

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

**TEZE DISERTAČNÍ PRÁCE**

**CROSSOVER**

Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch

**Petra Tejnorová**

Vedoucí práce: Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2015

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Performing arts

Alternative and Puppet Theatre and its Theory

**DISSERTATION THESIS**

**CROSSOVER**

Between the layers of my own staging experience, on the boundaries of forms,  
genres and not only those

**Petra Tejnorová**

Supervisor: Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj

Opponent:

Date of thesis defense:

Academic title granted: Ph.D.

Prague, 2015

ÚVOD .....	1
1. První část práce – autorské nebo devising? .....	3
1.1 Skupiny Shut, Gob Squad a režisér M. Leigh.....	5
1.2 Režisér versus kolektiv .....	7
1.3 The Commando – skupina je součtem svých členů .....	9
2. Druhá část práce – dokument a technologie.....	11
2.1 Technologie.....	13
2.1.1 Dotáčky .....	14
2.1.2 Videomapping .....	15
2.1.3 Živý přenos/live cinema .....	16
3. Třetí část práce – identita současného divadla.....	19
Seznam použité literatury.....	22

## ÚVOD

Disertační práce s názvem *CROSSOVER, mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch* je rozdělena do tří částí. V každém oddílu práce se opírám zejména o vlastní divadelní praxi, která je protkána řadou ukázek z inscenací a divadelně performativního myšlení vybraných zahraničních skupin.

V první části, vzhledem k tématu, jsou to především skupiny **Gob Squad**, **Shunt** a režisér **Mike Leigh**. Ve druhé jsou to skupiny **Rimini Protokoll** a opět Gob Squad. Ve třetím oddílu je to hlavně režisér **Tim Etchells** se svojí skupinou **Forced Entertainment**.

**Moje divadelní cesta** od komplexních inscenací – které jsou symbiózou všech komponentů a spojuje je inscenační styl a dříve nalezené divadelní principy a postupy – přes autorské/devising projekty až k divadlu s prvky dokumentu a technologie je představena v **úvodu disertační práce**.

**Autorské nebo devised divadlo?** je název první části práce, ve které zkoumám rozdíly a jemné nuance mezi autorským a devised divadlem, zaměřuji se zejména na specifika devised metody tvorby. Tu rozvíjím v následujících podkapitolách s názvem Režisér versus kolektiv, Východiska pro tvorbu a Myšlení a kroky ve fázích.

V druhé části práce se orientuji na **dokument a technologie**. Společně s dokumentárními prvky (od projektu *Osobní anamnéza*) začínám pracovat také s audiovizuálními prostředky, technologiemi a novými médii. Přičemž tyto technologie nevnímám v žádném případě jako scénografickou berličku, nebo jen estetický prvek, je to další výrazový prostředek, který má svou nezastupitelnou scénickou a komunikační platnost.

Třetí část práce pak vztahuje podtémata otevřená v přechozích kapitolách týkajících se překračování hranic (devising/autorské metody tvorby, vazby filmu a divadla) blíže k **fenoménu hranic a jemných rozdílů mezi inscenací/událostí, fikcí/realitou, divákem/svědkiem, hercem/performerem** – a to vždy vzhledem k vymezení, které je už v

samotném názvu tohoto oddílu, a tím je identita současného jazyka divadla. Sama se totiž ve svých projektech pohybuji na hranici forem, žánrů, jazyků.

Jednotlivé reflexe a studie v každé části disertační práce nemají teatrologickou ambici. **Způsob náhledu nebo průniku do problematiky** bych asi nejvíce přirovnala k **fenomenologickému vhledu**. Nejde ovšem v žádném případě o úplné a objektivní podchycení tohoto fenoménu. Jako součást tezí uvádím i několik vybraných oddílů z jednotlivých kapitol celé práce. Za nedílnou součást, ne-li hlavní část výzkumu, považuji své inscenace a projekty. Tzv. terénní výzkum témat, vrstev, forem, žánrů, jejich hranic a prostupnosti je aplikovaný na celý tým včetně herců a diváků.

**Klíčová slova:** divadlo, autorské divadlo, devised divadlo, devising metody, divák, performance, dokument, technologie, herectví, performer, realita, fikce

## 1. První část práce – autorské nebo devised?

V první části práce nazvané Autorské nebo devised divadlo? se v podkapitolách Režisér versus kolektiv, Východiska pro tvorbu a Myšlení a kroky ve fázích zabývám metodikou devised divadla. Po úvodní části práce, ve které se snažím zachytit a pojmenovat odstíny, zabarvení a jiné rozdíly mezi autorským a devised divadlem, vyvozují vlastní devised metodiku, jež se opírá o tvůrčí práci se skupinou The Commando a vychází z axiomů a fází tvorby podle J. Swale. První fázi pojmenovávám jednoduše Příprava. V této fázi se skupina přichystá na skok do neznáma. Neexistují zde žádná pravidla nebo jich je jen opravdu málo. Záměrem je bavit se, zapálit se pro tvorbu. Cílem je poznat se ve skupině, najít společnou řeč či sdílet své dovednosti a rozcvičit se, rozcvičit tělo a mysl pro nadcházející práci. Druhá fáze s názvem Generování je zejména o tom, vytvořit škálu nápadů a výchozích bodů. Materiál se začíná generovat. A to skrze hry a hravé techniky, iniciují se nápady, které začínají z kreativního materiálu vytvářet základní stavební materiál. Využívá improvizaci. Všechny materiály a nápady se vyzkouší a vygeneruje se nadbytek. Zkoumání je třetí fází, v níž se rozvíjí nápady, klíčové nápady. Vyberou se koncepty a struktury z druhé fáze, které skupinu nejvíce inspirují a zajímají. V tomto směru se pak pokračuje do větší hloubky. Stále jde o generativní fázi. Na konci této fáze by měla mít skupina představu o tvaru a tématech díla. Což je dobrým startovním momentem pro fázi následující. Fáze čtvrtá Extrakce (Destilace) je charakteristická zaměřováním se na detail, selektivně se rozvíjí a zdokonalují nápady, hra se pomalu vynořuje. Pokud se ve třetí fázi vytvořil obrys, ve čtvrté fázi se obrys zceluje. Divadlo může vzniknout z otázky, workshopu, improvizace, a proto devised vnímám jako jedinečný impulz v možnosti reagovat subjektivně, okamžitě a flexibilně na to, proč a o čem dnes dělat divadlo. Devised metoda je kolektivním tvůrčím procesem, ve kterém dochází ke spontánnímu hledání a nalézání divadelních momentů, k jejich zkoumání, generování, destilaci a strukturování.

HaDivadlo či Studio Ypsilon jsou svým pojmem kolektivního autorství asi nejbližší britskému pojetí devised theatre. Divadlo na provázku zase cestou tzv. otevřeného divadla, které přesahuje běžnou představu divadla jako instituce a inscenování představení. V češtině pro pojem devised theatre a

devising methods neexistuje překlad, neexistuje český název. Doslovně by tento pojem znamenal navrhování divadla, objevování divadla tím, že ho dělám, že ho zkouším. Existuje mnoho skupin, které při své tvorbě využívají devising methods. Neexistuje jeden jediný návod, stejně tak jako neexistuje jedna jediná metoda. Devised theatre je založeno na osobním přístupu konkrétní skupiny či tvůrce. Devising methods jdou proti hierarchickému systému, který odráží spíše instituci než proces. Tvořit metodou devising znamená vytvářet projekt, který doposud neexistuje. Je to tvorba bez předem určeného postupu. Vše se nalezne až během procesu zkoušení. Proto je v českém kontextu devised často přirovnáván k autorskému divadlu. Ovšem vzhledem ke zmíněné tradici autorského divadla v Čechách, která začíná někde u divadel malých forem, Reduty, a je spojena s osobností Ivana Vyskočila, souvisí s otázkou autenticity a neautenticity textu (autor ručí za zprávu, kterou vysílá do světa), je devising oproti českému autorství spojeno mnohem více s politickou situací a rozhodnutím, že neexistuje jen jeden hlavní politik. Je tedy spojeno s politickou situací 60. let a reaguje na ni. Vychází z očividného odporu k hierarchizaci, neboť téma může přinést každý. V devised divadle výsledný tvar nemodeluje režisér, na tvorbě i výsledku se podílí celá skupina, hranice rolí, ale i funkcí jsou překonány. U českého autorského divadla role (režisér, dramaturg atd.) zůstávají. Viz režijní osobnosti v HaDivadle, Studiu Ypsilon či Divadle na provázku. Devised ovšem současně zastřešuje tolik možných variant a modifikací, že nemusí nutně znamenat, že u všech souborů jsou role režiséra a dramaturga překonané. V následující podkapitole uvádím několik zahraničních příkladů, od tvůrčí práce ryze kolektivní až po režiséra M. Leigha, který ač aplikuje metody devising, tak výsledný tvar formuje on, dokonce skrze devising směřuje k tradičnímu tvaru, k postavám a situacím.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> SWALE, J. *Drama Games for Devising*. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37.

## 1.1 Skupiny Shunt, Gob Squad a režisér M. Leigh

Shunt je divadelní kolektiv deseti umělců, kteří vytvářejí divadelní „události“ (events). Pracují striktně jako kolektiv a v programech uvádějí „devised by the company“ (vytvořeno souborem) namísto rozdělování jednotlivých tvůrčích rolí. Rozmanitost jejich díla odráží způsob, jakým tvoří. Shunt je skupina lidí, ve které má každý své nápady a zájmy. Deset lidí, kteří pracují a tvoří společně, střídají se ve vnášení nápadů, hrají hry a experimentují s příběhy a tématy. Každý z členů má však svoji práci i mimo Shunt, aby uspokojili i svá vlastní tvůrčí nutkání.

*„Výhodou velké skupiny je to, že se toho vždycky hodně děje. Jako při jakémkoli procesu, má vždycky větší dopad, když spí režisér, než když spí jeden z herců. Role jako ‚režisér‘ existují, protože mají svou funkci. Ale na našich zkouškách pracujeme všichni společně. Práce se vyvíjí prostřednictvím improvizací, jež vycházejí z daného tématu, akce nebo vztahu, které nás všechny zajímají. Všichni nějak přispívají, všichni sledujeme, jakým směrem se to ubírá.“<sup>2</sup>*

Stejně jako Shunt pracuje i skupina Gob Squad, kterou založili v roce 1994 Alex Large, Sean Patten, Liane Sommers a Sarah Thom z kurzu kreativního umění na Nottingham Trent University spolu s Johannou Freiburg a Berit Stumpf z Giessen Institutu pro aplikovanou divadelní vědu. Jsou to umělci dvou národů, kolektiv sídlící v Nottinghamu a Berlíně. Gob Squad znovu a znovu podstupují výzvy, které přináší kolektivní práce. Humor, vzájemný respekt, ohleduplnost a společný zájem jsou mottem skupiny. Každý z členů skupiny má své vlastní pole zodpovědnosti. Toto pole odpovídá jeho dovednostem. Tato disertační práce je protkána řadou ukázek a tvůrčí praxí této zahraniční skupiny, o jejíž metodice tvorby se zmiňují i v dalších kapitolách.

Počátečním bodem tvorby britského filmového a divadelního režiséra Mikea Leigha jsou jeho spolupracovníci a „nic“, které leží na začátku práce na stole.

---

<sup>2</sup> SWALE, J. Drama Games for Devising. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37



Leigh tedy vytváří svá díla od nuly skrze zkoušení. V první den procesu obvykle existuje jakási otázka, pocit, zájem, ale nikdy tam není příběh nebo nějaká postava či téma. Jeden jeho film vznikl z nutnosti vyřešit otázku - Jak často potřebujete někoho vídat?, aby se ospravedlnilo, jak často můžete někoho vídat.

*„Jakmile se podíváte kamkoli, najdete téma... Ale v okamžiku, kdy se podíváte a zastavíte se s myšlenkou na ‚umění, umění‘, pak je to skutečně zajímavé. Cokoli lze zdramatizovat – jakoukoli kombinaci postav – to je začátek, takže to všechno je v podstatě jen o selském rozumu. V okamžiku, kdy má člověk ponětí, na co se chce dívat, jakmile na něco přijde, tak to může k něčemu vést – obsah ti dá všechny odpovědi... Je to o využívání nástroje, kterému se říká zkouška, oproti druhotným nástrojům, jakými jsou slovní procesory nebo pera. Můžete si vymýšlet věci. To bylo divadlo dávno předtím, než kdokoli cokoli napsal... Přistupte ke světu, vyprávějte příběhy o tom, co vidíte.“<sup>3</sup>*

Následuje svůj instinkt, stejně tak jako mnoho dalších tvůrců – devised theatre. Nachází zdroje a inspirace ve světě kolem sebe, ve svých každodenních zkušenostech. Přestože Leigh při spolupráci s herci využívá sérii devising postupů, vytváří tradiční tvar, postavy a situace.

*„Má role jako spisovatele-režiséra je být hned od začátku velmi aktivní... Je poměrně snadné pracovat s hercem a dospět k nějaké postavě, ale pokud rozhodnutí nevznikají na základě toho, jaký má postava vztah k těm ostatním, k nějaké struktuře, pokud tam neprobíhá nějaké individuální vyprávění, pak je vše naprosto náhodné a svévolné. Musíte se dostat do bodu, kde všechen ten surový materiál přetavíte na něco jednoduššího a napsaného a strukturovaného. Takže já s každým hercem vymýšlím postavu, ale zároveň provádím ‚spisovatelský‘ průzkum tématu a příběhu.“<sup>4</sup>*

---

<sup>3</sup> SWALE, J. Drama Games for Devising. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37

<sup>4</sup> SWALE, J. Drama Games for Devising. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37

## 1.2 Režisér versus kolektiv

Metody devised theatre v rámci tvorby používám. Aplikovala jsem je ještě dříve, než jsem věděla, že se tento způsob tvorby nějak jmenuje. Dost se ztotožňuji s pojetím britské skupiny Forced Entertainment, která o devised theatre mluví jako o hledání scénického tvaru na základě skupinové spolupráce. Pro mě osobně je devising „rozvíjející“ metodou na dané téma. Téma se v podstatě postupně skrže procesem konkretizuje. Taktéž tvar. Téma ani tvar nevycházejí z textu. Hledání scénického tvaru na základě skupinové spolupráce pro mě znamená, že rozmanitost díla odráží způsob, jakým skupina tvoří, samozřejmě je v tom i odraz toho, kdo skupinu tvoří. Aplikování devising methods taktéž znamená, že nekalkuluji na začátku s konečným tvarem, že až samotný proces ukáže, jakým jazykem bude finální tvar ke svým divákům promlouvat. Proto projekty, jako jsou např. *My Funny Games*, *Erekce srdce* či *LIFEshow*, vnímám jako devised projekty. Dalším důvodem, proč pociťuji, že aplikuji mnohem více metody devised divadla než autorského divadla, je vymezení funkce režiséra – tedy režisér versus kolektiv. V takovýchto projektech má funkce režiséra dost neostré hranice. Režisér může být rozrušovačem, tedy tím, kdo přináší impuls k tvorbě, podnět nebo téma (Tak tomu bylo u *My Funny Games* či *Erekce srdce*). Nebo může být na začátku jako rovnocenný účastník a později začít „režirovat“ (*LIFEshow*). Jako trefné označení režie jako funkce – v rámci neostrých hranic devised projektu – se mi zamlouvají znaky z čínštiny a japonštiny. TAOJEN – dva čínské znaky, které znamenají vést + hrát. Tedy ten, kdo vede hru. V japonštině existuje slovo KONTAKU, což je termín složený ze znaků dívat se + dohlížet. Ve své práci kombinuji TAOJEN (vést + hrát) a KONTAKU (dívat se + dohlížet).

Do procesu zkoušení inscenace *My Funny Games* jsem vstoupila v roli režiséra-rozrušovače. V té době inscenace ještě neměla svůj název. Na začátku procesu jsem položila hercům několik otázek, nadhodila společenská témata, přinesla i divadelní text. Všichni jsme se zabývali otázkou, proč města ztrácí svoji tvář, jak média ovlivňují realitu, jak naše iluze mění naši realitu atd. Na podlahu zkušebny jsem položila knihy *Electronic City*, *Porucha* od Falka Richtera, *Europeana* od Patrika Ouředníka, filmy *My Funny Games*,

*Idioti, Truman Show* a mnoho dalších. Herci dostávali také různá zadání. Měli zaznamenat cestu ze školy domů jen pomocí reklamních nápisů, řešili otázku, jaká iluze jim zachránila život, nebo naopak život zkažila, měli napsat, na jakém stupni mají peníze v žebříčku hodnot, proč chtějí vydělávat, co by dělali, kdyby dlužili 100 000 korun.

Za důležitou součást zkoušení a získávání materiálu považuji improvizaci. Jako režisér vytvořím většinou situaci nebo kontext, ve kterém si můžeme zkoušet věci a hrát si s nimi. Čím více jsem začala pracovat s interakcí a otevřenými strukturami, tím více jsem potřebovala testovací publikum a testovací zkoušky. Otevřené zkoušky nebo prezentace formou work in progress se staly součástí tvůrčího procesu. Zpětná vazba z těchto napůl veřejných hodnocení je pro mě velmi cenná, ačkoli v danou chvíli může být bolestivá, neboť divák i na otevřený tvar nahlíží jako na hotový. Samozřejmě i v den premiéry nemusí být vše uzavřené, i po premiéře a od jednoho představení k druhému se inscenace a projekty proměňují

V první fázi projektu *LIFeshow* jsem byla zase rovnocenným účastníkem procesu. Byli jsme skupina, tým, ve kterém se rozměňovaly hranice složek a profesí. První část projektu *LIFeshow* vznikala v rámci krátké rezidence ARCHA.lab a veřejná prezentace projektu proběhla v Divadle Archa v lednu 2012.

Existenční a finanční problémy projektu *LIFeshow* ovlivnily jeho druhou část. Referování o zkouškách a směru inscenace nebo projektu není totožné s přímou účastí celého týmu, tedy nejen s fyzickou, ale i mentální přítomností. Být účastníkem procesu – tedy přímou účast na procesu nelze zprostředkovat. A tak vnější faktory pohnuly stabilitou týmu, počáteční ambice naprosto rovnocenných partnerů v rámci kolektivu se v druhé fázi nemohla dotáhnout až do konce.

Začít spolupracovat, tvořit kolektivní metodou práce pro mě nikdy neznamenalo vzdát se zodpovědnosti za celek. Stávám se jen ze své původní „role“ zranitelnější. Začít zkoušet kolektivní formou znamená neustále být odhalen – tímto odhalením něco riskuji a podstupuji různé výzvy, které v

kolektivu přicházejí. Kolektivní spolupráce předchází situacím, kdy herec či scénograf nebo někdo úplně jiný řekne „tohle není má práce“, což se stává tam, kde jsou definované role, a nazývá se to termínem „kreativní shutdown“.

### **1.3 The Commando – skupina je součtem svých členů**

Uvedu zde desatero pravidel a zásad naší tvůrčí skupiny The Commando. Tyto zásady jsme dodržovali, ještě než byly sepsány. Z potřeby pojmenovat svoji práci a metody pro knihu *Šťastná generace – režiséři z alterny* jsem jim dala psanou podobu. Ale vesměs nejsou proklamací nějakého dogmatu, ale spíš pojmenováním mechanismů, které fungovaly při projektech – v rámci kolektivní tvorby – přirozeně. Pokud existují tato pravidla, lze v podstatě říct, že nic není „neostré“, hranice prostě existují, ano existují, ovšem ne jako fixní, průniku nemožné status quo.

1. Každý člen musí mít vždy osobní vztah k danému tématu, materiálu nebo předmětu společného výzkumu.
2. Jako je rozmanitá kultura, ve které žijeme, stejně tak neexistuje identický postoj skupiny. Podstatnou dynamikou skupiny je rozpor a nesourodost, ne jednotný názor „stáda“.
3. Kolektiv musí přijímat zodpovědnost za celek. Se zodpovědností přichází i hierarchizace, ale ne taková, jakou známe v tradičním divadelním modelu.<sup>5</sup>
4. Součástí kolektivu se samozřejmě stává také divák. Přestat realizovat vize, představy<sup>6</sup> znamená začít sdílet s diváky – společně s nimi zkoumat a objevovat.
5. Atmosféra respektu musí být atmosférou kolektivu.

---

<sup>5</sup> Jedná se o dynamickou hierarchizaci, přijetí zodpovědnosti nesmí vytvářet strach z toho, překročit hranice dané „rolí“ v kolektivu. Více u pojmu „kreativní shutdown“.

<sup>6</sup> Přestat realizovat vize znamená dostat se do totální přítomnosti.

6. Skupina je základ polyfonie. Vzhledem k danému tématu projektu se skladba skupiny mění/proměňuje. Tzv. „skupinová chemie“ je jedinečným složením daného kolektivu.
7. Skupina musí riskovat. Riskovat třeba i neúspěch. Přijímat výzvy. Výzva se může rovnat kolektivní tvorbě.
8. Součástí tvorby je výzkum, hledání, spojování a strukturování. Součástí hledání je taktéž náhoda a nehoda.
9. Pouze tím, že se skupina zabývá vlastní dobou, tedy dobou, ve které žije, může něco vypovědět.<sup>7</sup>
10. Skupina „hovoří“ v přirozeném jazyku doby: „diskutuje“ o starostech doby v jazyce, který se z ní zrodil.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Tento bod se vztahuje taktéž k bodu č. 1 v desateru. Zároveň znamená, že pokud skupina pracuje s tématy či příběhy, které byly již několikrát v minulosti zpracovány, přesto je musí prověřit metodami sobě vlastními. Pokud skupina zpracovává např. mýtus o Jasonovi a Medee, musí hledat v základu tohoto materiálu otázky a problémy, které se jich jako tvůrců týkají, a jsou tedy současné a aktuální.

<sup>8</sup> Žádný jazyk není příliš nízký, žádný žánr příliš pokleslý, žádná divadelní složka není nedůležitá. Skupina se musí otevřít opravdu tomu, co je pro ni aktuální a přirozené.

## 2. Druhá část práce – dokument a technologie

Technologie je výrazový prostředek, který má svou nezastupitelnou scénickou a komunikační platnost. V podkapitole týkající se divadla s prvky dokumentu se zaměřuji na práci s autentickým materiálem v *Osobní anamnéze* až po sociologické výzkumy v práci s neherci. Linie zastupující práci s technologií a videem popisuje cestu od dotáček přes videomapping k živému přenosu a live cinema žánru – jako tzv. živému kinu. Tato cesta se opírá zejména o zkušenosti z performance *LIFeshow* a z live cinema projektu *Nevina*, který je kombinací performance s čistou interpretací.

Dokumentární textový materiál ve formě přímých osobních svědectví je patrný už v projektu *Osobní anamnéza*. Herec se stával sám pro sebe materiálem a tématem ke ztvárnění. Herec – autor textu byl i interpretem. Zároveň herci spolupracovali záměrně inscenaci v ideové, ale i estetické rovině – a nejen v rámci své „role“. Vzhledem k tomu, že přinášeli svá svědectví, tedy svědčili o svém životě, měli blízko k epičnosti – vypravovali své příběhy. Trochu jiná je ale podstata projektů, jako jsou *Edge* a *Jižák, město snů*. V těchto projektech jsem spolupracovala s neherci. Musím sice podotknout, že v projektu *Edge* byl nakonec jeden herec a dva tanečníci/performanceři, přesto byli základem těchto projektů neherci. Pojem expert – nebo divadlo expertů – pochází od skupiny Rimini Protokoll<sup>9</sup>, jež do centra své divadelní práce staví autentické amatéry, které vzhledem k jejich životním zkušenostem označuje jako experty všedního dne, experty na život, experty na to být divadlu cizí. Nejedná se tedy o to, že vytvářím divadlo s amatérskými herci, tohle je jiný případ, nejsou to amatéři, kteří chtěli být nebo chtějí být herci. Motivace, proč dělají tito lidé divadlo, proč vystupují před diváky, nevychází z umělecké motivace nebo že by snad chtěli být herci. V tomto případě musí jít otázka estetické kvality stranou. Téma, text není reprodukován, ale prezentován. Je tedy na první pohled jasný

---

<sup>9</sup> Rimini Protokoll (Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel) vzbudili svými představeními a rozhlasovými hrami velkou pozornost, jsou držiteli mnoha prestižních evropských cen. Časopis *Theater der Zeit* je označil za „protagonisty a zakladatele nového směru ‚divadla reality‘“. Svoji práci chtějí rozvíjet další možnosti divadla jako žánru, neobvyklé pohledy na naši skutečnost. Zkouškám představení předchází obsáhlé rešerše, castingy a rozvíjení konceptů, které tvoří zhruba dvě třetiny práce. (O Rimini Protokoll na Theatre.cz – tisková zpráva k projektu *Zip*.)

jejich vztah k danému tématu, jsou doslova prezentací tématu, taktéž je jasný jejich vztah k inscenaci.

Nikdo nehraje roli, která by byla předem zachycena na papíře. Nechci psát, že aktéři těchto projektů zastupují svůj skutečný život, a že na jevišti stojí tím pádem skuteční lidé, neboť když na jevišti stojí herec, je to také skutečný člověk, ale to, o čem „experti“ mluví, se týká většinou jejich skutečných životů. Text tak má ve většině případů podobu monologu, na scéně pak podobu proslovu. Je sdělován přímo publiku. V mnoha případech se objevují i hromadné scény nebo nějaké akce, ty jsou však součástí jejich znalectví. Pokud se v jiných projektech, zejména v úvodu zmíněné dramaturgické linii „klasika trochu jinak“, snažím herecky, stylově sladit celý soubor – zde nemám co sladit, každý má svůj osobitý herecký styl.

Projekty s neherci<sup>10</sup> pro mě zastupují esenci divadla „teď a tady“. Takový projekt si nemůže „šetřit“ čas na svou budoucnost, vypočítat si své reprízy, teenageři dospějí, oldageři zestárnou. U obou projektů je chyba, která potvrzuje lidskost, selhání a nezdár (zapomenu text, zmeškám „nástup“) důležitou součástí. Jako by chyba potvrzovala živost. Dokonalost je bez chyb a je uzavřená. Dokonalá je norma. Dokonalá je představa. Kdo akceptuje dokonalost, akceptuje normy.

V divadelním diptychu *Jižák, město snů* a *Edge* jsem používala video dotáčky. Prostředkem, jak zpracovávat video nahrávky rodičů v projektu *Osobní anamnéza* přímo na scéně, byly herní konzole „Wii“. Práce s videem v těchto projektech, ale i projekcích byla založená na zpracování konkrétního dokumentárního materiálu.

---

<sup>10</sup> V některých projektech (*Kolik váží vaše touha?* a *TimINg*) jsem spolupracovala taktéž s tanečníky-performery. V inscenaci *IAS ON ME DE A* jsem zas spojovala mezigenerační herce.

## 2.1 Technologie

Technologie v divadle existují už po staletí, divadlo je vždy různě používalo – otáčivé jeviště, barokní divadlo atd. – a video, to je jen další technologie, která přišla a možná i odejde nebo neodejde či odejde postupně, ale měla přijít a je potřeba ji vzít v potaz, neboť mění přítomnost, která je pro divadelní teď a tady zásadní. Technologie doslova pluralizují naši identitu, ohledávají možnosti fyzického (ne)kontaktu. Bylo by možné napsat, že technika plní nejrůznější funkce: vytváří atmosféru, vyvolává efekt zcizení, dotváří obrazy, konfrontuje živou a imaginární přítomnost, je součástí celé dramaturgie projektu a nepochybně také pracuje s detailem, který lze zachytit kamerou, zvětšit a promítat. Umožňuje prostupnost hranic mezi skutečností a inscenovaností, živou a imaginární přítomností, mezi realitou v divadle a divadlem v realitě. Tato prostupnost hranice mě začala zajímat už v souvislosti s viděnými populárními filmy konce 90. let (*Záhada Blair Witch*, *Vrtěti psem*, *The Truman Show* atd.) a s velkolepým boomem kolem reality show. Reality show jdou však mnohem dál. Jejich ukazování „skutečného života“ je obrazem vykonstruovaného života, reality show v podstatě brání skutečnému životu být skutečným.

Richard Schechner, režisér a tvůrce nové akademické disciplíny performativní studia, ve svých teoriích uvádí příklad z roku 2001, když Dr. Ronald S. Shemensi působil jako jediný lékař v Rothera Research Station na Antarktidě a zjistil, že má vážný problém se žlučníkem. Najednou měla média událost, která přišla jako na zavalanou. Stateční piloti se dobrovolně hlásili, že v zimní tmě přeletí z jižního Chile na Antarktidu, přistanou na sněhu a po krátkém odpočinku nemocného lékaře odvezou. Tento „skutečný“ příběh sledovaly miliony diváků. Shemensi sám po příjezdu do Chile pronesl: „Kdybych si mohl vybrat, byl bych na pólu. Ale možnost dostat mě pryč přišla teď. Nemohl jsem tam jen sedět a čekat.“ Případy jako tento se však vyskytují jen „jednou za uherský rok“, a tak producenti i nadále servírují pořady, jako jsou např. reality show *Kdo přežije*, *Výměna manželek* atd., dokud zájem veřejnosti o tento žánr



neopadne.<sup>11</sup> Nejblíže zmíněné reality show je projekt *LIFeshow*. U *LIFeshow* je ovšem realita zdvojená – vidím obraz v TV a zároveň původní akci mimo TV – vidím, jak vše vzniká, vidím hru se zobrazováním. Nejblíže „realitě“ u *LIFeshow* jsou záznamy z ulic, které jsou však hudbou hyperbolizovány, hudba je zcizuje. On-line propojení z jiného místa v reálném čase nebo právě zmíněné záznamy z ulic v *LIFeshow* i díky pravidlům pro „hru“ v podstatě nalézají divadlo v realitě, tedy tam venku. Průniky reality a divadla díky technologiím v *LIFeshow* fungují – jsou to možné cesty propojení reality a obrazu reality.

Ale vraťme se k *Záhadě Blair Witch*, *Vrtěti psem*, *The Truman Show*. Film má k možnostem průniku reality a iluze mnohem snadnější cestu už ze své podstaty, stejně jako reality show. Na divadle ovšem před vámi stojí herci tady a teď. Z tohoto hlediska mi přijde potřeba vzít technologie, video, nová média v potaz – a to hlavně proto, jak „přepisují“ těla a mění chápání vyprávění, reality a obrazu reality. Protože – jak říká Tim Etchells – návrat k nejstaršímu pojetí divadla, tedy že herec stojí před publikem, není tak snadný. „*Není to něco, co by se dalo udělat snadno, bez pochopení složitosti toho, co může znamenat ‚herec‘ a ‚před‘.*“<sup>12</sup>

### 2.1.1 Dotáčky

Dotáčky jsou prvním video-filmovým materiálem, se kterým jsem pracovala a který vzniká paralelně se zkoušením nebo ještě před samotným začátkem zkoušení. Jsou to v podstatě předtočené situace a obrazy ze hry. Je to jeden typ zdrojového filmového materiálu.

V divadelním diptychu *Jižák, město snů* a *Edge* jsou použity zejména video dotáčky. Ty v úvodu zprostředkovávají divákům teenagery v jejich autentické podobě – v přímém rozhovoru týkajícím se jejich světa, jejich pohledu na Jižní Město. Stejně tak v inscenaci *Edge* jsou úvodní video dotáčky – portréty

---

<sup>11</sup> SCHECHNER, R. *Performance Studies*. (2006) Oxon: Routledge

<sup>12</sup> ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment*. (1999) New York: Routledge.

jednotlivých účastníků inscenace, odpověď na jednu otázku týkající se tématu inscenace. Závěrečné dotáčky jsou odehrány v jazyku filmové fikce. Teenagery diváci vidí ve světě „JIŽÁK 2300“, který na scéně doposud aktéři jen slovně vyfabulovali. Teenageři s pistolemi, s prostřelenými hlavami, dívka si kupuje snídani a pije mléko, zatímco vedle bolesti sténá muž přibitý na kříži jako Kristus. Zůstávají v současném věku, nehrají starší. Estetika závěrečných dotáček vychází ze stylu počítačových her. V inscenaci *Edge* pak filmová fikce (opět v závěru) patří návratu do momentů zlomu, zásadních životních rozhodnutí, do momentů „edge“. O těch se v inscenaci doposud jen mluvilo. Oldageři mládnou a znovu trhají letenku, která by jim zajistila život jinde než v komunistickém Československu, žena se vrací zpět v čase do doby, než porodila své dítě a musela se vzdát začínající kariéry atd.

Prostředkem, jak zpracovávat video nahrávky rodičů v projektu *Osobní anamnéza* přímo na scéně, byly herní konzole „Wii“. Šikmá plocha, která byla součástí scénografie, byla místem, na které se promítaly fragmenty dotáček – video rozhovorů s rodiči herců. Konzole „Wii“, se kterými přišel autor interaktivního designu Jonáš Strouhal, student supermédií u Federica Diaze, jsou přes bluetooth propojeny s počítačem a umožňují obraz spustit, přetočit, přeskakovat mezi jednotlivými stopami videí. Herci tedy videa spouštěli přímo ze scény. Jednotlivé sekvence byly interaktivní s děním na scéně nebo obraz doplňovaly. Samplování s videem souviselo s tématem paměti. Paměť selhává, není faktem, o který se lze opřít, je v mnoha momentech nespolehlivá.

### **2.1.2 Videomapping**

Videomapping je směr vizuálního umění, který skrze projekci proměňuje reálný prostor. Ze zámku se může stát sídliště, z reálných oken domů může začít stékat voda, mohou padat cihly atd. Videomapping tedy umí vytvořit dokonalou iluzi. V inscenaci *Modrovous/suovordoM* jsme s videomappingem pracovali, ale neměl zde vytvářet dokonalé iluze, z reálných „kulis“ udělat „virtuální kulisy“. Využili jsme schopnosti přesné světelné projekce, která vymezí prostor pro hru. Světlo dokáže přesně obrýsovat jednotlivé části bytu a části prostoru příběhu. *Modrovous/suovordoM* je totiž žánrovým a příběhovým

konstruktem inspirovaným mj. korejským filmovým konstruktem, kdy si divák dává příběh dohromady v hlavě sám jako skládačku. Kromě takových korejských snímků (např. režiséra Park Chan-wooka) stojí za zmínku i film *Věčný svit neposkvrněné mysli*, který má taktéž složitější naraci příběhu.

V hlavě diváka se vytvoří mentální mapa příběhu. Vrcholné propojení videomappingu s celým příběhem, hereckou akcí a děním na scéně vidím v momentu, kdy si Martha Isoová jako Žena C skrze pár indicií, které získala, doslova skládá obraz minulosti svého přítele. Její verze je samozřejmě vyfabulovaná, přehnanou, naprosto smyšlenou „pravdou“ o tom, kdo vlastně ten, s kým teď žije, doopravdy je. Videomapping v krátkých sekvencích obrýsovává prostor tak, jak šly jednotlivé situace po sobě. Když tedy Martha Isoová jako Žena C sestaví celý „obraz svého současného přítele“ a zjistí, že jeho minulost by mohla být minulostí násilníka a vraha, videomapping, který opisuje světelně dveře (ze kterých Muž – Jarda Plesl – vyšel v den, kdy se s Ženou C poprvé potkal), se pomalu začne pohybovat, deformovat, rozpadat a následně opět získávat svůj původní tvar. Videomapping je přímým zobrazením mentálního stavu Ženy C, jde paralelně s jejím monologem, skrze který si Žena skládá minulost svého muže jako puzzle.

### **2.1.3 Živý přenos/live cinema**

Další variantou projekce je živý přenos. Ten ještě nemá co dočinění s live cinema. Živý přenos je v reálném čase promítán na scénu či plátno a sleduje aktuální, ať už viditelnou, nebo skrytou živou akci. Propojuje tak přítomné dění na „jevišti“ s „virtuálním“ obrazem. Typické jsou ruční kamery, kontinuální snímání, není zde možnost (pře)střihnutí na jinou kompozici scény. Střih tak typický pro kinematografii pak zjednodušeně vymezuje rozdíl mezi využitím prvků živého přenosu a live cinema, jejímž rysem je právě využití více kamerových zdrojů a orientace dle plánu snímání, který do výsledné projekční podoby vytváří živý střih.

V projektu *LIFeshow* se kromě digitálních videokamer používal taktéž iPad a Skype přenos. Akce přímé i předtočené byly přenášeny na dvě oddělené LCD

obrazovky. Technika zde byla úzce spjata s tématem manipulace a s hranicí skutečnosti a inscenovanosti. V kapitole Myšlení a kroky tvorby ve fázích v části „Extrakce (Destilace)“ jsem uváděla popis natáčení videokamerou herců na ulici. V závěru *LIFEshow* dochází taktéž k propojení divadelního prostoru s ulicemi kolem divadla přes oboustranný video hovor. Diváci sedí v hledišti a na LCD obrazovce sledují akci jednoho z herců venku na ulici. Ten opustil divadlo, aby našel „chybějící článek pro rodinu, aby mohla být kompletní“ – otce. Snímá akci iPadem. Herec Petr Vančura odešel ven, herečka Johana Schmidtmajerová zůstala v divadle. Jde o to najít v ulicích města tátu a pak následně v divadle – v publiku – mámu. Vše směřuje k usmíření nalezených rodičů. Realita a reálný čas opět do divadla začíná prorůstat, akce je dlouhá, stejně jako úvodní „naladění“ – tedy mezi 15–20 minutami. Oboustranný živý přenos je vrcholnou součástí *LIFEshow*. Diváci v divadle mnohdy nevěří, že se jedná o „live“, že se vše děje tady a teď. Tato obava zmizí v momentě, kdy herec venku potká prvního člověka, který je ochoten komunikovat. Celá scéna vrcholí dojemným usmířením rodičů – skrze papír (s dialogem) poskytnutý herci „náhodným“ rodičům. Dialog čtený neherci, byť s písmeny bojují a škobrtají, je v něčem autentičtější, než kdyby jej četli/zahráli herci.

V inscenaci *My Funny Games* jsme zas pracovali se špionážními kamerami. Živý přenos ze špionážních kamer byl v reálném čase promítán na scénu. Kamery ukazovaly doslova až voyeursky detaily ze scény, detaily akce, zachycovaly různé pohledy na situaci, které by byly normálně divákům skryty. Živý přenos ze špionážních kamer byl kombinován s dotáčkami – krátkými rozhovory s diváky. Důležitým elementem těchto dotáček bylo „svalení viny“ na diváka tím, že předtočené odpovědi diváků na otázky nenápadně oblečených herců v divadelní kavárně ještě před samotným představením jsou zneužity proti divákům samým. Odpovědi (ano, ne, nevím, určitě atp.) byly zasazeny do kontextu schvalování násilí či relativizace jasné čitelnosti dobra a zla. Tento prvek dokonce zachází tak daleko, že herci divákům sugerují za pomoci videa, že to právě oni mohou za násilí přítomné na scéně. Tato hra se zodpovědností a násilím na druhých, lhostejností a terorem totiž nemá žádný důvod; začíná, aniž by k ní byl dán jasný podnět.

V posledním projektu *Nevina* nešlo o práci s videem, šlo o zájem o filmový jazyk. Propojení divadla a filmu směrem k performativnímu scénickému projektu. Vždy mě doslova fascinoval potenciál, který v sobě nese kombinace těchto jazyků, a jsem přesvědčena, že dokážeme obohatit film živostí divadla a živou divadelní událost umělým odstupem a iluzí filmu. *Nevina* propojuje realitu performance, živého natáčení – s čistou interpretací, prostor příběhové fikce ve filmu na plátně. Při práci s videem jsem záměrně omezovala touhu po dokonalosti a kinematografických zážitcích – a to jen v dychtivosti po ryzích setkáních, opravdové přítomnosti lidí z masa a kostí a nepopíratelné existenci skutečných předmětů.

### 3. Třetí část práce – identita současného divadla

V třetím oddílu práce se zaměřuji na průniky mezi inscenací/událostí, fikcí/realitou, divákem/svědkiem, hercem/performerem. Studie, úvahy a reflexe v předchozích částech práce, které se týkaly devised divadla, divadla autorského, dokumentu a technologie, nepostihly dozajista všechny aspekty tvorby a neměly být ani manifestem, který deklaruje, že např. devising metody jsou ty jediné divadelně správné. Tyto formy, žánry a metodiku vnímám jako hlavní pilíře, o které se identita mé současné divadelní tvorby opírá. Vzhledem k tomu, že tvořím i pohostinské režie kromě vlastních projektů, tak bytí mezi, bytí na hraně, bytí v mnoha vrstvách, je pro mou tvorbu ve všech ohledech nějak konzistentní. Stejně tak jako ohledávání hranic, průníků a jemných rozdílů mezi inscenací/událostí, divadlem/performancí, hercem/performerem, divákem/svědkiem. Taková je i linie, nakousnuté a trochu skryté podtéma, která se táhne napříč celou prací a v závěrečné, třetí části práce dostává prostor. V tomto oddílu si kladu taktéž zásadní otázky:

Má smysl osvobodit divadlo od jeho umělosti? Oddivadelnit divadlo?

Je moment překračování mezi skutečnou a divadelní realitou důležitý z hlediska tvůrců, nebo z pohledu diváka?

Popírá se ryzí divadelnost tříštěním textu, použitím autentických zlomků příběhů a jiných fragmentů?

Co nabízí takové divadlo, bez souvislé akce nebo postav, svému divákovi?

Na počátku 60. let se hranice mezi druhy umění začaly stírat a umělci vytváří místo děl tzv. události. V divadle šlo především o změnu ve vztahu mezi představiteli a diváky. Divadlo už neukazuje „fiktivní realitu“. Divadlo vzniká právě děním mezi aktéry a diváky. Váhu začalo dostávat to, že něco se děje, spíš nežli to, co se děje. Tyto události, jejich začátek – střed – konec, jsou ovlivněny setkáním s publikem, zúčastněním těch zúčastněných. Události, které mají performativní charakter, utvářejí z diváků svědky. Pokusy o interpretaci ustupují stranou.

V podkapitole To vy jste téma se zabývám možnostmi vztahování se k divákovi. Od performativního obratu už neexistuje žádná záruka dodržení divadelní konvence o oddělení herců od publika. Ačkoli se dnes diváci na svých sedadlech již nemusí cítit tolik ohrožení (avantgardní divadlo vyvinulo mnoho strategií, jak vyzdvihnout aspekt společně stráveného času, svedlo hodně bojů s publikem nebo pro něj; křičelo se na něj, uráželo, zapojovalo, bylo umístěno na jeviště nebo překvapováno v ulicích...), je jejich důležitost v roli pozorovatelů uznávána více než kdy jindy. Dnešní divadlo usiluje o zmocnění diváka jako „svrchovaného pána nad všemi možnými druhy semiózy“ – dle slov E. Fischer-Lichte.

Možnosti, jak se vztahovat k divákovi, jsou různé. Gob Squad se snaží, aby mělo obecenstvo nějakou aktivní roli. Při každém novém projektu přichází na další a další způsoby, jak rozvinout svůj vztah s diváky. Zpočátku měla divácká účast jen funkci prostorovou, ale postupně se vyvinula do přímější účasti na představení a k přidělení tzv. role. Např. v performanci *House* se diváci stávají exkluzivními hosty, mohou se pohybovat po místnostech prázdného domu, jak sami chtějí. V *Room Service* se účinkující prezentují jako potřební lidé – hledají kontakt nebo pomoc. Diváci se tedy mohou na této fikci podílet v jasně definovaném čase a rámci událostí: stávají se rukojmími, generálními řediteli, nejlepšími kamarády. V *Kitchen* jsou na plátno napnuté mezi účinkujícími a publikem promítány živé rekonstrukce raných filmů Andyho Warhola. V průběhu večera se účinkující jeden po druhém nechávají nahrazovat diváky, kteří za ně po zbytek performance hrají jejich filmovou roli.

Větší zodpovědnost diváků lze vysledovat u děl Mariny Abramovic v performancích jako např. *Imponderabilia*, ve které si diváci měli vybrat, na které ze dvou nahých těl se mají otočit, když se mezi nimi měli protlačit úzkým vchodem do galerie. V *Rhythm 0* diváci dokonce zasáhli, aby ukončili performanci ve chvíli, kdy cítili, že je život umělkyně Abramovic v ohrožení. Rozlišování mezi publikem/svědky je stále živé a provokující, protože nám připomíná, abychom se stále tázali, kde je umění důležité a kde zanechává své stopy – ve skutečném světě nebo v nějakém fiktivním – a komu předává své břemeno. Ukázky z práce M. Abramovic jsou hraniční situací, kdy divák může/nemusí zasáhnout, až po situaci, kdy musí zasáhnout, musí něco udělat.

Tim Etchells, ve své sbírce esejů *Certain Fragments* použil citát z poznámek Michaela Herra, válečného reportéra z Vietnamské války, v souvislosti s prací *Forced Entertainment*: „Vždy se nám v něm moc líbila tahle myšlenka – to, že člověk zodpovídá i za události, které pouze vidí.“ Je to zodpovědnost člověka, který se stane svědkem nějaké události, nehody, nepráví nebo i milostného výjevu, obrazu usmíření nebo prostě jakékoli běžné situace. Je to zodpovědnost za dívání se – a zaujetí postoje k tomu, co je viděno.

V mých projektech, jako jsou *Osobní anamnéza*, *Krajina paměti* atd., autentické zlomky příběhů, útržky citátů a jiné fragmenty rolí a akcí – tedy žádné souvislé akce, nebo postavy – nutí diváka aktivně spojovat a vytvářet si vlastní příběh, přesto, že pasivně sedí. Tento postoj je ryze aktivní, divák se stává spoluvůrcem. Divák je spoluautor. Provokovat vlastní kreativitu, imaginaci a nezahltit doslovností je velká reteatralizace a síla divadla. Na svých projektech si čím dál častěji začínám uvědomovat, že přibývají diváci, kteří se chtějí aktivně spolupodílet na představení, chtějí pokládat sami sobě otázky, nechtějí najít odpověď v inscenaci, ale někde v nich samotných. Divadlo je jen jedna část procesu, který u diváka mohl začít už někde před inscenací, někde před tím, než se rozhodl jít do divadla, a bude dozajista dále pokračovat, i když divák divadlo opustí. Divadlo je v tomto ohledu nezastupitelné – stejně jako divák.

V podkapitole *Neostré hranice herectví* se věnuji vymezení herectví v alternativních divadelních formách. Taktéž studiu herectví a některým dílčím problémům či otázkám – na které jsem narazila během vedení jednoho hereckého cyklu. Na příkladu *Performance Gob Squad* se zaměřuji na tzv. selfproduction, kdy nejde o to být dokonalým interpretem, který své „chyby“ dokáže skrýt, ale přiznat své nedostatky a dovolit jim, aby se staly součástí představení, taktéž na pojetí performerera, které je podobné principům jako v travesti show. *Gob Squad* přiřazují role nikoli tomu, kdo „produkuje“, ale tomu, kdo „přijímá“.



## Seznam použité literatury

ADÁMEK, J. *Théâtre musical*. (2010) Praha: AMU.

ARONSON, A. *Americké avantgardní divadlo*. (2011) Praha: NAMU.

BARKER, C. *Theatre Games. A New Approach to Drama Training*. (1989)  
Londýn: Methuen Drama.

BAUMAN, Z. *Úvahy o postmoderní době*. (2006) Praha: Sociologické  
nakladatelství (SLON).

BAUMAN, Z. *Tekuté časy: život ve věku nejistoty*. (2008) Praha:  
Nakladatelství Academia.

BAUMAN, Z. *Umění života*. (2010) Praha: Nakladatelství Academia.

BENNET, S. *Theatre Audience. A theory of production and reception*. (2010)  
Second edition. New York: Routledge.

BENNET, S. *Theatre Audience. A theory of production and reception*. (2003)  
New York: Routledge.

BLEEKER, M. *Visuality in the theatre*. (2011) New York: Palgrave Macmillan.

BOGART, A. a LANDAU, T. *Úhly pohledu*. (2007) Praha: Divadelní ústav ve  
spolupráci s Divadlem Archa.

BORDWELL, D. – THOMPSONOVÁ, K. *Dějiny filmu. Přehled světové  
kinematografie*. (2007) Praha: AMU.

BRECHT, B. *Myšlenky*. (1958) Praha: Československý spisovatel.

- BROCKETT, Oscar G.: *Dějiny divadla*. (2006) Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
- BROOK, P. *Pohyblivý bod*. (1996) Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- BURROWS, J. *A Choreographer's Handbook*. (2010) New York: Routledge.
- CÍSAŘ, J. *Člověk v situaci*. (2000) Praha: ISV nakladatelství.
- CÍSAŘ, J. (ed.) *Herectví v alternativních formách*. (2010) Praha: NAMU.
- COVENEY, P. a HIGHFIELD, R. *Mezi chaosem a řádem. Hranice komplexity: hledání řádu v chaotickém světě*. (2003) Praha: Mladá fronta.
- CRAIG, E. G. *O divadelním umění*. (2006) Praha: Divadelní ústav.
- ČERNÝ, F. *Otázky divadelní režie*. (1988) Praha: Melantrich.
- DONNELLAN, D. *Herec a jeho cíl*. (2007) Praha: Brkola.
- DVOŘÁK, T. *Sběrné suroviny (Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti)*. (2009) Praha: Filosofia.
- EJZENŠTEJN, S. *O stavbě uměleckého díla*. (1963) Praha: Československý spisovatel.
- ERIKSEN, T. H. *Tyranie okamžiku*. (2005) Brno: Doplněk.
- ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment*. (1999) New York: Routledge.
- ETLÍK, J. *Divadlo jako zakoušení*. (1999) Divadelní revue, č. 1, s. 3–32.
- FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konáři.

FREJKA, J. *Divadlo je vesmír*. (2004) Praha: Divadelní ústav.

GAJDOŠ, J. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. (2010) Praha: KANT.

GOB SQUAD. *Reader and the impossible attempt to make sense of it all*. (2010) Anglie: Lottery Funded.

GOFFMAN, E. *Všichni hrajeme divadlo*. (1999) Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

GOMBROWICZ, W. *Kurz filozofie v šesti hodinách a patnácti minutách*. (2010) Praha: Společnost pro Revolver Revue.

GROSSMAN, J. *Analýzy*. (1991) Praha: Československý spisovatel.

HANČIL, J., MAKONJ, K., VYSKOČIL, I. *Osobnostní herectví*. (2009) Praha: NAMU.

HELMER, J. *Not even a game anymore*. (2012) Berlín: Alexander Verlag.

HOŘÍNEK, Z. *Úvod do praktické dramaturgie*. (2009) Brno: JAMU.

HUTCHEON, L. *Teória adaptácie*. (2012) Brno: JAMU.

CHATMAN, S. B. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. (2000) Olomouc: Univerzita Palackého.

JIŘIČKA, L. *Identita v době otřesu*. (2010) Praha: NAMU.

JOHNSTONE, K. *Impro. Improvization and the theatre*. (1989) New York: Routledge.

JOST, F. *Realita/fikce – říše klamu*. (2006) Praha: NAMU.

- KLUSÁK, M. a KUČERA, M. *Dětské hry – Games*. (2010) Praha: Karolinum.
- KOVALČUK, J. *Téma: Autorské divadlo*. (2009) Brno: JAMU.
- LEHMAN, H. T. *Postdramatické divadlo*. (2007) Bratislava: Divadelný ústav.
- LJUBKOVÁ, M. *Šťastná generace – režiséři z alterny*. (2013) Praha: Pražská scéna.
- McLUHAN, M. *Člověk, média a elektronická kultura*. (2000) Brno: Nakladatelství JOTA.
- MIŠÍKOVÁ, K. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. (2009) Praha: NAMU.
- MITCHELL, K. *The Directors craft: A Handbook for the Theatre*. (2009) Londýn: Routledge.
- NEVITT, L. *Theatre & violence*. (2013) New York: Palgrave Macmillan.
- ODDEY, A. *Devising theatre*. (1994) Londýn: Routledge.
- OIDA, Y. *The invisible actor*. (1997) Londýn: A and C Black.
- PAVIS, P. *Divadelní slovník*. (2003) Praha: Divadelní ústav.
- SCHECHNER, R. *Performance Studies*. (2006) Oxon: Routledge.
- SRBA, B. *Řečí světla: princip světelného divadla v inscenační tvorbě Emila Františka Buriana*. (2004) Brno: JAMU.
- STEHLÍKOVÁ, E. (ed.). *Alfréd Radok mezi filmem a divadlem*. (2007) Praha: AMU a NFA.
- VASQUES, M. *Budte mistry improvizace*. (2013) Praha: Grada Publishing a. s.