

27. 11. / 11. 12. / 18. 12. 2013 / Václav Cejpek

(zdroj: Manfred Pfister: Das Drama)

TEORIE DRAMATU

DETERMINACE INSCENOVANÉHO TEXTU LITERÁRNÍM TEXTOVÝM PODKLADEM

- + vztah mezi písemně fixovaným textovým podkladem a inscenovaným textem („inscenací“) je otevřený

DETERMINACE INSCENOVANÉHO TEXTU LITERÁRNÍM TEXTOVÝM PODKLADEM

- × škála možných vztahů – krajní pozice:
 - + každé gesto a každá akce jsou vázány na promluvu a jsou jí jednoznačně vyžadovány
 - × Racine: repliky postav určují každou důležitou akci – jednání a děj se zde vyskytují jen jako forma mluveného slova
 - × nejsou zapotřebí žádné scénické poznámky popisující akci – všechny jsou takříkajíc „dialogizovány“

DETERMINACE INSCENOVANÉHO TEXTU LITERÁRNÍM TEXTOVÝM PODKLADEM

- + **mezi slovy a pohyby neexistují přímé, jednoznačné a nutné vztahy (Čechov)**
 - × režisér a herci sami vypracovávají paralingvistickou, mimickou a gestickou realizaci replik
(*paralingvistický = týká se hlasitosti, intonace, pauz v mluvení atp.)
- + **možné jsou různé pozice a kombinace na této škále**
 - × historická podmíněnost – epochy, kde je text důležitý nebo klíčový
 - × epochy experimentální, kde slábne pozice textu (CDA, absurdní divadlo....)
 - × aplikace jiných přístupů na původní záměr textu – např. psychologicko-realistická interpretace antické tragédie

VZÁJEMNÝ VZTAH ZNAKOVÝCH SYSTÉMŮ – KVANTITATIVNÍ HLEDISKO

- × příklady z různých historických období – kvantitativní hledisko
 - + chybí optické zobrazovací prostředky (osvětlení, scénografie) – důležitosti nabývá slovo (alžbětinské divadlo)
 - + rezignace na jakékoli mimojazykové prostředky (tzv. knižní drama (P. B. Shelley: Odpoutaný Prométheus, J. W. Goethe: Faust II, K. Kraus: Poslední dny lidstva)
 - × dnes: relativnost pojmu knižní drama
 - + kontrapunkt: pantomimické hry, balet – absolutní absence jazykového kódu

VZÁJEMNÝ VZTAH ZNAKOVÝCH SYSTÉMŮ – KVANTITATIVNÍ HLEDISKO

- + **Handke** – rezignace na jazykový kód (Svěřenec chce být poručníkem, Hodina, kdy jsme o sobě navzájem nic nevěděli)
- + **Seneca, renesance** – silná dominance jazykového kódu, akce téměř nejsou zobrazovány, akce jsou převáděny do mluvy
- + **naturalistické drama, moderní absurdní divadlo** aj. – dominance mimicko-gestického prvku
 - × postavy jsou jedinci s redukováným vědomím – důsledkem je redukce jazykové komunikace
- + **alžbětinské masky (masques)** – podřízená role jazykového kódu, dominance stylizovaného pohybu (tanec)

VZÁJEMNÝ VZTAH ZNAKOVÝCH SYSTÉMŮ – KVANTITATIVNÍ HLEDISKO

- + **opera** – oslabení jazykového kódu – důraz na spektakulárnost (scénografie, hudba, zpěv...)
- + **moderna** – odliterárnění a dominance mimojazykových znakových systémů

VZÁJEMNÝ VZTAH ZNAKOVÝCH SYSTÉMŮ – KVALITATIVNÍ HLEDISKO

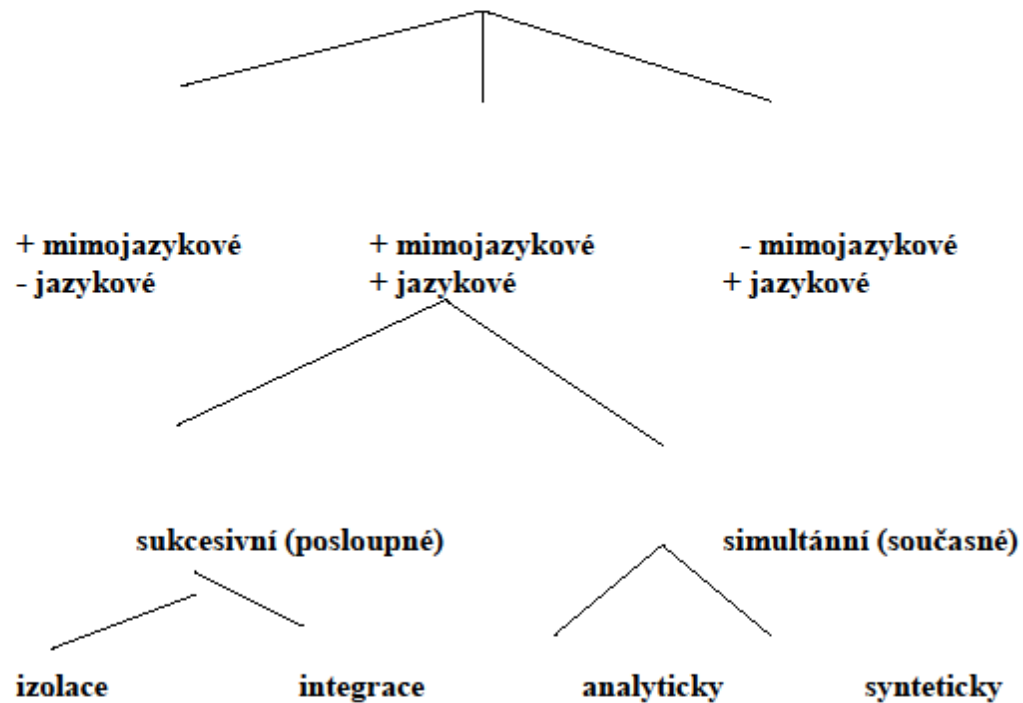
- × časový vztah zapojení jazykových a mimojazykových prvků
 - + současně – simultánně
 - × jednání provázené slovy
 - × analyticky: mimika a gesta ozřejmují to, co bylo řečeno (klasicistní drama)
 - × synteticky – mimika a gesta překračují, co bylo řečeno, relativizace řečeného nebo protiřečení

VZÁJEMNÝ VZTAH ZNAKOVÝCH SYSTÉMŮ – KVALITATIVNÍ HLEDISKO

+ postupně, po sobě – sukcesivně

× nejdříve slova, pak akce → jednání beze slov

plurimediální text



DRAMATICKÝ TEXT A DIVADELNÍ FORMA

VZTAH JEVIŠTĚ A HLEDIŠTĚ

- × **dramatické texty jsou spoluurčovány prostorovými a technickými možnostmi jeviště**
 - + přenos textů z textem původně zamýšleného prostoru do prostoru jiného
 - × např. Shakespearovy hry na kukátkovém jevišti (antiiluzivnost vs. iluzivnost)
 - × antika v moderním divadle atd.

VZTAH JEVIŠTĚ A HLEDIŠTĚ

- × **antická tragédie**

 - + amfiteátr

- × **středověké drama – mystéria**

 - + mansionová scéna, pageants...

- × **alžbětinské drama**

 - + budova alžbětinského divadla (2 tisíce diváků)

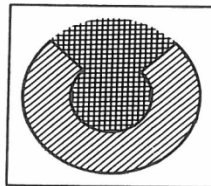
- × **anglické divadlo za restaurace**

 - + divadelní sál bez opony(500 diváků)

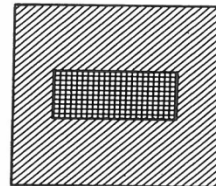
- × **moderní jeviště 19. a 20. stol.**

 - + kukátkové divadlo – iluzivnost, oddělení diváků od jeviště

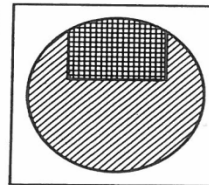
 - + moderní divadelní prostory – rušení bariéry mezi hledištěm a jevištěm



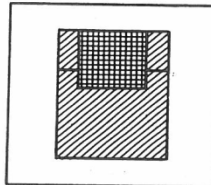
(1) griechische Klassik



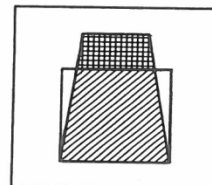
(2) Mittelalter



(3) Shakespearezzeit



(4) Hoftheater (17. Jh.)



(5) Moderne (19./20. Jh.)

VZTAH REÁLNÝ JEVIŠTNÍ PROSTOR A FIKTIVNÍ MÍSTO DĚJE

- × **jeviště zůstává jevištěm** (antiiluzivnost)
 - + Brecht – epické divadlo aj.
- × **jeviště se chce jevit jako něco jiného**
(iluzivnost)
 - + naturalistické divadlo – čtvrtá stěna

DRAMATICKÝ TEXT A MIMOJAZYKOVÉ PROSTŘEDKY

- ✘ určité jazykově-literární struktury jsou podmíněny ekvivalentními mimojazykovými strukturami

VZTAH HEREC – FIKTIVNÍ POSTAVA

× reálná osoba herce vs. fiktivní postava

- + **splynutí herce a postavy** („převtělení, přetělesnění – naturalistické divadlo, K. S. Stanislavskij)
 - × „On Leara nehrál, on Learem byl.“
- + **zůstává rozdíl mezi hercem a postavou**, nemizí hercova identita
 - × „To, že herec stojí na jevišti ve dvojí podobě, jako Laughton a jako Galilei, že předvádějící Laughton nemizí v předváděném Galileim (...), neznamená koneckonců nic víc, než že už není zastírána skutečná, běžná praxe – na jevišti přece opravdu stojí Laughton a předvádí, jak uvažuje o Galileovi.“ (Brecht k inscenaci Galilea v Los Angeles r. 1947)

VZTAH HEREC – FIKTIVNÍ POSTAVA

- × **jednání postavy je vyplňováno realistickými detaily**
 - + naturalistický herecký styl Stanislavského
- × **jednání postavy je typizačně redukováno na základní způsoby jednání (stylizace)**
 - + řecká tragédie, barokní opera...

DRAMA A FILM

DRAMA A FILM

- ✘ počátky filmu – film je **technická možnost** fixovat divadlo fotograficky a učinit z něho masovou záležitostí
- ✘ film – **technologická reprodukce plurimediálního textu**
- ✘ **rozdíly divadlo a film**
 - + časový odstup produkce a recepce u filmu
 - + absence feedbacku u filmu

DRAMA A FILM

- ✗ **shody divadlo a film** (odlišnosti od narativních textů)
 - + plurimedialita
 - + kolektivnost produkce a recepce

DRAMA A FILM

- × **shody film a narativní texty** (odlišnost od dramatických textů)
 - + průběh jednání ve filmu je prezentován jako nekontinuální sled záběrů
 - × odlišnost divadlo: uzavřená scénická jednota v časoprostorovém propojení
 - + film – každý záběr může být jinou variací: velikost záběru, perspektiva záběru, spojování záběrů (střih prolínačka aj.), osvětlení, pohyb kamery...
 - × odlišnost divadlo: pevně určená časoprostorová kontinuita a homogenita jednoho scénického

DRAMA A FILM

- × variabilní a pohyblivá kamera umožňuje změny v chronologii (retrospektiva)
- × zrychlení – zpomalení
- × změny zobrazovací perspektivy
- × ve filmu vzniká **zprostředkující komunikační systém** („vypravěč“ – pozice V2 fiktivního vypravěče v narativních textech)
- × **konfrontace diváka není bezprostřední jako v divadle, ale zprostředkovaná** (výběr perspektivy, kompozice, důrazy, členění...)

DRAMA A FILM

- × **film je umění, kde se překrývají strukturální prvky dramatických a narativních textů**

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

- × angl. Film Editing
- × montáž
- × střih
 - + zpracování a strukturace natočených záběrů
 - + podstatný prostředek při filmovém vyprávění – nositel vlastní sémantiky záběrů

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

- × Historie filmu a filmového střihu
 - + první „filmy“ jen jeden záběr kamery – cca 30 – 60 sekund
 - + **bratři Lumièrové**
 - × Dělníci odcházející z Lumièrovy továrny
 - × Kováři při práci
 - × Pokropený kropič
 - × Příjezd vlaku na nádraží v La Ciotat
 - × **jde spíš o „dokumenty“**

BRATŘI LUMIÈROVÉ



DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

× **Georges Méliès**

- + obohatil film o efekty, triky a hraný děj (příběh)
- + stop trik – zastavení kamery a proměna scenérie
- + jako první nastoupil cestu, která učinila z filmu umění

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

× George Albert Smith

+ 1899 - **Polibek v tunelu**

- × jízda duchů (Phantom Ride) – kamera připevněná vpředu na lokomotivě
- × V protisměru vyjíždí lokomotiva
- × vjezd do tunelu – phantom ride
- × polibek ve „tmě tunelu“
- × výjezd z tunelu
- × <http://www.youtube.com/watch?v=91jwTCcXW2Y>
- ×

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

- ✘ 1900 - film **Babiččiny brýle na čtení**
 - ✘ **Point-of-View-Shot** – pohled z určitého místa, záběr z určitého místa, tzv. subjektivní kamera
 - ✘ např. sled dvou záběrů: 1. postava se někam dívá (do jednoho bodu mimo obraz), 2. následuje z hlediska postavy záběr na to, na co se postava dívá
 - ✘ záběry točené přes zvětšovací sklo – při Point-Of-View-Shot
 - ✘ <http://www.youtube.com/watch?v=6ho05y9IMr4>

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

- ✘ **Lev Vladimirovič Kulešov**
- ✘ nezáleží na tom, jak jsou záběry natočeny, ale jak jsou nastříhány
- ✘ podstata filmového umění netkví uvnitř natočených úseků, ale v jejich řetězenci-spojování

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

× Kulešovův efekt

- + dlouhý detailní záběr neutrálně se tvářícího herce Ivana Mozžuchina
- + na tento záběr jsou postupně nastřiženy 3 záběry:
 - × talíř polévky - mrtvá dívka v rakvi - lehce oděná žena na divanu
- + stejný výraz tváře Mozžuchina působil na diváky jako tři rozdílně zahrané emoce:
 - × hlad – smutek - náklonnost

DRAMA A FILM – FILMOVÝ STŘIH

- ✘ tento princip využil Alfred Hitchcock ve filmu Okno do dvora –
 - + James Stuart se stejným výrazem tváře (stejný záběr) pozoruje polonahou ženu a malého mrtvého psa – vyvolává to dojem různých emocí odrážejících se v hercově tváři