

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

# BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2016

Zuzana Walterová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Bakalářský studijní program

Střihová skladba

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**LIVE CINEMA A JEHO SUBŽÁNŘ  
FILMOVĚ-DIVADELNÍ PERFORMANCE**

Zuzana Walterová

Vedoucí práce: Jan Daňhel

Oponent práce:

Datum obhajoby: 14.9.2016

Přidělovaný akademický titul: bcA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Bachelor's programme

Department of editing

## **BACHELOR THESIS**

# **LIVE CINEMA AND ITS SUBGENRE: FILM-THEATRICAL PERFORMANCE**

Zuzana Walterová

Supervisor: Jan Daňhel

Reviewer:

Date of thesis defence: 14.9.2016

Academic degree: bcA.

Praha, 2016

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „LIVE CINEMA A JEHO SUBŽÁNŘ FILMOVĚ-DIVADELNÍ PERFORMANCE“ vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## **Abstrakt**

Ve své bakalářské práci zkoumám fenomén Live Cinema, nikoliv však pouze jako žánr nových médií. Pokouším se tento pojem konfrontovat s možným novým užitím na poli filmově-divadelní performance. Cestu ke správnému pochopení smyslu živého kina hledám v prozkoumání jeho předchůdců. První část věnuji historii Live Cinema z pohledu filmu. V druhé se naopak zabírám prozkoumání dějin tohoto fenoménu z pohledu divadla. Ve třetí, závěrečné části popisuji vlastní praktické zkušenosti s tvorbou filmu na divadle.

## **Abstract**

I explore the phenomenon of the genre Live Cinema in my bachelor thesis. But not only from the point of view of new media. I am trying to confront this genre with new possible usings of it – in the field of film-theatrical performance. I search for the right understanding throu the reasearch among its ancestors. First part of the thesis searches for the history of Live Cinema from the film point of view. Second part searches for the same, but from the theatre point of view. Last part is dedicated to my own personal experiences of creating Live Cinema in the film-theatrical way.

**Klíčová slova**

Live cinema, živost, reálný čas, projekce, VJ, fúze médií, revitalizace, narativní live cinema, živý střih, film na divadle, představení, Nevina

**Key words**

Live cinema, liveness, realtime, projection, VJ, media fusion, revitalisation, narrative live cinema, life editing, cinema theatre, performance, Innocence

**Poděkování**

Děkuji vedoucímu práce Janu Daňhelovi, za vedení dílny a otevřený přístup. Děkuji Ivo Trajkovovi za inspirativní přístup. Děkuji Mie Makele za otevřenost k rozhovoru na téma Live Cinema. A děkuji Antonínu Šilarovi a Petře Tejnorové, za to, že mě k tématu Live Cinema přivedli.

## obsah

ÚVOD.....	6
1. ŽIVÝ FILM .....	9
1.1 - TENDENCE REVITALIZACE.....	9
1.2 - OMÁMENÍ TECHNOLOGIÍ .....	10
1.3 - VYMEZENÍ.....	11
1.4 - ČAS .....	11
1.5 - PROSTOR .....	13
2. FILMOVÉ DIVADLO, DIVADELNÍ FILM	
2.1 - POČÁTKY SNOUBENÍ MÉDIÍ.....	14
2.2 - NOVÁ MÉDIA NA DIVADLE .....	15
2.3 - SOUČASNÁ MULTIMEDIÁLNÍ DIVADELNÍ PRODUKCE .....	16
2.4 - SGT.TEJNOROVÁ & THE COMMANDO.....	18
3. VLASTNÍ PRAXE FILMOVĚ-DIVADELNÍHO LIVE CINEMA	
3.1 - PŘÍPRAVY.....	19
3.2 - INSCENACE .....	20
3.3 - ILUZIVNÍ PROSTOR.....	21
3.4 - TECHNIKA.....	23
4. ZÁVĚR .....	25
ZDROJE... ..	26
POUŽITÁ LITERATURA .....	26
INTERNETOVÉ ZDROJE .....	26
SEZNAM FOTOGRAFICKÝCH PŘÍLOH.....	26



## Úvod

Live Cinema. Pojem známý především na poli nových médií získal své jméno díky nizozemskému kurátorovi a teoretikovi Hansi Beeksmanovi. Do povědomí širší, potažmo filmové společnosti vešel až díky britskému filmovému režisérovi Peteru Greenawayovi, který ve své přednášce z roku 2010 prohlásil: „Cinema is dead, long Live Cinema“. Beeksman tímto pojmem označoval klubovou scénu a její nově vzniklou tendenci VJ-ingu. Greenaway oproti tomu nazývá Live Cinema propojení různých mediálních směrů do jedné performance v reálném čase.

Přesvědčení, že film je mrtvý, nebo minimálně že je ve svém vývoji svázaný přijetím a neustálým opakováním formálních šablon, jsem s Peterem Greenawayem v určitém smyslu sdílela. Propojení audiovizuálních forem s živou performancí, coby hledání východiska pro stagnující kinematografii, mi proto bylo už od začátku sympatické. S vděčností jsem tedy přijala možnost spolupodílet se na vzniku projektu Nevina, který pravidla Live Cinema ctí a následuje a zároveň posouvá blíže pro mě novému vnímání filmu. Společně s divadelní režisérkou Petrou Tejnorovou a scénografem Antonínem Šilarem jsme principy Live Cinema dlouhodobě zkoumali a pokusili se je aplikovat na divadelně-filmové představení. Tato vlastní tvůrčí praxe se stala iniciačním bodem pro zkoumání fenoménu Live Cinema. V druhé části své bakalářské práce se pokouším reflektovat nástrahy a úskalí, stejně jako přínosy a zjištění z produkování divadelně-filmového Live Cinema projektu.

Ačkoliv je Live Cinema žánr veskrze mladý a jeho výskyt se projevuje až začátkem nového milénia, nese v sobě samozřejmě znaky žánrů starších, z kterých vychází, ale i vůči kterým se vymezuje. Studiu a mapování historie Live Cinema se v průběhu posledních let věnovalo několik významných umělců, teoretiků a kunsthistoriků. Mezi nejzásadnější patří již zmínění Hans Beeksman a Peter Greenaway. Svůj pohled na věc přináší i finská umělkyně a teoretička Mia Makela, jejíž diplomová práce mi byla ve snaze pochopení žánru velkou inspirací. *Live Cinema: Language and Elements* měl v jejím podání sloužit jako slovník pojmů či sborník pravidel pro užití nově vznikajícího jazyka Live Cinema. V rámci výzkumu jsem Miu Mäkelu v létě roku 2016 navštívila ve finském Turku a svůj záměr vymezení subžánru Live Cinema v divadelním prostředí s ní konzultovala.

Dalším a jedním z nejvýznamnějších, kteří Live Cinema dopodrobna zmapovali, a to jak po teoretické, tak po praktické stránce je Martin Blažiček, jehož disertační práce je pravděpodobně nejkomplexnější studií bez nadšenecky vizionářského nádechu výše jmenovaných.

Nerada bych škatulkovala nová média pouze do konceptuálního umění, už jen z podstaty vlastní neochoty ke kategorizování. Jsou pro mne naopak výsledkem všemožných kulturních, společensko-politických procesů, posunem z moderny do postmoderny a důkazem o přechodu do věku technokultury. Přesto věřím, že DIVADELNĚ-FILMOVÝ subžánr Live Cinema, který ve své práci zkoumám, nepatří jen na pole nových médií. Jsem přesvědčená, že ačkoliv je toto relativně mladé propojení dvou silných médií ještě značně nestabilní a jeho existence se může zdát jen dočasná a vázaná na dobové trendy, stojí za to zmapovat jeho původ a pochopit jeho pravidla.

## 1. ŽIVÝ FILM

### 1.1 – TENDENCE REVITALIZACE

Jak už jsem zmiňovala v úvodu, studiu historie Live Cinema a celkové definici tohoto žánru se v minulém desetiletí věnovala řada teoretických i praktických znalců. Není proto důležité zacházet do detailů při vysvětlování, čím vlastně tento živý film je. Přesto považuji za nezbytné uvést čtenáře mé práce alespoň rámcově do kontextu.

Ke vzniku žánru Live Cinema vedla celá řada vlivů, z nichž nejdůležitější byla pravděpodobně vyčpělost kinematografických provedení a divácká touha po oživení média jako takového. Filmový zážitek se ustálil do přijímání audiovizuálních šablon ve standardizovaném prostředí kina. Dané úhly kamery, jasné stříhové postupy, normalizované zvukové koncepce vedly spolu s unifikováním promítacích prostorů ke stagnaci filmu.

S vyprázdněností stylistických forem se film potýkal mnohokrát i v historii. Každý nový směr za sebou se snažil svým způsobem vymezit vůči směrům předchozím. *La nouvelle vague* na přelomu 50. a 60. let nebyla ničím jiným než reakcí na poválečný „přešminkovaný film“ hollywoodské produkce. *Expanded Cinema* (v jistém směru lze brát jako nejbližšího předchůdce Live Cinema) vzniklo na přelomu 60. a 70. let také jako kritika ustálených poměrů v tvorbě a prezentaci filmového díla. „*Tázání po skutečném potenciálu filmu bylo v 70. letech vyvoláno nejen jako reflexe rozvoje happeningu, akčního umění a volných uměleckých forem, ale i jako umělecká kritika petrifikovaných forem filmového průmyslu, jejímž ztělesněním byla tradice hollywoodského filmu.*“<sup>1</sup>

Východiska ze zamrzlého rybníku filmu hledali i tvůrci postmoderních hnutí jakými byli v devadesátých letech autoři manifestu Dogma 95. Ačkoliv Lars von Triera a Thomase Vinterberga k manifestu tlačila poněkud jiná bota než průkopníky Live Cinema, důvod hledání byl stejný – znechucení ze zatuchlých, nehybných vod kinematografie. V březnu roku 1995 byl Trier pozván k účasti na světové konferenci v Paříži o budoucnosti filmu *Le cinéma vers son deuxième siècle* (Kino vstupuje do svého druhého století), pořádané francouzským Ministerstvem kultury k výročí prvního veřejného promítání. Manifest Dogma 95 zde představil jako záchrannou akci, nezbytnou k udržení kinematografie při životě. I tento pokus o revitalizaci ale skončil postupným porušováním vlastních přísných pravidel, která si autoři manifestu nastavili.

---

<sup>1</sup> BLAŽÍČEK, Martin – Live Cinema, FAMU, 2014, str.12

Lars von Trier zásady dodržoval jen krátce a i jeho důslednější kolega Thomas Vinterberg dnes užívá stejných postupů, jaké kinematografie předkládá už celé století. Nadšení Dogma 95 tedy vyprchalo stejně jako kterékoliv jiné pokusy o znovunalezení filmu.

Lze tedy říct, že tendence k resuscitaci filmového umění přicházejí v nepravidelných cyklech stále. Jejich snaha ale vždy končí návratem k osvědčené, přijímané šabloně.

## 1.2 – OMÁMENÍ TECHNOLOGIÍ

Oproti revitalizačnímu pokusu autorů Dogma 95, kteří si po nějakou dobu programově stáli za přesvědčením, že *film není iluze* a že proti soudobému *řádění bouřlivého přívalu techniky* je nutné bojovat <sup>2</sup>, Live Cinema se na vývoji techniky zrodila. Rychlost technologického rozvoje, kterou zařadily všemožné světové a studené války, dovolila zasáhnout technikou mnoho odvětví sociálně-kulturní sféry západních společností. Pro Live Cinema je zásadní především vynález osobního počítače v 70. letech a nástup digitálních médií v letech devadesátých. Veřejnost byla po nových technologiích doslova lačná, což mimo jiné dokazuje i vznik veletrhů informatiky, kybernetiky a nejnovějších technologií vůbec. <sup>3</sup>

Podstatný podíl na zrodu Live Cinema měla i neuvěřitelná dostupnost elektroniky. Sériová výroba s koncepcí rychlé spotřeby umožnila rychlejší produkci „vylepšených“ produktů. Natáčení vlastního díla nebylo drahou výsadou filmových odborníků už od vydání první videokamery v roce 1967, archivace fotografií přestala díky digitalizaci v 90. letech zabírat fyzický prostor a místo něj se usadila v pevných discích, schopnost hraní na hudební nástroje se zúžila na ovládání smplovacích softwarů.

*„Sériová produkce je klíčem k definici rozdílu mezi modernismem a post a premoderní estetikou a teorii umění“* <sup>4</sup>

Nejzásadnějším přínosem digitalizace pro Live Cinema byl ale především rozvoj osobních počítačů, které se díky miniaturizaci a současnému zvyšování výkonu ke konci devadesátých let začaly přesouvat ze stolní desky do přenosných laptopů. Dokonalost zpracování videa a grafiky v reálném čase dovolila umělcům nových médií realizovat své vize LIVE CINEMA.

---

<sup>2</sup> SCHEPELEREN, Peter – Lars Von Trier a jeho filmy, *ORPHEUS, PRAHA*, 2004 str.132,133

<sup>3</sup> Mezi nejdůležitější technologické veletrhy patří od 80. let původně bienále Ars Electronica, od roku 1986 pak každoroční festival umění, techniky a společnosti.

<sup>4</sup> ECO, Umberto viz. KŮST, František. *Estetické strategie nových médií*, Masarykova Univerzita, Brno 2003, str.26

### 1.3 – VYMEZENÍ

Spojení touhy po revitalizaci kinematografie a levných technologií po ruce tedy nastavilo dokonalé podhoubí pro vznik *nového audiovizuálního žánru*. Nazývá-li ale tento pokus o definici nového směru revitalizací, oživením filmu, nakolik vlastně šlo o vznik nového žánru? Vždyť samotným záměrem Live Cinema bylo vdechnutí života tradičnímu filmu, ne vytvoření zcela nového média. Martin Blažíček ve své diplomové práci nevnímá Live Cinema jako nový žánr, ale spíše jako soubor tehdejších kulturních tendencí:

*„Ačkoliv v dobových rozhovorech bývají zdůrazňovány prvky modularity a zpracování v reálném čase v kombinaci s všeobecnou dostupností digitálních nástrojů, lze jej z dnešního pohledu chápat spíše jako symptom post-digitální přítomnosti. Jako něco, co z digitální kultury vychází, avšak míří zpět do prostředí medií tradičních, zkušeností digitálního světa pozměněných. Více než žánr, nebo sadu stylotvorných pravidel směřujících k estetickému kánonu, přistupuji k live cinema jako symptomatickému popisu aktuálních tendencí obrazové kultury poloviny první dekády. K tomuto tvrzení směřuje široká škála použití tohoto termínu, ale i řada výpovědí samotných umělců, kteří jej navrhuji použít jako pojmenování různých forem živé jevištní interakce s médii.“<sup>5</sup>*

Snahou Live Cinema tedy nebylo zcela spálit předchozí vnímání či vytvořit úplně nové médium. Šlo spíše o reakci na sociální a kulturní situaci, o ukotvení filmu v nově nastolených podmínkách, o hledání nového kinematografického prožitku a způsobů jak jej divákovi zprostředkovat. Je proto zcela patřičné, že první dva prvky, které se Live Cinema snažilo na kinematografii změnit, byly základní neměnné konstanty - čas a prostor.

### 1.4 - ČAS

Čas je nepochybně doménou a jeho zobrazení samotnou podstatou filmu. Esenciálním úkolem filmu je zachytit obraz v čase. Francouzský teoretik Gilles Deleuze vnímá čas jako nejelementárnější prvek odlišující film od ostatních obrazových umění: *„Ve chvíli, kdy je filmový obraz nejtěsněji konfrontován s fotografií, v té chvíli se od ní také nejradikálněji odlišuje [...] Čas je plnost, to znamená neměnná forma naplněná změnou [...] Jde o velmi specifickou extenzi znaku: učinit čas a myšlení vnímatelnými, učinit je viditelnými a slyšitelnými.“<sup>6</sup>*

---

<sup>5</sup> BLAŽÍČEK, Martin – LIVE CINEMA, FAMU, 2014 str.6

<sup>6</sup> DELEUZE, Gilles. Film 2. Obraz-čas, NFA, 2006. s. 26-27

Český teoretik Jan Mukařovský řadí filmový čas mezi čas dramatický a čas epický. Vedle plynutí času dějového a divákova subjektivního vnímání času staví ještě rovinu reálného trvání filmu. „*Využití vlastního divákova pocitu časového plynutí poskytuje filmu životnost podobnou životnosti děje dramatického (zpřítomnění), avšak přitom řada času "obrazového", vsunutá mezi děj a diváka, zabraňuje automatickému sepětí dějového plynutí s reálním časem, v kterém žije divák.*"<sup>7</sup>

A právě sepětí dějového plynutí s reálným časem je oním čtvrtým vrcholem, který pionýrům Live Cinema v klasickém pojetí kinematografie scházal. Vzrušující pro ně je naopak možnost prožití filmu jako aktuální události odehrávající se tady a teď. Absolutní napojení diváka na čas prezentovaného díla je výzvou přinášející ultimátní synestetický prožitek. Jedinečná schopnost filmu zakonzervovat se, přežít efemérní status divadelního představení, se v očích autorů Live Cinema stává zásadním handicapem. Podle teoretičky Miy Makely je síla živé performance filmu právě v přítomnosti pomíjivému okamžiku. A to i se všemi chybami, které při živém vystoupení mohou nastat, ale které dílu dodávají na skutečnosti. „*Většina představení není nahrávána. Stávají se tak okamžikem sdíleným mezi umělcem a publikem. Unikátním a těžko opakovatelným momentem.*"<sup>8</sup>

Zmíněný vztah autora a diváka je podle Makely v případě Live Cinema okamžitý a oboustranný: „*Sledovat tvůrce během jeho tvorby je něco jiného, než sledovat film. Vzniká totiž možnost instantního oboustranného feedbacku.*"<sup>9</sup> Díky jednokanálovitosti a časové uzavřenosti není film v klasickém pojetí podobného momentu schopný.

Peter Greenaway je ve své teorii ještě razantnější. Kino v jeho pojetí je kinem spontánním, schopným okamžité a volné asociace, nevázané na předem připravené struktury. Filmem schopným přenést všechny časové úrovně v čele s prožívanou přítomností: „*Film se musí zbavit diktátu kamery, kamera není jediným zdrojem obrazu, není únosné dále inscenovat předsnímací realitu pro oko kamery*"<sup>10</sup>

Podle Martina Blažička dosud nebyla významněji rozvinuta archivační metodika Live Cinema. Otázkou ale zůstává, zda je nutné takovou metodiku vyvíjet, není-li záznam schopný transmediovat prožitek daný přítomností neopakovatelného okamžiku.

---

<sup>7</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan – Studie z estetiky, Odeon Praha, 1971, str.246

<sup>8,9</sup> MAKELA, Mia – LIVE CINEMA: Language and elements, Media Lab, Helsinki University of Art and design, 2006, str. 34 (vlastní překlad z AJ)

<sup>10</sup> GREENAWAY, Peter – New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema, záznam přednášky, 2010 (překlad převzatý z diplomové práce Martina Blažička: Live Cinema, 2014)

## 1.5 – PROSTOR

*„Sním o kině, které by bylo pokaždé jiné. Ideálně bych rád vytvořil 360ti stupňovou událost, zážitek bez ohraničení, stále proměnlivé dílo stimulující všech pět smyslů, objevující všechny možnosti nejmodernějších technologií.“<sup>11</sup>*

Práce s prostorem je podobně jako práce s časem jednou z výsostných dispozic filmové tvorby. I se svou dvourozměrnou omezeností je film díky fotogenii kamery a asociativnosti stříhové skladby, schopný zprostředkovat zcela trojrozměrný vjem (ve smyslu klasického filmu, bez přesahu do efektních nástrojů jako 3D film). Nepochybně umí transportovat diváka do iluzivního prostoru. Otázkou, kterou si ale kladou tvůrci Live Cinema je jeho následná (v případě Live Cinema) prezentace divákovi. Jestliže se prostor využívaný k promítnutí filmového díla v průběhu existence kinematografie standardizoval do jasně daného formátu plátno a divák fixně usazený proti němu, bylo nutné tento zavedený stereotyp dle tvůrců Live Cinema dekonstruovat. Prvním krokem mělo být přenesení projekčního prostoru mimo prostor kina. Například jeden z nejsilnějších proudů Live Cinema – VJ performance si našel místo ve sklepeních hudebních klubů. Živá filmová představení se přestěhovala i do galerií a divadel (kterýžto posun považuji za zásadní pro mé vlastní smýšlení o Live Cinema.)

Dalším krokem k přeměně projekčního prostoru měla být demytizace plátna coby centrálního bodu zájmu diváka a hledání nového umístění pozorovatele vůči iluzornímu výjevu. Mnoho projektů tvůrců Live Cinema se snažilo opustit ploché plátno a otevřít smysly prostorovému vnímání. Příkladem může být dílo Jeffreyho Shawa – „Place – a User's manual“, ve kterém se autor snažil prozkoumat možnosti panoramatické projekce za použití tří živých kamer v exteriéru a tří projektorů skládající obraz na jedno 360ti stupňové plátno.<sup>12</sup> Kanadská umělkyně Rebecca Belmore zase pro své dílo Fountain využila jako projekční plátno vodopád.<sup>13</sup> Pokusy s osvobozením projekce z pout filmového plátna probíhaly de facto celou první dekádu nového milénia. Tyto experimenty se však odehrávaly především na poli výtvarného umění a pro potřeby filmu zůstaly nepřenositelné.

V mezích nových médií už Live Cinema postupně vzdává hledání nových forem, ať už se času či prostoru týče. Já osobně však spatřuji nová východiska právě v propojení s divadlem, jehož specifika probírám v následující části.

---

<sup>11</sup> LAERA, Margherita – Towards a Present Tense Cinema, rozhovor s Peterem Greenawayem, London Theatre Blog, 2008

<sup>12</sup> výstava prvně uvedená na Trigon-Personale 95, Neue Galerie Zemského muzea Joaneum ve Štýrském Hradci.

<sup>13</sup> výstava prvně uvedená na Benátském Biennale, 2005

## 2. FILMOVÉ DIVADLO, DIVADELNÍ FILM

„V druhé polovině 18. století se razí a prosazuje - navzdory široce rozvětvené praxi (nebo pravě kvůli ní) - dodnes tradované úzké chápání pojmu divadla. Již nešlo o to vidět (a být viděno) jako u podívané, nýbrž o to, co mělo být na jevišti ukázáno, představeno, řečeno.“<sup>14</sup>

Společenský, kulturní i technický vývoj přinášel divadlu ke konci 18. století nové formy divácké percepce. Divadlo přestalo být pouhým zábavným spektáklem a stalo se interakcí mezi divákem a hercem. Formuloval se důraz na naraci, koncept a divácký prožitek. Oproti filmovému divákovi je vnímání diváka divadelního daleko trénovanější na rozpoznání laciného efektu „podívané“. Zapojení filmového elementu by se tak publiku divadla mohlo zprvu zdát jako návrat ke spektakulárnosti. Několik let probíhající fúze obou médií ale potvrzuje opak.

### 2.1 – POČÁTKY SNOUBENÍ MÉDIÍ

K prvnímu sblížení divadla a kinematografie došlo v období meziválečné avantgardy. Jeden z nejvýraznějších představitelů německého *epického divadla* Erwin Piscator používal projekce z politických motivů. Do představení *Prapory* v roce 1924 zapojoval promítání různých dobových dokumentů, které měly sloužit čistě jako nositel informace.

O něco později v Československu, zkoumal E.F.Burian s Miroslavem Kouřilem vztah promítaného obrazu a jevištní herecké akce, přičemž projekce byla směřována na průhledný tyl, za nímž hráli herci.<sup>15</sup> Oproti prvním Piscatorovým pokusům zde nebylo použití jen faktické, ale významotvorné.

Burianův žák, Alfréd Radok, později tento postup dotáhl ve spolupráci se scénografem Josefem Svobodou k dokonalosti a zrodila se přelomová *Laterna Magika*, kterou v roce 1958 autoři ohromili světovou kulturní scénu. Poněkud ve stínu úspěchu *Laterny Magiky* zůstal vynález Radokova bratra Emila – polyekran. Originální promítací systém disponoval více společně ovládanými projektory, schopnými synchronně promítat na více pláten i mnohokanálovým zvukem. Radokův multimediální přístroj byl rovněž uveden v Československém pavilonu na světové výstavě EXPO 58.

---

<sup>14</sup> KOTTE, Andreas –ze stati *Spektakulární události uvedené v Souřadnice a kontexty divadla*. Divadelní ústav, Praha 2005

<sup>15</sup> představení *Procitnutí jara* podle hry Franka Wedekinda, prvně uvedené v Divadle D 34 v roce 1935



V roce 1971 bylo v New Yorku založeno Woodym Vasulkou a Andreasem Mannikem divadlo The Electronic Kitchen. Šlo vlastně o experimentální laboratoř s intermedialitou nejnovějších technologií, videoartu, tance a hudby.

## 2.2 – NOVÁ MÉDIA NA DIVADLE

Podobně jako u filmu, ani u divadla tedy nelze brát užívání nových médií jako současný trend nebo tendenci. Nelze ho vykládat ani jako demonstrací dostupné techniky, ale spíš jako snahu o zasazení divadelní produkce do současného sociálně-kulturního prostředí.

Německá divadelní teoretička Erika Fischer-Lichte, která se konfrontací nových médií s dramatickým prostorem zabývá, objevuje v propojení divadla s jinými médii základní vlastnost divadla adaptovat se na okolí a reflektovat aktuální situaci:

*"Divadlo využívá znovu a znovu nová média - ale právě tak i jiné druhy cultural performances, jako je rituál, cirkusové představení, politické shromáždění aj. A pracuje i se svou vlastní mediálností, kterou přitom reflektuje. Je intermediální, neboť využívá možností, které objevila jiná média, aniž se v nich ztrácí a aniž pozbývá své přítomnosti, neboť právě ona, tato „liveness“ jako současná tělesná přítomnost diváků a herců v jednom prostoru, jako sdílená situace a sdílený čas života, tvoří divadlo a zásadním způsobem je odlišuje od všech ostatních forem medializovaných performancí, a to i navzdory všem vzájemným výpůjčkám."*<sup>16</sup>

V své stati *Vnímání a Mediálnost* ilustruje tuto konfrontaci na své vlastní zkušenosti z roku 1997 z inscenace německého režiséra Franka Castrofa - *Trainspotting* na prknech berlínského Volksbühne. Castrof, přední propagátor užívání prvků Live Cinema na divadle, podobně jako v dalších svých inscenacích použil videoprojekce jako horizont scény. Přítomnost projekce na scéně je pro Lichte vítanou proměnou diváckého vnímání:

„Představení pracovalo s nejnovějšími záznamovými a nahrávacími technologiemi - podobně jako Piscatorovy inscenace ve dvacátých letech. Divadlo ostatně vždy používalo pro své účely nové technologie, ať už to byly nejrůznější druhy divadelních strojů v barokním divadle, elektrické osvětlení, otáčivé hlediště na přelomu století anebo počítačově řízené svícení, video, hudba a zvuková produkce dnes. [...] Zapojení technologie do představení lze jen stěží pokládat za kritérium, jímž se dá měřit jeho prezentnost. Neboť se netýká jeho „liveness“ jako takové, nýbrž jen změn perspektivy, způsobů a zvyklostí vnímání.“<sup>17</sup>

---

<sup>16, 17</sup> LICHTÉ, Erika Fischer – Vnímání a mediálnost. Souřadnice a kontexty divadla. Divadelní ústav, Praha, 2005, str. 142-143

### 2.3 – SOUČASNÁ MULTIMEDIÁLNÍ DIVADELNÍ PRODUKCE

Pokud ne s Live Cinema v pojetí novo-mediálních umělců, tak minimálně s prvky typickými tomuto žánru, pracuje v současné době několik divadelních autorů. Vzhledem k vysoké úrovni, které dosahuje současná německá divadelní scéna a kterou zcela bezesporu převyšuje produkce ostatní zemí, patří mezi nejzajímavější představitele logicky němečtí tvůrci. Hlavním reprezentantem je již výše zmíněný Frank Castorf jehož tvorba se dá směle zařadit do post-dramatického divadla. Jeho způsob práce je podstatně odlišný od klasického divadla. Ve své práci dlouhodobě zkoumá živé použití videokamer a promítání jejich výstupu neobvyklým způsobem. Ve snaze přinést co nejsilnější prožitek přítomnosti, Castorf diváka záměrně mate a provokuje. Příkladem může být adaptace Dostojevského *Idiota*<sup>18</sup>, které sám Castorf nazývá filmem, ačkoliv šlo o Live Cinema představení. Dramatický prostor zde splynul s prostorem diváckým, tím že publikum nebylo usazeno klasicky na sedačkách čelem k jevišti, ale k sledování představení jim byl poskytnut prostor dělnických buněk zasazených doprostřed uměle vytvořeného města. Diváci podle toho, jaký lístek si zakoupili, byli rozděleni do tří skupin. První skupina osídlila nejvyšší dělnickou buňku, která však byla zcela uzavřená a diváci mohli sledovat pouze filmový výstup z několika živě stříhaných kamer na rozměrné LCD televizi. O patro níž měla skupinka diváků rovněž k dispozici obrazovku, ale oproti skupině z vyšší buňky se jim díky oknu v jedné ze stěn buňky naskýtal pohled i do fiktivního města kolem nich. Prožitek z přenášeného videa si tak mohli neustále kontrolovat s vlastním, ačkoliv stále ještě omezeným, pohledem na živou akci. Nakonec diváci v nejnižším patře sice nemohli sledovat přenos na žádné televizi, ale měli odstraněny celé stěny buňky a svůj vlastní zážitek z živé akce kolem nich si mohli konfrontovat na vzdáleném plátně v další části scény.

Další výraznou skupinou, která pracuje s filmovými prvky na divadle, je anglicko-německé uskupení Gob Squad. Zabývá se především lifeartem, sitespecific a social projekty. V roce 2003 představili na helsinském festivalu Baltic Circle improvizovaný filmový projekt, natočený vždy v konkrétním městě čtyřmi performery na čtyři kamery přesně hodinu před začátkem představení, které začínalo projekcí zaznamenaného. Film vznikl bez jakéhokoliv postprodukčního zásahu a všechny čtyři záznamy byly vzápětí promítány na čtyři paralelní plátna. Aktéři měli dopředu dané time cody, na který se měl odehrát dějový zvrat, jinak však bylo vše zcela improvizované.

---

<sup>18</sup> představení prvně uvedeno v Berlínském Volksbühne, 2006

Na české divadelní scéně se Live Cinema prosazuje teprve krátkou dobu a tak lze jmenovat jen několik málo autorů, kteří se živou kinematografií v divadelním prostoru zabývají. Mezi zajímavé patří pražská skupina Handa Gote, která se podobně jako Castorf zajímá o postdramatickou koncepci divadla a zapojování moderní techniky je jedním z jejich statutárních programů.

*„Když se něco odehrává na scéně, zvykli jsme si tomu říkat divadlo. Ale takhle snadno se Handa Gote pojmenovat nedá. Pražská scénická skupina sama sebe charakterizuje jako projekt pro výzkum a vývoj tanečního a pohybového divadla, výtvarného divadla, hudby a zvukového designu a integraci vědy a technologie v umění. Zní to dost laboratorně. Ale také by se dalo jednoduše říct, že je to divadlo třicátníku, kteří dospívali v blízkosti počítačových her, s lacinými poruchovými přístroji, v garážové rockerské zkušebně mezi kabely a kytarovými efekty. A teď to všechno reflektují.“*<sup>19</sup>

Každé představení Gob Squad je specifické a pracuje s jinými technikami, než díla předchozí. Přesto ale jejich vystoupení spojuje prvek naléhavosti doby, reflexe aktuálních témat virtuality a zatíženosti informacemi a technikou.

Prvky Live Cinema začíná ve své tvorbě používat i režisér Jiří Havelka, který letos v květnu uvedl na Nové Scéně Národního divadla vlastní inscenaci *Experiment myší ráj*. Ve spolupráci se scénografem Draganem Stojčevskim přetvořil prostor Nové Scény na konferenční sál, který hostí zasedání myší společnosti, debatující o konci své existence. Aktivní účasti diváků bylo mimo jiné dosaženo snímáním publika, coby účastníků konference. Po celou délku představení byly obrazy ze tří živých kamer přenášeny na plátna a obrazovky za mluvčími konference a v určitých momentech zaměňovány za předtočené materiály. V momentě kdy si divák zvykl identifikovat sám sebe na promítaných záběrech, tak jen těžko rozpoznával vložený materiál, dříve pořízený ve stejném prostoru za stejných světelných podmínek. Vnímání živosti filmové projekce tak plynule přešlo v přijetí vložených inscenovaných prvků záznamu.

---

<sup>19</sup> KLUSÁK, Pavel – článek Česká železnice, země nikoho, časopis Respekt, 48/2007

#### 2.4 – SGT. TEJNOROVÁ & THE COMMANDO

Nejvýraznější snahu o propojení divadla a filmu projevuje dlouhodobě režisérka Petra Tejnorová. Představení *Osobní Anamnéza – V roce 89 mi bylo pět let*, inscenovaném na začátku roku 2009 v experimentálním prostoru Roxy/NoD si kladlo za cíl zkoumat totalitní režim z dnešního pohledu, nejlépe tedy skrze lidi, kteří jej nezažili a přijímali informace o něm pouze zprostředkovaně od starších generací. Tejnorová spolu se scénografem Antonínem Šilarem a designérem interaktivních médií Jonášem Strouhalem nechala dětské herce natočit rozhovory s jejich předky a následně je na plátně produkovala zdeformované tak, jak si je nepozorností deformovali sami aktéři. Těm byl rozdělán interaktivní ovladač Wii, díky kterému mohli herci pohybem rukou i celého těla ovládat video promítané za nimi. Často citlivé a intimně sdělované zkušenosti dospělých tak byly živě modifikovány a například při zapojení do smyček nabývaly na nečekaných významech. Stejně tak, jako když si dítě z předávaných informací zapamatuje jen určité úseky a na základě těch si pak vytvoří vlastní verzi příběhu, které dominuje jen ten nepřitažlivější prvek.

V dalším představení *timING* z roku 2011, inscenovaném na Nové Scéně Národního divadla, se Tejnorová a Šilar nechali inspirovat spleťtými labyrinty pod kontroverzní budovou Karla Pragera a do původně hudebně tanečního představení implementovali záběry z chodeb labyrintu snímané průmyslovými kamerami. Pomyslné jeviště se tak rozšířilo i o další prostory budovy, ve které se diváci nacházeli. V přesně načasovaných okamžicích pak na osmi velkoplošných obrazovkách mohli sledovat korespondující akce. V momentě, kdy divák uvěřil živosti přenášeného obrazu, vkládala Tejnorová do projekce předem předtočené záběry, které se postupně stávaly více a více nereálnými, až snovými.

Posledním příkladem, který bych v tvorbě Tejnorové chtěla uvést, než se vrhnu na rozbor naší společné práce, je představení *Life Show*, prvně uvedené v roce 2012 na scéně Divadla Archa. V něm si dva hlavní představitelé ve snaze zaujmout vytvářejí vlastní verzi své biografie, ať už odlehčenější či drsnější. V první části si protagonisté za pomoci na sebe namířených kamer a projekce na velkoplošných obrazovkách vzájemně vykreslují (a pro diváka na kterého jsou obrazovky otočené) svůj mediální obraz. Když dospějí do bodu, že jim jako důkaz schází předvést někoho ze své minulosti, vyrazí do ulic hledat své předky. Společníkem jim je při tom kamera na tabletu připojená k internetu. Diváci, kteří zůstali v sále, jsou pak svědky živého streamu z ulice. Herci, kteří oslovují neznámé lidi ve veřejném prostoru a přesvědčují je, že jsou jejich potomky, pak přivádějí své úlovky do divadla. Tejnorová a její komando tak přenesli děj mimo jeviště, ale přitom ponechali divákům kontinuální živý prožitek, potvrzený výsledným návratem herce i jeho úlovku, dosud viděného jen na obrazovkách televizí.

### 3. VLASTNÍ PRAXE FILMOVĚ-DIVADELNÍHO LIVE CINEMA

#### 3.1 – PŘÍPRAVY

V roce 2013 jsem byla díky předchozí spolupráci na krátkém filmu *Dívka a zbraň* přizvána Petrou Tejnorovou ke spolupráci na nově vznikajícím multimediálním projektu. Tejnorová i Šilar už v té době měli za sebou zkušenosti s výše jmenovanými projekty, ve kterých se pokoušeli o fúzi filmových a divadelních postupů. Zcela přirozeně je lákalo posunout hranice propojení dál a tedy vytvořit představení na základě principů Live Cinema. Ukázalo se, že ani pro ně v té době nebyly obrysy divadelně-filmového Live Cinema ještě zcela zřetelné. Informační zdroje byly omezené a ty dostupné, jako třeba diplomová práce Miy Makely, směřovaly svou definici spíše na Live Cinema jako žánr nových médií. Práce divadelních autorů jako Castorf nebo Gob Squad byly už ze své podstaty Live Cinema jen minimálně zdokumentované. Rozhodli jsme se proto před samotným představením prozkoumat důsledně pole možností a dát si na čas, abychom pochopili, jaká jsou pravidla, případně jaká si chceme vytvořit.

Odsunuli jsme proto dokonce i výběr látky, na kterou bychom Live Cinema chtěli aplikovat. Zásadnějším se stalo hledání způsobů jak po stránce technické, tak po stránce významové. Hned při prvních testech jsme pochopili, že pro naše živé kino je ze všeho nejzásadnější stříh, který za pomoci svých prodloužených rukou (živých kamer) může dosáhnout kýžených asociací na plátně. Souviselo s tím i rozhodnutí pracovat striktně jen s živým materiálem, bez použití předtočeného materiálu či jakýchkoliv obrazových efektů. Později se toto předsevzetí přece jen ukázalo poněkud determinující s ohledem na to, že dosažení určitých asociací skrze stříh vyžaduje dostatečný materiál.

Ve fázi prvních testů nám poskytl útočiště výzkumný areál Institutu Intermédií ČVUT. Prostorově a jsme tedy do začátku byli zajištěni, ale zcela nám scházela věc, která celému Live Cinema dovolila vzniknout – technika. V odstavci 1.2 píší o dostupnosti techniky, co by jednom z odrazových můstků Live Cinema. To lze ale vzít v potaz pouze ve všeobecném pojetí Live Cinema, kdy performerovi k tvorbě stačí výkonný laptop, adekvátní software a projektor. Uvědomění, že k naplnění myšlenky propojení médií nestačí jen idea a nápady, ale že přidání filmu s sebou samozřejmě táhne kouli finanční zátěže, bylo jedno z nejpřekvapivějších v celém procesu. Pro test jsme si tedy utratili značnou část startovního rozpočtu za zapůjčení tří-kamerového systému a mobilní střížny, schopné v reálném čase promítat. S tímto aspektem jsme tedy museli do budoucna počítat.

Cílem našeho prvního zkoumání bylo, zda lze vůbec zkombinovat sledování živého narativního děje vyprávěného na jevišti s projekcí asociativního stříhu promítaného na plátno začleněné do scény. Pozitivní výsledek potěšil a zároveň nastolil mnoho otázek jako rozvržení prostoru scény a především naplnění zpracovatelnými obrazy.

Další fáze testů proběhla po přibližně půl roce teoretického zkoumání, kdy jsme se s potřebou soustředění na vyladění principů, přesunuli do Budapeštského kulturního centra Artus, které nám pro tento účel poskytlo rezidenci. S transportem do cizí země opět vyvstal problém techniky, kdy nám nikdo nebyl ochotný na dlouhou cestu do zahraničí zapůjčit adekvátní výbavu. Museli jsme se proto spolehnout na zdroje kulturního centra, které nás hostilo. Nedostatek techniky přinesl překvapivý výsledek ve formě snesitelné redukce technologií. Televizní XD-CAMy jsme nahradily fotoaparáty (Canon 5D) schopnými živého propojení se střížnou. Zároveň jsme došli ke zjištění, že scéna velkých rozměrů si vyžaduje i přiměřený odstup od střížny. Vzhledem k tomu, že kameramani byli součástí inscenace a potřebovali se kdykoliv dostat i do nejzazších koutů scény, bylo nutné vymyslet takové technologické řešení, které dovolí co nejdelší kabeláž. Na základě testu jsme tedy věděli, že nelze použít fotoaparátům přirozený HDMI kabel, jehož přenosová kvalita po deseti metrech rapidně klesá.

Kromě technologických zkoušek přineslo soustředění v Budapešti především konečný výběr látky, kterou jsme chtěli principem Live Cinema adaptovat. Zvolená hra Nevina<sup>20</sup> svou mozaikovitou strukturou nejvíc vyhovovala požadavkům asociativní projekce. Autorka Dea Loher v ní často nevkládá text do úst konkrétní postavě a nechává tak prostor k jakémukoliv uchopení.

### 3.2 – INSCENACE

Ačkoliv zvolená hra byla pro nás vhodná co do aspektů Live Cinema, přinesla s sebou jisté produkční komplikace. Kupříkladu 13 postav už v obsazení dělá problém i klasickým kamenným divadlům. Obzvláště bylo-li nutné k dosažení dokonalých obrazových výsledků zkoušet představení i s kameramany, kteří na rozdíl od herců nejsou školeni k pohybové paměti.

S Petrou Tejnorovou jsme se shodli na tom, že je pro nás zásadní nezobrazovat na plátně to, co může budoucí divadelní divák vidět vlastním zrakem. Jedním z mých úkolů bylo tedy i vymyslet choreografii kameramanů v již postavené a zařízené scéně. Zkoušky probíhaly každý den po dobu téměř dvou měsíců.

---

<sup>20</sup> z německého originálu Unschuld, dramatičky Dey Loher

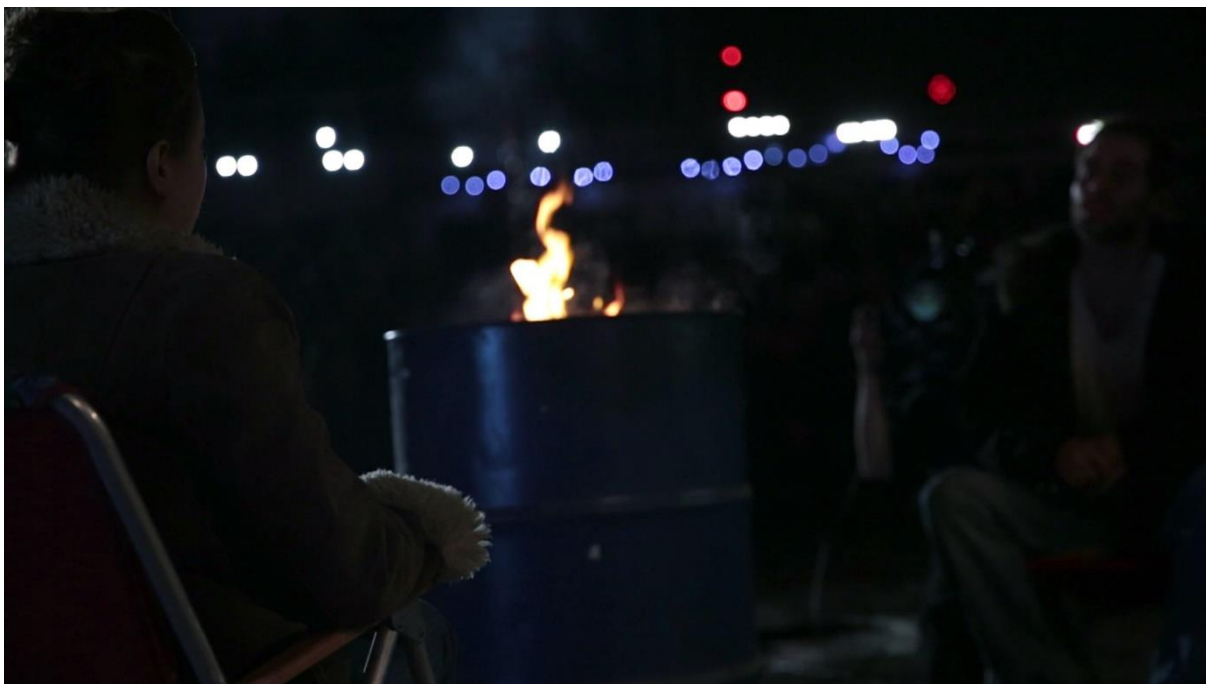
### 3.3 – ILUZIVNÍ PROSTOR

Scénograf Antonín Šilar se svým konceptem scény snažil dosáhnout pocitu autentičnosti živoucího městečka. Protože jsme pro inscenaci po dlouhém hledání našli jako nejvíc vyhovující prostory bývalé továrny na chirurgické nástroje v Modřanech, mohl si dovolit skutečně postavit město, kam by prostřednictvím kamer diváky zavedl. Výslednou scénu tak tvořilo několik obytných místností včetně sprchového koutu, autobusová zastávka, pláž, veranda domu v přírodě, dálnice či trafika. Přestože jevištní plocha byla větší, než kterou disponuje Národní divadlo, vměstnat na ní všechny zmíněné prvky města s sebou muselo nutně nést na první pohled divadelní řešení. Nečekaným zjištěním proto pro mě bylo, jak neuvěřitelné rozsáhle město vypadalo na plátně. Právě kamery a střih dodali jednotlivým lokacím odstup a vytvořil pocit kompaktního města.



*obr.1*

Ve scéně s pláží skvěle zafungoval Šilarův světelný koncept. Za hlavami nic netušících diváků rozmístil drobné diody, které pozorovatele nerušili. V momentě kdy kamera zezadu zabrala herce stojícího proti divákům se na plátně rozprostřel iluzivní prostor pláže s majáčky a světly mrakodrapů u zálivu. Prostorové zmatení diváka vedlo díky filmovým objektivům s nízkou hloubkou ostrosti k uvěřitelnosti autenticity situace.



Obr.2

Další princip, který jsme si mohli dovolit použít pouze díky kamerám a střížně, bylo spojování dvou prostorů, které byly ve skutečnosti od sebe velmi vzdálené. Postava barové tanečnice předváděla svou show u tyče zasazené mezi diváky. Zatímco dva muži, kteří ji do baru přišli navštívit, seděli o dvacet metrů dál, ovšem ve stejné světelné atmosféře jako tanečnice. Divák samozřejmě distanc mezi postavami racionálně vnímal, ale díky propojení stříhem pocitově věřil v jeden prostor, ve kterém se všechny postavy sešly. V ději je nevyrušilo ani to, když se tanečnice od tyče zvedla, skutečně odešla k opodál sedícím mužům a její funkci zatím u tyče zastal kameraman, který suploval pohled tanečnice. Postava se tak formálně nacházela na dvou místech zároveň, což místo rozrušení dokreslilo emoci scény. (viz obr. 3 a 4)

Ve velkém továrním prostoru jsme divákům mohli zprostředkovat i iluzi dálnice. Vlastním pohledem divadelního diváka viděli, že na scénu vjelo auto, za kterým byla pouze tma. Opět díky kamerám s filmovými objektivy jsme ale na plátně vytvořili obraz skutečné zácpy na dálnici. Rozhovor dvou řidičů, postižených dopravní situací, jsme podporovali záběry z vyvýšeného místa na světla rozmístěná tak, aby pohled vypadal jako z topshot z výškové budovy.





obr.3



obr.4

### 3.4 – TECHNIKA

Obtíže spojené s hledáním ideálního technického nastavení jsem naznačila už v předchozích odstavcích. Protože se všichni tři kameramani nezděka pohybovali až 40 metrů od střížny (velký odstup tvořila už samotná elevace s diváky umístěná mezi střížnou a jevištěm), ukázalo se jako nejvhodnější řešení použití digitálních převodníků. Vzhledem k tomu, že přechody mezi jednotlivými záběry byli často velmi rychlé, byl k operátorům potřeba i „rozmotávač kabelů“.

Konečná stříhová skladba stála ve výsledku jen na mě. Režisérka Tejnorová se sice aktivně podílela při zkoušení, výslednou montáž ale nechala ryze v mých rukách. Pro neustálý přísun materiálu schopného vytvořit asociace se subjektivním pohledem diváka bylo zapotřebí kameramany instruovat a dané záběry si od nich vyžadovat. Komunikace byla zajištěna jednosměrnou vysílačkou, přes kterou jsem zároveň kameramany upozorňovala, kdo je zrovna v záběru, neboť signalizační zařízení ještě na fotoaparáty Canon nebylo vymyšleno.

Pocit živého filmu vedle kamer a stříhu umocňovalo využití v reálném čase míchaného pětikanálového zvuku a živé hudby.



Obr.5

#### 4. ZÁVĚR

Nejdůležitějším zjištěním na celém procesu praktického objevování živého kina pro mne bylo zjištění, že principy Live Cinema lze aplikovat na narativní divadelně-filmovou performance, ačkoliv náš projekt Nevina na tomto poli dělal zatím jen opatrné dětské krůčky. Ze strachu o ztrátu pozornosti jsme se možná občas drželi moc zpátky a to i v momentech, kdy jsme si s imaginací a asociacemi mohli zcela legitimně pohrávat. Nevěřím slovům Petera Greenawaye i přesvědčení Miy Makely, že pro absolutní kinematografický zážitek je třeba zcela se říknout narace. Právě Live Cinema je totiž směr, který dovoluje nenarativními cestami vyprávět příběh. Dává totiž nejen svobodu autorovi, ale i divákovi, který si prožitím neopakovatelné přítomnosti okamžiku tvorby a souběžným sledováním promítaného filmu na plátno, vytvářet v hlavě svůj vlastní střih, svojí vlastní unikátní verzi vizuálního zážitku. Dnešní divák, divák odkojený vývojem kultury, zavalený možnostmi, totiž chce participovat, chce si volit vlastní roli ve vyprávění.

Je možné, že bude potřeba pro podobný divadelně-filmový zážitek najít jiné pojmenování. To je ostatně to, co mi poradila před dvěma týdny sama Mia Makela, když jsem se jí ptala, jestli podobná performance lze vnímat jako Live Cinema: „Je možné, že samotné Live Cinema už je na ústupu, ne-li pryč. **Live Cinema is dead, long live something new.**“

## ZDROJE

### seznam použité literatury

BLAŽÍČEK, Martin – Live Cinema, FAMU, 2014

SCHEPELEREN, Peter – Lars Von Trier a jeho filmy, ORPHEUS, PRAHA, 2004

KŮST, František. Estetické strategie nových médií, Masarykova Univerzita, Brno 2003, (pasáž citující Umberta Eca)

DELEUZE, Gilles. Film 2. Obraz-čas, NFA, 2006

MUKAŘOVSKÝ, Jan – Studie z estetiky, Odeon Praha, 1971

MAKELA, Mia – LIVE CINEMA: Language and elements, Media Lab, Helsinki University of Art and design, 2006

KOTTE, Andreas –ze stati Spektakulární události uvedené v Souřadnice a kontexty divadla. Divadelní ústav, Praha 2005

LICHTE, Erika Fischer – Vnímání a mediálnost. Souřadnice a kontexty divadla. Divadelní ústav, Praha, 2005, str. 142-143

KLUSÁK, Pavel – článek Česká železnice, země nikoho, časopis Respekt, 48/2007

### seznam internetových zdrojů

GREENAWAY, Peter – New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema, záznam přednášky, 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>  
(český překlad převzatý z diplomové práce Martina Blažíčka: Live Cinema, 2014)

LAERA, Margherita – Towards a Present Tense Cinema, rozhovor s Peterem Greenawayem, London Theatre Blog, 2008,  
<http://www.andrewglinton.com/ltbarchive/2008/08/14/towards-a-present-tense-cinema-interview-with-peter-greenaway/>

### seznam obrazových příloh

OBR 1 – foto z představení Nevina – celkový záběr scény,  
autor: Jan Hromádko

OBR 2 – foto z představení Nevina – iluze pobřežního města,  
autor: Jan Hromádko

OBR 3 – foto z představení Nevina – spojování dvou vzdálených prostorů I.  
autor: Jan Hromádko

OBR 4 – foto z představení Nevina – spojování dvou vzdálených prostorů II.  
autor: Jan Hromádko

OBR 5 – foto z představení Nevina – pohled z jeviště na elevaci a střížnu  
autor: Jan Hromádko