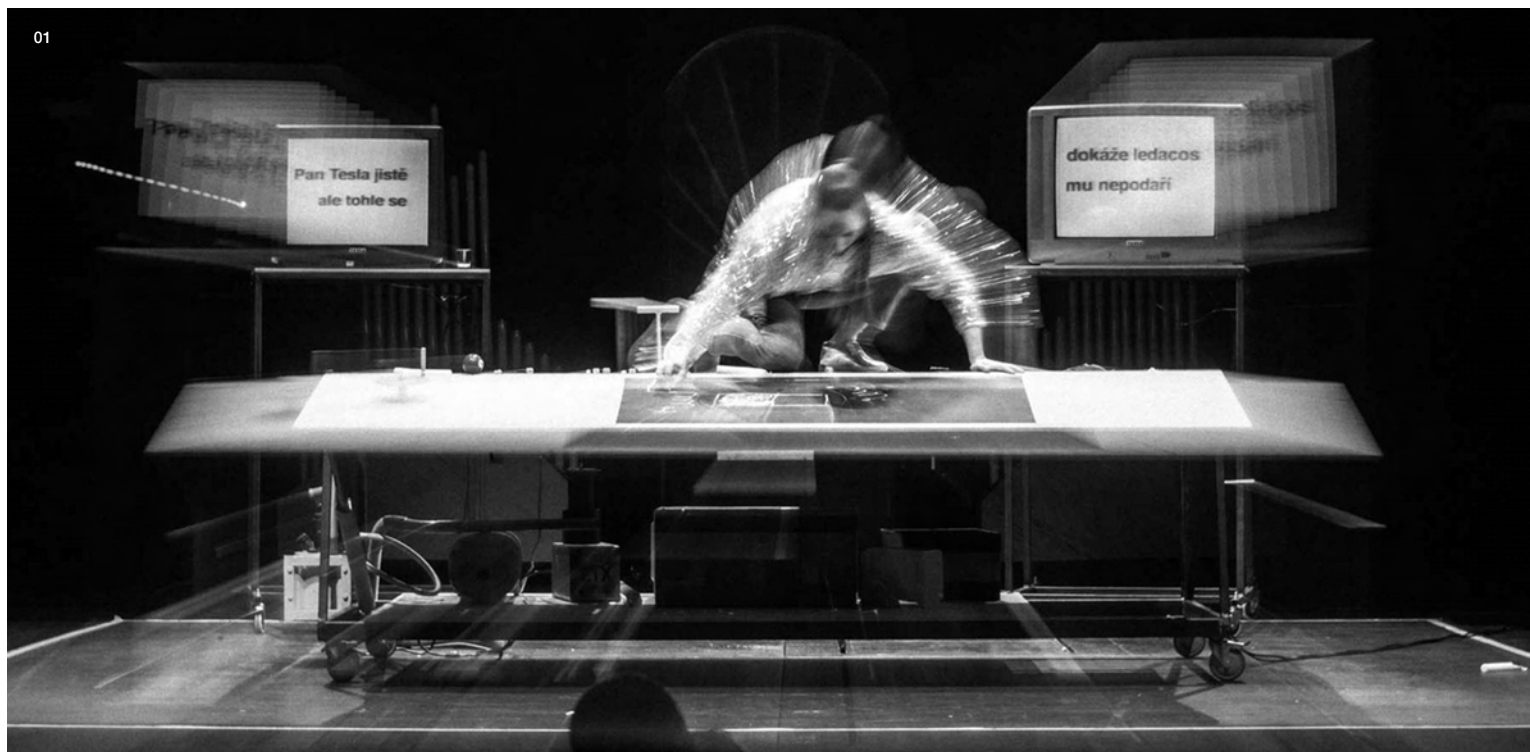


Loutky a technologie

© TEXT: KATEŘINA DOLENSKÁ



Terminologie

Na úvod je jistě nutné vymezit, jak se v tomto textu pojímá a chápe pojem „technologie“. Slovo původem z řečtiny například *Akademický slovník cizích slov* vykládá jako obor zabývající se uplatňováním přírodovědných, zvláště fyzikálních a chemických poznatků při zavádění, zdokonalování a využívání výrobních postupů.¹ *Slovník spisovné češtiny* uvádí dvojí význam tohoto slova: 1. *nauka o způsobech zpracování materiálu na určitý výrobek*; 2. *výrobní způsob, postup při tomto zpracování*.² *Slovník spisovného jazyka českého* jej definuje shodně jako *nauku o způsobech zpracování surovin na výrobek; výrobní postup při tomto zpracování*.³ Frekvence slova a jeho užívání v českém jazyce se dá vyčíst z Českého národního korpusu: „technologie“ je slovo frekventované v odborných textech, méně již v publicistice. V beletrii a mluvené řeči se objevuje výrazně řidčeji a není bez zajímavosti, že častěji je používají mluvčí muži než ženy a spíše mladší ročníky.⁴

V současném diskursu se ovšem tento pojem obohacený o adjektivum – například digitální technologie, informační a komunikační technologie, nové technologie, konvergující technologie – významově posouvá. Kupříkladu PortálDigi spadající pod agendu Ministerstva práce a sociálních věcí ČR a věnovaný „rozvoji systémové podpory digitální gramotnosti“

uvádí: *Digitální technologie jsou elektronické nástroje, systémy, zařízení a zdroje, které umožňují uchovávat, zpracovávat a přenášet obrovské množství informací (dat, textů a obrázků) na úložných zařízeních – počítače, tablety, notebooky, mobilní telefony, digitální fotoaparáty a kamery, e-knihy, e-časopisy, herní konzole, navigace, přehrávače (CD, DVD, MP3, MP4) – a zařízení pro komunikaci – WiFi, Bluetooth, internet a další*.⁵ Jiným příkladem významového posunu slova „technologie“ jsou třeba materiály České společnosti pro nové materiály a technologie, kde se uvádí, že *mezi hlavní technologické iniciativy 20. století patří informační a komunikační technologie, biotechnologie a nanotechnologie*.⁶ Například Český statistický úřad zase ve svých textech operuje s pojmem „informační a komunikační technologie“, který obecně zahrnuje *technologie, systémy, aktivity a procesy, které se podílejí na zobrazení, zpracování, skladování a přenosu informací a dat elektronickou cestou*.⁷

Pokud se nakonec přesuneme do sféry umění, přesněji loutkového divadla, zjistíme, že i zde se pojem „technologie“ také hojně používá, a to ve zcela specifickém významu – v souvislosti s konstruováním vodicích mechanismů loutek, případně mechanicky pohyblivé scénografie. Ten, kdo je schopen tento mechanismus navrhnout, vyrobit, případně také inovovat starší typ, bývá označován jako „loutkářský technolog“, což může, ale nemusí

být scénograf inscenace, pro niž jsou loutky určeny.⁸ Konkrétním příkladem za všechny může být respektovaný scénograf a řezbář František Vítok, jehož technologicky dokonale propracované loutky a scénografie třeba z inscenací *Enšpígl* (Divadlo DRAK, 1974) nebo *Píškanderdulá* (1977) dodnes budí zasloužený obdiv.

Tento text jde ovšem jinou cestou, než je zkoumání technologie loutek – snaží se pochytit různé příklady z posledních divadelních sezón, které mají jedno společné – nové či digitální technologie jsou v nich hlavním a určujícím klíčem dramaturgicko-režijního inscenačního konceptu. Tedy momenty, kdy se bezprostřední herecká/jevištní akce realizuje prostřednictvím nějaké technické vymoženosti, ať už je jí mechanický aparát, snímávací zařízení pro přenesení obrazu, záznamová technika pro dotáčky či přístroje opakující tentýž předdefinovaný pohyb apod.⁹

Pro pořádek: co je a co už není loutka

V tento moment je vhodné pro větší přehlednost definovat pojmy „loutka“ a „objekt-loutka“ a vymezit je vůči pojmu „objekt-rekvizita“, přičemž předesílám, že je toto vymezení nikoli striktní, ale velmi volné.¹⁰ V současné době se v českém loutkářství stále více uplatňuje loutka nefigurativní, často jde o neupravenou

ready-made „věc“, a záleží na tom kterém momentu inscenace, jak je použita, jaký význam zrovna nese a jakou má v daný okamžik jevištní funkci. Velmi zjednodušeně řečeno jde o vodičem animovanou – ať už přímo, nebo prostřednictvím nějakého mechanismu – antropomorfizovanou či neantropomorfizovanou „věc“, která reprezentuje v sounáležitosti se svým vodičem entitu zdánlivě samostatně jednající v nějaké jevištní situaci.¹¹ Naproti tomu pod označením „objektové divadlo“ chápau užítí „věcí“ ve smyslu rekvizit pomáhajících herci/performerovi předat divákovi emoci či sdělení, aniž by ovšem „ožily“.

Jako určité scénografické ozvláštnění se na jevištích příležitostně objevují i loutky, jejichž pohyby jsou do jisté míry dané například fyzikálními zákonitostmi – viz třeba loutku baletky se závažím balancující na provaze v inscenaci *O beránkovi, který spadl z nebe* (Naivní divadlo, 2014) – nebo loutky (zdánlivě) samohybné. Ať už ty, co fungují na principu setrvačnicku, nebo ty, které se pohybují pomocí dálkového ovládání, u nichž už je možné uvažovat o jisté formě animace. Příkladem by mohl být třeba mechanický pásovec, který se pohyboval po jevišti v inscenaci *Deadtown* (Divadlo bratří Formanů, 2017), aniž by jakkoli zasáhl do děje, nebo řiditelný model vzducholodi v inscenaci *Komedie s čertem aneb Doktor Fausta do pekla vzeti* (Divadlo v Dlouhé, 2004). V tomto případě bylo divákům prozrazeno, že ji živě ovládá technik, protože se přiznal objevil na scéně. Patřily by sem asi i nedivadelní gigantické průvodové loutky ovládané hydraulickými jeřáby, třeba ty od španělské skupiny Carros de Foc, které u nás byly k vidění v rámci projektu Plzeň – Evropské hlavní město kultury 2015, když zahajovaly mimořádný mezinárodní ročník festivalu Skupova Plzeň, stejně jako osmimetrová a dvoutunová obří loutka rytíře/anděla vyrobená kovářem Petrem Píšou podle návrhu Josefa Sodomky, která se kromě Plzně objevila mj. i v programu liberecké Mateřinky v roce 2019.

Specifickou kategorií je pak pojem mechanická loutka, což je objekt se zabudovaným mechanismem, který dokáže po aktivaci pouze zopakovat předdefinovaný pohyb. V tomto případě se dá jen těžko uvažovat o animaci a jen málokdy jde o jevištní bytost jednající v nějaké situaci. Ikonickým příkladem mechanických loutek jsou japonské stolové (také bývají označovány jako „salonní“) nedivadelní loutky *karakuri nindžó*, někdy přezdívané „dřevění roboti“, jejich existence je doložena už v 15. století a největší popularity se těšily v 18. a 19. století. *Karakuri* v sobě mají zabudovaný buď hodinový strojek, nebo využívají fyzikálních vlastností rtuti, sypajícího se písku či tekoucí vody. Badatelka Yasuko Senda uvádí, že sloužily v bohatých rodinách zejména k pobavení hostů. Jako příklady nejobvyklejších *karakuri* jmenuje čaroděje, lukostřelce, kaligrafa, loutku servírující čaj nebo akrobata na schodech.¹² V evropském divadelním prostředí se taková „loutka-neloutka“ objevuje velmi sporadicky, například v podobě mechanických nebo zvukových hraček na baterii. Jsou-li už v divadle použity, bývá nezdárka



ironicky poukázáno na jejich omezenost v kontrastu s živě animovanou loutkou. Z umělecky ambiciózních experimentů s podobným typem loutek ovšem nelze nevzpomenout na tvorbu amerického sochaře Alexandra Caldera a především německého sochaře Harryho Kramera, autora *Manifestu divadla objektů*, který napsal společně s filmařem Wolfgangem Ramsbottem v roce 1958. Kramer se od počátku 50. let věnoval vytváření abstraktních, plně mechanických loutek, s nimiž ovšem na mezinárodním loutkářském festivalu v Braunschweigu (1957) tvrdě narazil na bariéru nepochopení a ještě celá 60. léta se na loutkářských festivalech pohyboval pouze v pozici trpěného hosta.¹³

Novým fenoménem v loutkovém divadle, zatím spíše okrajovým, je využití kinetických objektů a robotů. Například na letošním ročníku festivalu Sněž tu žabu hostoval projekt *Artefakt* (Théâtre Nouvelle Génération, 2017) francouzského režiséra Jorise Mathieuo, který se snažil vytvořit fikční svět, v němž zmizeli lidé a roboti nastoupili na jejich místo, včetně toho, že začali hrát divadlo. V inscenaci rozdělené na tři části „účinkovaly“ dvě pohyblivé hlavičky 3D tiskárny. V té z loutkářského hlediska nejpозoruhodnější pasáží bylo v roli performerů k vidění multifunkční robotické rameno. Před zraky diváků umísťovalo samostatné magnetické siluety postav na kovovou desku a k tomu šel do sluchátek strojovým hlasem namluvený mix úryvků z několika her Williama Shakespeara (*Hamlet*, *Sen noci svatojánské*, *Bouře*). V debatě po představení vyšlo najevo, že bylo záměrem inscenátorů tuto hydraulickou paži nějakým způsobem polidštit a vytvořit z ní „loutkáře“. Byla totiž při zkouškách příliš dokonalá a v pohybech tak přímočaře efektivní, že jí režisér musel vytvořit něco jako choreografii, aby se přiblížila rozevláté živé bytosti. Paradoxně se tak robot snažil napodobit člověka, místo toho, aby si zachoval svou vlastní „identitu“. Výkon této dopředu naprogramované, nikoli naživo

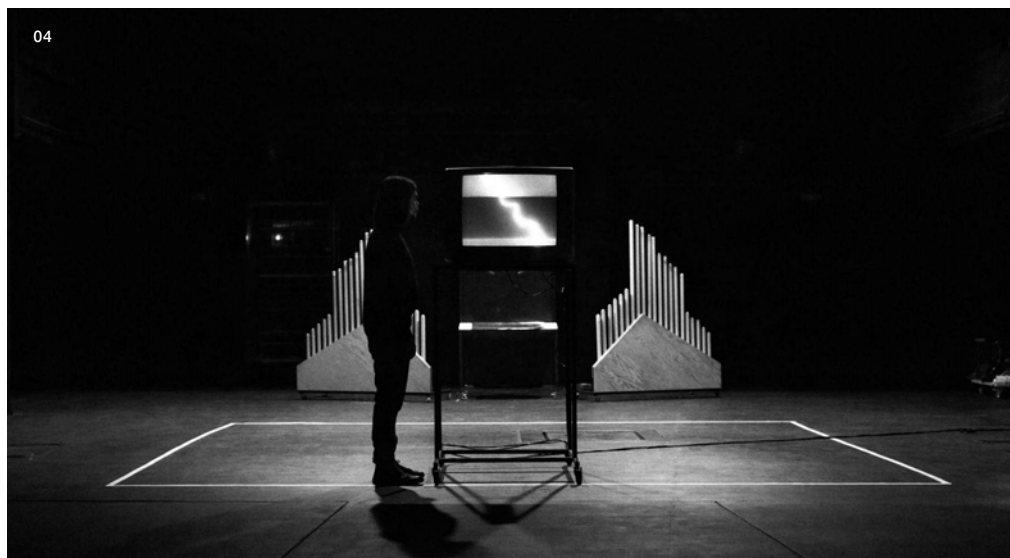
ovládané robotické paže ovšem podle výše uvedených kritérií nelze považovat za loutkové divadlo, protože přinejmenším každou reprízu odehrála naprosto stejně a bez přímé vazby na divácké reakce. Ani jí přemísťované objekty nevykazovaly základní znaky loutkového divadla, šlo „jen“ o předpřipravenou manipulaci objekty na scéně. O tom, že ani publikum to jako divadlo nevnímalo, hovoří koneckonců i drobný detail: po představení se rozhostilo naprosté ticho a diváci spontánně zatleskali až po debatě s živým člověkem – členem souboru Philippem Chareyronem, který přiblížil genezi inscenace a zodpověděl dotazy z publika.

Nový trend v českém (loutkovém) divadle

Zapojení nových technologií se v českém divadelním prostoru postupně rozšiřovalo zejména na přelomu tisíciletí a do jisté míry mainstreamem se pak stává v druhé dekádě 21. století.¹⁴ Pro účely této studie jsem vybrala tři různorodé příklady zapojení technologií, které do českého loutkového divadla vnesly inovativní postupy a jsou sympatické i svým hledačstvím a odvahou experimentovat.

Příklad první – Bílý tesák

Inscenace královéhradeckého statutárního loutkového Divadla DRAK z roku 2018 využívá ve své dramaturgicko-režijní koncepci princip živého snímání kamerou neboli *live cinema*. Jejími autory jsou kmenoví tvůrci DRAKu Jakub Vašíček a Tomáš Jarkovský a nezanedbatelný je v inscenaci i podíl scénografa Antonína Šilara.¹⁵ Technologie, v tomto případě digitální kamera, je zde de facto hlavním vypravěčem příběhu. Sugestivním propojením živě přenášeného autentického obrazu divákovi zprostředkovává neobvyklý divadelní zážitek dvojí perspektivy – dívá se na příběh „vlčíma očima“ (projekce živého přenosu je na velkém plátně nad scénou), zároveň vidí dění na jevišti jako



komponovaný celek a chvílemi sleduje i to, jak celá akce technicky vzniká, včetně aranžování záběrů a přestaveb.

Nezanedbatelný podíl na úspěchu *Bílého tesáka* má představitel titulního zvířecího hrdiny Milan Hajn, který za tuto roli získal v roce 2019 historicky první Cenu Thálie udělenou za herecký výkon v kategorii alternativní a loutkové divadlo.¹⁶ Kromě toho, že je hlavním narátorem příběhu, je to právě on, kdo citlivě snímá kamerou nejen své herecké kolegy i sebe, ale občas v makrodetailu zabírá také drobné scénografické instalace (naaranžované kameny, vodu, led, sníh, peří, krev ad.), které inscenaci pomáhají dodat skutečně filmové parametry, stejně jako tomu napomáhají dynamické až neurotické záběry krvavých psích zápasů ztřesenou kamerou.¹⁷

Domnívám se, že kromě Hajnova mimořádného interpretačního výkonu je úspěch dán i schopností hereckého souboru DRAKu¹⁸ tvořit jinak, než je běžné třeba v interpretačním divadle. Zdejší herci, a troufám si tvrdit, že loutkáři obecně, jsou navyklí pracovat v kolektivní souhře. V tomto konkrétním případě přechází plynule z role do role a střídají se v postavách lidí i zvířat. Je evidentní, že mají velký cit pro materiál a jevištní práci s ním, a jsou také

schopni potlačit své herecké ego a podílet se na sehraných rychlých technických přestavbách pro účely záběrů kamerou. V inscenaci se sice neobjeví žádná loutka,¹⁹ ale loutkářská průprava pro tento jevištní koncept je velice výhodná. A to nejen v této inscenaci nebo inscenacích kmenové autorské dvojice Vašíček-Jarkovský – například ani Havelkova a Zákosteleckého velice úspěšná inscenace *Poslední trik Georgese Mélièse* (Divadlo DRAK, 2013), kde je použití digitálních projekcí také alfou a omegou, by nebyla s jinak nastaveným souborem vůbec realizovatelná.

Příklad druhý – Prefaby

V tomto případě jde o komorní autorskou inscenaci herce Dominika Migače s režijní supervizí Jakuba Maksymova pro velmi omezený počet diváků, která obecně tematizuje bydlení v panelových domech. Je naplněn mikropříběhy osamělosti a anonymity odehrávajícími se v šedě bezútěšném prefabrikaném prostředí a ve druhém plánu se velmi decentně dotýká také černobylské katastrofy z roku 1986 (kdo nedešifruje závěrečnou projekci autentických záběrů z Pripjati, ten tuto linku neodhalí). V celé inscenaci nevystupují – kromě muže s výraznou obdélníkovou

maskou na obličeji, který je blíže nespecifikovaným demiurgem dění – žádné viditelné jednající postavy. Jsou to jen tušené bytosti, budoucí oběti havárie jaderné elektrárny, jejichž fyzickou přítomnost nahrazuje právě užití technologie. V panelovém domě složeném z betonových odlitků, v nichž jsou důmyslně zaintegrovány mj. naprogramované malé servomotory, světla a kabely s navenek téměř neviditelnými USB vstupy, mohou diváci nahlédnout do tří bytových jednotek a sledovat, co se v nich děje. A děje se toho na minimální či přesněji minimální ploše opravdu hodně: neviditelní obyvatelé jezdí svítícím výtahem, otvírají maličké dveře, rozsvěcí si v pokojích, pouští si televizi nebo třeba perou ve vibrující pračce. Neznámý hybatel dění dokonce v jeden okamžik drží prst několik centimetrů nad stolem, na němž se *Prefaby* hrají, a velice pomalu jím ukazuje na cestu mezi paneláky až k jednomu z nich, kam ona nepřítomná – ale zcela evidentní – postava vstoupí a vydá se ke svému bytu. Jde o dokonalou ukázkou imaginárních loutek, které jsou zpřítomněny pomocí světla, pohybu a zpracovaného ilustrativního sound designu od Mr. Wombata.

Příklad třetí – Tesla

Jako poslední z trojice jsem záměrně vybrala ukázkou objektového divadla, jehož je režisér Jakub Maksymov v současném českém divadelním světě velkým proponentem; silně ho v tomto ohledu formovalo setkání s belgickou umělkyní Agnès Limbos a německým skladatelem a režisérem Heinerem Goebbelsem. Maksymovova životopisná inscenace o chorvatském vynálezci Nikolovi Teslovi z repertoáru Městských divadel pražských (Divadlo Komedie, 2020) sice může tématem i svou atmosférou vzdáleně připomenout úspěšného *Teremina* Petra Zelenky (Dejvické divadlo, 2005), ale jinak jde o velmi originální a hravé „encyklopedické heslo“ koncipované právě jako objektové, a nikoli loutkové divadlo, pomínou-li jednu použitou loutku krysy. Ožívají zde domácí spotřebiče – tedy svým způsobem další příklad specifické technologie – vyrobené pod značkou Tesla (jako televize, toustovač, mikrovlnná trouba, mixér, fén, vysavač, tranzistor, cívkový magnetofon apod.) a experimentuje se i s fyzikálními jevy, například elektrickými výboji. Na scéně jsou tři herci – Štěpán Lustyk, Karín Vápeníčková Bílíková, Milan Vedral –, kteří přecházejí z role vypravěče (titulní postavy) i do úloh lidí, s nimiž Tesla během života spolupracoval, a objekty/rekvizity na scéně jim slouží jako hravé prostředky pro ilustraci momentů z Teslova života. Nejsou záměrně používány k tomu, k čemu původně sloužily, ale tvůrci pro ně vymýšlejí nový, někdy i lehce nonsensový účel – například vysavačem se v inscenaci zhaší svíčky, ručním šlehačem aka sbíječkou se zase ilustruje etapa Teslova života, kdy se živil jako dělník. Zároveň jsou všechny objekty významotvorné, a to nejen spotřebiče, ale i různé zářivky, žárovky nebo Teslův transformátor – v interaktivní části inscenace si diváci mohou dokonce na vlastní kůži otestovat, že je schopen převést napětí z původních 230 voltů na zhruba 100 000 voltů v podobě

viditelného jiskření – a nesou v sobě i rovinu vážnou, symbolickou a metaforickou. Jsou prostředkem vyprávění a jejich užití je nedílnou součástí dramaturgicko-režijního klíče, ale i zvukového a hudebního plánu; v tomto ohledu je *Tesla* asi nejkomplexnější a nejdůsledněji vystavěnou celovečerní objektovou inscenací, kterou jsem měla v českém divadle možnost zhlédnout.

O všech třech zmiňovaných inscenacích nelze jednoznačně hovořit jako o loutkovém divadle, minimálně podle výše uvedených charakteristik, mají k němu ale velice blízko. Zároveň se díky nim v českém divadle objevila originální inscenační řešení s novátorským zapojením (nejen) nových technologií. Přinášejí tak nejen barvitý a intenzivní divácký zážitek, ale z hlediska teorie loutkového divadla znamenají i nesmírně inspirativní impulsy k dalšímu přemýšlení.

Studie vznikla pro publikaci *Technologie, loutky, magie*, jejímiž editory jsou Jan Bažant a Lukáš Jiříčka (Praha 2022, s. 54–62). Přetištěno s jejich laskavým svolením.

Poznámky

- 1 Viz Internetová jazyková příručka Ústavu pro jazyk český Akademie věd ČR (dále Příručka ÚJČ AVČR). Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=technologie> [cit. 3. 8. 2021].
- 2 Tamtéž.
- 3 Tamtéž.
- 4 Český národní korpus. Dostupné z: <https://www.korpus.cz/slovo-v-kostce/search/cs/technologie?pos=N&lemma=technologie> [cit. 3. 8. 2021].
- 5 PortálDigi. Dostupné z: <https://portaldigi.cz/digislovnik/digitalni-technologie/> [cit. 3. 8. 2021].
- 6 Viz například sborník *Konvergující technologie – utváření budoucnosti evropské společnosti* (2005), Česká společnost pro nové materiály a technologie [online], [cit. 3. 8. 2021]. Dostupné z: <http://www.csnmt.cz/csnmt/publikace/>.
- 7 Český statistický úřad. Dostupné z: <https://www.czso.cz/documents> [cit. 3. 8. 2021].
- 8 Viz například publikace Aloise Tománka *Podoba loutky*, AMU, Praha 1998.
- 9 Zapojoování mechanických a optických triků do veřejných produkcí samozřejmě není jen fenoménem současného divadla, na nějž je tento text primárně zacílen. V evropském prostoru jsou už od 17. století doloženy para-divadelní pokusy o vytvoření iluze pro diváky pomocí různých „technologií“ – ať už optických iluzí a klamů (camera obscura Athanasia Kircher, laterna magika, fantasmagorie Étienna Gasparda Roberta, využití principů černého divadla, diorámy Louise Daguerrea a Charlese Boutona, 1787), nebo mechanických triků (eido-photosikon Philipa Jamese de Louthembourg, 1781). Velkou popularitu získalo zapojení soudobých technologických vymožeností v 19. století (velké novum přinesl například objev elektrické energie!), nicméně zřetelný boom zapojení „technologií“ je zřetelný až v divadle druhé poloviny 20. století s výraznou akcelerací od 90. let v souvislosti s jejich širokou dostupností. (Podrobněji např. Cristina Grazioli, Světelní herci: obraz, loutka a kinematografická projekce, *Loutkář*, 2018, č. 3, s. 9–12 nebo Julie Sermon, *Puppets and Puppeteers in the Digital Age – Intermedia Connections*, *Lutka*, 2019, č. 60, s. 45–50.)
- 10 Navazují tým na svou studii *Trojí způsob animace* publikovanou ve sborníku *O animaci* (ed. Miloslav Klíma), Pražská scéna, Praha 2019, s. 51–58.
- 11 Pro zjednodušení v tomto textu záměrně vynechávám spornou kategorii loutek sice animovaných, ale využitých ilustrativně jen jako „oživená“ scénografie. Mám na mysli třeba mnohokrát citovaný příklad



motýla na drátě (viz vleklý teoretický spor Jaroslava Etlika s Petrem Pavlovským v *Divadelní revue* 2000/2, s. 80–83).

- 12 Senda, Y.: *Karakuri Ningyo – Japonské divadlo automatů*, in: *Bábkové přeměny I, Bábkové divadlo v Košiciach*, Košice 2013, s. 92–97.
- 13 (kld), Harry Kramer (1925–1997), *Loutkář*, 2018, č. 2, s. 32–33.
- 14 Výsledky podrobného výzkumu ohledně užití technologií s akcentem na užití projekce a live cinema v českém loutkovém divadle jsem přednesla 18. 10. 2017 v příspěvku nazvaném *Snags and Benefits of Using a Projection in Puppet Theatre* na mezinárodní konferenci *Puppetry and Multimedia*, s podtitulem *A Symposium on the Influence of Multimedia on Contemporary Puppetry and Related Forms*, konané v Bratislavě; sborník vyšel v roce 2020.
- 15 Tomáš Jarkovský a Jakub Vašíček byli online hosty magisterského semináře *objektového divadla* dne 20. 5. 2021 a hovořili zde nejen o Bílém tesákovi, ale i o zkoušení inscenací *R.U.R 2.0* (Divadlo DRÁK, premiéra 12. 6. 2021) a *Sněhurka Is Not Dead* (Divadlo Minor; premiéra byla původně plánovaná na 17. 5. 2020, ale z důvodu koronavirové epidemie byla odložena na 2. 10. 2020), které také pracují s využitím živého snímání jevištní akce, ovšem na základě jiného klíče než Bílý tesák.
- 16 K rozdělení ceny na dvě samostatné kategorie došlo až v roce následujícím. V odůvodnění *Ceny Thálie* 2019 stojí: „Milan Hajn podává v roli Bílého tesáka naprosto výjimečný a komplexní herecký výkon, který v sobě spojuje jevištní práci s moderní záznamovou technikou (využití live cinema) a zároveň velmi osobní herecký projev v ich formě. Jeho soustředěné herecké plasticity zachycuje postupnou domestikaci divokého zvířete, aniž by to na diváka působilo nevhodně, neřkuli trapně. Hajn je v této inscenaci naprosto dominantní a nezaměnitelný – taková role je ve sféře loutkově-alternativního divadla postaveného na souhrě spíše výjimečná a o to je jeho výkon cennější.“
- 17 Dolenská, K.: *A New Dimension of Puppetry?* in: Astles, C.; Hledíková, I. (eds.): *Puppetry and Multimedia*, VŠMU – UNIMA International (Research Commission), Bratislava 2020, s. 50 [překlad autorka textu]. Aktualizovaná a rozšířená verze textu byla publikována v *Loutkáři* 3/2018, s. 36–39, pod názvem *Nová dimenze loutkového divadla?*
- 18 V inscenaci vystupuje podstatná část pánské sekce souboru: Dominik Linka, Jan Popela, Luděk Smadiš, Jiří Vyšhlíd a Milan Žďárský.
- 19 V loutkářských kruzích se sice objevily neformální diskuse o tom, zda může být v tomto případě kamera

považována za loutku, ale tento názor rozhodně nesdílím. Pokud vyjdu z předestřené definice, tak kamera nejedná v situaci, ale je prostředkem či vehikule sdělení.

Foto

- 01 Tesla (2021), MDP – Patrik Borecký
- 02 Artefakt (2017), Théâtre Nouvelle Génération – Nicolas Boudier
- 03 Tesla (2021), MDP – Patrik Borecký
- 04 Tesla (2021), MDP – Patrik Borecký
- 05 Tesla (2021), MDP – Milan Hajn

Puppets and Technology

The article explores the relationship between contemporary Czech puppet theatre and modern technology. The author, Kateřina Dolenská, first discusses the terminology and outlines her understanding of the terms technology and puppet/object. The next part provides a detailed examination of three theatre productions from recent years (2019–2020) which she believes used technology in particularly inspiring ways while also respecting the craftsmanship of puppetry or at least the specifics of puppet theatre. These are *Bílý Tesák* (White Fang), *Prefaby* (Prefabs) and *Tesla*.