

ROBOT RADIUS A JEVIŠTNÍ CESTA K DIGITÁLNÍMU ČLOVĚKU

LUCIE KOCOURKOVÁ

„Uvědomil jsem si, jak moc je důležité směřovat divadlo k lidství a jeho podstatě. Jak jsem poznal na vlastní kůži při zkoušení Robota Radia, technologie omezuje výkon, neumožňuje mi jít na dřev a vydat ze sebe ten ‚pot‘. Stejně jako technologie je závislá na elektřině, bez ní by nefungovala, musím být já závislý na ní. A zde jsou limity svobody umělce na jevišti, který na něm organicky existuje.“ (Radim Vizváry)

Sté výročí hry Karla Čapka *R.U.R.* se odrazilo i v nonverbálním divadle. Pod hlavičkou Laterny magiky jako souboru Národního divadla vznikla v roce 2021 inscenace *Robot Radius*, která na Čapkovu hru v tvůrčím dialogu navazuje, byť jde o pantomimu kombinovanou s novými technologiemi, které nejsou určeny primárně pro využití v divadelním prostředí a v České republice se na scéně objevily poprvé – v roce 2021 měl Radim Vizváry snahu zapojovat nové technologie do chystaných projektů Laterny magiky co nejvíce. S odstupem čtyř let od svého nástupu však svou dramaturgickou koncepci přehodnotil (Kocourková 2025: 84). Premiéra *Robota Radia* se uskutečnila 10. a 11. září 2021 na Nové scéně Národního divadla. Tvůrčí tým tvořili Miřenka Čechová jako režisérka a autorka libreta, Radim Vizváry coby interpret a spolutvůrce choreografie, Michal Pavlíček jako hudební skladatel i kytarista přítomný během představení na scéně, vizuální umělci František Pecháček a Jan Hladil, kteří pracují s digitální technologií, light designér Karel Šimek, kostýmní výtvarník Marek Cpin a jako supervizor a dramaturg pro scénografické vizuální řešení se do poslední fáze příprav připojil španělský scénograf Amador Artiga.

Idea vytvořit dílo inspirované *R.U.R.* v žánru pantomimy pocházela od Radima Vizváryho. První koncepce ale vznikla ještě před tím, než mu byla v Národním divadle nabídnuta pozice šéfa Laterny magiky, projekt byl totiž plánován jako součást programu reprezentace české kultury na EXPO 2020 v Dubaji, které bylo o rok odloženo kvůli koronavirové krizi. Na *Robotu Radiu* tedy participovala od začátku Kancelář generálního komisaře účasti ČR na Všeobecné světové výstavě EXPO 2020, respektive komisař Ing. Jiří František Potužník. Právě z jeho iniciativy byl ke spolupráci přizván Michal Pavlíček jako výrazný hudebník, skladatel a představitel české rockové a undergroundové scény. Projekt se nakonec transformoval v repertoárovou inscenaci Národního divadla, ale nás zajímají transformace jiné než provozní: Jak tvůrci z 21. století navazují na Čapkovy ideje? Anebo s nimi spíše polemizují? Je vůbec možné v tématu člověk vs. robot ještě přijít s něčím zcela novým?

Databanky myšlenek a jiné hrůzy lidstva

Robot Radius je postava, s níž v původním záměru Radim Vizváry pracoval a kterou měl sám ztělesnit, odtud také titul inscenace. Jen několik robotů má v Čapkově hře jméno, přičemž Radius je tím, kdo lidstvo nejvíce nenávidí a chce vyhladit. Na podzim roku 2020 přizval Radim Vizváry ke spolupráci Miřenku Čechovou coby režisérku inscenace. Této role se ujala a vytvořila rovněž zcela nové libreto. Ve výsledné inscenaci Vizváry přijal roli člověka, v němž pro znalé oko není problém rozpoznat postavu stavitele Alquista, ačkoli pojmenovaná není – jedná se o „Posledního člověka na zemi“. Radius ovšem v názvu inscenace zůstal. Výchozím bodem, z něž se odvíjí nová synopse *Robota Radia*, je v podstatě závěr *R.U.R.*, okleštěný o epilog. Není to svévolný výběr, vždyť sám Karel Čapek připojil onen až patetický a nesourodý konec, s dvojicí robotů odcházející založit nové lidstvo, dodatečně, aby zmírnil bezvýchodné vyznění hry. S jeho původním závěrem tedy inscenace Čechové a Vizváryho ve své dystopické rovině přirozeně souzní.

Toto jsou citace z dramatu, které představovaly na počátku pro režisérku nejsilnější body (převzato z režijních poznámek k explikaci)¹:

„Pro své velikašství, pro něčí zisky, pro pokrok, já nevím, pro jaké náramné věci jsme zabili lidstvo!“

„Bůh neměl ani ponětí o moderní technice.“

*„Člověk se stal nepřitelem a psancem ve vesmíru.
Člověk je parazit. Bylo třeba vytvořit vývojově vyššího člověka...
inteligentnějšího, silnějšího.“*

Zatímco Radim Vizváry stavěl svou koncepci na postavě robota, jehož transformace do bytosti schopné lidských citů umožní klást otázky o podstatě lidství a její (ne)závislosti na biologických funkcích organismu, Miřenka Čechová inscenaci uchopila z hlediska současného člověka a globálních problémů, jimž čelí. Bezejmenný hrdina tak zastupuje celé lidstvo. Inscenace rozehrává klíčový okamžik jeho rozhodování, zda má učinit evoluční skok a vstoupit do svého digitálního já, zbavit se své lidské existence výměnou za věčnost a život v nové podobě, bez emocí a lidských slabostí, nebo zda je pro něj větším závazkem zůstat člověkem ve stávající podobě, zahynout na zničené planetě a spolu se svou pamětí nechat zemřít i pamět celého lidstva. V rámci nonverbální inscenace je složité formulovat všechny tyto myšlenky srozumitelně, zůstává tedy do značné míry na divákovi, zda si bude klást hlubší otázky.

Výrazně je posunut význam pojmu *robot*. Vizváry vycházel z tradičního pojetí robota jako humanoidního stroje, u Čechové ovšem androida nahradil fenomén umělé inteligence, jež na sebe vůbec nemusí brát konkrétní podobu a nabízí širokou paletu denotátů: veškerý technologický rozvoj a digitalizaci světa, již jsme nejen svědky, ale i součástí a subjektem. Posunutí pojmu *robot* k umělé inteligenci činí inscenaci aktuální. Dokonale fungující android, podobný nadporučíku Data z fantazijního světa lodi Enterprise, je pro nás ještě fiktivní, téměř pohádkovou postavou, avšak digitalizace vtrhla do našich životů již dávno, stále více se obklopujeme „chytrými“

1 Autorka stati spolupracovala s tvůrčím týmem na mediální komunikaci inscenace a měla možnost nahlédnout do rukopisů obou synopsí inscenace *Robot Radius*.

zařízeními, jež slibují zjednodušit náš život, ovšem zároveň jej začínají ovládat (zde se jeví větším vizionářem spíš Ray Bradbury než Karel Čapek). Nemáme jen telefony a GPS navigace, displeje a „chytré“ součástky už mají i naše pračky, ledničky a trouby, o rozsvícení světla a puštění hudby můžeme požádat Siri nebo Alexu, newslettery a recepty nám může napsat Chat GPT... Pokrok je jistě v mnoha směrech pozitivní, počínaje bionickými protézami přes pokusy o umělé přepažení přerušených nervových spojů v lidském těle až po aplikace, které prostřednictvím naprogramované „umělé inteligence“ pomáhají uživatelům s psychickými problémy. Ale dovedeme si představit i nadvládu umělé inteligence zakódované ve vybavení našich domácností a pracovišť. A tato vidina se rozhodně jeví mnohem pravděpodobnější než fyzický boj se šiky asimovovských androidů, kteří přestanou dodržovat imaginární zákony robotiky. Horizont inscenace je nám blíž.

Tvůrci se zaměřili na hrozby 21. století, kdy nás vedle rozvoje technologií znepokojuje i oblast genetického inženýrství a potenciál vzniku a zneužití lidských klonů nebo pokusy kalifornské „banky nesmrtnosti“ o vytvoření otisku lidské mysli do digitálního prostředí, jež zachová osobnost člověka po skonu jeho tělesné schránky. Takové experimenty otevírají filosofickou otázku existence a neexistence, podstaty lidství a její (ne)vázanosti na fyzické tělo. Snahu člověka ovládnout přírodu ukazují třeba pokusy o konstrukci „robovčel“, miniaturních dronů, jež by mohly nahradit vymírající hmyz, ale potenciálně i hubit živý. Schopnost člověka způsobit vlastní apokalypsu, klimatická krize, vydrancovaný svět, který zanecháváme našim dětem, to vše se odráží v poselství inscenace *Robot Radius*. Většina z těchto fenoménů ještě před sto lety neexistovala (i přesto ve své hře Karel Čapek lidstvo odsuzuje k zániku). V *R.U.R.* způsobili zkázu světa roboti, kteří si uvědomili sami sebe a začali se chovat jako lidé, *Robot Radius* představuje svět, který zničilo lidstvo samo. Strach ze vzpoury strojů nahrazuje strach z člověka.

V rozhovoru pro magazín Národního divadla zazněla podle mě klíčová režisérčina myšlenka: „Nejvíce mě ale zajímá, zda nakonec umělá inteligence nebude etičtější než člověk“ (Kocourková 2021b: 37). Domnívám se, že je také správné, zazní-li její slova z programu, kde vyslovuje svůj vztah k Čapkovi: „To, co mě na Čapkově hře inspirovalo k vytvoření svébytné divadelní odpovědi, nebyla její dějová stránka či dramatická struktura, nýbrž její až aktivistické gesto, silné vyjádření osobního stanoviska, bránící věčné lidské hodnoty a usilující o pravdivé poznání světa“ (Kocourková 2021a: 7).

Paradoxní je, že Miřenka Čechová pro Laternu magiku režírovala pantomimickou sci-fi inscenaci, ale sama není milovnicí vědeckofantastické literatury ani filmografie. *Robot Radius* přesto obsahuje četné reference, které mohou diváka vést k dílům popkulturního kánonu. Jde však zřejmě o významy, které jim jako pozorovatel přisuzuje on sám, a dotváří tak aktivní percepcí smysl viděného na individuální rovině. Do jisté míry je to způsobeno tím, že vědeckofantastická literatura je variační, operuje s poměrně omezeným počtem příběhů a motivů, které si předávají generace literátů i filmových tvůrců, tudíž jde spíše o sdílené univerzum diskurzu, z něhož každý čerpá a přináší více či méně originální obměny. V *Robotu Radiu* najdeme například styčné body s dějem i charakteristikou robotické civilizace cylonů z populární seriálové ságy *Battlestar Galactica* (jde vyloženo o čapkovské roboty s biologickou, nikoli mechanickou podstatou), stejně jako vizuální referenci k filmu *Stroj*, a to přesto, že tvůrci s těmito popkulturními díly vědomě nepracovali. Samotná *Battlestar Galactica* kopíruje původní Čapkův nápad do té míry, že by mohlo být pro tuzemské literární či divadelní vědce zajímavé analyzovat inspirační zdroje jejích scénaristů. (Nebylo by překvapením, kdyby nakonec vedly až k *R.U.R.* v Garrick Theatre.)

Motion capture technologie

Jak jsem již poznamenala na začátku, Radim Vizváry v této době plánoval v každé nové celovečerní inscenaci využít jiný technologický princip nebo představit na scéně technologii, která není běžnou součástí jevištní tvorby. *Robot Radius* měl posloužit jako vlajková loď. Hlavním technickým prostředkem se stal systém *real time motion capture*, který je užíván při tvorbě trikových sekvencí ve filmech. Zařízení, jež pro tyto účely zakoupilo Národní divadlo v USA, pracuje se systémem Inertial Measurement Units typu Neuron Studio Pro. Interpret má na sobě během představení připevněno sedmáct senzorů, které vysílají signál o poloze těla a jeho částí do počítače a spouští různorodé předprogramované vizuální materiály, jejichž výslednou podobu performer určuje svým pohybem. V jedné z nejvýraznějších scén Vizváry pohyby rukou a zápěstí manipuluje s 3D obrazem, jindy je monitorováno jeho celé tělo a počítač vytváří v projekci jeho obraz – avatara (zde už můžeme hovořit o augmentované realitě), dalším příkladem je pohybová sekvence, při níž obraz v projekci nejen sleduje interpretova gesta, ale v určitých bodech pohybu sám sebe zmnožuje: na obrazovce tedy postupně roste dav „klonů“ hlavního hrdiny.

Je dlužno připomenout, že princip *real time tracking* byl již v Laterně magie zkoumán, ale šlo o jiné technologické řešení. V inscenaci režiséra Braňa Mazúcha a choreografky Věry Ondrašíkové na motivy *Antikódu* Václava Havla se jednalo například o simulaci dotykové obrazovky, kdy transparentní plátno představovalo klapky psacího stroje a bylo možné na něm dotykem „psát“ báseň – performer se musel k příslušnému bodu v prostoru dostatečně přiblížit. Systém sledování v reálném čase byl také aplikován tak, že projekce reagovala na pohyb interpreta po scéně v určitém směru a na jeho přiblížování či vzdalování se od plátna. Docházelo zde však k velmi velkým časovým prodávám mezi akcí a projekcí. Tento systém nebyl postavený na použití čidel, nýbrž infračervené kamery, která snímala interpretův pohyb nebo pozici v prostoru. Motion capture naproti tomu pracuje se signálem, který si počítač vyměňuje přímo s čidlem umístěným na lidském těle, jde tedy o přímý proces a jiný typ přenosu signálu.

V inscenaci *Robot Radius* je kromě živých interpretů – mima a hudebníka – přítomen dron, který je na rozdíl od ostatních technologií řízen manuálně, stanoviště je na jevišti přiznané. V rámci české divadelní scény to byla jedna z prvních příležitostí, při níž byl dron v inscenaci užít. Z dramaturgického hlediska ale není dronem v doslovném smyslu, létajícím předmětem, který může fotit, natáčet nebo přenášet předměty, nýbrž rovnoprávným neživým aktérem, k němuž se performer vztahuje jako k živému. Představuje pomyslného protihráče Posledního člověka, jeho výstupy na scéně doprovází ženský hlas z reproduktoru (Jindřiška Dudziaková) – jde o hlas umělé inteligence, která se snaží Posledního člověka lákat k dokončení transformace. A stejně jí odpovídá reprodukováný hlas mužský (David Matásek), který vyslovuje myšlenky mlčícího mima. Performer a dron, muž a umělá inteligence spolu vedou dialog, odehrávající se mimo jejich těla. (K textu se ještě vrátím.) Navíc je využita i kamera dronu, která snímá interpreta a promítá jeho obraz na plátno, nabízí tedy i „pohled“ tohoto stroje-protihráče. Za posledních několik let se užití neživých aktérů typu různých robotických strojů rozšířilo, domnívám se ale, že ve snaze nakládat s nimi jako se skutečným partnerem v dramatické situaci šli zatím tvůrci *Robota Radia* nejdále.

Interakce s hudbou

Radim Vizváry a Michal Pavlíček byli ústřední dvojicí od prvních obrysů projektu. Z hlediska posloupnosti tvorby byl veškerý hudební materiál zkomponovaný podle

první synopse. Základem je paleta nálad rozvržená do různých zvuků a zvukových ploch, drobných hudebních motivů i krátkých melodických sekvencí, které všechny pokrývají jedno téma: jaký může být „robot“, co vše za emoce může v člověku/posluchači tento fenomén vyvolávat. Hudební materiál je kontrastní, lidskému světu odpovídá hudba s jasněji rozeznatelnými motivickými prvky, harmonickým souzvukem a rovněž s využitím akustické kytary, zatímco materiál charakterizující svět robotů pracuje se zvukem více upraveným až deformovaným prostřednictvím nových efektových technologií. Tato knihovna vznikala přibližně půl roku a rozrostla se na dvě hodiny.

Když do tvůrčího procesu vstoupila režisérka s novým libretem, vybírala hudební materiál již z hotové palety. Hudebně-dramaturgická linka vznikla ve spolupráci se skladatelem tak, že do nového scénáře byla dosazovaná vhodná hudební témata a plochy, jež byly dále dopraveny. Během představení je využívána jak nahrávka, tak živá hudba, a to ve všech kombinacích (pouze nahrávka, nahrávka s živou hudbou i pouze živá hudba). Avšak i pasáže, které hudebník hraje živě, jsou k dispozici jako nahrávky pro případ, že by nemohl vycestovat na zájezd nebo došlo k výpadku ozvučení nástrojů. Pokud je to však možné, hraje vždy živě, protože jedním ze záměrů bylo eliminovat předem připravený materiál na minimum.

Z dramaturgického hlediska jsou zajímavé zejména dva momenty práce s hudebním materiálem. V první řadě pasáž, ve které je hudba jako akustický signál přenášena do počítače a tímto impulzem jsou v projekci rozvíjeny pohyby abstraktních linií. Toto vizuální zhmotnění zvuku na plátně je oproti ostatním vizuálním plochám a projekcím velmi minimalistické. Radim Vizváry scénu dotváří mimicko-taneční improvizací v reakci na melodii, tedy vzniká přímý dialog mezi oběma umělci, jehož délka je pružná, může se lišit až o jednu či dvě minuty, technologie je podřízena hudbě a hudba performerovi, dynamice jeho pohybu. Konec sekvence určuje smluveným gestem. Vizváryho původní koncepce počítala ve větší míře právě s interakcí s hudební složkou, s ideou hudby jako tvůrčí esence či metafory života; tento princip byl zachován v této pasáži. Výrazně se po hudební stránce odlišuje rovněž epilog, jehož téměř lyrický charakter kontrastuje s většinou hudebního materiálu. Tyto dvě části představují úlevnou katarzi a posouvají vyznění díla od antiutopie k humanistickým nadějím.

Dokonalá pantomima apokalypsy

Inscenaci otevírá pantomimická scéna, v níž Poslední člověk – vědec – vchází do skrytého pracoviště. Úvod dostal pevnou podobu až po řadě repríz, změny přispěly k celkové srozumitelnosti, protože prolog má definovat místo děje. Lesklý pruh baretizolu připomíná zrcadlo, na němž je vyskládaná mandala ve tvaru otisku lidského prstu – symbol jedinečnosti a neopakovatelnosti individuality člověka. Tento motiv je velmi důležitý. Poslední člověk usedá jakoby k hluboké meditaci a bere do ruky kamínek, aby jej vložil do téměř hotové mandaly. Poslední zrnko, které má vytvořit dokonalý obraz, je nejen metaforou, ale i technologickým spouštěčem. Do dění na scéně totiž vstupuje umělá inteligence (dron a ženský hlas), která přesvědčuje vědce k transformaci v digitální otisk v systému. Zbývá poslední krok.

Jak jsem již zdůraznila, reprodukované hlasové party jsou organickou součástí inscenace, vnořeny do jevištní akce tak, aby dotvořily kostru děje, vytvořily realistický dialog mezi člověkem a technologií. Ženský hlas hovoří současným jazykem, využívá útržky či parafráze originálního textu živě a aktuálně. V dialogu jsou hlasy funkční, působivý je i samotný part ženy, vemlouvavý a úlisný, zato pasáže citované mužským hlasem, kdy hrdina promlouvá jen sám k sobě, se jeví poněkud pateticky („Já žaluju

vědu, [...]“, „Jak strašný úděl, být posledním žijícím člověkem, [...]“ atd.) Mají být vnitřním monologem, ale nebylo šťastné v nich použít Čapkova originálu, jehož stylizika již vyznívá jako anachronismus, jde o jazyk jiného století, jiného génia. Člověk budoucnosti na prahu apokalypsy by hovořil jinak, ale možná šlo jen o nepochopení při tvorbě nahrávky. Navíc performer v některých částech doprovází tyto věty přehnaně expresivními gesty a tím rozbíjí soudržnost svého jinak homogenního projevu postaveného na fyzickém mimu. Ve chvíli, kdy se místo dialogu s neživým aktérem dostává mím do role pouhého komentátora, mění se i fyzicky v loutku...

Radim Vizváry do svého pohybového slovníku zařadil dokonale izolované „robotické“ pohyby, ačkoli představuje člověka. Patrně jde o náznak potenciální transformace postavy, permanentně přítomná alternativa vývoje děje, který může vyústit ve fyzickou smrt a duševní nesmrtelnost, jakkoli se Poslední člověk nechystá přeměnit ve stroj, ale stáhnout do datového úložiště, kde se může podle libosti začít replikovat. To je možná drobná scénářistická nejasnost – hovoří se o „digitálním já“, které má zkopírovat i lidské tělo, přesto z ostatních náznaků vyplývá, že nová dimenze života hlavního hrdiny bude nehmotná, spočívající pouze v datovém proudu. Proč tedy tolik námahy s vytvářením kopie fyzické schránky a jejím klonováním *uvnitř* počítačového systému (kromě ambice hrát si na jevišti s rozšířenou realitou)?

V mnoha jiných scénách však zdůrazňuje Vizváry svým pohybem především taneční plasticitu lidského těla, kterou u něj kritika již tak dlouho obdivuje. Má vrozenou eleganci a jemnost, téměř ženský půvab vybroušený dokonalým ovládnutím různých technik pantomimy, prsty ohebné jako asijské tanečnice, vláčné tělo a měkký došlap. Jeho částečně nalíčená tvář, podobná sci-fi klišé filmového androida, je výmluvnou výkladní skříní lidských emocí a vnitřních pohnutek. Líčení slouží jako maska – v poslední části inscenace ji pomyslně odkládá, aby zdůraznil příklon ke svému vlastnímu lidství. Je to i jeden ze signálů vnímavějšímu divákovi, vložená nápověda.

Jednou z nejdelších scén s motion capture je manipulace s projekcí, v níž vytváří sférický objekt, který se zprvu zdá být tvořen body jako plášť atomu, ale posléze se ve struktuře objevují obrysy humanoidních postav. Vizváry tak připomíná alchymistu a tvůrce, který má v rukou zázrak stvoření a zkoumá jeho životaschopnost (patrně narážka na biologickou substanci oživující roboty v *R.U.R.*). Zde je hybatelem a tvůrcem, jindy je však sám objektem, jako ve scéně, v níž je „skenováno“ jeho tělo a na podlouhlé LCD obrazovce, jež doplňuje hlavní promítací plátno (spolu s druhou náznakovou obrazovkou, která je jen rámem imitujícím plochu), vzniká jeho avatar, první klon. Od obrysů přes kosti a svaly až do podoby člověka. Těsně před dokončením se proces zastaví, protože schází právě ono poslední políčko. Dostáváme se tedy podruhé do výchozího bodu inscenace.

Přeměna v digitálního člověka vyžaduje „vymazat vzpomínky“ a toho se stále ještě fyzický člověk leká. Vidím tu však také jistý logický rozpor: umělá inteligence v jiné části inscenace Posledního člověka varuje, že s jeho smrtí zanikne vzpomínka na lidstvo, zde je přitom vyzván k tomu, aby se vzpomínek vzdal sám. Je to druhá menší nelogičnost jinak jasného děje. Důležitější je však ideový rozměr tohoto motivu: vzpomínky jsou součástí individuality člověka a podstatnou vrstvou osobnosti, jednou ze složek, jež dělají člověka člověkem spolu s pocity, emocemi, etikou či vírou a touhou po poznání – což byl nejsilnější rys lidství, který vždy zdůrazňoval Karel Čapek. V této sekvenci inscenátoři upouštějí od motion capture a Radim Vizváry se na jevišti ocitá sám za sebe. Poprvé se v projekci objevuje reálný filmový materiál, záběry na přírodu, na niž se hlavní hrdina rozpomíná, a tyto vzpomínky se manifestují skrze mimovo tělo. Cestujeme spolu s ním krajinou, zdravíme hejna ptáků, dotýkáme se vodní hladiny,

rozháníme včelí roj, utíkáme se schovat před deštěm... Tato pasáž by mohla být uváděna i jako samostatná pantomimická etuda, včetně jemného Pavlíčkova kytarového podkresu. Vizváryho tvář má výraz dítěte, které objevuje svět a raduje se z kapek rosy. Do idyly však ironicky vpadne hlas umělé inteligence, zaburácení elektrické kytary a zběsilá projekce apokalyptické koláže lidské (zlo)činnosti – záběrů na kouřící komíny, znečištěné řeky, vybuchující granáty. Obrazy čím dál více ustupují do nerozeznatelného kaleidoskopu, v němž se míhají filmové útržky hrůz dvacátého a jednadvacátého století, zatímco hrdina před nimi padá jakoby zasažen fyzickou bolestí.

Do vizuálního konceptu inscenace je zapojen rovněž výrazný světelný zdroj, kterým tvůrci vytvořili živoucí scénografie ve scénografii. Proud modrého světla reaguje na gesto a interpret jím tak může sám vymezovat prostor, jemuž iluzi fyzické soudržnosti dodává umělý kouř. Lze tak vytvořit pohyblivé stěny nebo kráčet ve „vzduchoprázdnu“. S podobnými scénografickými prostředky pracuje v posledních letech tým choreografky Věry Ondrašíkové, ale nepoužívají laserové světlo. Ve scénách *Robota Radia*, kde je prostor takto modifikován, vyniká osamocenost hlavního protagonisty, stísněnost situace a tlak prostředí, přítomnost neviditelné umělé inteligence, která čeká na jeho rozhodnutí. Radim Vizváry využívá ve svém těle maximální míru vnitřního napětí, stejně jako vysoce expresivních výrazů, které má v rejstříku od doby své fascinace tancem butó. Pavlíčkova kytara jako by v podkresu naříkala nad zmařeným lidstvím, jehož se hrdina chystá vzdát.

Zpět ke Karlu Čapkovi

Jedním z nejsugestivnějších okamžiků inscenace je obraz, v němž se performer dotkne na LCD obrazovce ruky obrazu robota v životní velikosti, dlaň na dlaň. Symbolické setkání živé a virtuální bytosti skrze toto prosté, ale významné gesto působí mocněji než složitě strukturovaná scéna replikace klonů, o níž jsem se již zmínila, ačkoli ta je vizuálně monumentálnější. Vždy v ní však bylo až příliš patrné, že Vizváry musí pohybové prostředky přizpůsobit technologii. Sice se pohybuje s precizností asijského bojovníka, ale obraz na jeho akci reaguje se zpožděním, které divák rozpoznává, přestože intervaly mezi jednotlivými pohyby jsou dlouhé. Ve scéně, která je pro inscenaci tak zásadní, by bylo lepší, kdyby bývali tvůrci ustoupili od závazku, že každá manipulace s obrazem bude probíhat výhradně v reálném čase. S předem připravenou projekcí by se protagonista snadno synchronizoval.

Rozuzlení předjímá intermezzo, na první pohled odlišné od zbytku technicky zaměřeného díla. Na LCD obrazovce a o několik okamžiků později i na velkoplošném plátně se ve videoprojekci objeví civilní detailní záběry Radima Vizváryho. Ze záměrně přeexponovaného materiálu vystupuje jeho tvář s bezprostředním smíchem a šibalsky přivřenýma očima. Jemné kontury chlapeckého obličeje, tak bezstarostného i sebejistého zároveň, jako by signalizovaly, že toto lidství, tento neopakovatelný entuziasmus jedince, lehkomyšlnost a dravost v jednom, jsou důstojnými soupeři světa jedniček a nul. Blíží se bod obratu.

V závěru inscenace nastává potřetí střet člověka s umělou inteligencí, která navzdory technické dokonalosti odhaluje svou slabost – je na Posledním člověku závislá: pokud se rozhodne nepřipojit k systému a nedokončí své digitální já, zahyne, ale „robot“ zahyne spolu s ním. „Budeš o to více člověkem, čím více budeš toužit po dobru,“ zní poslední vemlouvavá replika tvora ztělesněného dronem. Po tomto výroku muž náhle stáhne ruku, která se napřažená nad mandalou už už chystala vložit poslední kamínek do mozaiky, vrací jej do misky a vzápětí celý obrazec rozmetá. Vzduch rozčísnou varovné

signály systému, který zaznamenal chybu, a Radim Vizváry víří na scéně v posledních okamžicích dervišského tance. Když Poslední člověk upadne do bezvědomí, vznáší se nad jeho tělem paprsek dronu, který signalizuje, že umělá inteligence v předsmrtné křeči zahubila toho, kdo jí odmítl darovat věčný život. Scéna končí v projekci velkým výbuchem.

Do nastalé tmy však zazní čistý tón strun a na plátně se začíná formovat nová hvězdokupa, nová galaxie, která má potenciál zrodit další Zemi. Druhá šance pro lidstvo, jíž se ale nikdo ze současníků nedožije, aby ověřil, jestli nové pokolení dospěje ke šťastnějšímu řešení své krize. Je nasnadě, že tvůrci se touto scénou snažili vyvážit negativní, možná až nihilistické vyznění inscenace, ale právě ono neslo ten nejsilnější náboj. Ze scény záhuby a smrti mohl hlavní hrdina vyjít skutečně jako hrdina, zhroucený majestát odlupující civilizace, a divák by odcházel s mrazivým pocitem neodvratitelného osudu. Takto v epilogu obdržel rozhřešení, ale možná byl až příliš snadno odveden od pokání. Stejný modus operandi jako u Čapka. Jako bychom se zalekli vyslovení onoho finis, možná ze strachu, že i v metaforickém prostoru divadla je rozhodování o existenci a neexistenci lidstva krokem a gestem přesahujícím to, co je člověku na pozemské pouti dovoleno.

Digitální člověk je zde, jen je jiný

Inscenátoři se během tvorby setkali s robotem, a to bez nadsázky. Technologie se stala tak organickou součástí tvorby, že bylo nutné pasovat ji na spolutvůrce nebo alespoň partnera, protože v mnohém byla určující – i když (zatím) bez vlastní vůle. Tato změna perspektivy byla nutná, aby technologie tvůrčí proces neblokovala, ale napomáhala mu. Radim Vizváry sám říká, že s ní nejprve „bojoval“, než přijal její partnerskou roli i specifické vlastnosti. Problém, který přinesla, není pouze technického, pragmatického charakteru limitů, které můžeme vypočítávat: není schopna dynamické proměny, nemá rytmus, nemá dech, a pokud toto tvůrce a interpret nepřijme a zachází s ní stále jako s poruchovou „věcí“, tvůrčí proces se zablokuje. Technologii se musel přizpůsobit pohybový slovník – nedělat prudké pohyby, vyhnout se pádům, lehu na zemi – i dramaturgická struktura inscenace, do které byla dvakrát zakomponovaná kalibrace motion capture čidel, protože ta by jinak přestala fungovat.

Je to už dávno, co televizní obrazovka změnila uspořádání našich obývacích pokojů a co se na dálkovém ovladači manifestovala hierarchie rodiny. Každé nové zařízení ukrájí nejen z kultury našeho bydlení, ale též se nenápadně vkrádá do každodenní rutiny. Není snad nutné se této skutečnosti bát či bránit, ale měli bychom si jí být vědomi. Paradox technologie, která s námi jedná jako živá, protože my s ní jako s živou entitou zacházíme, se manifestuje v *Robotu Radiovi* přímo před našima očima. Inscenace zdánlivě hovoří o daleké budoucnosti, avšak odráží přítomnost. Tvůrci neúmyslně zachytili a předkládají živoucí metaforu světa ovládaného novými technologiemi. Tak jako se jejich působení nenápadně přizpůsobujeme my, tak se technologii jediné, zde motion capture zařízení, podřídil režim zkoušek i výsledná podoba inscenace.

Utopie *R.U.R.* a *Robota Radia* už dávno probíhá, jen jsme si toho nestačili všimnout. Umělá inteligence, která soupeří s Alquistem, není „někde venku“, ale už je dávno v nás, ačkoli nemá vždy hmatatelnou podobu mikročipů a implantátů. Vlivem digitálního prostředí a nových médií se změnil způsob našeho myšlení, a to i na fyzické úrovni. Mnozí mají pocit, že žijí v jiném světě, že nejmladší generace žije v jiném světě. Není to jen pocit, my sami jsme už jiní. Ne všichni teoretikové považují digitalizaci našich životů za nebezpečí: například francouzský filosof Michel Serres v *Eseji o digitální revoluci* popsal nastupující generaci jako tu, kterou technologie osvobodila a jež

iniciuje revoluci ve vzdělávání a nový typ myšlení – svobodné kreativní myšlení, které se „distancuje od vědomostí a poznání“ (Serres 2019: 23).

Novými technologiemi a novými médii jsme obklopeni, formují nás a my je. V souvislosti s Laternou magikou je důležité si to uvědomit, pokud chceme uvažovat o její budoucí tvorbě. Laterna magika používala multimédia v době, kdy se jim ještě neříkalo multimédia a Jan Grossman psal o polycénickém divadle. Raději vždy mluvím o médiích než technologiích, protože jsou to především média jako nástroje komunikace, co vždy formovalo náš způsob vnímání světa, a ten pak muselo reflektovat i divadlo. S novými médii ovšem experimentovala už avantgarda a Radokova Laterna magika byla takovým jejím poválečným dítětem. Tehdy se stal jejím dominantním prostředkem film, médium, které předtím změnilo diváckou percepci jednoty místa a času a i v dalších aspektech ovlivnilo moderní divadlo.

Dnes tu máme diváka, který je formován digitálními médii, hypertextem, vesmírem informací, jež mění jeho způsob myšlení a vnímání světa. Je to další z extenzí, o kterých psal před šedesáti lety Marshall Mc Luhan. Médium je prostředek, prostředník, zprostředkovatel. Budou-li umělci uvažovat o technologiích jako o médiích, uvidí mnohem víc možností jejich zapojení, než když je používají pouze jako nový druh materiálu. Prostřednictvím nových médií se my sami právě nyní měníme v digitální bytosti, aniž bychom potřebovali, aby nás k tomu nabádala umělá inteligence s vědomím sebe sama. Člověk digitální už existuje – jsme to my. A je jen otázkou, do jaké míry jsme svému novému světu i sami sobě nebezpeční, aby bylo, či nebylo naplněno Čapkovy proroctví.

Bibliografie

Synopse první a druhé verze inscenace *Robot Radius* – archiv autorky.

Režijní poznámky k explikační zkoušce – archiv autorky.

Soukromé rozhovory s tvůrci.

ČAPEK, Karel. 2004. *R.U.R.* Praha: Artur, 2024. [1920]

KOCOURKOVÁ, Lucie. 2021a. *Robot Radius*. Program inscenace *Robot Radius*. Praha: Národní divadlo, 2021.

KOCOURKOVÁ, Lucie. 2021b. *Robot Radius*: několik otázek pro režiséru Miřenku Čechovou.

Národní divadlo – informační zpravodaj Národního divadla, 2021, č. 1, s. 37.

KOCOURKOVÁ, Lucie. 2025. Na trnitě cestě za čistou tělesností (čtyři roky Laterny magiky pod vedením Radima Vizváryho). *Svět a divadlo* 36, 2025, č. 1, s. 84.

McLUHAN, Marshall. 1991. *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon, 1991. [1964]

SERRES, Michel. 2019. *Palečka. Esej o digitální revoluci*. Praha: Karolinum, 2019. [2012]

BcA. PhDr. Lucie Kocourková
Nadační fond a Institut Pavla Šmoka
kocourkova@balet-praha.cz

Lucie Kocourková (1984) je publicistka, taneční kritička a historička, původním zaměřením i mediální analytička. Působí jako koordinátorka aktivit Nadačního fondu a Institutu Pavla Šmoka, redaktorka a vedoucí taneční sekce internetového magazínu Opera Plus. Specializuje se na dějiny baletu 20. století a dějiny a dramaturgii multimediálního divadla.



Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-NC-ND 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>). Uvedené se nevztahuje na díla či prvky (např. obrazovou či fotografickou dokumentaci), které jsou v díle užity na základě smluvní licence nebo výjimky či omezení příslušných práv.