

Diplomová práce Kateřiny Stuparičové originálním způsobem spojuje „stará“ a „nová“ média a ukazuje jejich vzájemnou provázanost na příkladu divadla. Využití nových médií na divadelní scéně a naopak použití prvků divadla ve virtuální realitě k sobě neodmyslitelně patří. Tato základní teze diplomové práce vychází ze sémiotického pohledu na média. Jak divadlo, tak virtuální realita pracují se zdvojením znaku, kdy herec hraje postavu a hráč hraje svého avatara. Právě sémiotickým aspektem divadla i virtuální reality práce věnuje značnou pozornost a snaží se tento pohled kombinovat s teorií komunikace (kapitola 6.) a také se současnou divadelní teorií (kapitola 4.). Zajímavý je i menší sociologický průzkum, který autorka provedla mezi návštěvníky divadla, aby zjistila jejich vztah k informačním technologiím (příloha diplomové práce). Tento metodologický i teoretický eklecticismus přináší výsledky a poznatky, které jsou jednotlivě zajímavé, ale je velice náročné je spojit do rozumného celku.

Kateřina Stuparičová přesvědčivě mapuje jak podobnosti, tak i vliv samotného média divadelní i virtuální hry. Obě média podrobuje analýze, která identifikuje a sleduje pět základních elementů: integraci, participaci, interaktivitu, nelineárnost a problém identity (kapitola 1.2). Právě tyto elementy nabírají různé podoby v divadle i ve virtuální realitě a také se vzájemně doplňují, čímž nabízí model integrace informačních technologií a virtuální reality s divadlem. Důležité jsou i úvahy o konstituci divadelního prostoru v reálném i virtuálním prostředí a popis samotného procesu inscenace v dnes velmi populárním prostředí hry Second Life. Na práci je nutně ocenit i řadu analýz produkce současné tvorby české skupiny Handa Gote, které patří k nejvýraznějším českým experimentátorům na poli propojování nových médií a divadla. Kateřina Stuparičová prokazuje svou znalost divadelního prostředí i jeho experimentálního pole. Zarážející je proto okamžik, kdy autorka přichází od analytické pozice k pozici normativní a snaží se vytvořit jakousi novou „poetiku“ pro využívání prvků nových médií na divadle. „Integrace technologií by tak měla být střídá, s uvědomělým pohledem na to, co jimi chceme publiku sdělit či jak je využijeme“ (str. 84). Střídmost je totiž vždy spojená s dodržováním normy, vývoj umění se ale děje právě jejím neustálým porušováním, nestřídmostí. Další výtka se týká toho, že práce věnuje velice malou pozornost nejvýznamnější publikaci v oblasti divadla a virtuální reality, knize Brendy Laurel, *Computers as Theater*, která je velice krátce zmíněna v kapitole 1.2.2. Práci by také prospěla větší obezřetnost s oblastí digitální performance, ať už umělecké, taneční nebo divadelní, které jsou významnou a výraznou podobnou dramatického umění v oblasti nových médií.

Zadání bylo splněno a práci doporučuji k obhajobě.

Práci navrhuji hodnotit jako v ý b o r n o u.

Denisa Kera, 19.09.2008

