

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Tomáš Loužný

**Imerzivní divadlo: imerze a její specifické rysy
v divadelní inscenaci**

Vedoucí práce: doc. Mgr. Radek Marušák

Bakalářská práce

Praha 2014

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem. Zároveň prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 16.6.2014

.....

podpis

Imerzivní divadlo: imerze a její specifické rysy v divadelní inscenaci

Abstrakt:

Cílem této práce je postihnout současný stav bádání v oblasti imerze a jejího prožitku u různých médií a posléze získané informace propojit s teorií imerzivního divadla, která vychází převážně z chápání tohoto poměrně nového fenoménu teoretičkou performativního umění Josephine Machon (*Immersive Theatres, 2013*). Následně je popsán vznik konkrétní, v českém prostředí průlomové, imerzivní inscenace Golem (premiéra 1.9.2013) ve vztahu k teoretické části. Úmysly a vytvořené imerzivní prostředí prvního českého imerzivního projektu jsou v poslední části konfrontovány s rozhovory, ve kterých diváci reflektují vlastní imerzní prožitek.

Klíčová slova: virtuální realita, imerze, divadlo, imerzivní divadlo, performance, site-specific

Immersive theatre: immersion and its specifics in theatre performance

Summary: The aim of this bachelor thesis is to capture the current state of research on the ground of immersion and its experience within different media and then connect gained pieces of information to the theory of immersive theatre, which mostly follows the understanding of this quite new phenomenon by theoretician of performing arts Josephine Machon (*Immersive Theatres, 2013*). Then the genesis of concrete production, which stands for breakout in the Czech theatre environment, Golem (premiere 1.9.2013) is described in the relation with theoretical part. The intentions and created immersive environment of the first Czech immersive performance are then confronted with interviews in which spectators reflect their own experience of immersion.

Key words: virtual reality, immersion, immersive theatre, performance, site-specific

Obsah

Úvod.....	5
1. Různé druhy imerze	7
1.1 Imerze počítačových her.....	7
1.2 Plně interaktivní virtuální realita	9
1.3 Čtenářova imerze.....	12
1.4 Komunikační a larpové hry	14
1.5 Stále nejasný termín.....	16
1.5.1 Imerze jako absorbce	16
1.5.2 Imerze jako přemístění (přesun na jiné místo).....	17
1.5.3 Totální imerze	17
2. Divadelní imerze	18
2.1 Kdy imerze začíná?	19
2.2 Běžné divadlo vs. imerzivní divadlo	20
2.3 Jak poznat imerzivní divadlo: Škála imerzivity	23
2.3.1 Místo	23
2.3.2 Scénografie	24
2.3.3 Zvuk	25
2.3.4 Doba trvání	25
2.3.5 Interdisciplinarita	26
2.3.6 Publikum	26
2.3.7 Smlouva s účastníkem	27
2.3.8 Záměr a odborná znalost.....	27
2.4 Kontext: Zahraniční divadelní skupiny	27
2.4.1 Artangel	27
2.4.2 Punchdrunk	28
2.4.3 Wildworks.....	29
2.4.4 Signa	30
3. Imerzivní inscenace Golem.....	32
3.1 Tvorba scénáře.....	33
3.2 Dramaturgie prostoru.....	35

3.3	Scénografická realizace prostor	36
3.4	Herci a obsazování	37
3.5	Zkoušení	38
3.6	Chór	40
3.7	Herec a divák	42
3.8	Rekapitulace	43
4.	Rozhovory	45
4.1	Polostrukturovaný rozhovor	45
4.2	Divácká reflexe imerzivní inscenace Golem	47
4.2.1	Očekávání, příběh a distribuce informací	47
4.2.2	Místo, scénografie a doba trvání	50
4.2.3	Zapojení publika, interaktivita	52
4.2.4	Smlouva s účastníkem	56
4.2.5	Nejasnost termínu i prožitku	57
5.	Závěr	58
	Seznam použité literatury	60
	Elektronické zdroje	61
	Přílohy	62

Úvod

Slovní spojení *imerzivní divadlo* je na poli divadelní teorie pojmem poměrně novým: imerze, latinsky *immersio* či anglicky *immersion* lze přeložit jako *ponoření se, vnoření se, vtáhnutí do děje*. V angličtině se slovesem *to immerse* označuje jev ponoření se do vody, kdy tekutina tvoří veškerý prostor okolo lidského těla, člověk je jí *zcela obklopen*. Ve spojení s divadlem, nebo jakýmkoli jiným médiem, se tak jedná o pojmenování ryze metaforické.

Imerzí existuje několik druhů, přičemž je zajímavá zejména míra ponoření, tedy jak silně můžeme být ponořeni do jisté situace či fiktivního světa/prostředí zprostředkovaného specifickým médiem působícím na naše smysly. Původně se pojem imerze objevuje u počítačových her a odkazuje ke specifické technické kvalitě (k jejich imerzivnosti). Zároveň se však začíná chápat jako specifický typ psychologického zážitku, který dokáže hry zprostředkovat svým hráčům. Z herní terminologie se imerze brzy přenáší i na jiná média.

Je však zřejmé, že jednotlivá média (počítačová hra, digitální kyberprostor, komunikační hry, film, divadlo) mají odlišné imerzivní působení a jejich vzájemné smíchávání původní pojem do určité míry zamlžuje.

Tato práce se na začátku dotkne rozdílného imerzního působení zmíněných médií a posléze se zaměří výhradně na divadlo, přičemž se bude věnovat převážně specifické formě divadla imerzivního. Analýza vzniku imerzního prožitku u jiných médií než je divadlo, jeho druh a existující názory na imerzi by měly pomoci umístit rozbor imerzivního divadla a rozhovory s jeho diváky do širšího kontextu zkoumání míry prožitku ve fiktivních světech. Zároveň umožní prozkoumat, v čem se jednotlivá média liší a v čem jsou si naopak při vyvolávání pocitu imerze podobná.

Cílem této práce je pak teoreticky popsat, co je imerzivní divadlo a z jakých kořenů tento termín vznikl. Jedná se totiž o fenomén v českém prostředí nový a doposud neprozkoumaný. Díky své osobní zkušenosti s první skutečně plně imerzivní inscenací v České republice pak práci doplním o rekonstrukci pracovního postupu konkrétního divadelního díla, která získá v rámci teoretického ukotvení širší

význam. Poslední část práce se bude skládat z polostrukturovaných rozhovorů vedených s diváky přímo po navštívení imerzivní inscenace. Skrze tyto rozhovory je zkoumána míra imerzního prožitku a jeho vznik.

Tato bakalářská práce by tak měla poskytnout komplexní vhled do problematiky nové divadelní formy a jejího přijímání diváky s důrazem na teoretické propojení s jinými médii a jejich rozumění termínu „imerze“.

1. Různé druhy imerze

1.1 Imerze počítačových her

V 70. letech se na velkých počítačích začínají objevovat první složitější hry. Byly to hry textové, *námětem velice podobné Dračímu doupěti*. Hráč procházel prostorem a řešil elementární úkoly, tyto hry se tak *spíše podobaly jakési interaktivní povídce*. (Franc 1995, s. 5)¹

Od té doby se počítačové hry samozřejmě zcela proměnily. Někteří herní teoretici dnes ve spojitosti s imerzivností her dokonce mluví o tom, že „hry jako médium jsou velmi podprůměrné v oblasti tvorby příběhů a postav: „Romány jsou velmi dobré v zobrazování vnitřních životů postav (filmy možná o trochu míň); hry jsou v tom hrozné, respektive se o to chytře ani nepokoušejí. Mohli bychom říct, že hry na rozdíl od literatury nejsou o Druhém, jsou o Já. Hry se zaměřují na sebezdokonalování a průzkum vnějšího světa, ne na průzkum mezilidských vztahů (s výjimkou multiplayerových her)“ (Aarseth in Bendová 2013). Zatímco hlavní složkou zmíněných her ze 70. let byl příběh, dnešní počítačové hry často narativní zapojení hráčů odsouvají do pozadí na úkor zdánlivě účinnějších komponentů hry. Gordon Calleja² ve své knize *In Game: From immersion to Incorporation* z roku 2011 zdůrazňuje, že „imerze představuje specifický vztah mezi hráčem a hrou, který nemá obdobu v jiných médiích.“ (Calleja 2011, s. 83 a 394 v Kindle verzi). Počítačová hra je jedinečná tím, že se hráčův avatar, jeho počítačové já (a skrze něj i hráč sám), přímo ocitá ve virtuálním prostředí, se kterým může interagovat, prozkoumávat ho, přičemž na něj tento svět reaguje. Spíše než pojem imerze mluví o inkorporaci a zapojení do hry (engagement a involvement) a vytváří základní dělení na makro-zapojení a mikro-zapojení. První zahrnuje zapojení do hry mimo dobu, kdy hru samotnou hrajeme. Může se jednat o plánování strategií, o rozhovory na téma hry, o dobu, kdy se hráč na hraní těší a přemýšlí o něm. Mikro-zapojení se pak týká zapojení do hry přímo při hraní.

¹ Svět a divadlo 3/1995

² Gordon Calleja je profesor a ředitel institutu digitálních technologií na University of Malta a příležitostně působí také na IT University of Copenhagen's Center for Computer Games Research, který dříve čtyři roky vedl. Zabývá se médií, herní a literární teorií. V současné době se zaměřuje na digitální hry a jeho užším zájmem je ontologie hry, narativ v herním prostředí a hráčův zážitek.

Calleja přitom rozlišuje šest různých typů zapojení: *kinestetické zapojení týkající se pohybu v daném prostředí a naší kontroly nad ním*, 2) *prostorové zapojení založené na průzkumu prostoru a na tom, jak se jej učíme*, 3) *sdílené zapojení (shared involvement) odkazující na naši spolu-přítomnost, kooperaci či naopak soutěžení s dalšími agenty ve hře, ať už to jsou skuteční hráči nebo umělá inteligence*, 4) *narativní zapojení související s tvorbou narativu a s interakcemi odehrávajícími se uvnitř předem napsaného scénáře hry*, 5) *afektivní zapojení znamenající emotivní vztah ke hře vznikající během hraní*, 6) *ludické zapojení, jež odkazuje k rozhodování, které ve hře podstupujeme, abychom dosáhli svých cílů.* (Calleja 2011, s. 95-119).

Dnešní počítačové hry odsouvají ve snaze o co největší možnou míru imerze narativní stránku her do pozadí. Důležitější a pro imerzi podstatnější je Callejou zmiňované prostorové, kinestetické a ludické zapojení. Právě tím se hra nejvíce liší od filmu nebo knihy. Mnoho teoretiků také upozorňuje na důležitost realisticky provedeného prostředí, nebo alespoň chování postav, které hráči umožňuje větší identifikaci s avatárem a jeho světem. „Pro vznik prožitku imerze je podstatné, aby svět, v němž se pohybujeme a který na nás případně i interaktivně reaguje, byl zobrazován do určité míry realisticky, ale neznamena to, že to musí být přesná kopie reality.“ (Bendová 2013). Zmíněné chování souvisí s pojmem „korelační prezence“, kdy „virtuální prostředí reaguje logickým, přirozeným způsobem na naše virtuální tělo a na naše činy. Svět, který se nám otevírá, musí na náš mozek působit jako „korelace“, určitá obdoba toho, co mozek zná a očekává – pak se do něj velmi snadno noří, a to bez ohledu na realističnost chápanou jako kvalita a mimetická podobnost zobrazení. Například virtuální postava na nás působí reálně a umocňuje naši imerzi do prostředí, pokud se pohybuje a chová „realisticky“, nemusí přitom vizuálně vypadat realisticky.“ (Slater a dal.; Jennett a dal. in Bendová 2013).³

Po krátkém exkurzu do teorie počítačových her je možné říci, že u tohoto média vzniká pocit imerze skrze možnost prozkoumávat prostředí a interagovat s ním. Tyto interakce pak musí vyvolávat odezvu ze strany herního prostředí. Jedny

³ stejnému problému se věnuje i Zahorik a Jenison 1998

z nejúspěšnějších her posledních let jsou takové, které těmto podmínkám přesně odpovídají. Jedná se například o hry typu GTA, kdy je možné se svobodně pohybovat po virtuálním světě, který ale svým realistickým zobrazením odpovídá skutečnosti. V takových hrách je možné sledovat příběh a nebo jen existovat ve světě hry. Extrémním případem jsou komunity hráčů žijící druhý život ve virtuální realitě. Například ve hře *Second life* z roku 2003 žije hráčův avatar v komplexním světě, kde může vykonávat totéž jako ve světě reálném. Na českých stránkách věnovaných této hře se píše: „*Second Life* není hra - nejsou zde naplánované úkoly, nesbírají se body, nepostupuje se do dalších levelů apod.. *Second Life* je paralelní virtuální svět, ve kterém jeho obyvatelé žijí – komunikují spolu a potkávají nové přátele, budují cokoli je napadne (domy, nábytek, oblečení apod.), poznávají nová místa, nakupují, vzdělávají se, chodí na přednášky, baví se v kavárnách a barech, tančí na diskotékách. *Second Life* je nový svět, nová dimenze tvého života.“⁴

Podobných projektů je nespočet a právě na nich je vidět, že narativní složka počítačové hry ustoupila do pozadí. V případě GTA je součástí hry alespoň Callejou zmiňovaná složka ludická, tedy možnost hrát, postupovat po úrovních až k vítězství. Hry typu *Sedond life*, jak je patrné z citátu, lákají „pouze“ zapojením prostorovým, kinestetickým a možností sdílení s komunitou existující ve hře. Nemají začátek ani konec, potěšení nevyvolává vítězství, ale pouhá existence ve světě hry, který hráče pohltí a dovolí mu tak pocítit co největší možnou míru imerze.

1.2 Plně interaktivní virtuální realita

Jak píše ve svém článku o virtuální realitě Jana Horáková, jedná se o technologicky nejvyspělejší produkt techno-kultury. Už v polovině šedesátých let popisuje Ivan Sutherland interaktivní počítačový systém, využívající monitoru připevněného k hlavě. Pomocí monitoru, který má podobu brýlí, získává pozorovatel dojem, že je obklopen trojrozměrnými, počítačem generovanými objekty.

V odstavcích o počítačových hrách se záměrně mluvilo o virtuálním světě a ne o virtuální realitě, té rozumějme právě jako systému plně imerzivní virtuální reality, který je tvořen čtyřmi hlavními komponenty. Stereo-optickým hledím, pozici

⁴ [online] <<http://www.secondlife.cz/vitejte-na-portale-www-secondlife-cz>>[cit. 16.3.2014]

zaznamenávajícími rukavicemi, které umožňují interakci s počítačovým světem, hardwarovým systémem a aplikací/softwarem. (Horáková 2002)⁵

V rámci herního průmyslu je jedním z nejstarších a nejznámějších systémů virtuální reality aplikace zvaná BattleTech. Její kořeny sahají až do 80. let. Konkrétní realizace virtuálního boje obřích tanků ovládaných roboty budoucnosti se však Jordanu Weismanovi a Rossu Babcockovi pod hlavičkou jejich firmy *Virtual World Entertainment (VWE)* podařila až v roce 1990, kdy otevřeli první BattleTech center v Chicagu. (Franc 1995b)⁶

BattleTech je v každém případě průkopníkem v této oblasti zábavního průmyslu, avšak v dnešní době jsou podobné technologie poměrně snadno dostupné. Není ale podstatné dále rozebírat konkrétní případy virtuální reality, protože již ze zmíněného lze rozpoznat, jakým způsobem virtuální realita imerzivně působí.

Charakterem imerzního prožitku je plně interaktivní virtuální realita velmi podobná běžným počítačovým hrám. Primární pro vytvoření pocitu vtažení do příběhu a do prostředí je zapojení prostorové a kinestetické. Přesto lze vyzdvihnout pár podstatných rozdílů. Virtuální realita souvisí s pojmem prezence či teleprezence, který vznikl pro popis situace, kdy je člověk přítomen pomocí počítačové simulace na dvou místech zároveň. Na počátcích se mohlo jednat jen o ovládání robotické ruky z několik kilometrů vzdáleného místa. Z předchozího odstavce vyplývá, že se velmi rychle začalo uvažovat o tom, jak se na jiném místě subjektivně zpřítomnit díky počítačové simulaci za pomoci našich smyslů.

Lombard a Dittonová si všimají, že v literatuře se uvádí 6 hlavních rysů (tele)prezence: 1) ovlivňuje kvalitu sociální interakce (dané „prezenční“ médium bývá často vnímáno uživatelem jako sociální a intimní, umožňující komunikovat s jinými lidmi novým způsobem), 2) prezence je leckdy založena na vysoké míře realismu zobrazovaného prostředí, 3) přináší s sebou efekt transportace, pocit přenesení někam jinam, 4) další efekt, který s sebou přináší, je percepční a psychologická imerze do onoho prostředí (naše smysly a tělo jsou jakoby

⁵ [online] <http://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/114492/Q_Theatrologica_05-2002-1_4.pdf> [přístup dne 20.3.2014]

⁶ Svět a divadlo 4/1995

ponořeny do virtuálního prostředí), 5) aby pocit prezence vznikl, je většinou zapotřebí, aby uživatel mohl uvnitř tohoto prostředí vykonávat akce, jež dané prostředí netriviálním způsobem ovlivňují, 6) hráč má v takové situaci tendenci reagovat na počítač samotný jako na inteligentního, sociálního agenta. (Lombard, Ditton 1997)⁷

Virtuální realitu tak lze charakterizovat spíše jako prezenci, mentální stav „bytí tam“, tedy bytí na jiném místě vytvářeném počítačem, které nahrazuje fyzickou realitu. Imerze je proti tomu postupný proces zahrnující akce uživatele ve virtuálním prostředí (Nacke in Bendová 2013). Jiní však chápou prezenci jako subjektivní pocit, jako reakci na imerzivnost určitého média (Slater in Bendová 2013). Důležitá součást virtuální reality, která ji nejpodstatnějším způsobem odděluje od běžné počítačové hry, je také nepřítomnost rámu, tedy plné obklopení virtuálním světem, které neumožňuje vnímat kolem sebe fyzický svět. Oliver Grau ve své knize, jak už naznačuje její název *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, rozlišuje iluzivní a imerzivní díla výtvarného umění. Imerzivní díla dovolují splynutí s obrazovým médiem. „To je velký rozdíl oproti nehermetickým efektům iluzionistického malířství, jako je trompe l’oeil, kde je médium okamžitě rozpoznatelné, a oproti obrazovým prostorům, které jsou ohraničené rámem, jenž je pro pozorovatele zjevným, jako je tomu v divadle a do určité míry u dioramy a obzvláště televize. Ve své jasně vymezené formě tato obrazová média symbolicky inscenují aspekt diference. Necháávají pozorovatele vně, a proto jsou nevhodná pro takovou komunikaci virtuálních realit, která zahlučuje smysly.“ (Grau, 2003: 13-14)⁸. Podle Graua musí být umělecké dílo a technologicky vyspělý aparát vnímány jako nerozlučně spjaté. Podobný intenzivní zážitek nazývá „totalizací“ a v takovém momentě „the artwork, which is perceived as an autonomous aesthetic object, can disappear as such for a limited period of time. This is the point where being conscious of the illusion turns into unconsciousness of it. The medium becomes invisible.“ (Grau 2003, s. 349).⁹

⁷ [online] <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full>> [cit. 10.5.2014], překlad Bendová 2013

⁸ Překlad H. Bendová 2013

⁹ Umělecké dílo, vnímané jako autonomní estetický objekt, tak může na krátký čas jako takové zmizet: jde o okamžik, kdy se naše vědomí iluze mění v její nevědomí. Médium se stává neviditelným. (Překlad T. Loužný)

1.3 Čtenářova imerze

Pocit vtažení do děje, který může člověka zcela pohltit, je samozřejmě možné najít i u méně interaktivních médií, jakým je například psaný text. Pokusíme-li se o aplikaci modelů, které jsou použity při popisu imerzivnosti her, dojdeme k závěru, že kniha, v tomto smyslu narativní beletrie, víceméně neumožňuje zapojení charakteristické pro počítačové hry. Staví totiž převážně na dobrém příběhu, nebo na sugestivním líčení prostředí a událostí. Při použití Callejova modelu, který však není pro podobné médium určen, lze říci, že při četbě nabývá na důležitosti zapojení narativní a skrze něj zapojení afektivní. Tedy laicky řečeno, kniha dokáže čtenáře zaujmout dovedným vyprávěním příběhu a detailním popisem postav, jejich vztahů a pocitů, které dovolují pochopit, nebo alespoň porozumět jejich jednání. Skrze toto porozumění s nimi může čtenář soucítit, vžívat se do jejich příběhu, což hraničí s pocitem imerze, nebo na ně nahlížet kriticky, což ale není překážkou pro narativní zapojení. Čtenář je v takovém případě neustále nucen o příběhu a postavách přemýšlet a vztahovat je ke svému životu, takové zapojení jakoby navíc kopírovalo Callejovo makro-zapojení.

Andrew Hargadon a J. Yellowlees Douglas (2004)¹⁰ mluví v kontextu četby o imerzi a zaujetí (engagement). Imerzi připisují populárním žánrovým dílům, která jsou založena na dobře rozpoznatelných schématech. Díla moderní či postmoderní působí na čtenáře jinak a neustále jsou v rozporu s jejich očekáváním, nutí je nad textem přemýšlet, testovat hypotézy, či se zastavovat nad těžko pochopitelnými částmi. Z psychologického a estetického hlediska se jedná také o napínavý a poutavý zážitek. Je to však zážitek jiného typu než u imerze, a tudíž pro něj autoři používají zmíněný termín „zaujetí“. „Silně normativní schémata umožňují čtenářům, aby se „ztratili“ v textu v rámci toho, co můžeme nazvat „imerzivní“ afektivní zážitek. ... Naopak v rámci toho, co můžeme nazvat „zaujatý“ (engaged) afektivní zážitek, mají vzájemně kontradiktorická schémata a prvky popírající konvenční schémata tendenci narušovat čtenářovu imerzi do textu, nutí ho zaujímat extratextuální perspektivu na text samotný, stejně jako na schémata, která jej utváří.“ (Hargadon a Douglas in Bendová 2013).

¹⁰ [online] <<http://ftp.cse.buffalo.edu/users/azhang/disc/disc01/cd1/out/papers/hypertext/p153-douglas.pdf>>, [cit. 12.5.2014]

Imerze není nutně něco horšího než zaujetí. Je to typický způsob prožitku z četby určitého druhu textů. Imerze do „lehkého čtení“ plyne z nerušeného rytmu četby, která plně zaměstnává naše kognitivní schopnosti. Literární teoretička zabývající se novými médii Marie-Laure Ryanová s tímto tvrzením souhlasí a upozorňuje, že imerze neznamena nějaký jednodušší, povrchnější způsob zážitku z umění, ale zážitek prostě kvalitativně jiný. Navazuje na výzkum Victora Nella, který se zabýval tím, jak jsou čtenáři pohlcováni čtením literatury, a dodává, že „Nell zdůrazňuje důležitost imerzivního čtení pro vysokou i nízkou kulturu. Sofistikovaní čtenáři se naučí oceňovat rejstřík různých literárních zážitků, nicméně nikdy nevyrostou z onoho prostého potěšení zažívaného, když se ztratíme v nějaké knize“ (Ryan 2001, s. 109).¹¹

Zároveň však Ryanová tyto dva náhledy na text propojuje a uvádí stupňovité rozlišení typů imerze u čtenáře. Podle toho má čtenářská imerze určité postupné fáze, jakési stupně absorpce do textu: 1) *koncentrace (čtenáře lze v této fázi snadno rozptýlit, odvést jeho pozornost)*, 2) *imaginativní zapojení (pozice „rozděleného subjektu“, kdy se čtenář zároveň noří do světa textu, ale zároveň je schopen jej i kriticky analyzovat)*, 3) *uchvácení (nereflexivní čtenářské potěšení, kdy čtenář nepřemýšlí o pravdivosti textu či způsobu jeho tvorby autorem)*, 4) *absorpce*. Imerzivní vztah k příběhům pak rozlišuje na tři různé druhy: 1) *prostorová imerze (ponoření do virtuálního světa)*, 2) *temporální imerze (ponoření se do časové dimenze vyprávění a zápletky, především díky napětí, naší touze vědět, jak to dopadne)*, 3) *emocionální imerze (emocionální reakce na postavy příběhu)* (Ryan 2001, s. 110 – 112, s. 136).¹²

Imerze se objevuje od třetí fáze, kdy se ztrácí kritický odstup. Čtenář je uchvácen textem, a dokonce je schopen nepřipustit si jeho případné stylové nedostatky, neřeší chyby, ale nechá se plně unášet virtuálním světem knihy, příběhu. Tento bod je podstatný nejen u literatury, ale u všech médií. Výrazně vystupuje také u imerzivního divadla. V případě, že divák nepřistoupí na nastavená pravidla a odmítá uvěřit světu, který je kolem něj uměle vytvořen, nemůže být prostředím absorbován, tedy nemůže se dostat až k poslednímu, čtvrtému bodu

¹¹ Překlad H. Bendová 2013

¹² Překlad ibid.

schématu Ryanové. Pocit imerze tak vždy zároveň vyžaduje vůli ze strany příjemce – hráče, čtenáře, diváka.

1.4 Komunikační a larpové hry

Stejně jako u literatury je možné aplikovat na tzv. komunikační hry (nebo role-playing games), jejichž nejnámějším představitelem je v českém prostředí hra zvaná *Dračí doupě*. Stejně jako kniha nevyžaduje její hraní žádné technické vybavení, vše se odehrává na úrovni slov, vyprávění a spoléhá se na vlastní imaginaci hráče.

Jedná se o hru, ve které jsou hráčům přiděleny určité postavy, které nejčastěji (není to pravidlem) vycházejí z fantastických příběhů – hobiti, elfové nebo trpaslíci, přičemž si hráč ještě vybere jejich povolání – mág, zloděj, lučištník. Pánem jeskyně, jakýmsi vypravěčem, je mu poté sdělena další charakteristika postavy i okolnosti hry. „Je to hra na pokračování a bez konce. Nemá žádný konkrétní „cíl“, žádnou nejvyšší metu, i když v každé epizodě hráči usilují o nějaký výsledek, i když si hráč může svůj osobní cíl určit (např. stát se pánem hradu). Je to hra pro dva a více hráčů, kterým se nabízejí naprosto otevřené možnosti...Hrát roli zde znamená řídit chování nějaké postavy v „imaginárním“ světě.“ (Lakatoš 1995, s. 12) Zákony tohoto světa se samozřejmě mohou značně lišit od zákonů světa fyzického. Přesto musí být jasně vymezené a v mnohém podobné fyzické realitě, aby byl svět Dračího doupěte uvěřitelný. Oproti literatuře však není možné se v Dračím doupěti věnovat detailním popisům postav a psychologickým motivacím. Imerzi tak v tomto případě pomáhá totéž, co bylo vyzdvižováno u počítačových her. To je zaujetí ludické, tedy možnost přímo hrát a ovlivňovat děj svými akcemi. Přestože, jak je zmíněno výše, se jedná o hru nekonečnou – děj lze stále nastavovat – tak má v sobě uzavřené cíle, jakési myslitelné postupování do dalších úrovní hry, které jen podporují ludický princip věci. S knihou, stejně jako s počítačovou hrou, má poté společné zaujetí afektivní. U Dračího doupěte je o to silnější, že postava je přímé alterego hráče, které navíc není předem navrženo jako u počítačové hry. Přímo ji ovlivňuje jen zmíněný Pán jeskyně. Ten umožňuje hru tím, že simuluje herní prostředí, vymezuje hranice a určuje pravidla. Jeho postavení je ještě důležitější při aplikaci Callejova makro-zapojení hráčů. „*Moc Pána jeskyně je tak veliká, že se do jisté míry přenáší i*

mimo hru. Málokdo si chce pohněvat toho, kdo vládne nad jeho (byť virtuálním) osudem.“ (Lakatoš 1995, s. 15)¹³

V poslední době se stále více rozvíjí hraní tzv. larpových her.¹⁴ Ty mají velmi blízko k Dračímu doupěti, ale liší se tím, že hráči v nich neustále jednají ve vlastních postavách – ne za ně, ale přímo v jejich kůži. Hráči jsou zároveň samotnými postavami. „Každá postava má vytvořený charakter, podle kterého za ni hráč jedná, a své herní cíle, kterých se v rámci této role snaží dosáhnout. Vzájemnými rozhovory, interakcí a hereckou improvizací pak hráči společně rozvíjejí příběh, kterého jsou jejich postavy součástí. Rozuzlení celého příběhu obvykle není pevně stanoveno a je tedy zcela na hráčích, jak se rozhodnou herní situace v rolích vyřešit.“¹⁵

Hráč tak má svou roli, nesleduje dění, ale je sám jeho aktérem. Graův rám a zkoumání jeho viditelnosti, či splnutí fikce s realitou, tak v tomto smyslu víceméně ztrácejí význam. Jedná se sice o imerzi splňující všechny Callejovy kategorie, přičemž největší důraz je na kinestetické, pohybové a ludické zapojení, ale zároveň jsou tím larpové hry z větší míry vyřazeny ze záběru této práce. Ta zkoumá, jakým způsobem se dociluje imerze ve vztahu uživatel – médium, přičemž v rámci larpových her se přeneseně jedná o vztah uživatel – uživatel v rámci herního prostředí. Bylo by tak zajímavé zkoumat zážitky imerze samotných účastníků („uživatelů“) larpových her, ale to je zcela jiné téma srovnatelné se zkoumáním prožitku divadelních herců v rámci představení, které hrají na jevišti.

¹³ Svět a divadlo 2/1995

¹⁴ „Larp je označení pro specifický druh her, založených na hraní role. V těchto hrách má každý hráč přidělenou roli nějaké postavy, kterou během hry ztvárňuje, podobně jako herci na divadle. Oproti divadlu však nehrají hráči pro diváka, ale pro sebe samé a své spoluhráče (...) Na larpy lze nahlížet jako na pohybovou, dramatickou či zážitkovou činnost. Tyto prvky – stejně jako nepopíratelné znaky hry, které oddělují larp od divadla – jsou zastoupené v každém larpu, ale jejich míra a vzájemná vyváženost se liší. Vzhledem k tomu, že se jedná o relativně mladou volnočasovou aktivitu, neexistuje jasná definice larpu či jednotný názor na něj; ani mezi samotnými účastníky.“
<<http://www.larpy.cz/larp/>> [cit. 15.6.2014]

¹⁵ <<http://www.larpy.cz/larp/>> [cit. 15.6.2014]

1.5 Stále nejasný termín

Z předchozích kapitol vyplývá, že termín „imerze“ je stále dosti zamlžený a každý mu rozumí trochu jinak. Přesto lze přistoupit na několik bodů, ve kterých se různé teorie shodují, nebo si přinejmenším neodporují.

Slovo „imerze“, jak je chápáno v této práci, má svůj původ v oblasti počítačových her, z nichž se rozšířilo víceméně do všech oborů zabývajících se médií. Ve všech případech je používáno pro popis zapojení zúčastněného člověka (hráče, čtenáře, diváka atd.) a pro vyjádření míry tohoto zapojení. Tuto míru lze vyjádřit na škále, kdy každý další bod vyjadřuje silnější zamlžení hranice mezi realitou a fikcí až k úplnému rozplynutí toho, co Grau nazývá rámem. V takový moment dochází k totální imerzi, která však většinou trvá jen krátkou dobu.

Pro potřeby této práce použiji vlastní rozdělení vycházející z výše zmíněného. Bude-li řeč o imerzi, předpokládá se již jisté zvýšené zapojení. Výchozí materiál pro uchopení problematiky v této práci je Hargadonovo a Douglasovo rozlišení na „zaujetí“ a „imerzi“. Tyto termíny jsou však nadále aplikovány pouze na divadlo a získávají charakter jakýchsi dvou hraničních pólů. Mezi těmito póly imerzního zážitku se však nachází prostor, který je třeba zaplnit. Z toho důvodu přistupuji na třístupňovou škálu, kterou používá ve své knize *Immersive Theatres* Josephine Machon.¹⁶ Ta, ač pracuje jen se svými poznatky a přidává k nim pouze Callejovu teorii, přišla s rozdělením (či kritérii), které je ušito na míru divadelnímu zážitku a různé pohledy na imerzi spojuje do jednoho.

1.5.1 Imerze jako absorbce

Divadelní událost v tomto případě zapojuje diváka skrze koncentraci, imaginaci, akci a zájem. Jedná se o zaujetí, které diváka pohltí v rámci divadelního představení a jeho formy. Zajímavé je, že Machonová používá pro tuto první fázi výraz absorbce, který je pro Ryanovou nejvyšší možnou mírou zapojení u čtenáře. Vzhledem k tomu, že imerzivní divadlo však útočí na všechny smysly, je slovo

¹⁶ Josephine Machon působí na Middlesex University London, kde se zabývá současným performativním uměním. Dříve vyučovala na Brunel University, kam přešla ze st. Mary's University College, kde založil studijní program věnující se fyzickému divadlu. Krom knihy *Immersive Theatres* z roku 2013, která se stala základem pro druhou část této práce, je také autorkou publikace *(Syn)aesthetics – Redefining Visceral Performance* z roku 2011, která svým zaměřením na zážitkové performativní umění pozdější knihu předznamenává.

absorbce pro označení první fáze imerzního prožitku přesné. Propojení s poslední fází Ryanové jakoby odkazovalo k překročení hranice mezi textem a zážitkem, který využívá všech pět smyslů. Nejmenší míra divadelní imerze se tak může rovnat nejvyšší možné míře zapojení do narativu. Spíše ji však o něco málo přesahuje.

1.5.2 Imerze jako přemístění (přesun na jiné místo)

Divák je v takovém případě imaginárně a scénograficky přesunut na jiné místo než je realita, ze které přišel. Tento jiný svět vyžaduje pohyb a chování v rámci vlastních pravidel. U dříve zmíněných médií se tento princip uplatňuje konceptuálně, imaginárně, ale divadlo má ten rozdíl, že recipienta vtahuje navíc ještě i fyzicky, do zcela hmatatelného, ale odlišného světa. Účastník imerzivního divadla tak může na své prostředí reagovat. Jeho akce mají na prostředí vliv a to mu odpovídá a naopak. Je tak umožněna skutečná fyzická kohabitace a kontakt mezi lidmi (účastníky i herci). Podle Josephine Machon se tak spojuje dohromady imaginace, interpretace a interakce. Tento pocit jiného světa lze navodit jak u minimalistických momentů, kdy se účastník setkává tváří v tvář s hercem, tak u velkých davových produkcí.

Jak napovídá termín přemístění, jedná se o jistou podobnost s teleprezencí. Úmyslně ale přistupuji na jiný termín než je teleprezence, aby nedošlo k jeho záměně. V každém případě však je třeba mít u tohoto bodu na mysli hlavní rysy teleprezence, které popisují Lombard a Dittonová (viz. 1.2). Z Callejovy difference zapojení, by do tohoto bodu spadalo zapojení kinestetické a prostorové, které je jedním ze zakládajících prožitků pro vytvoření totální imerze.

1.5.3 Totální imerze

O tomto nejvyšším možném prožitku imerze již byla řeč dříve. Doplňme tedy jen, že zahrnuje obě výše popsané kategorie a zároveň je více než jejich prostý součet. Jedná se o účastníkovu vlastní prezenci uvnitř struktury samotné inscenace. K totální imerzi dochází, když je účastník schopen vytvořit si vlastní příběh a vlastní cestu, které ho plně pohltní. Přestává vnímat reálný čas a existuje pro něj pouze čas a prostor daného imerzivního představení.

Jakékoli imerzivní divadlo je vymezeno těmito třemi kritérii, přičemž totální imerze je nejintenzivnějším projevem. Můžeme tedy pojem „zaujetí“ nahradit pojmem „absorbce“, k pojmu „imerze“ přidat přívlastek „totální“ a mezi ně umístit „přemístění“. To je základní vymezení, kterého se tato práce nadále drží, a je třeba mít na mysli, že se všechny produkce imerzivního divadla pohybují mezi těmito třemi fázemi. (Machon 2013)¹⁷

2. Divadelní imerze

Ve spojení s divadlem se přívlastek „imerzivní“ používá pro označení široké škály divadla „zážitku“ a performancí, které umísťují diváka do centra dění. Slovo „zážitek“ je zde použito v širokém smyslu, kdy divák performanci skutečně podstupuje, cítí, nejenom sleduje. Je důležité mít na vědomí, že se mnoho divadelních forem snaží diváka zapojit a přímo na něj působit, to však ještě neznamená, že se jedná o imerzi. Imerzivní divadlo je pouze jedním z projevů této velké skupiny různých divadelních forem. „Immersive theatre’ has become a widely adopted term to designate a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation.“ (White 2012).¹⁸ Tato kapitola se pokusí postihnout základní charakteristiky toho, čemu lze rozumět pod pojmem imerzivní divadlo, přičemž nechává stranou malé produkce a věnuje se projektům právě s rozsáhlým prostředím vytvořeným s cílem plně pohltit diváka do jiného než každodenního světa. První krok je obecný popis tohoto trendu, po němž následuje schématická komparace „běžného“ a „imerzivního“ divadla. Dalším krokem je pokus o určení základních podmínek, které musí imerzivní divadlo splňovat a přehled divadelních skupin, které se této divadelní formě věnují.

¹⁷ Jsou použity názvy tří fází Josephine Machon, jejich obsah je však pozměněn. Srovnej Machon 2013, s. 62-3

¹⁸ [online] <http://crco.cssd.ac.uk/143/2/TRI_37_3_article_2_white.pdf> [cit. 8.4.2014]
„Pojem „imerzivní divadlo“ se stal široce užívaným pro popis trendu performativního umění odehrávajícího se v rozsáhlém prostředí, kde se může publikum pohybovat a je zvané k participaci.“ (Překlad T. Loužný)

2.1 Kdy imerze začíná?

Samotný divácký zážitek u produkcí imerzivního divadla většinou začíná ve chvíli, kdy se o něm divák poprvé doslechne. V tom momentě získává pocit jisté výjimečnosti, zapojení do něčeho, o čem mnoho lidí nemá povědomí. Tento fakt je dán tím, že se k divákům často informace donášejí pouze ústní formou, popřípadě přes sociální sítě nebo internetové stránky. Běžné nákupy v kamenných divadlech a zprávy v programových brožurách se nekonají. Potencionální diváci si mnohdy nedokáží představit, o co se má konkrétně jednat, a jsou znejistěni již samotným faktem, že se představení bude odehrávat na neznámém místě, které nemá status divadla. Už těmito prvními náznaky něčeho nepředvídatelného jsou zbaveni rozpoložení typického pro běžnou divadelní produkci. Divadelní skupina *Coney* má dokonce ten názor, že zážitek začíná s prvním momentem, kdy se o představení doslechnete, a končí až ve chvíli, kdy o něm přestanete přemýšlet a mluvit. V každé fázi tohoto procesu je dílo citlivé na akce diváka, čímž z něj zároveň činí spoluautora zážitku. (Machon 2013, s. 23)

Právě divácká zodpovědnost za vlastní zážitek nabírá u imerzivního divadla na svrchované důležitosti. U zrodu imerzivního prožitku stojí touha po jeho podstoupení. Tvůrci pro podobný zážitek vytvářejí co nejlepší podmínky, ale v případě, že se divák nechce svým prostředím nechat pohltit a neustále si udržuje odstup, ať už z jakéhokoli důvodu, nemůže zažít totální imerzi. Dokonce i dvě předchozí fáze jsou v takovém případě oslabené. Přemístění zažívá jen prostorové a naplňuje pouze první fázi, tedy absorpci, která v případě imerzivního divadla umožňuje kritický odstup a sama o sobě není ničím více než intelektuálním zaujetím viděným dílem.

Divadelní kritik Matt Trueman tvrdí, že „The desire to experience more fully is at the heart of immersive theatre, which can place us in situations that we are unlikely encounter in everyday lives, rather than placing them before us It stands to reason, then, that immersive theatre might be well-suited to tackle the extremities of human existence.“ (Trueman in Machon 2013, s. 26)¹⁹

Produkce snažící se o imerzi své diváky doslova vhodí do zcela nového prostředí a kontextu, než které existují v každodenním světě, ze kterého přišli. Tento nový

¹⁹ Touha divadlo plněji prožít je podstatou imerzivního divadla, které nás může umístit do situací, na něž v každodenním životě nenarazíme, spíše než že by nám je jen ukázalo.... nabízí se tedy, že by imerzivní divadlo mohlo být vhodné pro vypořádání se s krajnostmi lidské existence. (Překlad T. Loužný)

svět je z běžných pravidel vyjmut a požaduje jiné chování. Doslova v sobě implikuje nutnost interakce, ač to může být jen nutnost pohybu v něm. Spojují se všechny komponenty divadla a vytváří se jedno multidimenzionální médium, do kterého se divák ponořuje. Hranice mezi realitou a divadlem se zamlžují a stejně tak se operuje s rolí publika. Mohou se objevit neobvyklé požadavky, jako je nutnost mít po celou dobu inscenace masku na obličeji (*Punchdrunk*) nebo nosit na hlavě klobouk (*Golem*).

Imerzivní divadlo se snaží své diváky přesvědčit o tom, že jejich přítomnost a jejich individuální pocit je to, co stojí v centru dění. Tomu pomáhají mimo jiné tzv. one-on one, nebo one-to-one momenty. Jedná se o setkání jednoho diváka s jedním performerem, ojedinelým prostorem, kam se nemohou dostat všichni, a o individuální interakce. Termín „one-on-one“ označuje buď představení, která jsou speciálně vytvořená právě kvůli tomuto jedinečnému setkání, které je pro každého diváka trochu odlišné, nebo se používá pro označení specifických momentů u velkých produkcí. V takovém případě jde o utajované momenty, kterých se mohou zúčastnit jednotlivci vyčlenění z davu v rámci velkých imerzivních inscenací, jako jsou projekty anglických *Punchdrunk*, dánské *Signy* nebo českého *Tygra v tísní*. Dříve než se budeme zabývat konkrétními projekty, je však třeba ještě postupně a co nejjasněji shrnout, co vlastně utváří imerzní prožitek a jaký je jeho rozdíl oproti „běžnému“ divadelnímu zážitku. Začneme tím posledním.

2.2 Běžné divadlo vs. imerzivní divadlo

Tato práce neuváženě používá nepříliš jasný termín „běžné“ divadlo a přitom se do této chvíle neodvážila říct, co to ono běžné divadlo je. Po předchozích odstavcích a před odstavci následujícími je vhodné informace shrnout a zároveň je komparovat s běžnou divadelní formou, se kterou se lze setkat téměř v každém kamenném divadle. Pro tyto potřeby lze použít základní (zkrácenou) komparaci Josephine Machon. Je možné s ní v určitých bodech polemizovat, ale pro naše potřeby se jedná o postačující materiál. Hyperbolizace výhod imerzivního divadla, která by byla v kritické diskuzi nejproblematičtější, může v našem případě posloužit jako úmyslné a názorné zdůraznění rozdílů mezi oběma formami.

Běžné divadlo	Imerzivní divadlo
<p>O inscenaci se doslechnete na místě konání, v programu divadla, pomocí reklamy nebo jinou známou marketingovou strategií. Vstupenky si pak koupíte v pokladně divadla, přes internet, nebo přímo na místě v den konání.</p>	<p>Můžete se o inscenaci dozvědět z programu. Může být součástí festivalu nebo podobné akce. Spíše však o ní jen slyšíte od známých nebo narazíte na informace přes sociální sítě jako je facebook či twitter. Součástí marketingu je evokace tajemství obklopujícího událost, která může navozovat pocit výjimečnosti. Vstupenky lze koupit na pokladně, ale v některých případech pouze přes internet.</p>
<p>Vstoupíte z ulice do budovy divadla, a to většinou hlavním vchodem. Ukážete vstupenky a budete uvaděči nasměrování na svá místa v hledišti. Sednete si a čekáte na začátek představení.</p>	<p>Cesta na místo konání může být nejasná a dlouhá. Samotná cesta nasvědčuje tomu, že se zbavujete známého diváckého komfortu a přistupujete na jiná pravidla. Většinu času představení můžete strávit venku. V případě, že se vše odehrává uvnitř divadelní budovy, budete pravděpodobně odvedeni na jiné místo než do hlediště. Pravděpodobně nebudete usazeni.</p>
<p>Jste-li s rodinou nebo přáteli, budete si povídat o každodenních problémech a čekat, až se v sále setmí. V programu se můžete dočíst informace o hře, hercích a o tvůrčím týmu. Jste sami za sebe. Jste v divadle, abyste sledovali divadelní představení. Čekáte na jeho začátek.</p>	<p>Jste umístěni do prostoru, kde už představení nějakou dobu běží. Nepoznáte, co je prostor pro hru a co už ne. Nevíte, co bude dál a nemáte buď žádné, nebo máte jen minimální ponětí o tom, co se bude dít. Můžete být cestou odděleni od svých přátel a naopak spárování s cizincem, který vás bude doprovázet po zbytek představení.</p>

	Stejně tak můžete zůstat zcela sami.
<p>Je vám připomenuto si vypnout mobilní telefony.</p> <p>V sále se setmí a vy se ztišíte.</p> <p>Zvedne se opona a (nebo) světla se zhasnou úplně a na jevišti ožije jiný – divadelní - svět.</p>	<p>Jste fyzicky obklopeni jiným světem. Jste si silně vědomi místa a detailů prostoru, kde se nacházíte. Můžete být v rámci inscenace požádáni o použití mobilního telefonu. Můžete být stále sami sebou, ale jste citlivější k okolí. Nebo jste si vědomi, že představujete nějakou postavu, že jste přijali roli.</p>
<p>Herci hrají na jevišti před vámi a technické detaily zvyšují celkový účinek. Pozorujete a nasloucháte odvíjejícímu se příběhu.</p> <p>Své přítomnosti jste si vědomi skrze smích a intelektuální zaujetí, ale krom toho nemá představení s vaší přítomností mnoho společného.</p> <p>Během představení může být přestávka.</p>	<p>Jste ve světě, kde platí jiná pravidla. Jste zaujatí, místy zapojení do akce herců, se kterými sdílíte jeden prostor, nebo je následujete skrze různé pokoje, chodby, pole nebo ulice. Snažíte se sledovat nebo hledat příběh a následovat herce. Máte pocit, že jste zodpovědní za svůj vlastní zážitek a za to, co všechno uvidíte a objevíte.</p>
<p>Zatáhne se opona a (nebo) se rozsvítí v sále.</p> <p>Zatleskáte.</p> <p>Opustíte hlediště.</p>	<p>V případě velkých inscenací můžete mít pocit, že konec nenastal. Máte velmi silný pocit zážitku sdíleného s ostatními diváky, kteří si povídají na baru, pohybují se po okolí, nebo s vámi odjíždějí hromadnou dopravou.</p>
<p>Opustíte divadlo přes foyer.</p> <p>Představení vás buď bavilo, nebo nebavilo.</p> <p>Jste si vědomi toho, že jste viděli divadelní dílo.</p>	<p>Opustíte místo konání a jste si vědomi, že se vracíte do jiného času a prostoru. Zážitek se propojuje s realitou a ještě chvíli jste si ostře vědomi různých detailů světa kolem a jejich příběhů. Nejste si jisti, zda jste se zúčastnili divadla, performance, hry, večírku nebo v některých případech i terapie. Víte, že</p>

	<p>musíte podobný zážitek zopakovat. Nebo jste si naopak vědomi toho, že je to na vás moc a už nikdy nechcete nic podobného zažít.</p>
--	--

(Machon 2013, s. 54-55)

2.3 Jak poznat imerzivní divadlo: Škála imerzivity²⁰

2.3.1 Místo

Produkce imerzivního divadla vyhledávají specifické prostory, kde by se jejich inscenace mohly odehrávat. Jedná se o prostory, které nějakým způsobem souvisí s daným titulem. „The significance of space: landscape, architecture and the detail of the design within this is crucial to the immersive impact of this work.“ (Machon 2013, s. 85).²¹

Většinou jde, mluvíme-li o velkých produkcích, o opuštěná místa, přičemž hraje roli jejich historie, stejně jako historie nejbližšího okolí, geografické umístění a původní účel prostoru, který souvisí s materiálem. Samotný objekt, kde se inscenace odehrává, totiž dotváří scénografii a správná volba dokonce může být základní podmínkou úspěchu. Přesné povědomí o prostoru a místě je tak význačným rysem imerzivních inscenací. Tvůrci pak často tvoří na základě tohoto povědomí a místo dotvářejí pro své potřeby, nejde však o to ho zcela proměnit. Součástí představení navíc není „jen“ interiér, ale i exteriér a přilehlé okolí objektu, kde se představení odehrává, přičemž spolu vše souvisí. Jak uvádí Gareth White: „attractions of these spaces are obvious: they provide ready-made exploratory landscapes, redolent of other histories, into which performances can be scattered, and in which engagement with the environment can be an important part of the

²⁰ Tato kapitola viz. Machon 2013, s. 93 – 100, používám stejné rozdělení jako Josephine Machon, ale jeho obsah místy pozměňuji. Navíc vynechávám podkapitulu o s názvem Bodies – těla. Zabývá tělesností v imerzivních inscenacích a o přímém fyzickém kontaktu – herec-divák/ divák-divák. Domnívám se, že v rámci zdůrazňované informace o vstupu do jiného fyzického světa, je zbytečné zdůrazňovat ještě přítomnost skutečných těl a možnost s nimi fyzicky interagovat.

²¹ Důležitost místa - krajina, architektura a detaily prostředí – jsou pro imerzní dopad díla zcela klíčové. (Překlad T. Loužný)

audience experience.“ (White 2012)²². Zároveň však Gareth White upozorňuje na to, že se nejedná o typické site-specific inscenace, které s historií místa pracují a přímo na ní reagují. Imerzivní inscenace pouze využívají atmosféru místa. „They create the work for the site where it is to be performed, but without responding directly to that site’s history or context.“ (White 2012)²³

2.3.2 Scénografie

Scénografie se snaží respektovat genia loci místa, přičemž nejvýrazněji to bývá znát na exteriérech, které mimo jiné často respektují i přirozené světlo proměňující se v průběhu představení. Výrazné architektonické rysy místa bývají zvýrazněny, či se z nich ve scénografii vychází.

Základem a podstatou imerzivního divadla je však pečlivá práce s detailem. Zakladatel a režisér skupiny *Punchdrunk* Felix Barrett ji sám vyzdvihuje, když říká: „what’s crucially important is the detail in the work. The implication, that you can always dig deeper and find something of merit. It’s implied in the spacial detail, there are always secrets to find, but also in the work as a whole, to know there are other rooms, other scenes, more backstory to a certain character...There’s always the promise of more to discover.“ (Machon 2013, s. 159).²⁴ Detail totiž dokáže vytvořit příběh uvnitř příběhu. Místnost, do které divák vkročí, může být prázdná, ale správná práce s detailem láká k jejímu prozkoumání a umožňuje rozpoznat, co se uvnitř dělo. Pouhá scénografie tak dokáže prozradit mnoho o obyvateli pokoje, aniž by se tam on sám nacházel. Podle vzhledu pokoje lze rekonstruovat nedávné události, či dramatickou situaci, která se zde udála, přičemž může hlavní děj pouze doprovázet, a jak říká Barrett, vytvářet tak pozadí (backstory) vedlejší postavy. Právě to však činí prostor a příběh živým. Před diváky se děj neodehrává jen pomocí přímých hereckých akcí, ale i pomocí prostoru, který umí vyprávět. Vše dohromady pak vytváří navzájem propojený celek.

²² Přitažlivost těchto míst je očividná: představují před-připravené krajiny, místa vhodná k prozkoumání, vonící vlastní historií, do které mohou být rozesety performance, v nichž tvoří sepětí s prostředím důležitou část diváckého zážitku. (Překlad T. Loužný)

²³ Připravují inscenaci specificky pro místo, kde má být inscenována, ale nereagují přímo na historii místa, ani na jeho kontext. (Překlad T. Loužný)

²⁴ Klíčově důležitý je detail. Pocit, že můžete vždy pátrat hlouběji a najít něco, co má cenu. Je to vloženo do prostorového detailu. Vždy lze objevit další tajemství, což ale platí i pro celek inscenace. Vědomí, že jsou tam vždy ještě další pokoje, další scény, další životní příběhy postav...Prostor slibující, že lze vždy objevit ještě něco víc. (Překlad T. Loužný)

2.3.3 Zvuk

Jak vyplývá z rozhovorů, které Josephine Machon vedla s mnoha tvůrci imerzivního divadla, musí zvuk respektovat prostředí, ve kterém se inscenace odehrává. V interiérech se však může jakkoli proměňovat. Zvuk zároveň dokáže celou inscenaci sladit, protože jím lze diváky navést, na některém místě ho přidat, jinde vypnout a přilákat tak diváky do jednoho prostoru. Informace, které se nesmí přeslechnout pak lze použít do reproduktorů, které jsou umístěny v celém prostoru. V případě *Punchdrunk* se jedná o ověřenou strategii: „In the case of *Sleep No More* in New York, we have 14 synced soundtracks around the building. It's important, that everything starts at the same time, but it also means, that we can control the sonic shape of the entire site to echo and support the narrative.“ (Barrett in Machon 162).²⁵

Důležitý je také hlas herců, který funguje zcela jinak než v běžném divadle. Některé dialogy, jsou-li podstatné, musí vyčnívat nad ostatní, jiné jsou často pouhým šepotem dokreslujícím atmosféru. Oblíbená je také hra s tichem, kdy mohou být slyšet jen kroky diváků ozývající se v chodbě nebo na schodišti. Tedy, jak již bylo patrné u scénografie, přizpůsobuje se i zde, v tomto případě zvuk, prostoru a zároveň ho využívá ke svému prospěchu.

2.3.4 Doba trvání

Doba trvání je podstatnou součástí podobných produkcí. Nejedná se však jen o to, jak dlouho trvá samotná inscenace od začátku do konce, ale jakou možnost má divák v rámci určitého času poznat dané prostředí a vytvořit si k němu vztah. Zážitek totiž může být koncentrován do několika minut, nebo může trvat celé dny, přičemž diváci odcházejí a přicházejí kdykoli se jim zlíbí, jako je tomu u některých projektů *Signy*.

Dramatický čas existující uvnitř inscenace může být značně pokřivený a řídit se vlastními pravidly, jako ostatně u jakéhokoli divadla. V případě imerze je však svrchovaně důležité, jakým způsobem jsou časové posuny zdůrazněny.

²⁵ V případě newyorské inscenace *Sleep No More* máme po celé budově 14 synchronizovaných soundtracků. Je důležité, aby vše začínalo ve stejnou chvíli, ale zároveň to znamená, že můžeme kontrolovat zvuk na každém místě tak, aby odpovídal příběhu a podporoval ho. (Překlad T. Loužný)

2.3.5 Interdisciplinarita

„Immersive theatres are always interdisciplinary, blurring boundaries between installation, performance, private and public ritual, underground gigs and open-air festivals.“ (Machon 2013, s. 97).²⁶ Často se v nich spojují praktiky z různých disciplín, které mohou zahrnovat improvizaci, vyprávění, činohru, fyzické divadlo, tanec, cirkus, loutkářství, animace, hry, audio nebo video záznamy a nové technologie. „Where immersive work employs technologies, this is to heighten the sensual experience, rather than technology employed to distance the participant from the work.“ (Machon 2013, s. 97).²⁷

Důraz může být jako u činohry na slovo, ale lze se obejít zcela beze slov pouze s pohybem. Stejně tak může být text součástí scénografie a diváci se s ním mohou seznámit jinak než skrze performery. Je tak pouze jedním komponentem, který má stejnou důležitost jako všechny ostatní.

2.3.6 Publikum

Velký důraz se klade na roli diváka. Jeho přímé, skutečné a fyzické umístění do světa inscenace, do jejího středu, je prvořadou a klíčovou podmínkou. „Where an event is wholly immersive the audience-immersant is always fundamentally complicit within the concept, content and form of the work.“ (Machon 2013, s. 98)²⁸

Postavení diváka se však v každé produkci liší, o čemž svědčí i jeho pojmenování tvůrci podobných projektů. Objevují se termíny jako „comrades“ (Barett), co-creators (Holdsworth), guest-performer (Mercuriali) nebo playing-audience (Stevens). Z tohoto pojmenování vyplývá, že tvůrci považují diváky ve všech případech za spoluúčastníky představení, čímž je zároveň činí spoluodpovědnými za výsledný zážitek. Zároveň je jasné, že se vytváří zcela jiný vztah než u běžných produkcí, kde je jasně vymezené jeviště/hlediště a vztah mezi nimi.

²⁶ Imerzivní inscenace jsou vždy interdisciplinární a stírají hranice mezi divadlem, instalací, performancí, soukromým a veřejným rituálem, sklepním vystoupením a venkovním divadelním festivalem. (Překlad T. Loužný)

²⁷ V případě, že imerzivní inscenace používají technologie, činí tak pro zvýšení smyslového vnímání a ne proto, aby tím diváka od díla oddálili. (Překlad T. Loužný)

²⁸ V případě, že je událost plně imerzivní, je divák vždy ze zásady účastný na konceptu, obsahu a formě díla. (Překlad T. Loužný)

Povaha imerzivních inscenací zpravidla vyžaduje určitou míru účasti a interakce, přičemž zdůrazňuje pocit blízkosti či intimity, což je přirozeným důsledkem věci.

2.3.7 Smlouva s účastníkem

Během vzniku díla se objevují nároky na diváka a požadavky na jeho chování, kterými je nutné se řídit. Účastník si je může přímo přečíst, jsou mu před začátkem sdělena ústně nebo mohou být vložena do struktury inscenace a vystávat v jejím průběhu. Nedodržování této „smlouvy“ by mohlo narušit představení. S vytyčenými hranicemi je samozřejmě možné dále operovat. Lze například více zapojit diváka a zkusit, jak daleko je ve své účasti a interakci schopen zajít.

2.3.8 Záměr a odborná znalost

Josephine Machon ještě zdůrazňuje, že je nutné se při realizaci ptát, zda je událost pojímána jako umělecký zážitek a zda se snaží tvořit skutečně imerzivní dílo, které zapojuje jak smysly, tak intelekt. Stejně tak je nutné, aby byla splněna podmínka vysokého stupně kritického zaujetí imerzivní formou inscenace, která s sebou nese touhu prozkoumat a vyjádřit hloubku pocitu a myšlenky existující v konceptu, tématu a příběhu prostupujícím celým dílem. Jestliže se tak skutečně děje, přichází otázka, zda je vše podloženo odbornou znalostí o uměleckých možnostech i hranicích imerzivního divadla a o „smlouvě s účastníky“ tak, aby byl zajištěn plný a nepopíratelný imerzivní zážitek.

2.4 Kontext: Zahraniční divadelní skupiny

2.4.1 Artangel

Skupina založená roku 1995 režisérem Michaelem Morrisem se proslavila imerzivní scénografickou instalací H. G., která se konala v londýnských středověkých podzemních chodbách. Vstupovalo se buď po jednom, nebo v párech a už samotná brána evokovala vstup do jiného světa. Účastníci procházeli setmělými vlhkými chodbami mezi místnostmi, ve kterých nalézali jasné náznaky právě skončené akce. Jakoby místnost chvíli před jejich příchodem někdo opustil.

Mohlo se jednat o nedojedenou večeři²⁹, nebo o stůl v nemocnici, kde doktor zapomněl částečně popsany poznámkový blok. Do některých dveří nebylo možné vstoupit, ale skrze průzory šlo spatřit další odlišné světy, podivné zahrady nebo starověké ruiny.

2.4.2 Punchdrunk

Nejvýraznější umělecká skupina zabývající se imerzivním divadlem byla založena v roce 2000 Felixem Barettem, který režíroval všechny její inscenace. Její strategií je intimně vyprávět epický příběh. Jedná se o velké produkce, které operují s různě se potulujícími diváky na rozsáhlém prostoru, který podporuje vnímání divadla skrze všechny smysly. Punchdrunk³⁰ nasazují na začátku představení svým divákům typickou masku, která z nich částečně činí účastníky děje, dává jim určitou roli, ale také z nich činí přirozenou scénografii ohraničující hereckou akci. Diváci jsou zároveň podobni sobě navzájem a tvoří jakýsi kordon duchů. Tato divadelní skupina čerpá náměty a témata převážně z klasické literatury a snaží se je propojit s kinematografií, vizuálním uměním, fyzickým divadlem a s tancem. Na předlohy nazírají dekonstruktivisticky. Jejich oblíbenou strategií je také rozšíření příběhů vedlejších postav. V předloze může mít určitá postava dva výstupy, ale v inscenaci Punchdrunk se z ní stane plnohodnotná osoba s vlastním životním příběhem. U těchto produkcí se zamlžuje hranice mezi prostorem, divákem a hercem. Diváci si hledají vlastní cestu, vytvářejí si svou linku příběhu a buď následují postavy a příběh, nebo se pohybují zcela svévolně bez hlubšího záměru. Přesto se k nim části příběhu donesou. Filosofii této skupiny je totiž, že za každými dveřmi musí dřímat dramatická situace, pokoj sám o sobě, stejně jako u Artangel, promlouvá a implikuje v sobě proběhlou situace. Stejně tak jsou Punchdrunk známí svými již dříve zmíněnými situacemi one-on-one a propracovanou choreografií, která velmi často nahrazuje slovo.

²⁹ viz. fotografie [online]

<http://www.artangel.org.uk/projects/1995/h_g/slideshow/the_dinner_scene> [cit.12.5.2014]

³⁰ <www.punchdrunk.com>

Výrazná byla inscenace Punchdrunk z roku 2007-8 *Masque of the Red Death* (*Maska červené smrti*) podle povídek Alana Edgara Poea. V současné době se v Londýně uvádí jejich *The Drowned man: A Hollywood Fable*³¹, který je zasazen do prostor filmových studií, přičemž divák prochází mezi jednotlivými scénami natáčeného filmu. V New Yorku je pak v opuštěném hotelu k vidění inscenace *Sleep No More* na motivy Shakespearova *Macbetha*.³²



33

2.4.3 Wildworks

Tato divadelní skupina³⁴ založená v roce 2005 Mitchellem Billem často využívá jako scénografii samotnou krajinu nebo město. Krom toho se právě bezprostředním okolím, jeho historií a komunitou přímo inspiruje. Mezi lety 2006-7 vytvořili Wildworks inscenaci *Southern*, což byla cesta mezi jednotlivými místy a

³¹ viz. trailer k inscenaci. Upozorňuji na propracovanost detailu scénografie, která je v tomto případě úmyslně filmová, ale neliší se příliš od jiných projektů. Detail je zásadně důležitý pro uvěřitelnost prostředí. < <https://www.youtube.com/watch?v=liYjdQKQyrc> >

³² viz. trailer k inscenaci, na kterém jsou mimochodem jasně vidět masky, které Punchdrunk nasazuje všem svým divákům: < <https://www.youtube.com/watch?v=3kz615bpx10> >, stejných masek si všimněte na fotografii.

³³ Obrázek č.1 - Porovnejte s obrázkem č.2, kde plní funkci masek klobouky. Zdroj: < <http://www.feelguide.com/2012/05/29/the-wow-files-sleep-no-more-creators-punchdrunk-launching-immersive-fantasy-travel-experience/> > [cit. 14.6.2014]

³⁴ <<http://wildworks.biz>>

komunitami v Anglii a ve Francii, přičemž se tak různými pohledy nahlíželo na řecký mýtus o Orfeovi a Eurydice. Každý něco k mýtu přidal a na konci bylo divákům nabídnuto, že mohou u Hádovy brány do podsvětí nechat opatrovat svou nejcennější vzpomínku.

Projektem, který stojí za zmínku, je jistě *The Passio* z roku 2011, kdy na tři dny oživilo Wildworks celé město Port Talbot. Půl roku před uskutečněním inscenace začali členové skupiny sbírat historiky a příběhy z města, které byly posléze zpracovány a využity. Ve Velký pátek odpoledne pak byla zahájena samotná produkce inspirovaná Velikonocemi, která se odehrávala na různých místech ve městě, jež korespondovala s nasbíraným materiálem. V neděli večer se pak konalo ohromné zakončení, kdy byly zúčastněným přiděleny různé role od hudebníků a zpěváků až po anděly a demony (rolí se ujalo až 1200 lidí). Vše se odehrávalo přímo ve městě, na jeho ulicích, domech a plážích. Realita se tak s divadelností dokonale překryla.³⁵

2.4.4 Signa

Dánská divadelní skupina známá jako Signa³⁶ byla založena roku 2001. Svou práci řadí pod tzv. performativní instalace. Tvůrci se snaží propojovat moderní témata s archetypálními příběhy, přičemž se zaměřují na moc, ponížení, osud a identitu člověka. Signa je však výrazná svými dlouhými imerzivními produkcemi, které mohou trvat více než týden v kuse, přičemž diváci mohou kdykoli přijít nebo odejít. V takových případech žijí herci v herním prostoru jako své role, vykonávají každodenní činnosti a diváky do nich zapojují. Jejich činnost má pak přímý vliv na prostředí i děj, který je do velké míry závislý na herecké improvizaci, která dokáže divácké podněty okamžitě zpracovat.

Jedním z nejznámějších projektů Signy je kontroverzní *Saló (120 dní Sodomy)* z roku 2010. Jedná se o inscenaci podle stejnojmenného de Sadeho románu a Pasolinioho filmu. S několikadenními pauzami se hrálo v kuse od ledna do března a diváci byli svědky ponižujícího a ztrápeného života v domě, kde se obchoduje

³⁵ viz. dokument BBC o celém projektu: <<http://www.youtube.com/watch?v=99b9C4POEIk>>

³⁶ <<http://signa.dk>>

s lidským masem. Proti tomu stály postavy z tohoto utrpení těžící a užívající si zhýralého života bez viditelných morálních či jiných hranic.³⁷

-

Mezi imerzivní divadlo řadí Josephine Machon i menší projekty, které mohou být jen pro jednoho člověka, nebo se dokonce, jako je tomu u projektu Silvie Mercuriali *Etiquette*, odehrávají mezi dvěma účastníky. Ve zmíněném projektu sedí proti sobě v restauraci dva lidé a poslouchají přes sluchátka, co mají dělat. Vstupují tak spolu do interakce. Podobných projektů lze nalézt více, ale tato práce se zabývá velkými divadelními produkcemi a formou imerzivního divadla, který je blízký Punchdrunk a ostatním zmíněným skupinám. Právě touto cestou se totiž vydal i český průkopník v této oblasti, divadelní skupina *Tygr v tísni* se svou inscenací *Golem*, která měla v režii a dramaturgii Ivo Kristiána Kubáka a Marie Novákové premiéru 1.9.2013 v Praze. Právě na ní bude na dalších stránkách představen konkrétní proces vzniku imerzivní inscenace a všeho, co s takovou prací souvisí ve vztahu k výše předloženému teoretickému zakotvení tohoto fenoménu.

Při vzniku inscenace jsem byl přítomen a působil jsem v rámci projektu jako asistent režie a dramaturgie. Na následujících stránkách se tak pokusím o popis a rekonstrukci pracovních postupů na projektu *Golem* z emické perspektivy jednoho z tvůrců.

³⁷ viz. video, které odhaluje až naturalistické pojetí inscenace. Po jeho zhlédnutí je jasné, že byl projekt značně kontroverzní. <http://www.youtube.com/watch?v=ERdn_s0MtYE>

3. Imerzivní inscenace Golem³⁸

Jako výchozí látka pro inscenaci posloužil román Gustava Meyrinka z roku 1915. Jedná se o složitý, fragmentární a surreální příběh, ve kterém se střídají různé časové roviny, realita se snem či mystickým transem. Právě z toho důvodu by byl Meyrinkův Golem běžnými divadelními metodami těžko adaptovatelný. Jako by si přímo říkal o formu imerzivního divadla, která na podobných principech stojí.

Hrdina Meyrinkova příběhu, Athanasius Pernath, trpí amnézií. Je obrazně prázdnou nádobou, která čeká na své naplnění. Stane se bez vlastní vůle jak součástí příběhu zločinu, tak součástí kabalistického zasvěcení. Pozoruje svět kolem sebe a snaží se rozpomenout, pochopit svoji úlohu v něm, poskládat střípky paměti a nově nabytých zkušeností.

To vše se odehrává ve stísněném prostředí židovského ghetta. Město hraje v Meyrinkově románu osudovou roli. A je, stejně jako jeho obyvatelé, dvojlomné. Naráží zde na sebe hřích a zločin s nejvyšší duchovní mystikou. Nízké se prolíná s vysokým. Je to mikrosvět odříznutý od okolního města. Všichni jsou spojeni krví. V domech, které jsou propojené a tvoří organismus složený z malých bytů; každý přes zeď slyší, co se odehrává vedle. Vzduch houstne a hrozí výbuchem. Blíží se asanace.

S těmito vstupními informacemi bylo nutné najít vhodný prostor, kde by se Golem mohl odehrávat. Ten je totiž, jak bylo rozebráno výše v kapitole 3.3.1, ve většině případů klíčový pro úspěch celého projektu. Bylo tedy nutné najít v Praze samostatně stojící budovu, která by umožňovala vybudovat odříznutý mikrosvět.

Tyto potřeby splnila, nejen svým interiérem a nejbližším okolím, ale i v širší souvislosti současné Prahy, Vila č. p. 858 na ostrově Štvanice. Ostrov se nachází nedaleko někdejšího židovského ghetta, je z obou stran obtékán řekou a řeka obtékána hlavními silničními tahy. Klidná, romantická oáza dolíčku, ve kterém je klasicistní vila usazena, je ze všech stran atakována hlukem současného velkoměsta. Je skrytí a azylem i propadem do jiné časové dimenze. A zvenku jiná

³⁸ V této kapitole vycházím z článku psaného pro Divadlo a interakce VII. *Imerzivní divadlo – interaktivní divadelní událost Golem*, jehož jsem spoluautorem. Některé formulace se tak mohou shodovat, konkrétní místa však dále neoznačuji.

než zevnitř. Na portále stojí letopočet 1824. Exteriér s růžovou fasádou je malebný i ušlechtilý. V interiérech je naopak neútulno, zašlé kancelářské prostory, stísněné a neutěšené pokoje, pusto a prázdno.

Obeznamení s místem, jeho historií a okolím byla tak v tomto případě splněna beze zbytku. Golem a vila na Štvanici spolu vytvořili šťastnou site-specific (či site-symhathetic³⁹) syntézu.

3.1 Tvorba scénáře

S adaptací románu bylo možné začít až po obeznámení s vilou na Štvanici. Proporce prostorů a jejich umístění hrály při tvorbě scénáře zásadní roli. Mnoho míst, které se objevují v předloze, bylo zredukováno na menší počet tak, aby odpovídal možnostem vily.

Nejdříve tak byl na konci dubna roku 2013, po obeznámení s prostorem, vytvořen soupis všech postav, prostředí a nezbytných situací, které se v románu objevují. Situace se rozčlenily mezi jednotlivá prostředí a určila se jejich souslednost v běhu času. Tak se zjistilo, které situace se dějí paralelně a kde dochází k časovým posunům v ději. Vznikl tak dvoudimenzionální, časoprostorový graf situací, tzv. *mašinerie*, která postihovala základní fungování, návaznosti, průběžné děje, přesuny postav a rekvizit a proměny prostorů. V první verzi měl tento graf zhruba čtyři metry čtvereční. Graf reprezentovala obyčejná kartézská soustava souřadnic, na ose *x* se nacházela jednotlivá prostředí, osa *y* reprezentovala ubíhající čas inscenace. Situace se na tuto soustavu vkládaly na samostatných kartičkách, které obsahovaly název, postavy, krátký popis, potřebné rekvizity a vstupní a výstupní informace (jaká postava odkud do situace přichází a jaká postava kam ze situace odchází)⁴⁰.

Už při tomto teoretickém uvažování došlo ke krácení, zjednodušování fabule a redukci počtu prostředí. A také k uvědomění si faktu, že kromě fixních situací musí scénář obsahovat stručný popis průběžného jednání všech postav, tedy všeho toho,

³⁹ Jedná se o podobné termíny, přičemž první znamená, že předváděné dílo je vhodné specificky pro daný prostor, přičemž může mít spojitost s konkrétní historií místa a jeho okolí. Druhý termín je v případě Golema pravděpodobně vhodnější, protože znamená, že se do prostoru hodí, ale přímo z jeho historie nevychází a nezpracovává ji.

⁴⁰ viz. příloha č.1

co postavy (i ty nejmenší, viz. Punchdrunk) dělají, když nejsou účastny fixní situace, vycházející ze scénáře.

Meyrinkův román obsahuje dlouhé pasáže, které se týkají vztahů jednotlivých postav, toho, co se stalo v ghettu v minulosti a co spustilo běh tragických událostí. To vše muselo být ve scénáři zpřítomněno v drobných dialozích a především v sekundárním textovém materiálu. Tedy v novinách, v různé korespondenci, denících, nájemních smlouvách atd.⁴¹, které bylo možné nalézt v prostorách vily a jež vytvářely ony tolikrát omílané a potřebné detaily, jež jsou pro imerzi klíčové, jelikož je nutné vytvořit prostředí co nejrealističtější a tak divákovi blízké.

Postavy, které jsou u Meyrinka mnohdy jen črtou dotvářející atmosféru ghetta, bylo pak třeba zpřesnit, a každé z nich vymyslet jasný osobní příběh. Při uvažování o postavách tak vznikly další dramatické situace. Například vražda prostitutky Rosiny nebo rituální očista hluchoněmého Jaromíra. Meyrinkovi hrdinové, vykreslení tlustou čarou, získali drobnokresbu a jejich tváře se polidštily. Například velekněz Šemaja Hillel, který je v románu velkým a neochvějným osvíceným mužem, se nakonec stal nejen mystikem, ale také nepraktickým otcem dospívající dcery, sociálním pracovníkem a mužem, jemuž pod tíhou všech životních úkolů praskají nervy.

Zde se tak dostala nejvýrazněji ke slovu strategie, na kterou upozorňuje Josephine Machon a kterou tolik vyzdvihuje Felix Barrett, zakladatel skupiny Punchdrunk. „Characters that only have brief moments in the original literary work extend these moment in a three-hour cyclical run.“ (Machon 2013, s. 3).⁴²

První verze scénáře vznikla v červnu a proběhla první čtená zkouška s herci, která prokázala, že má scénář mnoho nedostatků. Došlo k uvědomění si faktu, že ve zvolené divadelní formě nelze počítat se stříhem a že když postava zmizí z jednoho prostoru, znamená to, že se přemístí do jiného, kde musí dále jednat podle toho, co zažila v předchozí situaci. Začaly tak zákonitě vznikat další nové situace a scénář se počal od vcelku věrné adaptace *Golema* Gustava Meyrinka odchylovat.

⁴¹ viz. příloha č. 2 – noviny a smlouvy použité v inscenaci kvůli distribuci informací a vytvoření detailů prostředí.

⁴² Malý prostor, který mají některé postavy v literární předloze, se rozšiřuje na neustálé tříhodinové jednání. (Překlad T. Loužný)

První verze scénáře také ještě používala Meyrinkův jazyk. Ten, jak se ukázalo na čtené zkoušce, se tříštil se záměrem divácké imerze. Finální verze scénáře tak už obsahovala jazykovou úpravu každé z postav. Ty nově hovořily jazykem současným. Každá získala svou charakteristickou řeč, svá plevelná slova, svůj rytmus řeči, svůj slang. Došlo tím tedy k aktualizaci, k větší autenticitě a věrohodnosti situací a k dalšímu kroku k polidštění postav. Bylo náhle pravděpodobnější, že divák světa, který kolem něj postavy vytvoří, uvěří a plně s nimi prožije jejich život. Uvažování o imerzi šlo tedy v případě Golema primárně přes slovo, které se dostávalo do popředí. Princip byl však v zásadě stejný jako u realistického základu detailu scénografie.

Během zkoušení vznikla ještě jedna důležitá mutace scénáře, takzvané *manuály postav*. Každý herec dostal chronologický seznam všech situací (situace měly názvy) s místem na poznámky. Do této osnovy si poté samostatně, dle vývoje zkoušení, zapisoval, kde se během probíhající situace nachází a co dělá. Díky těmto manuálům do sebe kolečka mašinerie perfektně zaklapla.⁴³

3.2 Dramaturgie prostoru

Uvažování v situacích se samozřejmě netýkalo jen tvorby scénáře. Prostory, do kterých může divák volně vejít a prozkoumávat je, sebou musely nést mnoho informací a samy o sobě situací být.

Oftalmologická ordinace tak například nesla zprávu o tom, že v ní lékař spáchal sebevraždu, a pokoj Athanasia Pernatha byl projekcí nájemcovy amnézie. Nábytek mizel ve zdech, zařízení bylo jen nejasným obrysem. Byt velekněze Šemaji Hillela byl oproti tomu multifunkční mozkovnou ghetta, ale zároveň dívčím pokojíčkem, pracovnou, Golemovou písečnou zahradou, obývacím pokojem, azylovým domem a očistnou lázní. Měnil v průběhu děje své proporce a své funkce. Dlouhé Meyrinkovy pasáže vnitřních úvah, mystické obrazy (setkání se sebou samým) a drobné motivy (oblázky, krev) byly vetknuty do podoby prostor. Vytvořily tak vizuální refrény propojující celou vilu i její exteriér.

⁴³ Viz. příloha č.3 – ukázky manuálů popsané přímo samotnými herci

Stejnou, avšak ještě propracovanější, strategii – pozůstatky či zárodky dramatických situací v prostorech, které sdělují informace o příběhu i bez performerů – používá skupina Artangel, o které Felix Barrett říká: „What was sublime about H.G. was, that as an artwork it was densely atmospheric with huge, implied narrative, but you never came across performers who were telling that story. Performers felt present, but it was as though they had just left the space or they were just about to arrive. It was amazing to be in an environment that was so charged.“⁴⁴ (Barrett in Machon 2013, s. 164)

3.3 Scénografická realizace prostor

V původní verzi mašinérie i prvotní verzi scénáře figurovaly prostory víceméně tak, jak je Meyrink popisuje a předepisuje v knize. V přípravné scénografické fázi, kdy byla s kompletním týmem výtvarníků několikrát navštívena vila, byl učiněn pokus těchto zhruba patnáct různých prostorů a prostředí napěchovat do dvou pater obsahujících celkem sedm pokojů a chodby. Tento úkol se ukázal naprosto nereálný a muselo se přistoupit k další redukci počtu potřebných prostor a dějových epizod a současně i k expanzi do blízkého okolí vily. Aby se však nezůstávalo jen na poli site-specific divadla, byl přidán jeden pohyblivý prostor navíc – kočár hraběnky Angeliny v podobě automobilu. Podobně přibylo i vetešnictví Aarona Wassertruma v karavanu stojícím nedaleko vily. Zbýlých sedm prostor se pak na základě logiky příběhu (kdo s kým sousedí, která z postav je sociálně na vyšší úrovni, apod.) umístilo do prvního a druhého patra objektu. V přízemí se nacházel největší, vstupní prostor – hospoda U Lojzicka s barem a tanečním pódium, semenišťe lůzy; pod schodištěm pak suterénní mikroskopický holobyt chudého studenta medicíny Charouska. V patře bydlely všechny postavy, které si dle Meyrinka pronajímají ve Wassertrumově domě pokoje, a celé podkroví zabydlel komplikovaný byt Šemaji Hillela. Dole se tak ocitl prostor veřejný, uprostřed privátní a nejvýš se nacházel mystický mozek ghetta. Z jednotlivých pokojů a chodeb bylo možno sledovat dění venku, z chodeb bylo možné naslouchat intimnímu dění v pokojích. Některé

⁴⁴ To, co bylo na představení H.G. krásné, je, že jako umělecké dílo to bylo hluboce atmosférické se silným příběhem vetknutým do prostoru. Přestože jste nikdy nezkřížili cestu hercům, kteří by příběh vyprávěli, měli jste pocit jejich přítomnosti, ale bylo to, jakoby právě odešli nebo jakoby měli za moment přijít. Bylo úžasné být v prostředí, které bylo tak nabitě. (Překlad T. Loužný)

z těchto chvil umožňovaly zažít momenty, které Josephine Machon nazývá one-one, tedy takové, kdy se hraje pouze pro jednoho diváka, čímž je vyvolán pocit blízkosti a intimacy. Příkladem takové situace byla například jízda v autě s hraběnkou Angelinou a Pernathem na jejich milostném dostaveníčku. Zažít jejich rozhovor mohlo jen několik lidí během celého představení a nebo také ani jeden. Ještě přesněji však one-one-one moment vystihuje setkání s Golemem, kterému bylo možné ve speciální místnosti pohlédnout přímo do tváře. Ta díky poloprůhlednému sklu splynula s tváří divákovou.

Do exteriéru mělo být původně umístěno sedm dalších prostor. Jak se posléze ukázalo, nebylo nutné se uchýlit k takto velkému gestu: zamýšlenou kapli (na romantická dostaveníčka Pernatha a Angeliny) nahradila elevace opuštěného letní kina vybudovaná z palet, vězení a popraviště se stalo jedním prostorem (popravištěm), zamýšlený tunel určený k mystickému setkání s Golemem, i.e. sebou samým, se nakonec nerealizoval vůbec, a pro největší mystickou scénu (zasvěcení Lapondera a Athanasia Pernatha) byla využita reálná kulisa jižního průčelí domu se zářícími okny. Scénografii tak do velké míry tvořila samotná architektura domu a krajina v jeho okolí.

Scénografická úspornost se posléze ukázala jako nadmíru výhodná: přesuny herců i diváků se zjednodušily a zrychlily, příběh získal větší přehlednost, reálnost a spád. Krom této organizace a základních požadavků na pokoje jednotlivých postav měli scénografové navíc velkou volnost v tvorbě detailů jednotlivých prostředí. Právě ty souvisejí s předchozím bodem, tedy se zmíněnými dramatickými situacemi a informacemi v samotné scénografii. Celý prostor tak měl vytvářet komplexní a propojený celek.

3.4 Herci a obsazování

Imerzivní divadlo víceméně neumožňuje stylizaci, experimenty a herecké protiúkony: herci i herečky musí odpovídat pohlavím, věkem i psychosomatickým uzpůsobením své postavě. V tomto případě tak nabývá opět na důležitosti, jak už bylo řečeno u imerze počítačových her, že prostředí (a tedy i postavy) musí do určité míry působit realisticky, čímž může dojít k silnějšímu prožitku imerze.

V průběhu zkoušení se pak ukázala další potřebná herecká vlastnost: schopnost improvizovat. Okamžitě, inteligentně a samostatně uvažovat v rámci příběhu, jehož dokonalá znalost je pro uvěřitelnost jednání postav klíčová. Tuto znalost však nesmí postavy svým jednáním předjímat – zhruba po desáté repríze se kvůli této dokonalé znalosti příběhu začali herci předhánět v běhu děje a bylo potřeba jim připomenout, aby při každé repríze vše objevovali znovu.

Největší část herecké práce tak nespočívala ve výstavbě situací nebo naplňování nazkoušeného aranžmá, ale v neustálé improvizaci v intencích nazkoušených epizod a fixních dialogů. Jen tak lze vytvořit plnohodnotný divadelní svět, který v průběhu představení žije na všech místech. Herci musí neustále hrát, protože může divák kdykoli vstoupit. Dochází tak k herecké realizaci in-its-own-world-ness Josephine Machon, kterou se dotváří dojem scénografie. Ta byla doposud v diskuzi o vlastním jiném světě dominantní.

3.5 Zkoušení⁴⁵

Měsíc a půl před samotnou realizací proběhly dvě první čtené zkoušky, herci se seznámili s formou a původní, neupravenou verzí scénáře, dějem románu a náznakem svého průběžného jednání. Samotné zkoušení pak trvalo třináct dní. Začalo se fixními situacemi ve scénáři v kombinacích jednotlivých alternací (což například v případě tří postav, které se potkávají, dává už osm verzí situace). Paralelně s budováním situací probíhalo též zkoušení choreografií, které byly důležitou součástí inscenace a podporovaly tak interdisciplinaritu celého projektu.

První den zkoušení v prostoru proběhla další čtená zkouška, tentokrát s finální rozšířenou a jazykově upravenou verzí scénáře. Následovala individuální prohlídka realizovaných prostředí, seznámení s osobními prostory postav, dramaturgický výklad příběhu a malý kabalistický seminář pro seznámení s kořeny mystiky, která celý román prostupuje.

⁴⁵ Zahraniční skupiny nezveřejňují informace o tom, jak probíhá zkoušení jejich imerzivních inscenací. Následující kapitola je tak, stejně jako ostatně celá praktická část o vzniku Golema, při zkoumání imerzivního divadla a jeho vzniku základem, který pomáhá teoretickou část porovnat s divadelní praxí.

Od druhého dne byly individuálně konzultovány role s každým hercem a budovány situace pevně předepsané textem nebo scénickými poznámkami ve scénáři. Přestože se zdálo, že scénář obsahuje kompletní inscenační instrukce, ukázalo se, že některé propojovací situace (ná vaznosti) chybí. K jejich nazkoušení bylo však možné přistoupit až na hlavních a generálních zkouškách. Dříve se tyto návaznosti zkoušet nedaly, protože bylo třeba mít k dispozici kompletní obsazení a znalost všech dějových linií.

Vzhledem k tomu, že prostorem se nemohla pohybovat inspicie, museli herci zvládat i distribuci různých indicií a rekvizit, potažmo ovládat technické prostředky (světlo, zvuk, scénografii). Díky tomu tak mohli měnit svoje prostory v souvislosti s běžícím dějem (např. v ateliéru Athanasia Pernatha se na stropě může v UV světle objevit nápis, nebo Šemaja Hillel může posunováním stěn odkrývat jednotlivé části svého bytu).

Situace se zkoušely deset dní. Dvanáctý den dopoledne byl určen ke čtení manuálů. Herci (vždy jeden z alternace) četli po jednotlivých situacích, co si doposud do svých manuálů zapsali a doplňovali či vymýšleli další situace a jednání. Všichni pak měli přehled o jednání ostatních, ačkoliv se například nemuseli v žádné situaci setkat, a znalost „mašinérie“ inscenace se stala ucelenou.

Odpoledne dvanáctého dne se uskutečnila první (a jediná) hlavní zkouška za pomoci vysílaček a asistentů v jednotlivých patrech vily, v exteriéru a v autě. Hlásilo se téměř vše, aby herci i inscenační tým věděli, co se kde děje – tato hlášení se postupně transformovala v soustavu *signálů*, které posléze zajišťovali zejména členové chóru (viz. 3.6.), ale i samy postavy. Jednalo se o signály podobné jako u Punchdrunk, kdy se pomocí hudby daří sladit události jako u Barrettem zmiňovaného *Sleep No More*. Signál však mohlo být i prosté sejití postavy ze schodů, na které reagovala jiná postava svou akcí, otevření okna nebo podobná maličkost.

Hlavní zkouška trvala asi pět hodin a nikomu nedodala jistotu, že forma nebo příběh budou vůbec někdy fungovat.

Třináctý den dopoledne od začátku zkoušení proběhla neveřejná generální zkouška, tentokrát s menším množstvím hlášení do vysílaček a celá inscenace se zkrátila na nadějně čtyři hodiny. Z technických důvodů se však muselo skončit před poslední

situací, takže ve skutečnosti stále nebylo jasné, jaký bude celkový čas představení. Dalším výsledkem této zkoušky bylo zjištění, že pro hladký průběh děje a především dokonalé vytvoření alternativní reality chybí množství rekvizit – detailů, které byly do této doby jen náznakové. Do půlnoční veřejné generální zkoušky, kterou hrálo premiérové obsazení, bylo třeba tyto detaily dokončit.

Půlnoční generální zkouška trvala zhruba tři a půl hodiny (počítáme-li i hodinový úvod – viz dále). Vysílačky se nepoužívaly už téměř vůbec a soustava signálů byla zcela ponechána na hercích. Vzhledem k relativně malému počtu velkých zkoušek se stalo, že někteří herci neměli generální zkoušku. Proto bylo třeba skoro celý první týden dennodenně před představením, postupně jak tito herci premiérovali své role, uskutečňovat tzv. malé generálky, při nichž byly přítomny všechny postavy, s kterými se premiérovaná postava potkává.

3.6 Chór

Scénář už od své prvotní verze obsahoval také popis úvodního (hodinového) jednání postav a členů chóru. Zatímco postavy jednaly zcela v rámci svého charakteru a svým způsobem jen oddalovaly začátek samotného příběhu, členové chóru měli úkol složitější: instruovat každého jednotlivého diváka, nasadit mu na hlavu klobouk (a současně s tím mu především zakázat mluvit) a odeslat ho s konkrétním úkolem do prostoru. Cílem tohoto jednání bylo zasvětit diváka do řádu domu, zainteresovat ho do osudu postav a způsobit již na začátku rozmělnění stovky diváků na menší skupiny a na jednotlivce. Členové chóru se po instruktáži zcela věnovali naplňování herecké úlohy a s diváky už nikdy přímo, mimo realitu příběhu nekomunikovali.

Jejich úkolem tak bylo to, co Josephine Machon nazývá „smlouva s účastníkem“. V Golemovi bylo rozhodnuto, že tato „smlouva“ bude sdělena přímo ústně a k tomu ještě napsána v programu, který diváci obdrží se vstupenkou. Zároveň však byla některá pravidla implementována či posílena ve struktuře samotné inscenace. Postavy mohly v rámci příběhu a svých rolí držet diváky dále od určitých míst, mohly zamknout dveře, a tím omezit divácký pohyb, a nebo naopak ponoukat účastníky k větší interakci. I to bylo v průběhu představení úkolem členů chóru, jejichž charaktery byly během zkoušení sice jen náznakové, ale podle fixních

situací se začaly zpřesňovat. Před hlavní zkouškou (tedy v průběhu čtení manuálů) poté vykrytalizovaly nové situace, nicméně následující velké zkoušky ukázaly, že se průběžné jednání členů chóru odvíjí právě a především od přítomnosti a reakcí diváků.



46

Pravidla, která musel divák v Golemovi respektovat a byla mu sdělena členy chóru byla tato:

Vejdi do příběhu.

Nemluv.

Neruš situace.

Nestůj ve dveřích.

Hledej stopy.

Setrvávej kdekoliv a jak dlouho budeš chtít.

Víckrát někam vstoupíš, více se tam dozvíš.

Když nevíš coby, zajdi k Lojzíčkoví.

Porušíš-li pravidla, tak se pak nediv.

Neboj se.

⁴⁶ Obrázek č. 2: porovnejte s obrázkem č.1. Skupina Punchdrunk používá masky, které odlišují diváka od herce a zároveň vytvářejí součást scénografie. V Golemovi fungoval na stela stejném principu klobouk. Zdroj: vlastní archiv

3.7 Herec a divák

Na generální zkoušku, která probíhala časně zrána v den premiéry (začátek byl o půlnoci), se přišlo podívat jen několik diváků. Premiéra tak byla první skutečnou zkouškou funkčnosti imerzivní metody. Někteří herci propadli mezi takovým množstvím lidí (kapacita představení byla stanovena na 100 diváků) nejistotě. Diváci se během hodinového prologu, kdy se seznamovali s alternativní realitou příběhu, postavami, prostorem a pravidly pro pobývání v něm, stali zvědavými a všetečnými. Sami vstupovali do interakce s postavami a vytvářeli tím nutnost okamžité reakce. Během premiéry tak vznikla nová pravidla pro komunikaci herce s divákem. Vnímání diváka postavou se stalo závislé na situaci. Při milostných schůzkách či tajných setkáních se divák stává voyerem a může naslouchat za zavřenými dveřmi, být neviditelným davem, nebo skrytým přihlížejícím na zadním sedadle auta. Absolutně veřejným prostorem byl pak bar, kde docházelo k přímé, dokonce fyzické interakci, která se zmenšovala v prvním a téměř vymizela v posledním patře domu.

Ověřilo se také, že herci skutečně musí znát dokonale tok příběhu. Ve vile se situace řetězí a stále se něco děje. Postavy tak neustále jednájí, a proto je třeba, aby si byly vědomy, v jakém bodě příběhu se nacházejí. Bez této znalosti se totiž může stát, že herec, který se nachází v přízemí, si není vědom akce probíhající ve druhém patře a má pocit, že rytmus inscenace upadá. V takových momentech nabírá na ještě větší důležitosti průběžné jednání. Je to neustálá hra vymezená hereckou postavou spolu s narážkami na situace, při kterých nemusel být divák přítomen, čímž se informace o ději lépe distribuují a zmnožují. Jak se ale ukázalo po několika reprízách, je velmi snadné nechat se průběžným jednáním strhnout a odvést tak dokonce pozornost od důležitých dějových zvrátů. Tyto problémy se mimo jiné napravily poté, co se herci sami jako diváci přišli podívat na své alternace a na celou inscenaci. Došlo jim, jak mašinérie funguje a kdy je nutné pozornost diváků soustředit a kdy ji naopak nepřivolávat. Zde nabírá na důležitosti opět postavení chóru. Divák má naprostou svobodu pohybu, ale chór zajišťuje, aby se k němu, skrze drby, tiskoviny a jiné komentáře donesly nejdůležitější informace o ději.

Během prvních repríz bylo nutné upravovat některé signály a načasování situací. Vznikaly nové mikrosituace. Touto cestou se až během prvních repríz vytvořila postava novináře jako průvodce dějem. Tímto se do celé inscenace vnesl další dějový rámeček (resp. Meyrinkův nadrámeček) – pohled autora románu. Jednotlivý divák pak zastupoval další rámeček příběhu vyprávěný v knize – člověk, jenž si omylem vymění klobouk s hlavní postavou, Athanasiem Pernathem a přenesení se v čase do židovského ghetta před asanací. Klobouk sám má stejnou funkci jako maska u Punchdrunk, dává divákovi určitou, byť minimální, roli a zároveň pomáhá ohraničovat hereckou akci jako součást scénografie.

Pointou celé inscenace se pak pro diváka stává okamžik, kdy je mu klobouk členy chóru sejmuto slovy: „Pan Athanasius Pernath děkuje co nejzdvořileji a prosí, abyste jej nepokládali za nepohostinného, že vás nezve do zahrady, zakazuje to však přísný zákon domu už od dávných dob. Mám dále vyřídit, že si váš klobouk ani na hlavu nenasadil, protože si záměny hned povšiml. Chce jen doufat, že vám jeho klobouk nezpůsobil bolení hlavy.“ Divákovi je tak osvobozen jazyk a má možnost si po představení spolu s ostatními diváky složit fragmenty zhlédnutého příběhu.⁴⁷

3.8 Rekapitulace

Na konkrétní rekonstrukci vzniku imerzivní inscenace Golem lze rozpoznat specifické nároky, které se objevují při snaze vytvořit zcela uvěřitelné, a tím pádem imerzivní prostředí. Vše musí navzájem souviset a zapadat do sebe. Podstatné jsou i ty nejmenší detaily, které se v prostoru nacházejí a výsledný dojem vyvolává vše dohromady, stačí nedostatek jedné složky a pocitu imerze může být zabráněno.

Jelikož se *Tygr v tísni* pustil do podobného projektu jako první divadelní skupina v České republice, nebyla inscenace do velké míry podpořena odbornou znalostí,

⁴⁷ Pro doplnění kapitoly odkazují na krátký dokument o Golemovi od Amálie Kovářové z FAMU:

<<http://www.youtube.com/watch?v=uJoenFEsiu8>> [cit. 14.6.2014]

Na krátkou reportáž ČT24 v Událostech a komentářích z kultury:

<<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096898594-udalosti-komentare/213411000370902/obsah/277698-meyrinkuv-golem>> [cit. 14.6.2014]

Nebo na záběry TV Metropol: <<http://www.youtube.com/watch?v=eocHjkE3CC0>> [cit. 14.6.2014]

Zajímavý materiál poskytuje i rozhlasová reportáž Českého rozhlasu:

<http://www.rozhlas.cz/mozaika/divadlo/_zprava/meyrinkuv-golem-ozivi-netradicnim-zpusobem-vilu-na-stvanici--1253869> [cit. 14.6.2014]

kterou Josephine Machon od tvůrců vyžaduje. Přesto bylo dosaženo, pouze s povrchní znalostí produkce Punchdrunk *Sleep No More*, výsledku, který do velké míry odpovídá všem náležitostem, jež má imerzivní divadlo mít. *Tygr v tísni* se vydal vlastní cestou, s myšlenkou konceptu imerzivního divadla, a došel k podobnému výsledku jako zahraniční projekty. Od nich se poté nejvýrazněji odchýlil svou velikostí, která byla v porovnání s Wildworks nebo Punchdrunk velmi zanedbatelná, což je však samozřejmě dáno i finančními prostředky, které jsou k dispozici. V další části se pomocí rozhovorů pokusím prozkoumat, zda se skutečně podařilo vytvořit prostředí vyvolávající u diváků pocit imerze, a to pomocí polostrukturovaných rozhovorů vedených bezprostředně po skončení představení.

4. Rozhovory

Poslední část práce představuje reflexi toho, co si o představení Golem (resp. o jeho imerzivnosti) myslí diváci, kteří se ho zúčastnili.

4.1 Polostrukturovaný rozhovor

Vycházel jsem z polostrukturovaných rozhovorů, které byly vedeny chvíli po skončení představení. „Polostrukturované dotazování se vyznačuje definovaným účelem, určitou osnovou a velkou pružností celého procesu získávání informací.“ (Hendl 2005, s. 164).

Osnova dotazování:

Jak byste charakterizovali zážitek z tohoto představení?

Jak se podle vás lišil zážitek z právě zhlédnutého představení oproti zážitku z běžného divadla?

Připadali jste si vtažení do děje?

Jak na vás působilo prostředí, ve kterém se inscenace odehrávala (vybavení pokojů, detaily, samotná scénografie, světla, zvuk atd.)?

Jak jste vnímali interakci divák – herec v tomto představení?

Orientovali jste se v ději?

Připadali jste si jako součást davu?

Díky strategii polostrukturovaných rozhovorů je možné se v průběhu dotazování doptávat, když byly odpovědi příliš stručné, nebo jiným způsobem nevyhovující a připravené otázky pokládat v různém pořadí podle situace. „Tazatel je v této situaci hlavním pilířem a jen na něm stojí to, zda získá odpovědi na vše, co potřebuje pro zkoumání dané problematiky.“ (Hendl 2005, s. 171).

Rozhovory jsem co nejdříve po uskutečnění přepsal do písemné podoby. Nejdříve jsem provedl doslovný přepis. Ten byl pochopitelně spojen s opakovaným poslechem rozhovoru (nahraného na diktafonu) co nejdříve po jeho realizaci, dokud jsem měl vše v živé paměti. Je tak snazší vyvarovat se možné chyby, která by mohla vzniknout časovým odstupem a ztrátou kontextu. Během transkripce je důležité ze zmíněných důvodů interpretace vytvářet poznámky. Posléze jsem provedl segmentaci a kódování rozhovorů.

Souběžně jsem tedy používal tři analytické postupy – segmentaci, kódování a poznámkování. Části textu jsem rozdělil na segmenty, k těm připojil kódy a přidal poznámky. Při kódování jsem hledal v textu pravidelnosti a podobnosti a přiděлил jsem následně segmentům kódy v podobě slov či slovních spojení. Na základě spojení kódů se pak vytvořily kategorie, které odpovídají jednotlivým tématům teoretického popisu imerzivního divadla.⁴⁸ Ke kódům jsem připojil poznámky, komentáře, čímž jsem vytvořil základ interpretace dat. Poslední fází pak bylo vyvozování závěrů, které z těchto postupů plynou. (Hendl 2005).

Své informanty jsem samozřejmě požádal o informovaný souhlas s participací ve výzkumu. Ten v mém případě nebyl psaný, ale ústní, založený na vzájemné důvěře. Rozhovory byly prováděny anonymně. Vedl jsem je osobně a nahrával na diktafon. Byl jsem si samozřejmě vědom své povinnosti požádat respondenty o souhlas k nahrávání. Před každým rozhovorem jsem se tedy zeptal respondentů v rámci tzv. informovaného souhlasu. Ze začátku rozhovoru jsem se představil a vysvětlil jsem cíl své práce.

Otázky byly formulovány tak, aby respondenti vlastními slovy popsali zážitek z imerzivního prostředí právě zhlédnuté inscenace a důvody, které imerzi vyvolaly, nebo ty, které v ní naopak bránily. První otázka tak byla velice široká a ptala se na charakterizaci zážitku z představení, ostatní otázky byly doplňkové a rozváděly témata, na která respondenti narazili, ale nevěnovali se jim dále. Snažil

⁴⁸ Smlouva s účastníkem, publikum a jeho zapojení, místo, scénografie, interdisciplinarita, zvuk a doba trvání. Zároveň jsem vytvořil nové kategorie, které se propojují s konkrétní přípravou inscenace Golem a jejími záměry. Tím vznikla témata jako distribuce informací nebo očekávání a vynořila se také třetí sekce, která vychází z teorie Josephine Machon, ale v její škále není konkrétně pojmenována. První je intimita, která je však částečně obsažena v kapitole bodies a hlavně je podtitulem její knihy, což znamená, že je podle ní jedním ze zakládajících prvků imerzivního divadla. Další je pak narativ, tedy sledování příběhu.

jsem se odpovědím poskytnout dostatečný prostor a nijak je nenarušovat. Rozhovory probíhaly v době od 10.4. do 21.4.2014, tedy během dubnových repríz inscenace Golem a byly prováděny na místě, kde představení končilo. Celkem jsem provedl rozhovory se 17 lidmi. Číslo značí den, kdy rozhovor proběhl, a písmeno značí, zda se jednalo o osobu a nebo b (rozhovor s více než dvěma lidmi za večer neproběhl). Rozhovory by tak měly být při ověřování snadno dohledatelné. V této práci zachovávám způsob mluvy jednotlivých respondentů. Věty pouze v některých případech zkracuji o parazitická slova, přičemž jsem při zkracování dával pozor, aby nedocházelo jeho vinou k desinterpretaci samotné odpovědi.

Rozhovory (a jejich přepisy) jsou přístupné mně a vedoucímu práce a uloženy jsou v mém osobním počítači.

Důležité také je, aby všechny kroky výzkumníka byly v souladu se zákonem o ochraně osobních údajů (Zákon č. 101/2000 Sb.). Jelikož však byly rozhovory vedeny anonymně, není ochrana osobních údajů v rámci této práce krokem, který je nutné řešit.

4.2 Divácká reflexe imerzivní inscenace Golem

4.2.1 Očekávání, příběh a distribuce informací

Během rozhovorů se objevilo několik zmínek o očekávání, která diváci od představení měli. To může následně významně ovlivnit jeho vnímání a souvisí s teorií, kterou v kapitole 3.1 popisuje divadelní skupina Coney.

Imerzivní divadlo se velmi těžko popisuje a pro jeho uchopení je nutné ho charakterizovat z více úhlů pohledu a konfrontovat s běžným vnímáním divadla a i poté je jeho verbální nebo psaný popis těžko představitelný. Diváci, kterým se donesou pouze střípky informací, nebo si přečtou krátkou recenzi, tak nemohou tušit, čeho se konkrétně zúčastní, a často generalizují podle dosavadních zkušeností.

„Nejdřív jsem si říkala, co že to bude za představení. Půjdeš do místností, budeš chodit nahoru a dolů, no ježišmarja. Ale pak, když jsem vešla dovnitř, tak jsem se začala těšit.“ (9)

„My jsme nevěděli, do čeho jdeme. Nic jsme si o tom nestihli přečíst, ale strašně mě dostal ten koncept. To není standard.“ (10a)

„Do divadla člověk jde a ví tak zhruba, co může očekávat. Ve většině případů jde i na známou hru. Víceméně ví, do čeho jde, kdežto tohle je něco nového, nečekaného, co nemůže úplně předvídat a co není úplně v jeho rukách. V tom je ten zážitek. Tomu prožitku mě bránilo jen to, že jsem si nepřečet, na co vlastně jdu, a akorát kamarádi mi řekli, že se budu chodit po baráku a tak. Jedna věc mně ale bránila. Já jsem získal na začátku pocit, že bude nějaká zápleтка, kterou budou diváci řešit. Já, z podstaty soutěživej člověk jsem pořád pátral, snažil jsem se i pamatovat různé jména z těch pamfletů a tak. Zápleтка přišla, ale řešení přišlo samostatně. Takže jsem se nenechal pohltit dějem, ale furt jsem se snažil nechat si odstup, abych pořád věděl, co se děje.“ (10b)

V poslední odpovědi je zajímavé, že respondent nejdříve oceňuje novost a nečekanost formy představení, ale následně říká, že mu v prožitku bránila nevědomost o tom, do čeho jde. Jak se zdá, tak předpokládal, že má najít sám opověď k zápleťce, kterou sledoval. V případě, že ho tento pocit hnál k prozkoumávání prostoru, tiskovin a k snaze o propojení příběhu, bylo jeho zapojení téměř totální, narušované pouze z běžného divadla neobvyklým pocitem, že neví, co má očekávat a jak přesně se chovat ve vztahu k samotnému příběhu. Má-li být pouhým divákem, nebo aktivním činitelem. Jediné, co mu k plnému prožitku chybělo, byl tak Callejův ludický princip, tedy možnost svou akcí přímo ovlivnit, co se děje. Reakce fyzického prostředí nebyla v tomto případě dostatečná. O sledování narativu se z jiného pohledu zmiňovali i další diváci.

(cítila se více součástí) ...“ asi ve chvíli, kdy už byly takový náznaky toho, že ty věci do sebe začaly zapadat, zorientovala jsem se v těch hlavních postavách a už jsem nějak jako tomu víc rozuměla a připadala jsem si víc jako součást toho, co se děje.“ (6b)

„Já sem se na začátku začetla nahoře do nějaký knížky a chvíli jsem to vůbec nesledovala. Vtáhla mě spíše atmosféra než samotný příběh.“ (5)

„Tady prostě tím, jak vidíš různé herce, různé místnosti, tak se jich pak chytíš a běžíš třeba za nima a furt čekáš co se bude dít. Abych pravdu řekla, tak z toho příběhu nemám zážitek žádnéj, ale z toho, jak jsi chvíli nahoře, dole, jak je tam hudba, nějaký detaily, takže zážitek hodně pozitivní a originální.“ (9)

"Jsou to desítky možností, který si tady můžeš projít. Když si představím, že se někdo může zaseknout na baru a tam stráví celý večer, někdo u Wassertruma a víc (informací) se k němu nedostane a někdo to prožije celý, když třeba sleduje toho novináře. Úplně mě ale nestresovalo, že jsem nestíhal celý děj.“

Se sledováním příběhu souvisí také distribuce informací ve smyslu způsobu předání informací o příběhu a jeho okolnostech, která se zmiňuje v kapitole 4.7. Největším distributorem informací se pochopitelně stala postava novináře, která byla pro tyto účely speciálně vytvořena. Při rozhovorech se o něm zmínilo hned několik respondentů.

„Pak jsem se taky hodně řídila bulvárem. Což mě teda samotnou překvapilo, ale prostě nějak určoval cestu no. Takže bulvár, novinář. Měla jsem pocit, že ten ví, kde má být.“ (10b)

„Určitě tomu taky pomáhalo, že jsem po chvíli následovala konkrétní lidi, herce, protože už jsem věděla, kdo táhne ten příběh a za kým jít. Fotograf, novinář, tomu hrozně napomohl. Chtěl mít to nejdůležitější a vždycky, když se někde objevil, tak chtěl mít to podstatný a to mi přišlo, jako že to pomáhalo.“ (9)

„Hodně mi pomáhala postava reportéra, která mi dovysvětlovala a občas, když jsem byla v tom ději ztracená, nebo jsem nevěděla kam jít, tak jsem se koukala, kde je, jeho jsem se držela, za ním jsem šla. Mně to nevadilo, já jsem ráda, že mě někdo vedl a kdo nechtěl, tak za ním jít nemusel.“ (4)

Distribuce informací probíhala i jinými způsoby. Situace byly řazené tak, aby se v případě, že se dějí v malé místnosti, kam se příliš diváků nevejde, zopakovaly v rozhovoru nebo hádce na jiném místě. Podstatné informace tak byly rozšířeny mezi více lidí.

„Docela mě taky bavilo, že když jsi přišel na bar, tak tam ty barmanky věděly, že ti něco venku uniká a dopovídávaly ti ten příběh. To jsem potom pochopil, že můžeš být na dvou místech a zároveň se dozvídáš totéž.“ (7)

„Dobré bylo taky, že ve chvíli, kdy jsem zůstala v baru a venku zastřelili tu šlapku, tak jsem to neviděla, ale ta informace ke mně došla přes herce. Slyšela jsem střelbu a pak někdo začal rvát, co se stalo.“ (3)

Poslední slova naznačují důležitost soustředění pozornosti v rámci tak velkého celku, jakým je celá vila, či obecněji velké uměle vytvořené prostředí, kde může být divák vzdálen desítky metrů od důležité situace. V některých případech se naopak děje ve stejném prostoru více situací, ale jen jedna je zásadní, ostatní jsou pouze výsledkem průběžného jednání postav. S podobnou nutností soustředění pozornosti se počítalo už během zkoušení inscenace Golem. Hlavní situace měly probíhat výrazněji a více nahlas než situace vedlejší.

„Já jsem jenom nevěděla, co mám sledovat, ale víceméně to bylo intuitivní. Slyšíš nějaký dva vjemy, třeba rozhovor a jinde křik a teď se vlastně rozhoduješ, kam půjdeš. Nějak to, co bylo hlasitější, vyhrálo.“ (10b)

„Mělo na mě vliv hlavně, když bylo něco nahlas, nebo se to více osvětlilo atd. Bylo pak jasné, že se děje něco podstatného a víc mě to začleňovalo do děje.“ (8b)

Mimo světlo a zvuk soustředila pozornost na důležité momenty také postava novináře, o které byla řeč výše.

4.2.2 Místo, scénografie a doba trvání

Při otázce po charakterizaci zážitku z představení Golem sáhlo několik respondentů k první podmínce imerzivního divadla, kterou popisuje Josephine Machon a v kapitole 3.3.1 je rozvedeno její pojetí v této práci.

„Samotná tahle vila působí velmi démonicky. Už cesta sem je celkem dost zajímavá a tady na Štvanici je to v rekonstrukci. V tom díle je nějaká asanace. Má to blízkost těch dějů. Ta budova sama jakoby byla rozestavěná. (1a)

Je to trochu vyčleněný z Prahy, jako židovský město, který bylo vždycky stranou. Proti tomu Štvanice, málo známý ostrov, kde jsem vlastně poprvý v životě. Jo, myslím, že to má nějakou hezkou spojitost. (1b)

„Nedalo by se to hrát v normálním divadle. Určitě ne kdekoli. Tady byla vidět okny Praha, řeka. Pak scéna venku, kdy byly siluety v oknech, ale jinde bych si to teď nedokázala představit.“ (4)

„Pokud chce mít člověk ten zážitek, tak si užívá, že je to venku, vevnitř, auto, někdo padá z kopce. Jseš fakt v reálu, nejseš v kulisách.“ (9)

Přítomnost v reálu, myšleno ve smyslu možnosti být fyzicky přítomen v určitém, byť umělém, prostředí je také podstatou scénografie imerzivního divadla a pomáhá zásadně procesu imerze a jejímu prožitku. Stejně důležitou součástí jsou pak realistické detaily scénografie, které je možné prohledávat a stále narážet na něco nového.

„A celkově, ten objekt a ty různé místnosti a dekorace a kostýmy a kulisy, všechno, no vžil jsem se do toho. Připadal jsem si, jako kdybych byl tam, kde se to skutečně odehrává.“ (8a)

„Třeba nahoře úzká místnost a pak tam byla dlouhá místnost, a když se nic nedělo, tak se člověk vrátil a zkoumal, co se změnilo. Klidně bych na to šla ještě jednou a chodila jinam. A to je myslim důležitý, že to chceš vidět znova. Ten pocit to, ve mně vyvolalo.“ (9)

„Třeba nahoře někdo jenom čte knížku, takže děj nevytváří, ale děj vytváří to, co čte, ta smlouva, co před nim leží. Není to ten herec, co vytváří ten děj, ale to okolí, na který si divák může sáhnout.“ (10a)

V poslední části citovaného rozhovoru je důležité povšimnout si zdůraznění situace, vznikající umístěním objektu (rekvizity), který nese informace, do prostoru. Pro respondenta je tak děj vytvářen fyzickým prostředím a možnostmi ho prozkoumávat. Jiní se však na problém dívali zcela obráceně.

„Pro mě byla výraznější herecká akce, nebo spíše neakce. Ať je ten prostor scénograficky vyřešen jakkoli, tak pro mě byla výraznější herecká akce.“ (3)

Většina dotazovaných však scénografii a její snahu o detail vnímala veskrze pozitivně.

„...měl jsem pak takový konspirační teorie všeho, tak jsem různě kramařil – no jak říkám, takovej tripovej domeček – hledal sem, kde budou nějaký indicie, kde budou nějaký – už mi pak bylo podezřelý úplně všechno.... No a ty písemnosti, to bych tady musel bejt dýl a všechno bych to přečet, ale takový věci, jakože tatínek nahoře má knížky o tom, jak se vyrovnat s dospíváním a takový jako věci. Že někdy to nepřeborný množství informací, který tam jsou – to je to, že nevím, že nedokážu rozklíčovat, co bylo a co nebylo důležitý. Ale možná je to dobře. Já už jsem potom kramařil všude možně. Právě hledání těch možností, teorií – to se mi stalo, že jsem přestal za tu dobu vnímat čas. Proto říkám tripovej domeček, protože jsem nevěděl, jestli je to pět minut, deset minut, hodina, prostě ty časový úseky byly gumový. Pohltilo mě to.“ (7)

Oproti výše citovanému se často objevoval také názor, že čas inscenace (myšleno od začátku do konce) je příliš dlouhý a plnému prožitku brání.

„Celkově to bylo dlouhý, jsem si říkal, jestli jsem na správnym místě někdy tak. Asi bych to udělal trochu kratší.“ (8a)

„I když to bylo interaktivní, tak to unavilo, takže bych to možná zkrátil, ale zase tím, že jsme tady na Štvanici poprvé a bylo to super, takže zase – no nevím.“ (8b)

V první citaci je důležité zastavit se u jednoho faktu, a tím jsou slova...*jestli jsem na správnym místě...* . Upozornuji na ně, protože právě tato zdánlivě minoritní

informace může vysvětlit, proč se imerzivní divadlo může náhle zdát dlouhé a následně začít i nudit. Velmi rychle se totiž přechází od jednotlivé síly prožitků. Absorbci zažívá téměř každý, přemístění je díky umístění do fyzického prostředí také poměrně snadno vyvolatelné, ale totální imerze trvá většinou jen krátkou chvíli. V případě, že dojde k náznačce totální imerze a vzápětí je divákovi znemožněno v ní pokračovat, ať už je to příliš velkým počtem jiných diváků u nějaké situace, nebo chvilkovou dezorientací, může se totální imerze snadno převrátit v pocit jakési frustrace. V takovou chvíli divák ztrácí zájem, a to i o kinestetické a pohybové zapojení, nemluvě o sledování narativní linky. Takovému pocitu se v některých případech pravděpodobně nedá zabránit a může být také důsledkem příliš kritického uvažování a nevěle se do představení ponořit.

4.2.3 Zapojení publika, interaktivita

Mnoho diváků se dnes bojí přímé účasti na divadelním představení. Mají strach, že budou před ostatními diváky zesměšněni nebo budou násilně vytrženi ze své komfortní zóny. Lehce paradoxně mají ale rádi, když se cítí herci přímo vnímání.

„Měla jsem předtím strach, že budu muset něco dělat, mluvit, nebo tak, protože jsem nevěděla, do čeho jdu úplně, takže jsem byla ráda, že to bylo na mě.“ (4)

„Já mám docela fobii ze zapojování do divadla, takže bylo dobrý, že se to nestalo. Tím, že člověk nemůže mluvit, to mi přijde jako dobrá volba.“ (5)

„Bylo zajímavý moci se nechat do toho děje vtáhnout nebo naopak vystoupit i tím, jak byl člověk ochotnej udržovat kontakt s hercema. Oni hodně chodili do očního kontaktu, takže samozřejmě (se cítil zapojen) ve chvíli, kdy se člověk potká očima s těma hercema. Přesně novinář okamžitě přišel a začal rozvíjet ten příběh, informovat. Člověk se mohl nechat vtáhnout nebo si naopak poodstoupit, pozorovat to zvnějšku a obojí bylo zajímavý. ... Nejvíc si vybavuju pocit bezpečí. Některá divadla se ukájejí v tom, že to dají divákovi sežrat. Tady jsem měl pocit, že když nenavážu oční kontakt a zrovna se nechci zapojit, tak si můžu zůstat ve svym. Že ten kontakt nebyl přes čáru. Někdy maj tendenci to rvát. To vtažení bylo regulovatelný.“ (1a)

„Někdy jsem si připadala vyčleněná, ale bylo to spíš proto, že jsem si to sama vybrala. Třeba, že jsem byla unavená, tak jsem si tady sedla na židličku, kde se vytvořil za chvíli třeba dav u baru, něco se odehrávalo a já už jsem vlastně jen poslouchala a byla jsem od toho dál, ale byla to moje volba, že jsem si řekla, že nepudu k tomu baru.“ (4)

Jiní však naopak přímou interakci s postavami vyzdvihovali a uváděli jako důvod většího zapojení, který jim v imerzi pomohl.

„Já jsem si připadal víc součástí, protože jsem třeba nalepil plakát na plakátovací plochu, dělali mi rentgen a chtěla mě legitimovat policie.“ (8b)

Důležité však je, že stejně jako v běžném životě, může návštěvník zapojení odmítnout. Není nucen před celým divadlem k nějaké akci. V případě, že chce, může se zapojit přímo a interagovat s postavami. V opačném případě se může držet stranou, přičemž se jeho zážitek bude utvářet jinak, ale nebude horší kvality.

„Tam (v Golemovi, resp. ve vile) byl ten prožitek v podstatě jako na ulici. Člověk střídá prostředí dle svého výběru a vidí různé reakce těch různých skupin podle toho, co ho zaujme. Takže jsou tam věci, které jsou podstatné pro ten příběh a některé jsou úplně šejdrem.... prolíná se tu několik různých linií, několik různých příběhů a i to, že je tady kolem 30 herců a všichni hrají ty své party, tak je na začátku docela těžké odlišit, co je důležité a co je mimo. - Já si myslím, že je to zajímavé, že naopak je to spíše osvěžující, protože, normálně máte nějakou linii, kterou vám předepisuje scénář a kde divák je pasivní - tady musí hledat.“ (2)

Pocit diváka a důležitost jeho percepce, jeho aktivního postoje v rámci imerzivního divadla se během rozhovorů dostal do popředí vícekrát. Stejně tak však byl zdůrazňován pocit obklopení jiným světem, v němž je divák jako duch. Nemusí s nikým mluvit, jen prohlíží věci a přihlíží situacím.

„Tehle způsob (resp. forma divadla) je moc příjemnej, protože si to člověk osahá více smysly...A ten příběh se pokaždý malinko jinak skládá.“ (1)

„Já jsem si připadala v podstatě jako duch. Doslova a do písmene. Viděla jsem ostatní duchy s těmi klobouky a jak ti ostatní, kteří něco prožívají nás vůbec nevnímají a chodí kolem nás, jako bychom tam vůbec nebyli. - To začlenění bylo v tom, že ty postavy mě nevnímaly, nebo to tak dobře zahrály, a že vlastně byly spontánní, takže jsem měla možnost prožít, co bych normálně neprožila a být toho vlastně součástí. Zároveň vlastně i to vyčlenění i ten pocit toho přihlížejícího, který třeba divák prožívá. Vidí, má z toho vjemy, ale nemůže nic udělat, nemá tu sílu do toho vstoupit.“ (6)

„Můj pocit byl jako v bublině. Občas to bylo, jakoby se člověk dostal do nějakýho 3D prostoru a ted'ka nezáučástně sledoval, co se tam děje. Je to vlastně taková hra o tom, jak najít co nejrychleji nějaké nejpodstatnější momenty. Je to hra spíše o tom divákovi než o tom ději, protože těch dějů probíhá skutečně víc na jednou a nakonec ten příběh ani nebyl tak důležitý. Důležitý je ten postoj diváka, protože ten si vybírá úhel pohledu.... Působí to zdánlivě roztráštěně, ale zas to má výhodu v tom, že člověk je spolu-účasten. Nikoli toho děje, ale toho pohledu na ten děj, jo je to, že si

může zvolit úhel pohledu a i tu dějovou linii vnímat z mnoha různých poloh. - Může zůstat s tou skupinkou pijáků, kteří tam pořád něco povídají, nebo může pořád sledovat toho hlavního hrdinu, nebo se může soustředit na takové ty odlehčené věci a tu hlavní osnovu sledovat jakoby zpovzdálí, takže je to určitě zajímavější, než když to člověk dostane jako menu na nějaký zahradní slavnosti, kde jíte, co vám přinesou. Tady chodíte tu a tam a zobete, sbíráte, co máte rád a co se vám líbí. (2)

Veliká důležitost byla v rámci diváckého zapojení také připisována intimitě, která je podle Josephine Machon nedílnou součástí imerzního zážitku. S intimitou souvisí samozřejmě i one-on-one momenty, ale stejně tak ji dokáže vytvořit pouhý pocit fyzické blízkosti s hercem. Intimitu v imerzivním divadle tak lze zažít i v davu. Jak vyplývá z některých odpovědí, může vzniknout jen samotnou krátkou vzdáleností od herce. Také je patrné, že pocit intimity s hercem (postavou), pomáhá zamlžovat hranice mezi realitou a divadlem.

„Spíše se to měnilo (pocit zapojení, vyčlenění). Když jsem přiběhla někam, kde už bylo hodně lidí, tak jsem byla rozhodně součástí davu, ale když jsem se ocitla blízko těm hercům, tomu dialogu třeba, tak to bylo jako, že jsem až u nich. Kolikrát na mě skoro prskali, nebo mě někdo málem srazil dveřma a nebo někdo klepal na dveře na záchod, ale byla tam nějaká divačka. Nechtěla zasahovat, ale prostě tam byla. Takže to mi přišlo jako, že jsme součástí děje, ale zároveň přihlížíme a nevyzpytatelně se to měnilo. Kolikrát jsem někde stála a najednou se kolem mě prohnali tři lidi, který se hádali a já jsem jim musela uskakovat z cesty. To mi přišlo takový dobrý, protože si člověk musel dávat pozor kam si stoupnout, aby dobře viděl a zároveň, aby nebyl sražen. Občas mi někdo z herců něco řekl, ale často jsem si hlavně užívala ty intimní momenty jako třeba v autě, to bylo hodně super, nebo když byla milostná scéna někde nahoře v těch pokojích. Jindy tady dole zase byla nějaká hádka a jak jsem byla blízko, tak jsem přímo cítila, jak jsou naštvaní stejně tak, jako kdybych seděla v hospodě a najednou by se tam stal nějaký konflikt. Byla důležitá ta blízkost. Najednou nesedím v hledišti, ale na židli vedle nich a oni se tam hádají. Je to úplně něco jinýho než sedět v normálním divadle.“ (9)

„U mě záleželo na blízkosti herců. Když jsem blíž, jsem blíž i tomu ději a naopak. Pomáhala mi ta intimita.“ (10a)

„Kdyby tu bylo míň lidí, tak by to byl asi větší prožitek.“ (10b)

O menším počtu lidí mluví v rozhovorech s Josephine Machon i zakladatel Punchdrunk Felix Barrett. „You get many who devote their evening trying to root out and discover all the one-on-one, to locate all the secrets – it depends what game you are playing. Punchdrunk events are designed, idealistically, for one person but

of course, for economic and sustainability reasons, we have to have more than one audience members.“ (Machon 2013, s. 162)⁴⁹

„Víc se začlenit mi pomáhal takovej ten osobnější kontakt, kratší vzdálenost a celý ty prostory toho domu a taky, že jsme si mohli vybrat, kam půjdeme a co budeme zjišťovat.“ (8)

„Já se na nějakou linku vykašlala a užívala jsem si ty momenty jednotlivý. Být tak blízko těm hercům, stát tam s nima. Oni se občas podívali a já jsem se nechala strhnout, třeba jsem na ně mimicky reagovala a oni třeba zareagovali pohledem na mě a to bylo hrozně zvláštní, takovejhle zážitek normálně z divadla nemám. Vlastně být v tom stejným prostoru úplně jako součástí toho dění....Tady jsem vnímala nějak víc, že jsem součástí, nebo že jsem víc zainteresovaná, zaangažovaná. V normálním divadle má tenhle efekt, když sedím v první řadě a je to malý divadlo, kde se sedí těsně před jevištěm. Pak se to občas povede, ale je pravda, že tohle bylo hodně blízky. Že jsem to potom nevnímala úplně jako divadlo, ale jakoby se to dělo úplně. Od začátku jsme byli všichni nějak vtažený“ (6)

„Mně to přišlo jako hrozně osobní. Že ty herci jsou blízko toho diváka a ne prostě jako v běžném divadle, kde ho třeba osloví „támhle pani ve druhý řadě“, ale tady s ním můžou komunikovat přímo, oslovit ho a pracovat s ním v tom představení. Člověk je trochu součástí toho divadla, ale zároveň se nemusí zapojovat a běží to i bez něj, ale přesto.“ (5)

„A přišlo mi to, že na jednu stranu to bylo takový stylizovaný a na druhou stranu civilní. Hrozně jako blízky divákovi, jako tělo na tělo, že tam nebyla ta stěna.“ (4)

„Je mi jedno, jak prostor vypadá, ale je důležitější to, že se můžu k herci přiblížit na dvacet centimetrů a číst si ze stejné knížky, ze které si čte on.“ (3)

„Je to super kontrast pro diváka, protože se nenudí. Je rozdíl, když se ocitne v baru, kde mi v hlavě běhaly myšlenky, že takovou dobu bych chtěl prostě zažít, a že je to tam skvělý a najednou se ocitne ve druhém patře, kde sedí z očí do očí Golemovi a mrazí ho v zádech, což je kontrast. Nikdy jsem si neřekl, že jsem v mase diváku. Prožíval jsem to velmi individuálně.“ (3)

Pocit intimity je téměř jistě vyvolán v momentě, kdy herec hraje jen pro jednoho diváka. Takové momenty mají samozřejmě souvislost s oním golemovským průběžným jednáním nebo Barrettovými backstories.

⁴⁹ Mnoho diváků se snaží v průběhu večera najít všechny one-on-one momenty a odkrýt všechna tajemství – záleží na tom, jakou hru hrajete. Události Punchdrunk jsou v ideálním případě navrženy pro jednu osobu, ale z ekonomických důvodů, abychom se nadále udrželi, musíme mít větší než jednočlenné publikum. (překlad T. Loužný)

„Třeba jsem byl pět minut na baru a měl jsem pocit, že tam hrajou jen pro mě. Furt něco hráli a všichni diváci byli venku a oni hráli jen pro mě, to se jen tak nestane. Máš pocit, že seš na ten večer součástí něčeho jako úplně unikátního.“ (7b)

4.2.4 Smlouva s účastníkem

Pravidla, kterými se diváci musí během představení řídit, mohou být sdělována různým způsobem. Jak bylo řečeno, dělí se základně na pravidla implikovaná do samotné struktury inscenace a na pravidla explicitně řečená/napsaná. Golem se řídit spíše druhou možností, ale zahrnoval v sobě i pravidla nepsaná, na něž musel divák v průběhu představení přijít sám. Někteří diváci na pravidla přistoupili snadno, ale jiní s nimi po celou dobu představení bojovali.

„Člověk se jako rozkoukává a zjišťuje, co může. Člověk lítá a zjišťuje, co se děje. Občas jsem neviděla přes ty lidi, co se děje. Děje se tady více věcí najednou. Něco je víc divoký a něco klidnější. Když tě něco nezajímalo, mohl si odejít. Já mám docela fobii ze zapojování do divadla, takže bylo dobrý, že se to nestalo. Tím, že člověk nemůže mluvit, to mi přijde jako dobrá volba.“ (5a)

„Já nevím, já jsem měl hroznou zvědavost, mně nepřipadalo, že by tam byla nějaká hranice, jenom jsem jako měl nějakou roli, kterou jsem přijal a ta mi dovoľovala – mlčíš jakože nekomunikuješ s někým. Tím že jako mlčíš ... nemáš jako zpětnou vazbu kromě těch postav, což mně dovoľovalo se na to soustředit. To mě bavilo. Že úplně máš ten svůj svět a nemůžeš sosat informace z ničeho jinýho než z toho samotnýho příběhu, ktorej se odehrává.“ (7)

„Já sem třeba to, že nějaký postavy s námi interagovaly, vnímala jako strašně nepříjemný, protože jsem měla chuť s nima taky komunukovat. To že na baru jsem si měla objednat pití, aniž bych mluvila, to byl docela náročnej úkol najednou, nebo když přišel novinář, podal ruku, představil se, tak jsem měla tendenci jít do toho kontaktu, ale mohla jsem jen neverbálně a to jakoby bylo pro mě znejišťující, zneklidňující.“ (5b)

„Já se musím přiznat, že ten zákaz mluvení mě staví do role diváka, ještě když mají tendenci se k tobě obracet. Přijde k tobě ta lepá děva „a jé, kocourku“ a já s ní nemůžu komunikovat a nějak jí něco briskně vtipnýho odpovědět, takže jsem jenom to publikum. Ten klobouk z tebe dělá spíš publikum.“ (7b)

„Tím, že jsme nesměli mluvit jsem si sice připadal vyčleněně, ale zase jsme nebyli ignorovaní, takže tak napůl.“ (8)

4.2.5 Nejasnost termínu i prožitku

Z rozhovorů jasně vyplývá, že diváci vnímají cestu k dosažení imerzního prožitku různě. V některých případech pomáhá přímá interakce s hercem a jindy právě ona imerzi brání, někdy jsou určitá pravidla vyzdvihována jako důvod začlenění a jindy jsou ta stejná viněna za pocit oddělenosti a davovosti. Stejně jako je nejasný samotný termín imerze a jeho obsah, tak je nejasná i cesta, kterou lze imerze dosáhnout. Ideální tak je postup, který velké imerzivní produkce volí a který zvolil i Golem. Je nutné zaměřit pozornost na všechny možné druhy zapojení. Nechat divákům volnost nejenom v pohybu a ve skládání příběhu, ale i v tom, zda se chtějí více zapojit nebo pouze přihlížet. Jestliže je vytvořen prostor, který dokáže pohltit, ale nečiní tak násilně a nabízí svobodnou volbu divácké akce, je k prožití imerze přinejmenším nakročeno.

Rozhovory byly vedeny přímo po skončení představení a jedná se tedy o víceméně bezprostřední postřehy diváků. Diváci si tak rozumově analyzovali zážitek přímo v průběhu rozhovoru, snažili se v rychlosti a bez reflexe, kterou umožňuje časový odstup, pojmenovat pocity, které během produkce zažívali.

Z odpovědí je také možné vyčíst, že se tvůrcům inscenace Golem podařilo i bez předchozích odborných znalostí vytvořit divadelní imerzivní prostředí podle vzoru zahraničních skupin i nemnohých teoretických konceptů. V divácké reflexi se objevují odkazy téměř na všechny důležité komponenty imerzivního divadla podle Josephine Machon. Jediným nereflektovaným byla interdisciplinarita, ale ve své podstatě je tato podmínka součástí odpovědí, které se zabývají prostředím a hlavně hereckou akcí a její blízkostí. Interdisciplinarita je však natolik specifický pojem, že na něj nepoučený divák sám nepřijde. Ve struktuře inscenace byl ale natolik jasně zakotven, že o jeho existenci nelze pochybovat. Golem tak, až na větší odborné znalosti tvůrců, splňoval všechny podmínky imerzivního divadla.

5. Závěr

V teoretické části práce zkoumám, co vytváří samotné imerzivní divadlo, co bylo předchůdcem konceptu imerze a jak se tato divadelní forma liší od formy „běžného“ divadla. Důležitá část je kapitola 3.3, ve které jsou navrženy podstatné komponenty každé divadelní inscenace, která usiluje o to být imerzivní. Pomocí této škály imerzivity lze podobná díla snadno identifikovat. Jedná se o **místo, scénografii, publikum** a jeho zapojení, o **dobu trvání, zvuk, interdisciplinaritu, smlouvu s účastníkem**, která může být jak explicitní tak implicitní, a o **záměr tvůrců** spolu s jejich **odbornou znalostí**. To vše dohromady tvoří vlastní svět imerzivního divadla, zastřešující celkovou formu, kterou Josephine Machon nazývá **in-its-own-world-ness**.

To však neznamená, že za zážitek imerze je zodpovědný jen tvůrce. Vůle poddat se požadavkům inscenace, a tedy cestě k imerznímu prožitku, je záležitostí každého jednotlivého diváka. Tvůrci k tomu vytváří prostor a snaží se vzbudit v divácích zvědavost a účast. Tomu mohou pomoci i zážitky před samotným představením, jako je nezvyklá cesta na místo konání nebo prostor, kde se čeká před vstupem do vlastního imerzivního světa inscenace.

Tak lze diváky pomalu a postupně ponořovat do stále hlubšího imerzivního prostředí, které klade důraz na imaginaci a hlavně na zapojení všech smyslů. Při plné imerzi je divák spolu-účasten konceptu, obsahu i formy inscenace. To je jedním z předpokladů pro intimní, individuální zážitky v rámci představení. Z módu pouhého sledování a poslouchání jako v „běžném“ divadle přepíná divák do módu rozhodování, kdy je zodpovědný za svůj vlastní zážitek, ač má k jeho uskutečnění vytvořeny co nejlepší podmínky. Díky zapojení všech smyslů je vnímání imerzivního divadla holistické a vytváří se jeden nedělitelný celek, jehož kvalita je zdůrazněna momentem sdílení nejenom s herci, ale i s ostatními diváky, kteří jsou spojováni blízkostí nejen prostorovou, ale i blízkostí prožitku. Ten se pak vždy pohybuje mezi **absorbci, přemístěním a totální imerzi**.

Cílem této práce bylo využití teoretických konceptů rozdílných médií ve vztahu k imerzivnímu divadlu a posléze popis a pochopení imerzivního divadla, kterému nejvýrazněji posloužila Josephine Machon a její kniha *Immerive Theatres*. Získané

poznatky pak posloužily jako zpětné teoretické ukotvení první české ryze imerzivní inscenace Golem. Ve své práci jsem se snažil popsat, analyzovat a zpětně i interpretovat konkrétní přípravu inscenace, na které jsem se po dobu téměř šesti měsíců podílel jako asistent režie a dramaturgie, ve vztahu k načrtnutým teoretickým konceptům.

Práce by měla pomoci při chápání projevů nepříliš jasného termínu imerze a toho, jak se střetává nebo naopak nestřetává s imerzním prožitkem. Přirozenou součástí práce, která je vytvořena tenzí mezi popisem vzniku inscenace Golem a diváckou reflexí, je také komparace očekávání tvůrců imerzivního divadla a zážitků jejich diváků.

Další zkoumání v oblasti tohoto fenoménu, který je v českém prostředí stále novinkou, by mohla směřovat do oblasti teorie, kterou by bylo možné dále upřesňovat. V této práci vycházím z dosavadních poznatků o imerzi, avšak pouze je využívám a následně vymezuji termín imerze a imerzivního divadla pomocí popisu jeho různých projevů. Stále tak schází konkrétnější a přesnější teoretický popis, který nebyl cílem mé práce. Další možností by bylo zaměřit zkoumání k psychologické studii diváckého prožitku imerze, který je velmi specifický a v této práci se ho pouze okrajově dotýkám diváckými rozhovory, ale neberu si za cíl provádět jeho analýzu. Třetí možností je pokračovat praktičtější směrem. Vyjít z této práce jako ze základu pro komparaci tvůrčích postupů více divadelních skupin. Pro takovou práci by však bylo třeba provést výzkumy nebo podstoupit stáže mezi divadelními skupinami, které jsou zmíněny v kapitole 3.4, nebo jim podobnými. Následné závěry by pomocí komparace mohly odhalit, jakým způsobem lze nejúčinněji vytvořit plně imerzivní prostředí.

Seznam použité literatury

CALLEJA, Gordon. *In-Game. From Immersion to Incorporation*. MIT Press, 2011, ISBN 978-0-262-01546-2

FRANC, Daniel, *Svět počítačových her* in *Svět a divadlo*, 1995, č.3, s. 4-18, ISSN O862-7258

FRANC, Daniel, *Virtuální tvoření* in *Svět a divadlo*, 1995, č.4, s. 4-14, ISSN O862-7258

GRAU, Oliver. *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, ISBN 02-620-7241-6.

HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, ISBN 80-736-7040-2.

KUBÁK, Kristián. NOVÁKOVÁ, Marie. LOUŽNÝ, Tomáš. *Imerzivní divadlo – interaktivní divadelní událost Golem Štvanice* in KLÍMA, Miloslav a kol. *Divadlo a interakce VII.*, Pražská scéna, 2013, ISBN: 978-80-86102-80-1

LAKATOŠ, Géza, *Jeskyně a draci* in *Svět a divadlo*, 1995, č.2, s. 11-18, ISSN O862-7258

MACHON, Josephine. *Immersive Theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*. Palgrave Macmillan, 2013, ISBN 978-1-137-01983-7

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press: Baltimore, 2001, ISBN 0-8018-6487-9

Elektronické zdroje

BENDOVIÁ, Helena. *Imerze*. Web Game art, 2013

[online] <<http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>>, [cit. 9.4.2014]

HORÁKOVÁ, Jana. *Virtuální realita – prostor divadelních aktivit*. Sborník prací filozofické fakulty Brněnské univerzity, 2002

[online]

<http://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/114492/Q_Theatrologica_05-2002-1_4.pdf>, [cit. 20.3.2014]

LOMBARD, Matthew; DITTON, Theresa. *At the Heart of It All. The Concept of Presence*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1997, roč. 3, č. 2.

[online] <[http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full)

[6101.1997.tb00072.x/full](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full)> [cit. 15.5.2014]

WHITE, Gareth. *On Immersive Theatre*. Theatre Research International, 2012

[online] <http://crco.cssd.ac.uk/143/2/TRI_37_3_article_2_white.pdf>, [cit.

15.4.2014]

ZAHORIK, Pavel; JENISON, Rick L. *Presence as being-in-the-world. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1998, roč. 7, č. 1, s. 78-89.

[online] <http://wavelet.psych.wisc.edu/Zahorik_Jenison.pdf> [cit. 25.5.2014]

<<http://www.secondlife.cz/vitejte-na-portale-www-secondlife-cz>>, [cit. 16.3.2014]

<<http://www.larpy.cz/larp/>> [cit. 15.6.2014]

Obrázky:

Obrázek č. 1: Punchdrunk <<http://www.feelguide.com/2012/05/29/the-wow-files-sleep-no-more-creators-punchdrunk-launching-immersive-fantasy-travel-experience/>> [cit. 14.6.2014]

Obrázek č. 2: Golem, vlastní archiv, foto: Třešeň ze Sadu

Přílohy

č.1: Fotografie tzv. mašinerie, která vznikla v přípravné fázi projektu Golem

č.2: Ukázka tiskovin a smluv, které pomáhaly distribuovat informace a vytvářet detaily při představení

č.3: Fotografie tzv. manuálů. Ty jsou popsány samotnými herci.