednodušení obrazu člověka na jeho funkci a místo ve výrobním procesu a na jeho výkon, související s omezeným pojetím lidské existence, redukováno na společenskou

²⁶ RICHTEROVÁ, Tereza. *Jak stvořit post-tanečnicka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci*. In: PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021, s. 87.

²⁷ CHASE, Stuart. *Člověk a stroj*. Praha, 1931, s. 178. Citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 19.

²⁸ Slovo robot se nejen zapsalo do slovníků cizích jazyků, ale v roce 1997 bylo přidáno společně se slovem *sametová revoluce* mezi 100 slov charakterizující 20. století. Cit. dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 205.

²⁹ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 48.

³⁰ Tamtéž, s. 174

³¹ ČAPEK, Karel. *O slově robot*, in: Lidové noviny, 24.12.1933, s.12. Citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 79.

³² HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 79.

roli/masku v podobě profese.³³ Čapkovi roboti však byli většinou považováni jako varování před blížící se katastrofou, která nás dříve nebo později zahubí.

Čapkovi roboti v dramatu *R.U.R.* jsou jeho představou společnosti první třetiny 20. století, která se občas chovala jako stroje, a společnosti, ve které se lidé báli pro ně nového technologického vývoje. Nemohl tušit, že toto drama bude o to víc aktuální i po sto letech od jeho uvedení, a že mu přinese mezinárodní úspěch, o kterém se zmíním v další kapitole.

3.1 Inscenování *R.U.R.*

Čapkovo drama *R.U.R.* mělo svou oficiálně první premiéru 25. ledna 1921 na jevišti Národního divadla v Praze v režii Vojtěcha Nováka, kterého si pro inscenování vyžádal sám Karel Čapek.³⁴ V inscenaci však byl už znát vliv tehdejšího nového šéfa činohry Karla Huga Hilara, který do inscenace přinesl prvky expresionismu. Inscenace byla velmi úspěšná a až do roku 1927 se odehrálo kolem šedesáti repríz. Hercům se podle Čapka podařilo vystihnout jeho původní záměr v tom, že byli „úseční v pohybech a výslovnosti, bezvýrazných tváří, upřeného pohledu.“³⁵ Recenzenti se ale u herecké složky vyjadřují spíše k hercům samotným než k jejich ztvárnění. O Čapkově dramatu se mluví jako o něčem, co česká dramatická práce dosud neviděla. Recenzenti společně s publikem zejména chválí odvážnou scénografii této inscenace, a to zejména architektonický přístup, americký styl, kubistické tvary a symbolickou barevnost, a to i přes to, že pro scénografa Bedřicha Feuersteina (kterého doporučil Karel Čapek) a autora kostýmů Josefa Čapka to byla první zakázka a zkušenost se zakázkou pro divadelní inscenaci. Feuerstein si v inscenaci dal především záležet na způsobu osvětlení, který byl velmi originální a dodal inscenaci mystiku. Jak o inscenaci řekl Jiří Voskovec: „Jako první na českém jevišti využil sklo a nasvícením skleněných laboratorních přístrojů rozehrál hru světla navozující požadovanou atmosféru.“³⁶ Kromě dvou zmíněných českých inscenací se *R.U.R.* inscenovalo i v dalších divadlech po světě, jako například v roce 1921 v Cáchách, v roce 1922 ve Varšavě, v Bělehradu, v New Yorku, v roce 1923 například ve Vídni, v Berlíně, v Londýně nebo v Curychu, nebo v roce 1924 v Budapešti, Krakově, Paříži nebo také v Tokiu. Skoro všechna uvedení³⁷ se setkala s velmi pozitivním ohlasem a Čapkovy roboty si tak oblíbilo publikum po celém světě.

³³ Tamtéž, s. 82

³⁴ Nešlo však o první uvedení této inscenace, i když to tak bylo původně plánováno. První uvedení totiž nazkoušel amatérský Spolek divadelních ochotníků Klicpera v Městském Klicperově divadle v Hradci Králové. Národní divadlo mělo tehdy problémy s termínem premiéry, a proto žádali spolek, aby termín jejich premiéry odložili a nechal tak prvenství Národnímu divadlu. Ovšem žádost se nikdy do rukou spolku nedostala (pravděpodobně byla ztopena jednateli Klicperova divadla a světová premiéra se tak uskutečnila 2. ledna 1921 v Klicperově divadle. Cit. dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 98.

³⁵ ČAPEK, Karel. *Dramata*, Praha: Československý spisovatel, 1992, s. 96. Citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 81.

³⁶ VOSKOVEC, Jiří. *Stavitel divadelních obrazů*, in *Bedřich Feuerstein*, Praha: SVU Mánes, 1936, s.30. citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 102.

³⁷ kromě Pařížského v r. 1924,

Soudobé publikum zaujalo nejen téma inscenace a zájem o kybernetiku, ale zejména pokaždé originálně pojatá scénografie inscenací, kdy se scénografové vždy snažili přijít s něčím novým. Tak například berlínské zpracování *W.U.R.*,³⁸ které bylo ze všech světových uvedení tomu českému nejbližší, se scénograf Frederick Kiesler rozhodl o propojení živé performance a filmu, a to ve scénách, kdy se snažil zpřítomnit události, které se odehrávali mimo hlavní kancelář továrny. Využil k tomu systém zrcadel, zvaný tanagra.³⁹ Dosáhl tak propojení strojového s lidským. Pro diváky to navíc musel být jedinečný zážitek, jelikož promítal nikoliv na plátno, ale na proud tekoucí vody. Také v inscenaci *Robot Radius* diváka scénografie uchvátí, jelikož se zde pracuje s dříve zmíněnou technologií motion capture, která je pro českého diváka novinkou, jelikož se s ní na českém jevišti ještě nikdy nepracovalo.

Naopak tehdejší inscenování *R.U.R.* v Londýně nebo v New Yorku bylo pojato v úplně odlišném kulturním kontextu než u nás nebo v Německu a ze hry, která odkazovala zejména na lásku a solidaritu společnosti se v obou případech stala „krvavá sociální satira vytvořená ve stylu nejděsivějšího melodramatu.“⁴⁰ Roboti přišli o individuální rysy. Namísto toho se z nich stala krvežíznivá, nepřirozená a nevyzpytatelná monstra, která místo úsečné řeči vydávala nejednoznačné zvuky. I přes to se ale ze hry stala v Londýně i v New Yorku velmi oblíbená aktuální sociální satira. Zatímco v Londýně se stal Čapek úspěšný zejména díky tomu, že jeho drama rozpoutalo debatu o tématech, které Čapek ve hře nastínil, v New Yorku bylo důvodem Čapkova úspěchu kromě originality a tématu především to, že Čapek byl z Evropy, jelikož tehdy bylo v módě inscenovat evropské autory. Důvody úspěchu by ale také mohly být zapamatovatelnost tématu a Čapkův amerikanismus.⁴¹

Jedině v Paříži se hra setkala s vlnou kritiky. I přes to, že se inscenátoři snažili přiblížit New Yorkské produkci, stejný úspěch nesklidila. Jako hlavní důvody neúspěchu se uvádí zejména špatná režie Theodora Komisarjewskeho, ale také kostýmy robotů, kdy roboti vypadali spíše jako potápěči, ale také kauza se jménem Gastona de Pawlowskeho, jehož román *Voyage au pays de la quatrième dimension* prý byl Čapkovi inspirací.⁴²

Stejně jako drama *R.U.R.* v době uvedení, i *Robot Radius* je pro nás dneska velmi aktuální. Stejně jako tehdy se setkáváme s fascinací a zároveň se strachem. Lidé si sice na roboty už do jisté míry zvykli a neberou je jako hrozbu, kdy roboti chtějí nad námi převzít kontrolu a zotročit nás. Právě naopak. Lidé se naučili roboty využít co nejvíce pro vlastní pohodlí a ve svůj prospěch. Například ve vojenství jsou využívány drony k různým vojenským operacím. Jenže kybernetika se vyvíjí a s novými vynálezy se objevila například i AI technologie, která na jednu stranu dokáže člověku v mnoha ohledech práci usnadnit, na druhou stranu však dokáže převzít lidské schopnosti a kvality. S touto vymožeností se tak hrozba spojená se zotročením světa a převzetí vlády nad světem opět pomalu vrací. Jak říká k tomuto tématu Radim Vizváry: „[...] člověk vytváří něco, co ho pravděpodobně zahubí, jen aby se měl dočasně „lépe“. Ustupuje své

³⁸ *Werstands Universal Robots*

³⁹ Čtvercové panelové okno, které dovedlo zmenšit siluety herců pohybujících se za scénou a jejich zmenšený obraz promítat na jeviště (HORÁKOVÁ, 2010, s. 112).

⁴⁰ WOOLLCOTT, Alexander. *The Reviewing Stand*, in New York Herald, 10.10.1922. Citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 128.

⁴¹ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 132.

⁴² HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 149.

pohodlnosti na úkor vlastního bytí a existence.⁴³ To je také jedno z hlavních témat, které spojuje Čapkovo *R.U.R.* s inscenací *Laterny Magiky*. Zatímco Čapkovo *R.U.R.* je o vzniku robotů, kteří postupně přebírají moc nad lidmi a nad celým světem, o zmatku a boji s roboty, *Robot Radius* vypráví příběh o posledním žijícím člověku, který je umělou inteligencí přemlouván, aby přestal být člověkem. Už jen na tomto rozdílu je očividné, že se nejedná o adaptaci, ale o autorskou inscenaci, která se inspiruje jen námětem a hlavní myšlenkou. Ovšem stejně jako v *R.U.R.* i v *Robotu Radiovi* nechybí konec s vidinou nového začátku. Zatímco v *R.U.R.* máme na konci dva roboty, kteří mají emoce a dávají tak čtenáři naději na vytvoření nové společnosti, v *Robotovi Radiovi* vědec na konci umírá a dává tím prostor pro vytvoření nové utopické společnosti.

3.2 Odkaz Karla Čapka

Karel Čapek svým dramatem představil společnosti nový pohled, než kterým se doposud na robotiku nazíralo. Roboti pro lidi byli i nadále určitou skrytou hrozbou, ale společnost se s nimi naučila pracovat. O tom, že roboti byli do určité míry také formou atrakce, nás přesvědčí první humanoidní robot, *Mr. Televox*, který vznikl v roce 1927 společností Westinghouse. I přes to, že robot dovedl být užitečný a dokázat například regulovat hladinu vody v nádrži a dálkově zapínat předměty na scéně, jeho úlohou bylo zejména pobavit publikum v sále třeba tím, že odpovídal na jejich otázky. Na lidi tak působil převážně kladný hrdina a do jisté míry vyvrátil svým přátelským chováním představu o robotech, jako o monstrech, které nás chtějí zotročit.⁴⁴

Dalším, už dokonalejším robotem, který následoval *Mr. Televoxe* byl plechový *Robot Eric*, který byl hlavním lákadlem během slavnostní výstavy v londýnské Royal Horticultural Hall v roce 1928 a vznikl přímo jako odkaz na *R.U.R.* Vzhledem vypadal jako rytíř. Měl kovové rukavice, vysoké kovové boty, a na hrudi nápis „R.U.R.“ Poctu Karlu Čapkovi v tomto gestu můžeme vidět vzhledem k umístění nápisu v místě, kde lidé mají srdce. Vývojáři tím mohli říct, že kybernetika Čapkovi vděčí za mnohé. Robot byl poháněn elektřinou a seděl na podstavci. Uměl mluvit, chodit a celkově se choval po vzoru lidí. Například dokázal přichozím potřást rukou, uměl telefonovat a dokonce vypadal, jakože dýchá. Také dokázal návštěvníkům odpovědět na padesát až šedesát předem naprogramovaných otázek. Společně s *Mr. Televoxem* však byly považovány spíše jen jako pouhá reklama než vědecké průlomové objevy.

Představě o humanoidním robotovi se blíží i *Laterna Magika* v inscenaci *Robot Radius*. Vizváry na sobě nemá žádný kostým, který by zásadně deformoval jeho vzhled a evokoval v nás představu člověkem vyrobeného stroje. Zároveň jeho pohyby nejsou plynulé a v jedné scéně se pohybuje po světelně vyznačené trajektorii. *Robota Radia* tak můžeme dokonce zařadit mezi androidy. Roboty totiž můžeme obecně zařadit mezi **homunkuly** a **androidy**. Zatímco homonkulové jsou uměle vzniklé, organické bytosti, androidové jsou mechanické loutky napodobující člověka.⁴⁵ Zastoupení robota v inscenaci vidíme i v AI, která v představení není

⁴³ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

⁴⁴ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 20-23.

⁴⁵ Tamtéž, s. 167.

zastoupenou živou bytostí, ale pouze dronem, který není na jevišti po celou dobu představení a s Radiem pouze mluví a svádí ho na scesti.

Dále nesmím ani opomenout to, co o androidech napsala Jitka Pavlišová v knize *Aktuálně tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci* a to, že „prostřednictvím androidů jsou řešeny otázky etiky chování lidí vůči jiným bytostem [...]“⁴⁶ což se dá vztáhnout na inscenaci *Robot Radius* a na postavu samotného vědce, který problematiku lidské existence v inscenaci nastiňuje.

Poslední robot, kterého zde zmiňuji a který je spojován s osobností Karla Čapka, je *Robot Asimo*. Robot byl vyrobený firmou Honda pro posílení mezinárodních vztahů s Japonskem a v roce 2003, během návštěvy japonské delegace v České republice položil tento robot květiny k bustě Karla Čapka, která je umístěna v Národním muzeu v Praze. Jeho funkce tak byla čistě emocionální.

Ovšem ani Čapek se svým dílem nevyhnul kritice, jak se může z této kapitoly zdát. Čapkova hra v lidech vyvolávala spíše despekt než nadšení a velmi často byla společností nazývána jako kýč. Publikum Čapkovi vyčítalo, že se snažil napsat populární hru, která by upoutala pozornost co nejvíce lidí a že se snažil vytěžit maximum z dobové představy a ze strachu lidí z blížící se katastrofy.⁴⁷

Dokonce se Čapkovi vyčítal i ironický způsob, jakým téma zpracoval. V neposlední řadě, jak jsem zmínila výše, se Čapkovi upíralo i samotné autorství. Přitom, jak říká sám Čapek: „Mohl to napsat kdokoliv.“⁴⁸ A měl pravdu. Strach z katastrofy, utopie a kybernetiky byl tehdy velmi aktuální a diskutovaný. A to, že Čapek přišel s nadčasovým tématem, dokazuje i fakt, že inscenace *Robot Radius* nás nejen stále fascinuje, ale stále v nás vzbuzuje strach z technologického vývoje. A to 100 let od prvního uvedení.

Ať už Čapek přišel s originálním tématem nebo ne, touto kapitolou jsem se snažila poukázat na to, že Čapkovi vděčíme nejen za vytvoření univerzálního slova pro tyto stroje/automaty, ale díky Čapkovi se posunula představa o robotovi a už nemá stejný význam jako na začátku 20. století. Z člověka zredukovaného pouze na svou práci a zároveň člověka kontrolora se přes krvežíznivá smrtící monstra význam dostal až ke strojům, které nám slouží k užítku, mohou nám poskytovat zábavu i potěšení, ale mohou nás také v budoucnu zahubit.

V této kapitole jsem zmapovala téma robotiky a posthumanismu, které je potřebné k bližšímu pochopení tématu kybernetiky v inscenaci a pro společenský kontext. Drama R.U.R. přineslo Čapkovi mezinárodní úspěch a jeho drama se s oblibou i díky aktuálnosti tématu inscenuje

⁴⁶ PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021, s. 181.

⁴⁷ HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 201-204.

⁴⁸ HARKINS, William Edward. Karel Čapek, New York – London: Columbia University Press, 1962, s.94. Citováno dle: HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Praha, 2010. S. 209.

dodnes. Jelikož už znám okolnosti spojené s bohatou inscenační tradicí hry R.U.R., mohu se přesunout k samotné inscenaci *Laterny Magiky Robot Radius* a v následující kapitole zanalyzovat jednotlivé prvky této inscenace.

4 Analýza inscenace *Robot Radius*

Zatímco v předešlé kapitole jsem nastínila inscenační tradici Čapkova dramatu *R.U.R.*, v této kapitole se budu věnovat analýze inscenace *Laterny Magiky*, respektive budu analyzovat jednotlivé vizuální prvky inscenace *Robot Radius* a zjistím, jak společně spoluvytvářejí tuto inscenaci a co vzhledem k analýze znamenají. Cílem této kapitoly bude zjistit, jak se v inscenaci pracuje s uměním mimu a k čemu v inscenaci funguje pantomima skrze práci s gestem a tělesností. V neposlední řadě bych chtěla ukázat, jak se tato inscenace liší od ostatních Vizváryho inscenací díky použití mluveného slova.

Děj inscenace nás zavede do světa, ve kterém už lidstvo vymřelo. Zbývá jediný žijící člověk, kterým je vědec. Ten je umělou inteligencí přemlouván, aby se s ní spojil, zřekl se poslední lidskosti, která v něm je a stal se také robotem, jehož paměť by se transportovala do virtuálního světa. Vědec tak stojí před rozhodnutím, zda zničit sebe a zachránit tak onu lidskost, která ještě zůstává, nebo se stát nekonečnou pamětí lidstva, jakýmsi „Otcem lidstva“ a dát tak AI technologii život. On se ale i přes dlouhé rozhodování a dokončování jeho transformace nakonec rozhodne nepřistoupit na nabídku technologii a chce ji zničit. Technologie ho ale v poslední chvíli usmrtí společně s ní. Tímto činem sice zmizí ze světa lidství, ale stejně jako v *R.U.R.* vzniká prostor pro novou utopii.

Rovněž jako v *R.U.R.*, i v inscenaci vidíme posledního žijícího člověka, kterým je také vědec. Nejmenuje se sice Alquist, jako v Čapkově dramatu, ale s naší postavou si je v některých ohledech velmi blízký. S Alquistem spojený závěr Čapkova dramatu, ve kterém je lidstvo vyhubeno, ale roboti Helena a Primus získávají lidské rysy, byl pro Vizváryho při tvorbě inscenace jakýmsi výchozím bodem.⁴⁹

Postavu můžeme připodobnit jednak k postavě Alquista, ale také k postavě samotného Radia, který v dramatu *R.U.R.* vystupuje. Od něj se pak inspiruje název inscenace. V Čapkově dramatu je Radius nejchytřejším robotem, který vede povstání robotů a je jejich „otcem“. Navíc chce být pánem lidí a v jeho postavě vidíme vzdor. Postava vědce je v inscenaci také velmi chytrou postavou, o čem svědčí třeba i fakt, že zůstal jako jediný přeživší. I vědec vzdoruje. Snaží se AI co nejdéle odolávat, a nakonec ji stejně zahubí. A i on byl v jedné scéně nazván „otcem“.

Samotného Alquista vidíme v předscéně inscenace, kdy sedí na zemi a pomalu dokončuje mandalu otisku prstu v písku a rozehraje tak děj. Tato postava je zde tedy jakýmsi odkazem na *R.U.R.* Tato mandala v inscenaci představuje vesmír, jehož principem je, že musí dojít k jeho zničení. A aby k němu došlo a mohlo začít něco nového, lidstvo by se mělo zbavit nejen toho zlého (např. válek nebo nemocí), ale i toho dobrého. Alquista zde vidíme jako jakéhosi mnicha, který jako by si byl vědom onoho konce, který je pro nás nevyhnutelný.

⁴⁹ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

Inscenaci *Robot Radius* dělím podle bodového scénáře Miřenky Čechové do sedmi scén, a to předscénu *Rozhodnutí o konci*, *Laboratoř*, *Tělo*, *Vzpomínky*, *Clash*, *Poslední zrnko* a *Nový počátek*.⁵⁰ V následující kapitole se od rámcové situace přesunu k samotné analýze složek v inscenaci *Robot Radius*, které jsem vyhodnotila jako zásadní pro analýzu pantomimy a pro komparaci inscenací *R.U.R.* a inscenace *Robot Radius*.

4.1 Sémiotická rovina inscenace

V této kapitole jsem se zaměřila na znakovost inscenace, respektive na analýzu jednotlivých složek inscenace, které považuji za základní pro porozumění inscenace *Robot Radius*. Postupně se zaměřím na gesta a mimiku Radima Vizváryho, následně i na jeho herectví, s tím spojenou analýzu pohybu a tělesnosti. Dále analyzuji kostým, prostor a scénografii a neopomenu ani technologie.

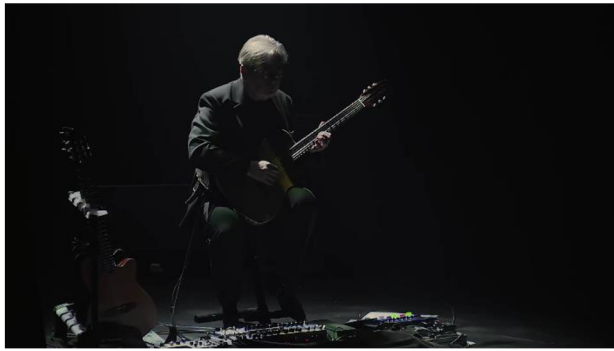
4.1.1 Herectví

V inscenaci jsou po celou dobu představení dva performeři, kterými je v první řadě mim Radim Vizváry a dále hudebník Michal Pavlíček. Zatímco Radim Vizváry z jeviště občas odejde, a to např. ve scéně, kdy jde přivést na scénu transformátor, Michal Pavlíček je na jevišti stále. Kromě performerů je na jevišti přítomen také dron. Ten s Radíem mluví skrze nahraný voiceover v podání Jindřišky Dudziakové.

Pro analýzu herectví jsem se rozhodla především pracovat s analýzou jednotlivých typů herectví podle Michaela Kirbyho z knihy *A formalist theater*, kterou jsem zmínila už v úvodu této práce. Kirby využívá škálu herectví k tomu, aby objasnil, v jakých momentech můžeme akci považovat za hraní a kdy ne.

Začala bych rolí Michala Pavlíčka v představení. Ten je po celou dobu v bočním plánu jeviště a představení dodává hudební složku. Po většinu času představení na něj není kladen velký důraz a je spíše upozaděn v přítmí. Ovšem ve chvílích, kdy má sólový výstup, na něj svítí bílé bodové světlo. Je tomu tak například ve scénách *Vzpomínání* a na konci představení, po tom, co vědec umírá. I přes to, že Pavlíček je součástí představení a divák ho těžko může přirovnat k někomu kdo se na jevišti objevil náhodou, na škále Kirbyho herectví je jeho pozice ve skupině **neaktivního herectví (non-matrix acting)**. Jakožto diváci totiž víme, že Pavlíček nepředstavuje nějakou fiktivní postavu, ale je sám sebou.

⁵⁰ ČECHOVÁ, Miřenka. 2020. *Bodový scénář k inscenaci Robot Radius. RR_bodovy scenar*, Uloženo v archivu Miřenky Čechové.



Obrázek 2: Michal Pavlíček, Zdroj: Vlastní zpracování

V případě Radima Vizváryho se jedná především o **komplexní herectví (complex acting)**. Vizváry se stylizuje do dramatické osoby (Radia) a do poslední scény inscenace je Radiem. Až na konci inscenace, kdy si jde Vizváry sednout na jeviště se dostane k **neaktivnímu herectví (non – matrix acting)**. Vizváry si uvědomuje přítomnost publika, stále je součástí představení, ale už neztělesňuje postavu Radia a je sám sebou.

Na scéně tedy pozorujeme kontrast. Na jedné straně je performer, jehož herectví se nachází na škále ve skupině komplexní herectví a na druhé straně je dron, který je neživým předmětem. Na jedné straně máme tedy živou složku a na druhé složku neživou, čili robotično. Ovšem jsou zde i scény, kdy se i performer na chvíli promění v robota a v těchto scénách živou složku v inscenaci zastupuje Michal Pavlíček skrz akustickou hudbu. Také v inscenaci vystupují hlasy v podobě voiceoverů. Jeden hlas v podání Davida Matáska mluví za postavu Radia, druhý hlas v podání Jindřišky Dudziakové mluví za postavu AI. Díky jejich intonaci jde lépe poznat rozpoložení postav. Zatímco naše hlavní postava je rozhořčena z lidí a naštvaná, hlas AI je velmi klidný a často i vtíravý a na AI tak poznáme, že je manipulativní.

Nesmíme ale zapomínat, že se jedná o pantomimu. Obecně se dá říct, že mimové využívají jejich gesta a mimiku jako zásadní pro jejich herecké ztvárnění. A tak když opustíme výše zmíněnou Kirbyho škálu, můžu říct, že se jedná o herectví stylizované. Vizváry se v inscenaci stylizuje nejen do Radia, ale také do robota, nebo ve scéně, kde vzpomíná, do různých tvorů a věcí, které najdeme v přírodě.

Jelikož je herectví úzce spjaté s tělesností, bylo by dobré v následující kapitole zmínit, jak Vizváry pracuje v inscenaci se svým tělem a jak se pohybuje po jevišti.

4.1.2 Pohyb a tělesnost

Vzhledem k tomu, že analyzuji pantomimu, kde se Vizváryho pohyb občas blíží tanci, je potřeba také zmínit, jak Radim Vizváry v inscenaci pracuje s tělem. V první řadě je potřeba říct, že do pohybu mima je zapojeno celé tělo. Zejména ale střed těla, ze kterého vychází pohyb a ten se pak odráží v pažích. Pohyby mima jsou trhané, zároveň ale pomalé a můžou na nás na rozdíl od tance působit těžkým a neohrabaným dojmem. Na druhou stranu, na rozdíl od tance,

pantomima na nás díky bezprostřednímu dojmu působí přirozeněji než tanec. Dnešní pantomima se podle Étienna Decrouxe liší zejména díky tomu, „že jde směrem k abstrakci.“⁵¹ Je ale pravda, že v případě inscenace *Robot Radius* tomu tak není. V díle je jasně pochopitelné, co se na jevišti odehrává. Umění mimu v inscenaci je navíc vyváženo mluveným slovem, aby tak bylo řečeno to, co se pantomimou vyjádřit nedá, a aby divák pochopil hloubku myšlenek Radia. Pohyb je v inscenaci také propojen s technologií motion capture. V této souvislosti zmíním Terezu Richterovou, která tvrdí, že „spojení pohybu a technologie změnilo tvar tance a tanečního těla ve smyslu neohraničenosti možnosti závislých pouze na tvůrcově vizi a nikoli na fyzikálních a fyziognomických možnostech reálného světa.“⁵² Vizváryho tělo tak můžeme v souvislosti s tím, co tvrdí Richterová, nazvat postlidským.

Ve chvíli, kdy je naše hlavní postava živou bytostí, jsou jeho pohyby plynuté a přirozené. Nevyvolává v nás strach a občas to vypadá, jako kdyby po jevišti tančil. Společně s gesty ovládá pohybem technologii, spouští ji, když své tělo staví do tvaru písmen a my vidíme zároveň na obrazovce nápisy A-POSE a Z-POSE, a také zastavuje transformaci. Nejen díky gest a mimiky, ale zejména díky pohybu v divákovi scéna *Vzpomínky* nejvíce evokuje lidskost, která v Radiovi zůstala. Demonstruje květiny, pavučinu, vodu, házení oblázků do vody, ptáky, všelijaký hmyz, utíká před větrem a deštěm, následně před bouří. Pantomima se v této chvíli mění v plynulý, melodický a lehký tanec. Během následujících špatných vzpomínek se zase zmítá a svíjí na zemi a demonstruje tak bolest, kterou s sebou vzpomínky nesou.



Obrázek 3: Scéna *Vzpomínání*, Zdroj: Vlastní zpracování

Nejen ale tato scéna v nás evokuje tanec. Pohyby jsou ladné a plynule na sebe navazují. Pro Vizváryho jsou taktéž prostředkem pro vyjádření. I scéna *Laboratoř*, ve které vědec ovládá předměty, nebo následující scéna, kdy ho jako kdyby prosvěcuje rentgen, jsou hodně podobné tanci. Vizváry jako kdyby se v této scéně přitahoval za neviditelné lano a mezi tím sledujeme

⁵¹ DECROUX, Etienne-Marcel. *Slova o mimu*. Přeložil Miša ŠMAKALOVÁ, Lenka BLANDIN, Pierre NADAUD, Nora OBRTILOVÁ. V Brně: Janáčkova akademie múzických umění, 2018, s.14.

⁵² RICHTEROVÁ, Tereza. *Jak stvořit post-tanečnicka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci*. In: PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečněvědný diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021, s.87-88.

choreografii jeho nohou, které se pohybují v rytmu různou rychlostí. Kroky jsou jinak dlouhé a pohybují se do všech stran.



Obrázek 4: Scéna Laboratoř, Zdroj: Vlastní zpracování

Poslední scéna, která ve mně evokuje tanec, je scéna, kdy se před námi rozehrává choreografie představující jakési bojové umění, během kterého Vizváry různě napřahuje ruce, pohybuje se po jevišti a vypadá to, jako kdyby bojoval s něčím neviditelným.



Obrázek 5: Bojové umění, Zdroj: Vlastní zpracování

Ve scénách, kdy je postava robotem, jsou jeho pohyby těžkopádné a strnulé a opravdu v divákovi vyvolají představu, jako kdyby byl vědec coby robot naprogramovaný a řízen počítačem, aby udělal, co se mu řekne. Ovšem podle slov Radima Vizváryho jsou už tak jeho pohyby upozaděné ve prospěch technologie.⁵³ Takže teoreticky se dá říci, že odhady jsou správné.

⁵³ Viz kapitola *Technologie*

4.1.3 Gesta a mimika

Ve své analýze dále pokračuji analýzou gesta a mimiky, jelikož to jsou hlavní nástroje, se kterými mim pracuje. Obecně se dá říct, že právě gesto má v inscenaci tu úlohu, že je nositelem významu, pomáhá spoluvytvářet dynamiku představení a je věrné tomu, co chce člověk vyjádřit.

Patrice Pavis ve své knize *Analýza divadelního představení* zmiňuje tři kategorie dělení gesta podle Lecoqa. **Gesta ideativní** (dějová), kam patří **gesta označující** a **ideografická**, která vycházejí z jednání samotného těla. Dále **gesta figurativní** (expresivní), kam řadí **gesta ikonická**, **prostorová** a **pantomimická**, která vycházejí z pocitů a duševních stavů postavy. Jako poslední rozlišuje **gesta evokativní** neboli indikační, kam zařazuje **gesta deiktická** a **symbolická**, která zdůrazňují promluvu, prodlužují ji anebo ji nahrazují.⁵⁴

Na základě tohoto dělení je jasné, že gesta v inscenaci jsou převážně **gesta figurativní**, jelikož se jedná o pantomimu, ve které Vizváry jakožto mim vychází ze svých pocitů a chová se podle toho, jak se cítí postava. Ovšem v inscenaci byla i jedna scéna, kdy Vizváry pro svůj umělecký projev využil i **gesto evokativní**, jelikož na konci předscény, před tím, než zapnul systém pro dokončení jeho transformace, se na krátkou chvíli transformoval na robota a napřaženými pažemi a pohybem zdůraznil mluvu své postavy. Ovšem v inscenaci najdeme i gesta ideativní, která vycházejí z Vizváryho jednání.

Gesta a mimika Radia se mění na základě jeho transformace. Zda je živým člověkem, či napůl člověkem digitálním. Ve chvíli, kdy je živým člověkem, jsou jeho gesta převážně plynulá a ovládá jimi například objekty na obrazovce. Ty různě díky technologii přesouvá, zmenšuje, zvětšuje a otáčí s nimi, až má divák pocit, že je má opravdu ve svých rukou. Vidíme, že vychází ze svých emocí. Také v nás gesta evokují bolest, a to během Radiovy první transformace, kdy se před námi vědec různě svírá v bolestech. Ve chvíli, kdy ale přestává být člověkem, jsou jeho gesta naopak velmi fázovaná a není se čemu divit, když představuje neživou bytost.

To samé se dá říct o Vizváryho mimice, se kterou Vizváry pracuje podle toho, jestli je jeho postava svobodná, nebo ovládaná. Tak bychom jeho práci s mimikou mohli popsat slovy Étienne Decrouxe, který si představoval práci s obličejem tak, že „obličej by měl jen střídmě vyjadřovat stav hrdiny a neodvádět pozornost od těla.“⁵⁵

Ve chvíli, kdy je vědec robotem, Vizváryho tvář je kamenná a výraz v jeho tváři skoro nenajdeme. Tato kamenná tvář na nás působí jako tvář postavy bez duše. Naopak jediné scény, ve kterých zapojuje svou mimiku, jsou scény, kdy v sobě vědec nachází svou lidskost, a to nejen ve scéně *Vzpomínky*, kde vidíme v jeho tváři radost, v jedné chvíli dokonce směřujícího se

⁵⁴ PAVIS, Patrice. *Analýza divadelního představení*. Přeložil Kateřina NEVEU. Teoretická řada (Nakladatelství AMU). Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2020, s. 118.

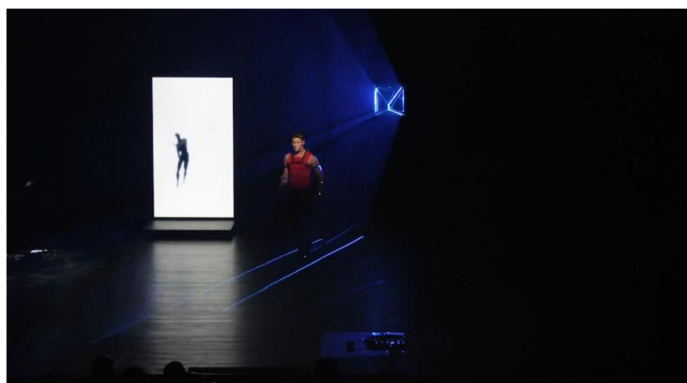
⁵⁵ DECROUX, Etienne-Marcel. *Slova o mimu*. Přeložil Míša ŠMAKALOVÁ, Lenka BLANDIN, Pierre NADAUD, Nora OBRTILOVÁ. V Brně: Janáčkova akademie múzických umění, 2018, s. 37.

Vizváryho, a dokonce i vrásky v obličejí, které se na tváři objevily následkem smíchu, ale i strach a znepokojení. V jeho tváři vidíme ale i následnou bolest a muka, a to během transformace, kdy vědec trpí a my vidíme, jak jeho tvář tuhne v bolestech.



Obrázek 6: Transformace, Zdroj: Vlastní zpracování

Díky mimiky v inscenaci snáze poznáme lidství a nelidství, protože v nás vědec coby robot vyvolává strach a my vlastně tváří v tvář pozorujeme na jevišti postupnou přeměnu v to, čeho se bála společnost první poloviny 20. století. Lidé postupně nad technologiemi postupem času ztratili kontrolu a lidstvo tím zničili. Tento zlom jde nejlépe poznat po druhé Radiově transformaci. V jednu chvíli trpí, svíjí se v bolestech, jeho tvář je ztuhlá, vyděšená, ale po tom, co se následně zhroutl k zemi a následně se zvedá, jeho obličej se opět stává kamenným, paže svěsí k tělu a jde po lasery vyznačené trase.



Obrázek 7: Robot, Zdroj: Vlastní zpracování

4.1.4 Kostým

Od analýzy obecnějších složek v inscenaci se teď přesunu k dalším, ne méně důležitým složkám inscenace. Tou první je kostým výtvarníka Marka Cpina, který pomáhá dovytvářet postavu.

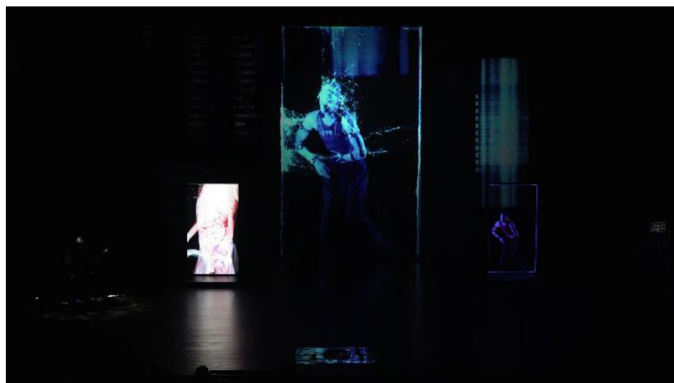
Kostýmy jsou v inscenaci řešeny velmi minimalisticky a ani nejde o nápodobu kostýmů, které na sobě měli herci během prvních inscenování R.U.R., a to ať už dobové kostýmy, či dělnické

oděvy. Například kostým pro Pavlíčka je vyřešen černým sakem a černými kalhotami. Nijak tedy svým kostýmem diváka nerozptyluje a neodvádí od důležitějších prvků v inscenaci a zároveň je elegantní. I tak ale mají svůj význam a sám Vizváry během představení kvůli potřebě inscenace několikrát svůj kostým změní.

Inscenátoři pro tuto inscenaci nechtěli vycházet z obrazu retro robota, jakéhosi plechového mluvícího panáčka, jak si ho představovali divadelní výtvarníci 20. let 20. století. Místo toho se chtěli přiblížit představě Čapkova robota, čili chtěli jít cestou **humanoidního robota** – umělého člověka vytvořeného z biologického materiálu, k nerozeznání od člověka skutečného.⁵⁶

Na začátku inscenace má Vizváry své tělo zcela zahaleno do dlouhého pláště. Svým kostýmem tak připomíná meditujícího mnicha, kterého v postavě na začátku představení můžeme opravdu vidět, jelikož postava na nás působí velmi klidným a vyrovnaným dojmem. My tak díky zahalenému tělu nevidíme technologii, kterou má na sobě připevněnou. Vidíme jen čelenku, která je sice součástí technologie, ale vzhledem k tomu, že nevidíme celek kostýmu, tuto část považujeme za banální a skoro ji nevnímáme. Díky zahalení Vizváryho těla se v těchto scénách o to víc můžeme zaměřit na Vizváryho pohyb a na jeho líčení. Na jednu stranu v nás Vizváryho nalíčený obličej na bílo podporuje myšlenku, že se jedná o pantomimu. Na druhou stranu ale u jeho líčení postrádáme výrazně nalíčené rysy obličeje, které v nás představu mima nebo klauna častokrát znásobí. Právě naopak v nás jeho líčení evokuje nelidství. Nemá zvýrazněné rty a obočí se pod nalíčenou tváří naprosto ztrácí. Díky absenci těchto rysů ztrácí jeho obličej mimiku, což nám pomáhá dovytvářet si v mysli představu robota.

Tento kostým má Vizváry na sobě až do scény v laboratoři, kdy vědec začíná se svou transformací. V této chvíli si Vizváry svléká kabát a my vidíme zmiňovanou problikávající motion capture technologii, kterou má v podobě čidel připevněnou na hrudníku a na ruce. Má na sobě černé kalhoty a červené triko. Červená barva trička v nás evokuje krev, která proudí v Radiovi a tedy i život, který v něm pořád je. Ovšem jeho životní funkce stále slábnou a jeho tělo umírá. Zatímco jeho lidské tělo umírá, transformací vzniká tělo nové. Nesmrtelné a digitální.



Obrázek 8: Částečné odhalení, Zdroj: Vlastní zpracování

⁵⁶ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

Ve scénách, kdy vědec vzpomíná na své lidství, se zase částečně zahalí. Neoblékne si však plášť, ale sako. Ve chvíli, kdy k němu začne technologie opět promlouvat a vědec se začne pochybovat, si Vizváry svlékne sako a je zase „částečně nahý“. Takto oděn je během jeho opětovné transformace až do poslední scény, kdy se vědec rozhodne AI zničit a umírá. V této scéně je znova, stejně jako na začátku, zahalen do pláště. Jak tedy z výběru kostýmu v této scéně vyplývá, scéna předznamenává nový začátek. Obecně o kostýmech v inscenaci můžu říct, že skrze Vizváryho kostým můžeme pozorovat, v jaké části transformace a přemýšlení o lidskosti se zrovna naše postava nachází. Když je člověkem, je zahalen, když se ale stává robotem, odhalí se před námi.

4.1.5 Prostor

Během představení jsou na scéně pouze dva performeré (Vizváry a Pavlíček). Zatímco Vizváry se pohybuje především v předním plánu jeviště a z jeviště musí občas odejít, aby si mohl vyměnit kostým, Pavlíček je celou dobu v levém zadním plánu na vyvýšeném jevišti s mixážním pultem a na jevišti je po celou dobu představení. Po celou dobu představení je na jevišti také deska stříbrné barvy, na které je otisk z písku a nádoby s pískem.

Stejně jako před sto lety, i v této inscenaci pojali inscenátoři, zejména pak vizuální dramaturg Amador Artiga a autor světelného designu Karel Šimek, scénografii netradičně a ukázali divákům něco, s čím se často u jiných inscenací nesetkají. V inscenaci dochází často k propojení pohybu a projekce. O hlavní úlohu na jevišti se stará hlavně světelný design, který v nás vyvolává pocit, že se nacházíme v prostoru T-zahrady, nebo jakéhosi online prostoru. A to především ve scénách, kdy Vizváry svým pohybem a svými gesty ovládá objekty na plátně. Ovšem podle slov Radima Vizváryho jsme stále ochuzeni o pravý požitek z tohoto představení, jelikož zatímco na Nové scéně tvůrci pracují s promítacím plátnem a signál je dost pomalý, v Dubaji byla k dispozici obrazovka a signál přenosu dat byl bezproblémový.⁵⁷

Během představení na Nové scéně to na scéně vypadá tak, že Vizváry ovlivňuje svým konáním a pohybem scénografii online prostoru na jevišti. Ale spíše by se dalo říct, že online prostor ovládá hlavně jeho. A to nemyslím jen v rámci inscenování, např. ve scéně, kdy je vědec znovuzapojen a my ho vidíme jako robota. Po tom, co vidíme Radia v bolestech, se těžkopádně zvedá a jde po předem vyznačené trase z laserů na zemi. Ve chvíli, kdy vědec dojde k rámu, objevuje se avatar a následně pozorujeme společnou choreografii dvou postav. Člověka živého a člověka digitálního, mezi kterými dochází k vzájemné interakci. Z hlediska využití digitálních technologií v inscenaci je zajímavá scéna, ve které dochází ke klonování avatarů, kdy vidíme čím dál víc a víc avatarů, kteří jsou na plátně stále více zmenšováni, aby byl prostor pro nové avatary a tím se před námi otevírá nekonečný prostor.

⁵⁷ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

Atmosféru prostoru také dotváří hra se světly, která jsou podle situace převážně modrá, červená, zelená nebo bílá, ale také světelný kouř na jevišti, který v jednu scénu opticky rozděluje Radiovo tělo a je jakýmsi rentgenem. Také ale přidává na dynamičnosti scény. Právě i hra se světly a jejich barevností je to, s čím se běžně v inscenacích Radima Vizváryho nesetkáme a může nás proto zmást, že v této inscenaci nevidíme jeho otisk.

Online prostor Vizváryho především zásadně limituje. Vizváry se nemůže na jevišti pohybovat do takové míry, do jaké by chtěl, musí neustále dávat pozor, aby pohybem nenarušil signál, nemůže se pořádně zaměřit na svou mimiku, která je pro pantomimu jedním z hlavních aspektů a řekla bych, že je limitován i problikávajícími čidly, která jsou součástí kostýmu. Tato čidla sice působí vizuálně velmi působivě a mají i v inscenaci svůj význam, jelikož v nás evokují právě ono nelidství, ale na druhou stranu během hraní musí překážet v pohybu a Vizváry musí být opatrný, aby o ně nějak nezavadil a nepoškodil je. Vizváry tak musel kvůli technologii modernizovat i samotnou techniku mimu. „Technologie Motion Capture mě také omezovala v pohybu. Nemohl jsem si třeba lehnout na zem, padnout na kolena, dělat jakékoliv prudké pohyby.“⁵⁸

4.1.6 Technologie

S analýzou prostoru se v této inscenaci pojí i popis technologií a jaké je jejich místo v inscenaci, jelikož právě pro tuto inscenaci jsou technologie velmi zásadní, jelikož dodávají inscenaci jedinečný efekt, díky kterému nás inscenace pohltí a vtáhne do světa kybernetiky. Stejně jako při prvních pokusech inscenování, i v této inscenaci se inscenátoři snažili přijít s něčím novým, co by nejvíce propojilo svět kybernetiky a lidí v kontextu dnešní technologicky vyspělé doby a co by zároveň divákům „vyrazilo dech“. Jako první a zásadní technologii, se kterou v inscenaci pracují, je technologie **motion capture**, kterou jsem zmiňovala již v úvodu této práce. V praxi funguje tak, že přes čidla snímá pohyb a přenáší ho v reálném čase na promítací plátno. Vizváry tak mohl interagovat s předměty na plátně a my jsme mohli vidět jeho digitální avatary a klony.

Tato technologie nesla už od začátku značné komplikace a trvalo tři měsíce, než se s ní naučili pracovat. Tato technologie byla objednaná z Floridy a v Čechách s ní nikdo zatím žádné zkušenosti neměl, jelikož se především používá ve studiích při natáčení filmů. Zatímco se ale ve studiu využívá jen třeba pro pět minut natáčení, na Nové scéně bylo potřeba, aby technologie zůstala v chodu po dobu 60 minut. Divadlo ani nemělo pro tuhle technologii ideální podmínky, kvůli rušivých elementů a magnetických polí, která se před každým představením měnila. Proto vždy, než se inscenace hraje, je zapotřebí před představením určit cesty, kudy se Vizváry může pohybovat, aby mohli představení odehrát. Navíc se technologie musí minimálně dvakrát během představení kalibrovat, aby fungovala tak, jak má. Aby to nenarušilo průběh představení,

⁵⁸ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

musely se tyto úkony zapracovat do inscenace. Tato technologie navíc proměnila dynamiku Vizváryho pohybu, kdy jí musel svůj pohyb podřídít, a tudíž i dynamiku celého představení.⁵⁹

Dále je v inscenaci dron, který zde zastupuje roli AI. Dron má na sobě kameru a snímá z výšky postavu Radia, kterého přenáší na obrazovku. To postavě AI dodává na děsivosti. Vidíme obyčejný neživý dron, který snímá každý náš pohyb a slyšíme jeho hlas skrze voiceover.



Obrázek 9: Dron na jevišti, Zdroj: Vlastní zpracování

V poslední řadě musím zmínit i světly ohraničené rámy a promítací plátno, na které byly přenášeny veškeré digitální podoby Vizváryho.

Jak jsme si mohli všimnout, inscenační tradice Čapkova dramatu je i za těch 100 let v mnohém velice podobná. Trhané pohyby evokující pohyby robotů, odvážná, fascinující scénografie, která v nás zanechává futuristický dojem, kostýmy vyvolávající pocit nelidskosti a technologie, které nám vyrazí dech a nabídnou náhled na něco nového, s čím jsme se ještě nesetkali nebo s čím se setkáváme jen zřídka.

Všechny dříve zmíněné složky společně působí na diváka vyváženě a pomáhají nám ujasnit, v jakém stádiu přeměny se vědec nachází. Když je člověkem, je před divákem jako kdyby zahalen, jeho pohyby jsou ladné, používá gesta a mimiky pro dotvoření významu, pohybuje se svobodně po jevišti, a to vše za zvuku harmonické melodie. Když je robotem, působí především skrz gesta a mimiku jako by v něm nebyl život a jako by nad svým tělem neměl svobodnou vůli. Pohybuje sekaným pohybem po předem vyznačené trajektorii a díky zneklidňující hudby z něj jde strach. Na to, co v nás vyvolává klid nebo strach a obecně, jakými způsoby jsou emoce v inscenaci dovytvářeny, se zaměřím v následující kapitole.

⁵⁹ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

4.2 Emocionální rovina představení

Po tom, co jsem popsala jednotlivé složky inscenace a v jakém vztahu jsou jednotlivé složky k inscenaci, přesunu se k následující kapitole, kde rozeberu jednotlivé scény a ukážu, jaká je emocionální rovina inscenace.

Obecně mohu říct, že v nás inscenace navozuje především pocity strachu a beznaděje, stejně jako kdysi u Čapkova R.U.R. Stejně jako tehdy nás na jednu stranu fascinuje práce s technologií, působivá scénografie a téma inscenace, ale vzápětí si uvědomujeme rychlý vývoj AI technologie a fascinaci vystřídá strach z toho, že to, co vidíme v inscenaci, se jednou může stát skutečností, a že naše společnost spěje k nevyhnutelnému konci. Tyto pocity beznaděje jsou ale v inscenaci nakonec vždy vybalancované scénami doprovázenými uklidňující hudbou, které nás těchto pocitů zbaví a navodí v nás pocit klidu. Jako příklad mohu uvést scénu *Vzpomínání*, ve které Vizváry předvádí různé jevy z přírody. Odehrávají se tak před našima očima scény evokující život a slyšíme klidnou hudbou. Tvoří tak kontrast s předcházejícími scénami, ve kterých vidíme nelidství a slyšíme znepokojivou a dynamickou hudbu. Dohrou představení byla právě scéna navozující harmonii a to, když po závěrečném zhroucení systému následovalo Pavlíčkovo harmonické sólo na kytaru, během kterého Vizváry jen sedí na jevišti a je klidný a návštěvník tak z divadla neodchází v depresi z toho, co právě viděl. Inscenace si celkově pohrává s dynamikou a gradací a o vytváření potřebné atmosféry se stará hlavně hudební složka.

Klid v nás vyvolává už začátek inscenace. V první předscéně inscenace vidíme jakéhosi mnicha, který sedí u mandaly z písku a zrnko po zrnku ji dokončuje. Jako by se snažil zdržet její dokončení. Tahle scéna s mandalou se v inscenaci zobrazuje ještě jednou. Ale na rozdíl od této scény, která na nás působí s klidem, druhá scéna s mandalou, kdy ji následně ničí a rozmetává, rozehrává chaos systému a následný kolaps. Tato předscéna v divákovi také vyvolává zvědavost. Nevíme totiž, co nás čeká, a tudíž následující scéna, během které se změní hudba a vidíme transformaci Radia v robota, nás vytrhne z tohoto klidu a divák začíná pociťovat strach.

Po krátkém monologu poprvé vidíme napojení Vizváryho na plátno a po spuštění systému pohybem žasneme nad pokrokem technologií a nad tím, jak je v dnešní době můžeme využít. To se stupňuje, když v následující scéně vidíme, jak Vizváry vstupuje za jeden rám na levé straně a my za rámem vidíme jeho nasvícený obrys. Za chvíli ho ale namísto na levé straně vidíme, jak se vynoří na pravé straně a v tu stejnou chvíli se uprostřed plátna objeví i Vizváryho avatar. Inscenace si tak taktéž hraje s diváckým očekáváním.

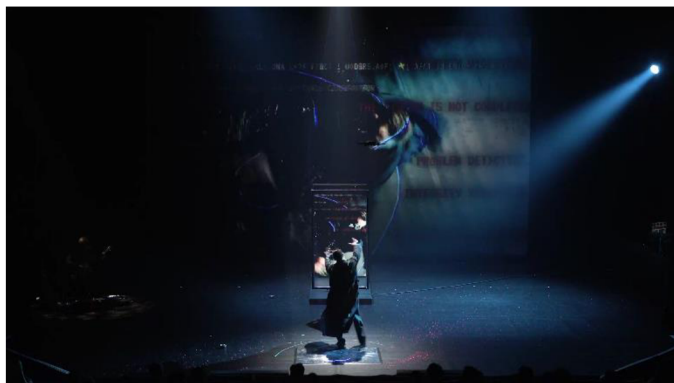
V následující scéně údiv střídá sentiment, jelikož se před námi na plátně zobrazují vzpomínky na lidství. Na místo avatarů tak vidíme přírodu, zvířata, slyšíme zpěv ptáků. I hudba se zklidňuje a Vizváry pro lepší představu doplňuje vizuální složku o pantomimické ztvárnění toho, co zrovna vidíme nebo slyšíme. Dalo by se říct, že tato scéna bude působit uspokojivě, ale ani vzpomínky nejsou vždy hezké, a tak i Radiovy myšlenky se v jednu chvíli promění, a to nás znepokojuje.

Toto znepokojení v nás graduje, když na scéně vidíme klonující se avatary bez duše a jakékoliv mimiky ve tváři. Stejně jako mě, tak i Radima Vizváryho tahle scéna děsila nejvíc. Není se čemu divit, že zatímco nás tahle scéna fascinovala a taky možná trochu vyděsila, pro Vizváryho tahle zkušenost byla velmi nepříjemná. Jak sám uvedl pro můj rozhovor: „Hodně zvláštní až nepříjemné bylo vidět sebe sama ve virtuálním světě [...] Do chvíle, kdy jsem na plátně viděl jen obraz sebe sama, to bylo ještě roztomilé, ale v okamžiku, kdy jsem se začal klonovat a najednou se tam objevil stokrát, tisíckrát... To bylo pro mě hrozné.“⁶⁰ Dodává ještě, že díky hrozbě v pochopení lidské pomíjivosti, ústupu pohodlnosti na úkor vlastního bytí a existence a v tom, že člověk vytváří něco, co ho pravděpodobně zahubí, začal v této chvíli Čapka vnímat trochu jako spřízněného s Kafkou.⁶¹



Obrázek 10: Avataři, Zdroj: Vlastní zpracování

Tahle scéna je ale opět odlehčena videem smějících se tváří, kterou přeruší příchod Radia a následný error systému, což je podle mě nejděsivější scéna inscenace. Zvedá se vítr, písečná bouře a dochází k již zmíněnému kolapsu, který v jednu chvíli náhle skončí a nastává ticho, do kterého hraje Pavlíček sólo na kytaru. Celé představení je tak uzavřeno hudbou, která v celé inscenaci pomáhá v divákovi dotvářet pocit harmonie.



Obrázek 11: Kolaps, Zdroj: Vlastní zpracování

⁶⁰ JEVICKÁ, Tereza. Divabaze.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabaze.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

⁶¹ Tamtéž

5 Závěr

V roce 1920 napsal Karel Čapek drama *R.U.R.*, které bylo obrazem tehdejší společnosti první třetiny 20. století a ve kterém Čapek zobrazil obavy soudobé společnosti z kybernetiky. Společnost se rostoucího technologického vývoje bála a na roboty nahlížela na jednu stranu jako na pomocníky usnadňující život, ale také jako na zlo, které jednou bude zkázou lidstva. Téma dramatu bylo tak oblíbené, že se ho ujali inscenátoři nejen z Československa, ale i ze zahraničí, jako například z Německa, Anglie, Francie nebo dokonce i z Ameriky. Tak se Čapek dostal do mezinárodního povědomí a jeho roboty si oblíbila široká společnost. I přes to, že soudobou společnost a současnou společnost dělí jedno století, toto téma je díky rychle rostoucímu technologickému pokroku o to více aktuální. Kybernetika pro nás není nic nového. Na rozdíl od společnosti první třetiny 20. století se dnes s technologiemi setkáváme každý den a jsme jimi obklopeni na každém kroku. Technologie nás zotročuje a bere nám náš čas. Dokonce můžeme říct, že zvláště dnešní doba je nastavená tak, že člověk je bez technologií značně omezen a společností vyčleňován. Technologický pokrok jde ale neustále dopředu a technologie jsou dnes schopny například ukrást náš hlas a manipulovat s ním. Je jen otázkou času, kdy budou roboti podle vědců schopni samostatně fungovat a my nad nimi ztratíme kontrolu.

Právě díky aktuálnosti tématu hrozby je toto drama inspirací i současným divadelníkům. Inspirací bylo například pro inscenaci *AI: Když robot píše hru*, inscenovanou ve Švandově divadle v roce 2021 a spoustu jiných. V rámci výročí sta let od uvedení Čapkova dramatu vznikla i inscenace *Robot Radius*, v režii Miřenky Čechové a z námětu Radima Vizváryho, kterou zde analyzují. Inscenace vznikla pro výstavu EXPO 2021 na popud Kanceláře generálního komisaře účasti České republiky a v současnosti se hraje na Nové scéně Národního divadla. Vidíme tak, že téma kybernetiky je doménou, která je využívána nejen v textech, ale i v divadelním prostředí.

Inscenace je pouze volnou inspirací Čapkova dramatu a je námětem mimo Radima Vizváryho. Inscenační tým se pro tuto inscenaci rozhodl využít digitální technologie, a tak můžeme na jevišti sledovat kombinaci pantomimy a technologií v podobě dronu a motion capture technologie. Tato inscenace je skrz práci s technologií důkazem, že prostory českých divadel ještě na tuto inovaci nejsou zcela připraveny, protože samotná příprava inscenace byla především technologií motion capture značně zdržována a i před i během každého inscenování s ní jsou problémy. Navíc, jak můžeme i na samotné inscenaci prostřednictvím dronu, a především i díky Vizváryho umělecké práci vidět, technologie nemůže nahradit lidský element v inscenaci. Inscenace je pro diváky, kteří pravidelně sledují tvorbu Radima Vizváryho něčím novým, zejména díky zastoupení mluveného slova a díky samotného žánru inscenace, jelikož *Robot Radius* se spíš blíží tragédii než komedii, na kterou jsme u Vizváryho inscenací zvyklí. Můžeme říct, že Vizváry hraje v inscenaci dvě postavy. Ve chvíli, kdy je člověkem, vidíme jeho křehkost a ladnost v pohybu. To, co podtrhuje jeho lidskost je navíc výraz ve tváři. Díky toho na nás působí klidně. Ve chvíli, kdy se stává robotem, vidíme na jevišti postavu bez duše, která postrádá výraz ve tváři a jejíž pohyby jsou fázovaná. Vidíme tedy, že tělo robota je nesmrtelné a nepotřebuje odpočinek, tak jako tělo lidské, ale chybí mu svobodná vůle a postrádá emoce, díky čemuž může působit děsivě.

V této práci pro mě bylo značnou nevýhodou, že jsem inscenaci viděla pouze v podobě divadelního záznamu, a tudíž pro mě bylo obtížné zaměřit se blíže na určité aspekty, mimo jiné třeba na atmosféru celého představení. V rámci potenciálního rozšíření této bakalářské práce si myslím, že by bylo dobré prozkoumat hlouběji téma samotné kybernetiky a více literatury, která zmiňuje postoje společnosti na kybernetiku v rámci jednotlivých epoch a dále pro porovnání se zaměřit na inscenování témat kybernetiky a rozšířit tak práci o komparaci inscenací zabývajících se tématem kybernetiky. Jak můžeme vidět, inspirace Čapkovým R.U.R. je stále aktuální a oblíbená a bude zajímavé pozorovat, jestli i další inscenátoři vidí kybernetiku jako nástroj hromadného ničení.

6 Prameny a literatura

6.1 Prameny

ČECHOVÁ, Miřenka. 2020. *Bodový scénář k inscenaci Robot Radius*. RR_bodovy scenar, Uloženo v archivu Miřenky Čechové.

JEVICKÁ, Tereza. Divabase.cz. *Radim Vizváry: Jako umělec stále věřím na lidskou duši*. Divá báze – vaše divadelní databáze. 19.3.2024. Dostupné z: <https://divabase.cz/radim-vizvary-jako-umelec-stale-verim-v-lidskou-dusi/>.

NARODNI DIVADLO. *Michal Pavlíček*. narodni-divadlo.cz. Dostupné z: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/michal-pavlicek-1598557>.

NARODNI DIVADLO. *Radim Vizváry*. narodni-divadlo.cz. Dostupné z: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/radim-vizvary-1609468>.

ŠVANDOVO DIVADLO. *Umělá inteligence. AI: Když robot píše hru*. In: svandovodivadlo.cz. [cit. 20.4.2024]. Dostupné z: <https://www.svandovodivadlo.cz/inscenace/673/ai-kdyz-robot-pise-hru/3445>.

VIZVÁRY, Radim. *Robot Radius* [divadelní inscenace]. Režie Miřenka Čechová. Národní divadlo Praha 10. 9. 2021.

PŘÍSPĚVATELÉ WIKIPEDIE. *Rozšířená realita*. In: Wikipedie.org. 5.12.2022 [cit. 16.4.2024]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Roz%C5%A1%C3%AD%C5%99en%C3%A1_realita.

6.2 Literatura

DECROUX, Etienne-Marcel. *Slova o mimu*. Přeložil Míša ŠMAKALOVÁ, přeložila Lenka BLANDIN, přeložil Pierre NADAUD, přeložil Nora OBRTILOVÁ. V Brně: Janáčkova akademie múzických umění, 2018. ISBN 978-80-7460-144-6.

GAJDOŠ, Július. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. Disk (Akademie múzických umění v Praze). Praha: KANT, 2010. ISBN 978-80-7437-037-3.

HARAWAY, Donna. *Kyborgský manifest: Věda technologie a socialistický feminismus*. S.607-647. In: STRNAD, Matěj, BENDOVI, Helena (ed.). *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-313-5.

HARKINS, William Edward. *Karel Čapek*. New York – London: Columbia University Press, 1962.

HORÁKOVÁ, Jana. *Robot jako robot*. Primitiae. Praha: KLP, 2010. ISBN 978-80-86791-70-8.

KIRBY, Michael. *A formalist theater*. United States of America: University of Pennsylvania Press, 1987. ISBN 0-8122-1334-3.

PAVIS, Patrice. *Analýza divadelního představení*. Přeložil Kateřina NEVEU. Teoretická řada (Nakladatelství AMU). Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2020. ISBN 978-80-7331-549-8.

PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021. ISBN 978-80-244-6006-2.

RICHTEROVÁ, Tereza. *Jak stvořit post-tanečníka: Postlidský obrat v současném tanci a performanci*. S.71-92. In: PAVLIŠOVÁ, Jitka. *Aktuální tanečnický diskurz: Obraty v současném tanci*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 2021. ISBN 978-80-244-6006-2.

VOSKOVEC, Jiří. *Stavitel divadelních obrazů*, in *Bedřich Feuerstein*, Praha: SVU Mánes, 1936, s.30.

6.3 Seznam obrázků

Obrázek 1: MAOILEARCA Ó, John. In: *Performancephilosophy.org* [online]. 2017 [cit. 4.4.2024]. Dostupné z: <https://www.performancephilosophy.org/journal/article/download/143/252?inline=1>.

Obrázek 2: Michal Pavlíček [0:57:22], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 3: Scéna Vzpomínání [0:23:00], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 4: Scéna Laboratoř [0:18:18], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 5: Bojové umění [0:44:53], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 6: Transformace [0:38:46], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 7: Robot [0:40:49], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 8: Částečné odhalení [0:14:12], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 9: Dron na jevišti [0:03:33], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 10: Avataři [0:45:52], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

Obrázek 11: Kolaps [0:54:34], [Cit. 5.5.2024]. Zdroj: Screenshot záznamu divadelního představení.

NÁZEV:

Hranice těla v inscenaci Robot Radius

AUTOR:

Tereza Jevická

KATEDRA:

Katedra Divadelních a Filmových Studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Martin Bernátek, Ph.D.

ABSTRAKT:

Radim Vizváry patří mezi nejvýraznější osobnosti současné pantomimy v Evropě. V roce 2020 přišla nabídka od Kanceláře generálního komisaře účasti České republiky na výstavu EXPO. Vizváry byl pověřen vytvořením inscenace na téma Čapkova dramatu *R.U.R.*, jelikož v roce 2020 tomu bylo 100 let od prvního uvedení tohoto dramatu v divadlech. Vizváry úkol přijal a vznikla tak inscenace s názvem *Robot Radius*. Inscenace je volnou adaptací *R.U.R.* a z předlohy si bere pouze Čapkův odkaz. Stejně jako *R.U.R.* také pracuje s myšlenkou hrozby. *Robot Radius* je navíc ozvláštněn využitím technologie motion capture, díky které může Vizváry ovládat svým pohybem objekty na plátně a může se pomocí této technologie také klonovat.

V této práci jsem se zaměřila na inscenační tradici *R.U.R.*, na analýzu jednotlivých aspektů v inscenaci *Robot Radius* a nahlížela jsem na téma kybernetiky optikou dnešní společnosti v opozici se společností první třetiny 20. století.

KLÍČOVÁ SLOVA:

kybernetika, R.U.R., pantomima, gesta, tělesnost, Vizváry, posthumanismus

TITLE:

Body boundaries in the production *Robot Radius*

AUTHOR:

Tereza Jevická

DEPARTMENT:

The Department of Theater and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Martin Bernátek, PhD.

ABSTRACT:

Radim Vizváry is one of the most significant personalities of contemporary pantomime in Europe. In 2020, an offer came from the Office of the Commissioner General for the Czech Republic to participate in the EXPO. Vizváry was entrusted with the creation of a production based on Čapek's drama *R.U.R.*, as 2020 marks the 100th anniversary of the first performance of this drama in theatres. Vizváry accepted the assignment and the production, *Robot Radius*, was created. The production is a free adaptation of *R.U.R.* and takes only Čapek's reference from the source material. Like *R.U.R.*, it also works with the idea of threat. In addition, *Robot Radius* is enhanced by the use of motion capture technology, which allows Vizváry to control objects on the screen with his movement and can also clone himself using this technology.

In this work, I have focused on the staging tradition of *R.U.R.*, analyzing the different aspects in the performance of *Robot Radius* and looking at the theme of cybernetics through the optic of today's society in contrast to the society of the first third of the 20th century.

KEYWORDS:

cybernetics, *R.U.R.*, pantomime, gestures, corporeality, Vizváry, posthumanism