

Imerzné divadlo na Slovensku

JAKUB MOLNÁR

Abstrakt: Príspevok v základných kontúrach ozrejmuje fenomén imerzného divadla, jeho vývin v česko-slovenskom prostredí a neskôr i divadelnom kontexte samostatnej Slovenskej republiky. Hoci existuje niekoľko druhov imerzie, vychádzajúce z individuálnych kultúrno-umeleckých oblastí (pričom ich definície sa často od seba líšia), všetky determinuje percepčná a psychologická miera senzorického vnímania recipienta v danom prostredí, čo ovplyvňuje aj schopnosť konkrétneho technického vybavenia. Našou optikou však nebude vyčerpávajúca genéza pojmovosti užívateľovho zážitku vo virtuálnej realite, odkiaľ pojem imerzia vzišiel, ani klasifikácia termínu v ďalších umeleckých oblastiach (fotografia, film, komunikačné hry). Úlohou tohto príspevku je zmapovať zmenu paradigmy občianskej spoločnosti a politických udalostí, ktoré do veľkej miery ovplyvnili vnímanie scénického priestoru, diváckej participácie či roly publika v spoluutváraní scénického diela. Vďaka tomu si môžeme klásť otázku, či sú manifestácie imerzného divadla o emancipácii publika oprávnené, alebo ide o marketingový nástroj pre individuálne potešenie a slasť.

Kľúčové slová: imerzia, akčné umenie, happening, site-specific, inštalácia, občianska spoločnosť, individualizmus

Pojem imerzia

Slovné spojenie imerzné divadlo je v slovenskom teatrologickom kontexte stále pomerne neukotveným pojmom,¹ hoci vo svete sa už stalo obchodnou značkou bez ochrany. V zahraničných divadelných diskurzoch figuruje už od roku 2004 a následne v roku 2007 ho britskí teatrologovia začali používať ako oficiálny odborný termín. V roku 2011 sa pojem objavil v súvislosti s inscenáciou *Sleep No More* britskej skupiny Punchdrunk v propagačných materiáloch britského centra v New Yorku, kde bola inscenácia uvedená, a vďaka jej medzinárodnému úspechu sa imerzia etablovala aj v americkom prostredí. Nemecká kritika naopak pojem imerzia zatiaľ nepoužíva (dokonca nemá konkrétny ekvivalent) a radšej dané inscenácie označuje ako „čosi na pomedzí performance a inštalácie“.² V Českej

¹ V roku 2018 vyšla na Slovensku prvá a dodnes jediná publikácia o imerznom divadle, zborník z medzinárodnej konferencie na festivale Nová dráma/New Drama 2017 s názvom *Súčasná dráma a performatívny priestor: od textu k imerznému divadlu*. Zborník vydal Divadelný ústav v rámci edície Teória v pohybe.

² LOUŽNÝ, T. Sugestivní, náročné i laciné – Imerzivní divadlo z pohledu poučeného diváka. In: *advojka.cz*, 2018 [online]. [cit. 18. 04. 2021]. Dostupné na internete: <https://www.advojka.cz/archiv/2018/2/sugestivni-narocne-i-lacine>.

republike termín spopularizovala najmä inscenácia *Golem* vo Vile Štvanice z roku 2013 v réžii Iva Kristiána Kubáka a dramaturgii Marie Novákové. Neskôr vznikla divadelná skupina Pomezí (2016), ktorá sa zameriava výhradne na imerzné projekty (napr. *Letec, Pomezí, Pozvání, Dům v jabloních, Opisy, Popel a náprstky, Prosíme nesahat!* a ďalšie). V Divadle Drak v Hradci Králové zas uviedli imerznú inscenáciu *Labyrint světa a ráj srdce* (2015) v réžii Ondreja Spišáka. A takto by sa dalo voľne pokračovať až do súčasnosti.

Samotný pojem „imerzia“, vychádzajúci z latinského *immersio* či anglického *immersion*, znamená ponorenie sa, vnorenie sa, vtiahnutie do deja.³ Anglické sloveso *to immerse* (ponoriť a byť obklopený kvapalinou) možno v spojení s divadlom alebo iným médiom považovať za metaforický termín, avšak podľa americkej profesorky digitálnych médií Janet Murray výstižne určuje dominantnú črtu imerznej skúsenosti. „Imerzia je zážitok, keď sme prenesení do prepracovaného simulovaného miesta a je sám osebe, nehľadiac na jeho fantazijný obsah, potešujúci. [...] V psychologicky imerznej skúsenosti hľadáme rovnaký pocit, ako keď sa potopíme do oceánu, alebo aký máme z plávania v bazéne: pocit, že sme obklopení celkom odlišnou realitou, ktorá pohlcuje všetku našu pozornosť.“⁴ Divák je v imerznom divadle ponorený na fyzickej úrovni do zinscenovaného sveta a zároveň je hlbokým psychickým zaujatím ponorený do fiktívneho sveta predstavenia. K lepšiemu uchopeniu tejto problematiky si pomôžeme dvojicou termínov *prežitok* a *zážitok*.

- Prežitok možno vnímať predovšetkým ako emocionálnu aktivitu, ktorej základom sú duševné procesy a stavy, ktoré narušujú či dopĺňajú osobnostnú integritu vnímateľa. Pre vyšší stav imerzie je dôležité, čo najviac eliminovať mieru psychickej dištancie.
- Zážitok je stav, ktorý pramení predovšetkým z fyzickej skúsenosti a je teda spojený s vonkajšími vnemami (ako napríklad dotýkanie sa rekvizít či pobyt v simulácii historického prostredia). Tým si zachováva istú osobnostnú integritu a operuje s väčšou mierou dištancie.⁵

³ Slovenský ekvivalent imerzný je kodifikovaný v akademickom slovníku Jazykovedného ústavu Ľudovíta Štúra od roku 2005. Anglický názov tohto scénického tvaru znie „immersive theatre“, český „imerzivní divadlo“. Oba vychádzajú z anglického prídavného mena „immersive“. V slovenčine existujú dva varianty: adjektívum imerzný sa používa v súvislosti s diváckym zážitkom a imerzivný by mal označovať divadelnú metódu či výsledný scénický tvar. Inými slovami, presnejšie označenie analyzovanej javiskovej formy by mal znieť „Imerzívne divadlo na Slovensku“. Napriek tomu sa už udomácnilo slovné spojenie „imerzné divadlo“, ktoré akceptujeme aj v tomto príspevku.

⁴ BENDOVI, H. Imerze. In: *cas.famu.cz*. 15. 11. 2013 [online]. [cit. 18. 04. 2020]. Dostupné na internete: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>.

⁵ BRYCHTA, L. Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry. In: KLÍMA, M. et al. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 – Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014, s. 50.

Pre imerzné divadlo je charakteristické, že prežitok aj zážitok z inscenácie sa významovo nielen spolupodieľajú na celku divadelného diela, ale tvoria i jeho samotnú podstatu. Kritériá pre fungujúcu a imerziu vyvolávajúcu kombináciu prežitku a zážitku charakterizuje britská autorka kľúčovej knihy *Immersive Theatres* Josephine Machon, a to cez tzv. trojstupňovú škálu imerznosti.

- Imerzia ako absorpcia – recipient je zapájaný do divadelnej udalosti skrz jeho dobrovoľnú koncentráciu a imagináciu. Ide o typ psychického zaujatia, ktoré recipienta pohltí v rámci divadelného predstavenia a jeho formy. Táto fáza ešte umožňuje kritický odstup a sama osebe nie je ničím iným ako intelektuálnym zaujatím videného diela.
- Imerzia ako premiestnenie – divák je imaginatívne aj fyzicky premiestnený na fiktívne miesto. Tento iný svet od neho vyžaduje pohyb a správanie sa v rámci istých pravidiel. Oproti virtuálnej realite sa divadelný princíp uplatňuje konceptuálnym fyzickým vtiahnutím recipienta do hmatateľného sveta. Tým je umožnená skutočná fyzická koherencia a kontakt medzi účastníkmi (divákmi a hercami). Táto fáza teda spája imagináciu, interpretáciu a interakciu.
- Totálna imerzia – dochádza k nej vtedy, keď si je účastník schopný vytvoriť vlastný príbeh a vlastnú cestu, ktorá ho úplne pohltí. Tým prestáva vnímať reálny čas, anachronické (rušivé) elementy predstavenia a vníma len časopriestor imerzného sveta.⁶

Práve divácka zodpovednosť za vlastný zážitok/prežitok naberá pri imerznom divadle zvrchovanú dôležitosť. V prípade, že sa divák nechce nechať maximálne pohltiť, dochádza k oslabeniu všetkých troch fáz. Premiestnenie prežíva len priestorovo a naplňuje iba prvú fázu, teda zaujatý, ale odmeraný kritický dištanc. Machon konštatuje, že imerzné divadlo v sebe doslova implikuje nutnosť plnohodnotného telesno-mentálneho zapojenia. Vo svojej teórii (syn)estetiky zámerne odkazuje k synestézii, teda spôsobu vnímania, pri ktorom dochádza k združeniu (či lepšie povedané prepojeniu) vnemov dvoch a viacerých telesných zmyslov s rozumovým zapojením. Jedným pólom (syn)estetiky je pociťovaný zmysel, ktorý sa vytvára na základe sémantiky (racionálneho uvažovania a „mentálneho čítania“ znakov) a druhým je zmysel vytváraný na základe somatiky (telesného vnímania, „absorbovaním“ skrz telo). Dochádza tak k dvojitému stavu, ktorý autorka nazýva chápanie zmyslu/zmyslové chápanie (making-sense/sense-making). Machon považuje imerzné divadlo za ukázkový príklad tejto estetiky prepájajúcej sémantiku a somatiku.⁷

⁶ MACHON, J. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Banisngstore: Palgrave Macmillan, 2013, s. 62 – 63. (Preklad JM).

⁷ Tamže, s. 81 – 90. (Preklad JM).

Na základe trojstupňovej škály môžeme konštatovať, že definície imerzného divadla ako javiskovej formy sú relatívne voľné. Prioritné je samotné ponorenie. Aj Machon uznáva inkonzistentnosť imerzného divadla za explicitnú a vágne vyhlasuje, že ide o typ divadla odohrávajúci sa mimo tradičné javisko a aktívne zapájajúce publikum do diania. „Slovo ‚imerzné‘ sa bezstarostne používa na popis takých tendencií v súčasnej divadelnej tvorbe, ktoré tiahnu k internej a participatívnej diváckej skúsenosti skrz estetiku, ktorá zahlcuje všetky jeho zmysly. Preto sa označenie ‚imerzné‘ využíva ako definujúci termín pre všetky druhy divadiel, ktoré sa odohrávajú v netradičných prostrediach a/alebo ktoré zahrnujú interakciu s divákmi.“⁸ Ako výstižne poznamenal teatroológ Marvin Carlson, „termín sa používa – podobne ako kedysi site specific – ako deskriptívny a marketingový nástroj, ktorý je aplikovaný s minimom konzistencie na široké spektrum nekonvenčných scénických prejavov“.⁹ Na druhej strane ten istý autor označí imerzné divadlo za „hlavnú alternatívnu dramaturgiu nového milénia“.¹⁰ Aby sme bližšie porozumeli formálnym charakteristikám, ktoré pri imerzných inscenáciách dominujú, musíme sa bližšie pozrieť na historické korene participatívneho umenia, predovšetkým na happeningy, site-specific a inštalácie. Zároveň tieto pojmy situujeme do spoločenského kontextu česko-slovenskej a následne výhradne slovenskej, aby sme sa pokúsili pomenovať základné pohnútky tvorcov siahnuť po tejto špecifickej divadelnej forme. Predpokladáme, že množstvo slovenských reflexií a štúdií participatívnych foriem umenia, z ktorých divadlo ostatných desaťročiach čerpalo impulzy, možno vzťahovať na jednu podstatnú formuláciu. Nazvime ju diváckym paradoxom. Vo svojej esenciálnej podstate znie takmer triviálne: niet divadla bez diváka. Modernita (a predovšetkým výtvarné umenie, divadlo a literatúra) si toto konštatovanie osvojila a pomocou neho hlásala zrušenie hraníc medzi dielom a recipientom. Predznamenala nutnosť vytvárať divadlo, v ktorom sa čiastočne mení spôsob recepcie, pasívny vzťah založený na pozorovaní situácie strieda iný vzťah, priamo zapájajúci diváka do scénických akcií. „Divadlo je miestom, kde konanie uskutočňujú telá v pohybe pred živými telami schopnými mobilizácie.“¹¹ Tento obrat sa na Slovensku uskutočňoval podľa dvoch hlavných, vo svojom počiatku protikladných východísk, hoci v praxi i v teórii súčasného divadla sa obe často miešajú. Východiská, ktoré môžu prispieť ku komplexnejšiemu uchopeniu imerzného divadla na Slovensku a ktoré podriadime recipročným teóriám o imerzii v divadle.

⁸ Tamže, s. 66. (Preklad JM).

⁹ CARLSON, M. *The Challenges of Immersive Theatre*. Príspevek na konferenci Alternative Dramaturgies of the New Millenium. Tangier, Maroko 29. – 30. mája 2014, nečíslované.

¹⁰ CARLSON, Marvin. *The Challenges of Immersive Theatre*. In: BRYCHTA, L. *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*. In: KLÍMA, M. et al. *Divadlo a interakce VIII a ½ – Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014, s. 50.

¹¹ RANCIÈRE, J. *Emancipovaný divák*. Bratislava: Divadelný ústav, 2015, s. 9.

Jednotlivec k spoločnosti

Kľúčové východisko imerzného divadla vychádza z prvej vlny participatívneho divadla (Marcel Duchamp, Antonin Artaud, Peter Brook, John Cage, Jerzy Grotowski, The Performance Group, Living Theater...), ktorá úzko súvisela s politikou a sociálnou angažovanosťou, pospolitosťou a komunitou. V bývalom Československu prebiehalo šírenie participatívneho umenia predovšetkým v období od roku 1965, najskôr vo forme happeningov a tzv. fotoperformancií. Tieto formy dnes paušálne označujeme ako tzv. akčné umenie, ktoré vzniklo v kontexte komunistického režimu a nadobudlo v nej jasné charakteristické črty. Akčné umenie predstavovalo plnohodnotný ekvivalent západného akčného umenia toho istého obdobia, no so značnými diferenciáciami.

Milan Adamčiak, Róbert Cyprich a Jozef Revallo v roku 1970 zorganizovali ojedinelý hudobný happening *Vodná hudba*, odohrávajúc sa na plavárni študentského domova Bernolák v Bratislave. Vstup bol povolený iba v plavkách. Na pozvánke okrem iného bol aj tento text: „20. storočie, doba vrcholnej technizácie a neustále sa zvyšujúceho životného tempa, čím ďalej tým menej skýta jedincovi časový priestor na to, aby si mohol urobiť ‚osobné voľno‘ dostatočne dlhé napríklad na vypočítanie barokovej skladby a mohol sa jej oddať. Zvyšovaním tempa životného zvyšuje sa zákonite aj frekvencia prijatia a odreagovania sa od počutého a videného.“¹² Skladby boli interpretované nad i pod vodou a predpokladali spoluprácu publika. Po odohratí v hale bazéna sa interpreti ponorili aj s nástrojmi na jeho dno, kde v hre plynulo pokračovali. Publikum sa mohlo voľne ponárať za hudobníkmi a hrať na xylofony uložené na dne bazéna.

V roku 1979 založil Ján Budaj Spoločnosť intenzívneho prežívania. V okruhu mladých amatérskych umelcov usporadúval už od februára 1974 najrôznejšie kultúrne aktivity: verejné čítania, ochotnícke predstavenia alebo výstavy. Podobne ako tvorcovia happeningu *Vodná hudba*, organizoval ich, aby získal stratené právo na slobodnú umeleckú i občiansku diskusiu v totalitnom režime, pričom chcel konštruktívnu a pritom svojou tvorbou sabotovať akýkoľvek druh tvorivej kontinuity (osobnej i v kontexte umeleckých štýlov). Diela spoločnosti mali zväčša charakter súčasného work in progress. „Texty mali,“ píše Budaj v roku 1978, „apelatívny charakter. [...] Vystúpenia mali pôsobiť na diváka dojmom neucelenosti, triviálnosti, diletantizmu a nezdaru, tak vnútiť mu pocit trápnosti, rozčarovania a nenaplnenia.“¹³ V tom istom roku spolupracovala skupina s členmi Divadla Labyrint, čím začali vyvíjať aktivity aj mimo uzavretých priestorov. Budaj ich opisuje v samizdate *3SD* takto: „Cieľom bolo získať zážitky meniace vedomie

¹² BĀTOROVÁ-EURINGER, A. *Akčné umenie na Slovensku v 60. rokoch 20. storočia*. Bratislava: Slovart, 2011, s. 85.

¹³ ŠTRAUS, T. *Slovenský variant moderny*. Bratislava: Pallas, 1992, s. 198 – 199.

aktérov akcií, dozvedieť sa viac o sebe a svojom okolí, viac o vedomí iných ľudí. Prostriedkom, ktorým sme dúfali dosahovať tieto ciele, boli ‚intenzívne udalosti‘. Boli to situácie vytvárajúce ‚krátke spojenie‘ medzi skutočnosťou a zdaním. [...] Ďalšie akcie boli zamerané na intenzifikáciu zážitkov (interpersonálnej výmeny, napríklad niekoľkohodinové stretnutie priateľov mlčky), na oblasti sebareflexie, zážitku svojho tela (dotykovosť).“¹⁴ V roku 1979 zorganizovala skupina *Nedel'ný obed*, voľne inšpirovaný textom Milana Knížáka *Žiť inak*. Koncept bol jednoduchý – uprostred panelákového sídliska umiestniť stôl a komukoľvek umožniť slobodnú interakciu posúvajúcu konverzáciu dopredu.

Až na niekoľko výnimiek bolo pre slovenské akčné umenie typické, že tvorcovia experimentovali s viacerými umeleckými druhmi a žánrami, tie obmieňali alebo kombinovali, a to predovšetkým v snahe redefinovať vzťah medzi umením a spoločnosťou. Avšak hoci by sme optikou dnešnej teórie imerzie mohli uviesť príklady akčného umenia označiť za imerzné, spĺňali by nanajvýš prvé dva stupne imerznosti. Prečo? Historička umenia Pavlína Morganová nás nepriamo upozorňuje, čo spája celé česko-slovenské akčné umenie – snaha tvorcov komponovať všetky materiály, akcie, obrazy do čo najneumeleckejšej podoby. Pre svoje aktivity si umelci väčšinou volili reálne, už existujúce prostredie, ktoré následne doplnili o akciu a „čistý konceptualizmus“.¹⁵ Prostredie *Vodnej hudby* ostalo plavárňou, *Nedel'ný obed* sa uskutočnil medzi panelákmi.

Prvé východisko česko-slovenských predchodcov imerzného divadla sa opieralo o niekoľko špecifik – recesia, provokácia, komunita, búranie konvenčného pasívneho vzťahu tvorca – divák a snaha o čo najväčšiu prirodzenosť reakcií v autentickom prostredí. Mnohé projekty prenikavo kritizovali moderný kapitalizmus a verili, že dokážu premeniť každodenný život, získali si rešpekt v anarchistických a feministických kruhoch, a otvorili témy, ako sú psychogeografia a politizovanie mestského prostredia. Diverzifikácia tohto východiska síce priniesla isté rozdielnosti, avšak liberalizácia po roku 1989 ukazuje, že participatívnosť či „dotykovosť“ na Slovensku nadobúdajú iné podoby a zdá sa, že aj ciele.

Vývoj divadelnej imerzie na Slovensku po roku 1989

Impulzy súčasnej vlny participácie v divadle sú odvodené z oblasti sociálnych médií, komunikačných či počítačových hier, vyvolávajúcich pocit imerzie a všadeprítomného volania po transparentnosti – transparentná má byť architektúra, politika, spoločenský život, sociálne siete a i. Tvorcovia imerzného divadla v 21. storočí si kladú otázku: ako pozvať diváka participovať v dobe postmedií a digi-

¹⁴ BUDAJ, J. 3SD. Samizdat 1980/1988.

¹⁵ MORGANOVÁ, P. Umenie akcie 1965 – 1989. In: *Profil*, 27. 9. 2001, roč. 8, č. 3, s. 8 – 9.

tálnych technológií, ktorých interaktívna hyperkomunikácia sa rozvíja neúpros-
ným tempom? Ako vytiahnuť diváka z pohodlia obývačky? Ako reflektovať slo-
bodu voľby občana a jeho pasivitu v tzv. tradičnom hľadisku? Základnou črtou
demokratickej a otvorenej spoločnosti sa stala snaha participovať, podieľať sa,
vyzývať na dynamickú aktivitu.¹⁶ Záujem imerzných tvorcov sa pritom sústre-
ďuje na vonkajší, verejný priestor, v ktorom by táto otvorená spoločnosť mala
prekvitať a pozýva ju z divadelných sál do verejnej architektúry, kde neexistuje
klasické delenie priestoru na hľadisko a javisko. Čím tvorivejšie je priestor vyu-
žitý, o to intenzívnejšia môže komunikácia byť. Každá nová inscenácia si vďaka
dovtedy neznámemu priestoru definuje samu seba. Jedinečnosťou imerzných in-
scenácií spočíva práve v ich neprenosnosti a nepohyblivosti. Ide o originálny do-
kument konkrétneho miesta v dialógu s jeho ďalšími kontextmi. Tie „najdôsled-
nejšie“ imerzné produkcie berú do úvahy celistvú štruktúru svojho priestoru,
jeho úroveň pod zemou a nad ňou, jeho udržiavanie diskkrétnej a pritom simul-
tánnej aktivity, schopnosť poskytovať absolútne súkromie, no i spoločne oslavo-
vať, zahŕňať úplnú ľudskú činnosť od sakrálnej po profánnu a od inšpiratívnej
po banálnu. Diváci nielenže vstupujú do netradičného priestoru, ale môžu ho
slobodne skúmať, dotýkať sa a manipulovať s ním, interagovať s hercami a sami
byť dôležitou súčasťou celého predstavenia.

Zmena klímy recepčného vnímania imerzného divadla úzko súvisí so zme-
nou spoločenských nálad. Reflektovať súčasný vývin imerzného divadla na
Slovensku je ešte predčasné, no už dnes možno pozorovať dominantný prístup
k divákovi a dôraz na intímnosť vo vzťahu k prevládajúcej téme imerzných in-
scenácií, čiže individualizmus. Objavuje sa najmä v prostredí nezriaďovaných
divadiel, ktoré netradičné priestory využívajú už niekoľko desaťročí. Niekedy
ide o núdzové východisko až nevyhnutnosť, inokedy zas o vedomú izoláciu vo
výskumnom teréne stimulujúcom tvorcov takpovediac k optimálnym tvorivým
impulzom. Nezávislí tvorcovia spájajú divadelnú tvorbu najmä s výskumom, čo
vo všeobecnosti tvorí kľúč aj pre imerzné divadlo. Nezriaďovanú kultúru neob-
medzuje repertoár, resp. závislosť od celoročnej dramaturgie, zväčša má oveľa
flexibilnejšie podmienky na dĺžku skúšobného procesu. Nie je preto prekvapivé,
že nasledujúce príklady slovenskej imerznej praxe sú od nezriaďovaných diva-
diel či od kolektívov špeciálne združených pre daný projekt.

Eudia. Levy. Orly. Jarabice – spoločnosť individualizmu

Hlavný znak imerzie spočíva v schopnosti sprostredkovať priamy kontakt
s publikom, a ešte tým zvýšiť kredit originálneho zážitku a prežitku. Anticipovať

¹⁶ Podľa LIPOVETSKY, G. *Éra prázdnoty*. Praha: Prostor, 2003, s. 152.

divácke reakcie, do istej miery ich produkovať a zachovať pritom pocit autenticity a neobmedzenej diváckej slobody. Preto s hlásaním emancipácie diváka testuje imerzia aj modely postpolitického manažmentu. Štvrtá stena a rám obrazu síce presakujú obidvoma smermi, ale neponúkajú žiadnu imagináciu toho, či a ako by umenie bez vymedzenia voči publiku mohlo fungovať. Hranice to neodstráni, len ich to posunie na inú, menej názornú rovinu. „Diváci tak môžu nerušene pózovať pri tom, ako ich prekračujú.“¹⁷ Príkladom je projekt Tomáša Procházku *Ludia. Levy. Orly. Jarabice* (2016) odohrávajúcí sa v priestore dnes už bývalého Subclubu v skalnom masíve pod Bratislavským hradom. Tento špecifický priestor niekdajšieho protiatómového bunkra spoluurčoval divácky zážitok už pri vstupe. Namiesto divadelných uvádzačov stáli pri vchode dvaja príslušníci bezpečnostnej služby, ktorí namiesto vstupenky dali na ruku každého návštevníka klubovú pásku. Divák bol už na začiatku „ponorený“, teda zapojený do pravidiel a atmosféry nadchádzajúcej hry. Príchodom do priestoru sa teda stal účastníkom diskotéky, podobnej tým, ktoré sa skutočne v tomto bratislavskom kultovom nočnom podniku odohrávali. Po prechode cez dlhý tmavý tunel a okolo otvorených a zdecimovaných toaliet prešiel priamo k baru. Najskôr bolo ťažko rozoznať, kto bol hereckou súčasťou inscenácie a kto návštevník, preto mnohí diváci využili prítomnosť baru a začali sa správať ako na reálnej párty. Onedlho sa však na projekčných plátnach (jedno bolo umiestnené blízko DJ-ky na tanečnom parkete a druhé vedľa šatne na kabáty oproti baru) objavil nemý prológ s tvármi šiestich hercov, ktorí sa zároveň dovtedy voľne pohybovali medzi publikom. Piati z nich vizuálny obraz aj prepojili s hovoreným komentárom, ktorý divákov uviedol do emocionálneho rozpoloženia ich postáv. Projekcia začala postupne stierať hranice medzi prítomnou realitou a fiktívnymi predstavami. Najskôr bol na videu zobrazený rovnaký stôl ako v danom podniku, za ktorým teraz meravo sedeli všetci aktéri, no neskôr sa na plátne premietali veselé konverzačné scény podobné krčmovým zábavám. Počas týchto fiktívnych obrazov sa fyzicky prítomní herci presúvali do príľahlých priestorov. Začali sa baviť, piť, tancovať, hovoriť i mlčať a odhaľovať svoje životné peripetie skrz útržky rozhovorov, ktoré boli voľne inšpirované Čechovovou drámou *Čajka*. Práve v tom momente sa aktivovala imerzia ako absorpcia aj imerzia ako premiestnenie. Bolo na individuálnom rozhodnutí, kam sa divák rozhodne ísť. Mohol naďalej sledovať projekciu, nasledovať Ninu a Mášu na parket, pripíť si s Medveďom a Kosťom či voyeuristicky pozorovať mileneckú scénu Borisa a Iriny na toaletách. Vnímanie recipienta sa stalo fragmentarizovaným, pretože okrem toho, že bol nútený vnímať simultánne výstupy reálneho herca i jeho mediálny obraz na plátne, tak súčasne sa herecké akcie odohrávali po celom prístupnom priestore Subclubu. V priebehu

¹⁷ RUMANOVÁ, I. Pózovanie so štvrtou stenou – O prekračovaní hraníc medzi umením a životom. In: *Advojka*, 17. 1. 2018, roč. 9, č. 2, s. 11.

celého predstavenia bol na mieste prítomný aj samotný režisér Tomáš Procházka, ktorý sledoval jednotlivé diania a v prípade kľúčových situácií veľmi nebadane usmernil pozornosť divákov. Išlo o nenápadnú manipuláciu, ktorú nie každý postrehol, no ten, kto si všimol minimalistické líčenie, tohto sprievodcu dejom ju zväčša využil.

Režisér Tomáš Procházka zredukoval pôvodné čechovovské témy *Čajky* na zmysel života, náročnosť umeleckých povolání, vzťahy rodičov či hľadanie vlastného miesta v stratenej generácii. Vytvoril reprezentantov mladých ľudí s determinantami súčasnej doby – strata komunikácie, lipnutie na výtobytkoch techniky, nevera, narcizmus a i. Vďaka tomu, že divákovi bola ponechaná individuálna sloboda pohybu, spájanie heterogénnych prvkov postupne strácalo zmysel a namiesto celistvých súvislostí príbehu sa radšej ponoril do atmosféry prostredia. Recipient bol imaginatívne (noeticky) i fyzicky (ontologicky) premiestnený do fiktívneho sveta. Ten tvorcovia zobrazili výsostne realisticky a zároveň koherentne, avšak scénografické riešenie nebolo precízne navrhnuté v prospech totálnej imerzie. Diváci síce vstúpili do atypického priestoru, no nemali priveľa možností skúmať ho, objavovať nové príbehové súvislosti. Jediný pridaný detail do priestoru podzemného nočného baru bol nakreslený symbol čajky na zrkadle. Civilné herectvo i kostýmy či neustále znejúca hlasná elektro hudba spôsobili, že mnohí diváci začali počas predstavenia ignorovať prebiehajúce scény a skôr sa zameriavali na podporovanie vlastnej, prípadne spoločnej imerzie pitím pri bare či tancovaním na parkete, čím sa s postavami a prostredím takpovediac identifikovali. Ako súčasť skupiny si uvedomili individuálne vnímanie okolia, oprostili sa od nárokovania si na objektivitu celku a pristupovali k tejto skutočnosti ako k devíze. Zážitok mali teda i tí, ktorí sa rozhodli zostať menej interaktívnym pozorovateľom. Herci sa správali tak, akoby divákov nevnímali, no počas predstavenia dochádzalo opakovane k priamym interakciám a one-on-one situáciám. „Irina sa nechala ponúknuť panákom a mimo scenára, ale stále v intenciách postavy, začala rozprávať o tom, aký mávala ako niekdajšia herečka úspech, Boris si zas bez problémov vzal cigaretu a Kofa neváhal v návale agresie do divákov vrázať.“¹⁸ Paradoxom však bolo, že až na niekoľko momentov boli fyzickí herci menej kontaktní a interaktívni ako postavy na projekčnom plátne, ktoré v pohľadoch i gestách akoby chceli z plátne vyskočiť a užívať si večierok spolu s nami.

***Princípy Newspeaku* – nemožnosť komunikácie**

Protipólnym riešením pri vyvolávaní diváckej imerzie je performatívna inštalácia *Princípy Newspeaku* podľa dodatku k románu Georgea Orwella *1984* v Štú-

¹⁸ SMOLKOVÁ, S. Čechov sa rozbíja v Subclube. In: *kod – konkrétne o divadle*, 2017, roč. 11, č. 2, s. 24.

diu 12 v réžii Rastislava Balleka (2016). Prvky imerzného divadla možno badať predovšetkým v zážitkovom princípe, v slobode pohybu diváka a invenčnom hracom priestore. Tvorcovia využili architektonicky nedivadelný a komplikovaný priestor pôvodného hudobného štúdia s viacerými stĺpmi v centre sály a zkomponovali ho do ideového i výtvarného riešenia (Tom Ciller). Vďaka tomu niektorí kritici označili *Princípy Newspeaku* za hraničnú formu medzi inštaláciou (definovanou na základe tradície Allana Kaprowa),¹⁹ imerznou inscenáciou²⁰ a zážitkovou performance.²¹ Prvotný tradicionalistický dojem z rozmiestnenia hracieho a diváckeho priestoru bol zámerom, experimentom, či sa divák vo svojej zvedavosti sám fyzicky zaktivizuje. V úvode totiž vstúpil do priestoru tradične rozdeleného na javisko a hľadisko, v ktorom sa dlhé minúty nič nedialo. Pred sebou videl iba veľký biely kubus. Zo zvedavosti by však priestor postupne objavoval, až by zistil, že kubus má otvorenú stenu na svojej zadnej strane. Tí „odvážnejší“ tak mohli voyeuristicky pozorovať fyzické i verbálne akcie performerov (Dominika Kavaschová/Monika Potokárová, Robert Roth), ktoré sa simultánne odohrávali vo vnútri kubusu, po jej stranách i na rôznych miestach priestoru predstavenia. V izolovanom kubuse s čisto bielymi stenami otočenej k hľadisku chrbtom, Roth deklamoval teóriu newspeaku. Diváci tu mohli dešifrovať hercom písané slová na stenu fixkou či čiernou páskou. Text čítaný, odriekaný a heslovito vizuálne zobrazovaný bol len zlomkom tejto imerznej performance. Na opačnej strane kubusu sa na LCD obrazovke objavovali po celý čas trvania predstavenia substantíva, verba zachytené z textu, ktorý čítal Roth a zoradené abecedne podľa slovnej zásoby. Jeho partnerka (ktorá stála na opačnej strane priestoru za rečníc-kým pultom, a ktorá s Rothom nikdy nevošla do fyzického kontaktu) tieto preblikávajúce slová nahlas čítala so snahou priradiť im určitý kontextuálny význam.

Podobne ako v *Ludia. Levy. Orly. Jarabice*, aj tvorcovia *Princípov Newspeaku* reagujú na digitalizáciu súčasnosti a hrozbu blížiacej sa kataklizmy. Inscenátori druhej menovanej inscenácie však posúvali tému deformácie jazyka a straty ľudskej komunikácie do roviny výtvarnej inštalácie a podstatných akustických vnemov. Väčšina informácií bola tak sprostredkovaná interdisciplinárne, mimotextovými prejavmi, najmä scénografiou a novými technológiami. Tvorcovia zámerne ponechali divákovi slobodu pohybu aj individuálneho dekodovania jednotlivých súčastí scény. Zo zhlukov slov vo zvukovej koláži vznikali heslovité a nezmyselné kombinácie s novým významom, v priestore bolo rozložených množstvo kartónových krabíc so skrytými predmetmi (napr. rozobratá počítačová klávesnica či malé dotykové obrazovky s neidentifikovateľnými symbolmi)

¹⁹ Pozri LEJKOVÁ, L. Orwell čítaný „odzadu“. In: *mloki.sk*, 14. 12. 2016 [online]. [cit. 18. 4. 2021]. Dostupné na internete: <https://mloki.sk/orwell-citany-odzadu/>.

²⁰ Pozri ČIRIPOVÁ, D. Kam mizne posledný človek? In: *kod – konkrétne o divadle*, 2017, roč. 11, č. 1, s. 15 – 19.

²¹ Pozri *Festivalový bulletin KiosK 2017*.

a herecké akcie nebolo možné sledovať v jednom celku. Formálne princípy, na ktorých bola performance vybudovaná, síce spočiatku provokovali záujem divákov, ale postupným plynutím predstavenia vzbudzovali dojem repetitívnosti. Na odhalenie vonkajších vnemov bola síce potrebná istá miera psychického zaujatia, no diváci nemohli so scénografiou ďalej pracovať a konfigurovať ju. Tvorcovia počítali aj s väčšou mierou dištancie pri interaktivite s hercami. Obaja interpreti síce na divákov podvedome reagovali, no nepripustili žiadnu konkrétnu fyzickú ani slovnú interaktivitu. Treba zdôrazniť, že v *Princípoch Newspeaku* zásadnú úlohu zohrával text, no jeho funkcia zámerne oscillovala od ilustratívnej, exaktne doslovnej, cez kontrastnú až po akustickú zmes hlások, ktoré boli skôr zvukovo-hudobnou stopou než slovami s konkrétnym významom.

Porucha (Vianoce v Stalkville) – momenty spolupatričnosti

Explicitným príkladom imerznej inscenácie na Slovensku sa stala až *Porucha (Vianoce v Stalkville)* Divadla Petra Mankoveckého (DPM), ktoré na spoluprácu oslovilo choreografa Jaroslava Viňarského a českú režisérku Petru Tejnorovú (s jej pražským tímom²²). Imerzný potenciál *Poruchy* tkvel najmä v konceptuálnej scénickej forme, vďaka čomu sa fiktívny svet zdal byť presvedčivý a koherentný. Pustnúce priestory stavby zo začiatku 70. rokov 20. storočia, pôvodne fungujúcej ako sídlo Štátneho projektového ústavu, tvorcovia štylizovali do pochmurnej vianočnej atmosféry. Čas Vianoc, keď sa príbeh odohráva je tu paradoxne časom vzájomného odcudzenia, rodinných hádok, sexu bez lásky a podivného samaritánstva. Na troch poschodiach zdevastovanej architektonickej pamiatky v centre Bratislavy sa mohol divák voľne prechádzať v detailne vykonštruovanom systéme dvanástich izieb,²³ čítať knihy, prehľadávať zásuvky, sledovať televíziu predpoved' počasia, počúvať telefonát na hlasnom odpočúvaní či kompletizovať papieriky s odkazmi pre jednotlivých rodinných príslušníkov. Tí, ktorí nedokázali na prvýkrát všetko odsledovať a obsiahnuť dostatočné množstvo informácií na tvorbu vlastného naratívu, mali možnosť si celý príbeh zopakovať – konkrétny sled scén totiž herci hrali dvakrát po sebe.²⁴ Forma predstavenia však rušila akúkoľvek ilúziu, že sa dá ako objekt uchopiť vcelku. Postavy prechádzali z miesta na miesto, zo scény do scény, z podlažia na podlažie. Diváci sa skôr cítili ako „by-

²² Dramaturg Jan Tošovský, scénografka Adriana Černá, sound designer Dominik Žižka, light designer Tomáš Morávek.

²³ Spálňa s manželskou posteľou, chodba s poštovými schránkami, ordinácia psychiatra, izba s televízorom a hromadou odpadkov po jedle, kúpeľňa, čakáreň, kuchyňa s práve sa variacou kapustnicou, obývačka s vianočným stromčekom, rozhlasové štúdio, jedáleň, posilňovňa, toalety.

²⁴ Podľa CVEČKOVÁ, K. Čo je i(merz)né, to sa počíta. In: *kod – konkrétne o divadle*, 2016, roč. 10, č. 8, s. 9 – 14.

tosti vsadené do času, až zúfalo temporálne, ako bytosti pripútané k priestoru, až zúfalo extenzné“.²⁵ Po predstavení sa niektorí diváci v rozhovore zdôverili, že boli natoľko premiestnení, že hoci aj vďaka preskleným vonkajším stenám budovy mohli vidieť do reálneho sveta, začali pochybovať, či aj to nie je zinscenované pre potreby *Poruchy*. Textová zložka zastávala podstatnú funkciu, no v žiadnom prípade nemožno o nej hovoriť ako o ilustrácii konania, ale o metóde vrstvenia, ktorá podporovala prežitok i zážitok z celého prostredia. Takúto podporu trojstupňovej škály imerznosti môžeme sledovať aj v ostatných úrovniach scénickej práce (v pohybových častiach, hudbe, kostýmoch, rekvizitách, scénografii, site-specific lokalite a vzťahu k divákovi).

Tvorcovia sa inšpirovali divadelnou hrou *Porucha* nemeckého dramatika Falka Richtera, ktorú kolektívnou tvorbou prispôbili pre danú inscenáciu. Niektoré dialógy z predlohy vyškrtli, iné voľne dotvorili či využili jeden „modelový“ dialóg z dvoch odlišných perspektív. Dôležitú úlohu hrala aj momentálna improvizácia, ktorá však bola prísne kontrolovaná, aby sa situácie presne ukotvené v čase a priestore „nerozpadli“. Takmer identická manželská hádka cez telefón sa odohrávala paralelne na dvoch poschodiach, no s inými konotáciami. Muž v izbe plnej neporiadku vyčítal svojej žene, že ho opustila, a žena v obývačke mu vyčítala, že sa odmieta liečiť zo svojej psychózy.

Richterove originálne postavy majú len zovšeobecňujúce mená (Muž, Dieťa, Mladá žena, Starena, Mladík a pod.). Ich osudy, vzájomnú kontinuitu a charaktery je náročné identifikovať aj kvôli krátkym dialógom, ktoré autor radí do otvorených asociačných sledov. Vďaka tejto otvorenej štruktúre text sám osebe ponúka subjektívnu imaginatívnu možnosť vybudovania si vlastného fiktívneho sveta. Inscenátori sa však rozhodli roly skonkretizovať, priradili im mená, dotvorili charaktery aj s ich minulosťou. Príbehy o trpkkej osamelosti ľudí, postupnom strokotávaní postáv bažiacich po harmónii a pokoji a o fatálnom rozklade medziľudských vzťahov interpretovali predovšetkým s dôrazom na sugestívny divácky zážitok a možnosť čiastočného fyzického kontaktu publika s hercami a herečkami.

Inscenátori kládli dôraz na interaktivitu – hereckú i priestorovú. Už v anotácii tvorcovia deklarovali, že *Porucha* je „zážitková hra z vyhasínajúcej súčasnosti. Zlá vianočná rozprávka inšpirovaná textami Falka Richtera. *Porucha* je performatívna inštalácia s prvkami imerzívneho divadla. Nečakajte hľadisko a javisko, nečakajte klasický scenár, ktorý vás povedie po jasnej dejovej línii. Nikto vám nebude hovoriť, kam sa dívať, alebo čo si myslieť. Vitajte v Stalkville. Je to na vás“.²⁶ Tvorcovia sa do značnej miery inšpirovali britskou inscenáciou *The Drowned Man* od skupiny Punchdrunk. Podobne ako v nej, aj tu diváci na začiatku podpísali

²⁵ PORUBJAK, M. Stalkville v Bratislave. In: *Svět a divadlo*, 2016, roč. 27, č. 5, s. 114.

²⁶ *Falk Richter: Porucha (Vianoce v Stalkville): bulletin*. Bratislava: Divadlo Petra Mankoveckého, 2016.

„vyhlásenie“, že do priestoru vstupujú na vlastné riziko, následne dostali biele masky na tvár, ktoré ich diferencovali od aktérov a situovali ich do anonymných stalkerov (alebo, ako postavy viackrát spomenuli, do postáv „tých mŕtvych“). Následne do miestnosti vošli herci a pantomimicky, ako letušky a stewardi v lietadle, gesticky znázornili inštrukcie ozývajúce sa z reproduktorov: nerozprávať sa počas predstavenia, dodržiavať anonymitu voyeurov, nesnímať masku z tváre (iba v priestore pomyselného baru, kde si mohli diváci počas predstavenia oddychnúť), nezokupovať sa, nebáť sa interakcií, neváhať odhaľovať každé zákutie priestoru.²⁷

Vybraný inscenačný prístup kládol vysoké nároky na logistiku hereckých interpretov. V okamihoch osamotení postavy nadväzovali intímny kontakt s divákmi na rôznych úrovniach – vyznávali sa im zo svojich bolestí a traum, kričali, šepkali či prekonávali psychické kolapsy. V minimalistickom a na detail zameranom herectve nedominoval jeden konkrétny výkon, ale všetkých desať predstaviteľov vytváralo kompaktnú hereckú mozaiku. Zväčša civilný až neherecký tón prejavu v utlmenom tempe ešte viac zdôrazňoval prežívané morálne deviácie a animozity. Diváci to celé pozorovali, spoločne s nimi jedli a pili, ležali v posteli a niektorí sa snažili dokonca s nimi empaticky stotožniť. Bolo na odvalu každého diváka, ako blízko k telu si pustí jednotlivé postavy a do akej miery s nimi bude interagovať. Herci boli facilitátorom i korektorom tejto špecifickej komunikačnej výmeny. Na základe toho sa počítalo s istou dávkou improvizácie, vďaka čomu interaktívne situácie nadobúdali na autenticite a jedinečnosti na každej jednej repríze. Za štedrovečerným stolom mohol divák dostať počas prebiehajúcej manželskej hádky otázku: „Vy, zažili ste niekedy skutočnú lásku?“ alebo bol pohľadom masturbujúceho mladíka (Jaroslav Viňarský) nepríjemne vyhnaný z miestnosti, či sa mohol s postavou Gabi (Katarína Andrejcová) v kúpeľni porozprávať o Vianociach a následne si vzájomne nalíčiť pery. Príkladom je i dcéra Miriam (Michaela Halcinová), ktorú traumatizovala smrť matky a otcovo druhé manželstvo. Súcitiaci diváci ju dokonca mohli po vyzvaní fyzicky objasť. Na imerznom diváckom zážitku mala okrem dominantnej hyperrealistickej scénografickej a neteatrálneho hereckého výrazu značný podiel aj akustická zložka. Silne atmosférotvorná melódia, miešaná s naturalistickými zvukmi víchrice, funkčne asociovala decembrové nehostinné počasie, hoci divadlo inscenáciu hrávalo počas letných dní. Ku koncu predstavenia zvuk z reproduktorov po celom priestore stupňoval na intenzite, čím podporoval tematickú rovinu i pocit priamo úmerného poklesu teploty. V závere sa všetky dejové linky organicky zliali na jedno podlažie. Diváci nasledovali hercov, ktorých spočiatku odlišné dialógy začali vyznievať tematicky unisono. „Tí zamrznutí ľudia vonku v skutočnosti nie

²⁷ Podľa JURÁNI, M. Toto nie je návod, ako prežiť v Stalkville. In: *mloki.sk*, 21. 7. 2016 [online]. [cit. 18. 04. 2021]. Dostupné na internete: <https://mloki.sk/toto-nie-je-navod-ako-prezit-v-stalkville/>.

sú mŕtvi, stačí ich osloviť, stačí sa ich niečo spýtať, a oni vám odpovedia“, vavela postava psychiatra a pokračovala: „Všetko mrzne, všetky srdcia vyhasínajú, môžem Vám podať ruku? Môžem Vás objasť?“ Bariéra padla. Diváci si mohli zložiť masky a herci ich kolektívne objali, čím nielen zavŕšili obsahovú líniu Richterovej hry, ale vytvorili moment fyzickej i mentálnej spolupatričnosti. V reálnom kontakte nachádzali kúsok tepla a čriepok nádeje, ktoré môžeme interpretovať ako metaforicky, tak na základe snahy tvorcov vytvoriť osobitý model kolektívneho zážitku. Napokon si herci nasadili rovnaké biele masky, aké malo predtým publikum, a splynuli s davom. Toto sémantické gesto malo divákovi pripomenúť, že „my“ sami možno žijeme podobné životy.

Záver

Jedni považujú imerzné divadlo za revolučnú scénickú formu, ktorá stiera komunikačné vzdialenosti medzi autorským subjektom a recipientom. Tí skeptickejší zas tvrdia, že semiotická výbava imerzného divadla je iba súčtom performatívnych tendencií podobných foriem scénickej komunikácie – happeningu, inštalácie, site-specific atď. Aj náš krátky historický exkurz do česko-slovenského participatívneho umenia ukázal, že mnohé prvky imerzie sa využívali dávno pred používaním tohto označenia. Hoci súhlasíme s režisérom a teatrológom Garethom Whiteom, že imerzné divadlo má špecifické priestorové vlastnosti, doterajšie slovenské príklady skôr dokazujú, že sa využívajú na podniecovanie diváka do prieskumu prostredia, ktoré budí dojem, že skrýva akúsi tajomnú hĺbku. Keren Zaiontz pre takýto fenomén používa termín „narcistická divácka účasť“, aby označila „spotrebu seba samého prostredníctvom interaktívneho a imerzného predstavenia“.²⁸ Narcistická divácka účasť v plnej miere závisí od fyzického zapojenia s imerzným svetom. Vďaka tomu si divák všima svoju jedinečnosť, bez ktorej by scénické dielo nemohlo vzniknúť. V narcistickej účasti nie je Ja iba bodom, z ktorého je predstavenie vnímané, ale aj hnacou silou pre diváka, ktorá mu venuje všetku pozornosť a dokonca umožňuje súťažiť s ostatnými divákmi, kto dokáže dané predstavenie lepšie uchopiť. Narcistická divácka účasť je „spôsob recepcie, ktorý valorizuje nerovnomerné zážitky ako dôkaz plnohodnotného umeleckého diela“.²⁹

Podľa kritikov imerzného divadla je predstava, že človek je o to slobodnejší, o čo je aktívnejší, iluzórna. Bez oných uzavierajúcich významov sa divácke konanie rozpušťa v sériu nepokojných, hyperaktívnych reakcií a abreakcií. Skutoč-

²⁸ ZAIONTZ, K. Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance. In: *Theatre Journal*, 19. 11. 2014, roč. 66, č. 3, s. 410. (Preklad JM).

²⁹ Tamže, s. 408.

ný obrat k inému (emancipácii) predpokladá negatívnosť prerušenia. „Jen skrze negatívnosť zdržiteľnosti môže jedináci subjekt změřit celý prostor kontingence, jenž se vzpírá pouhé aktivitě. [...] Žijeme dnes ve světě, v němž je jen velmi málo přestávek, velmi málo meziprostorů a mezičasů. [...] Budoucnost se smrskává na pouhou prodlouženou přítomnost.“³⁰

Príklady imerzného divadla na Slovensku ukazujú, že možno neplatí, že divadlo zmizlo zo stredú záujmu spoločnosti, ale naopak, spoločnosť stratila svoj stred a divadlo už nemá silu ho nahrádzať ako akčné umenie pred Novembrom 1989. Skutočný stred spoločnosti, miesto, kde leží jej identita, je už pokryté iba intímnosťami a individuálnym potešením. Väčšina imerzných inscenácií to sama tematizuje (*Ludia. Levy. Orly. Jarabice, Princípy Newspeaku* aj *Porucha/Vianoce v Stalkville!*), no je aj otázne, či svojou formou nepokračujú v neblahom vývoji, v ktorom ľudské bytosti pripravuje o schopnosť „pohrávať si s vonkajšími seba-projekciami a obsadzovať ich emóciami“.³¹ Divadlo je miesto expresie. Až do nástupu imerzného divadla však išlo o objektívne pocity a nie o manifestáciu psychických intímností. Preto sa tiež predvádzajú (*dargestellt*) a nie vystavujú (*ausgestellt*). Príklady imerzného divadla na Slovensku ľudské emócie vystavujú, predávajú a konzumujú. Tým zdôrazňujú spoločenský kontext, v ktorom vznikli, a síce kontext sociálnych médií a personalizovaného vyhľadávania aplikácií, ktoré vytvárajú na sieti akýsi priestor extrémnej dôvernosti. Imerzný divák tu však stretáva iba samého seba a jemu podobných. Netuží po scénickostiach, ale zážitkoch, v ktorých chce prežívať samého seba.

Ďalšie slovenské diela s prvkami imerzie však dokazujú, že ponorenie do fiktívneho sveta môže slúžiť na vysoko efektívnu edukáciu v oblasti histórie, geografie či politiky. Dôkazom je bezpochyby projekt *Kosmopol* (2019, réžia Milla Dromovich, Klára Jakubová) v produkcii občianskeho združenia Vlnoplocha z Banskej Štiavnice. Inscenácia ponúkla príbeh fiktívnej meštianskej rodiny odohrávajúci sa na pozadí histórie 20. storočia. Hodnotu tejto imerznej inscenácie možno vidieť v renovácii lokálnej kultúrnej identity Banskej Štiavnice. Možno práve vďaka *Kosmopolu* sa miestnym obyvateľom a zastupiteľstvu podarí oživiť prázdne staré štiavnické domy, vyhľadať ich pôvodných majiteľov a nastoliť širšie spoločensko-politické otázky. Azda prelomovým príkladom takéhoto spoločenského snaženia je prvá imerzná inscenácia v slovenskom kamennom divadle *Tichá noc, tmavá noc* (DJGT Zvolen, 2020, réžia Ivo Kristián Kubák), ktorá je nezanedbateľným príspevkom do diskusie do divadelnej reflexie tematiky Slovenského národného povstania. V inscenácii nechýbali dobové kostýmy, autentické piesne, faktografické dialógy. To všetko s cieľom komunikovať s publikom o vážnych (nielen) historických tragédiách, politickej totalite a demagógii.

³⁰ HAN, B-Ch. *Vyhořelá společnost*. Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 33.

³¹ Tamže, s. 112.

Tichá noc, tmavá noc a najmä *Kosmopol* teda dokazujú, že možnú imerznú participáciu je nutné vnímať ako otvorený terén zasluhujúci si diskusiu prekračujúcu rámec divadelnej vedy. Do hry by mala vstúpiť virtualita, psychológia, multimedialita, architektúra či sociológia. Nejde iba o sociologickú reflexiu konkrétnej imerznej lokality či témy inscenácie, ale aj o využitie tejto reflexie pri konkrétnom umeleckom zámere, ktorý môže následne intervenovať do sociálneho prostredia samotného. Inak sa môže stať, že začneme legitimizovať každé, aj nevyžiadané dotyky označené za „skutočný zážitok“ a „senzáciu“.

Zoznam použitej literatúry:

- BENDOVÁ, Helena. Imerze. In: *cas.famu.cz*, 15. 11. 2013 [online]. [cit. 18. 4. 2020]. Dostupné na internete: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>.
- BÁTOROVÁ-EURINGER, Andrea. *Akčné umenie na Slovensku v 60. rokoch 20. storočia*. Bratislava: Slovart, 2011, 323 s. ISBN 978-80-556-0438-1.
- BRYCHTA, Lukáš. Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry. In: KLÍMA, Miloslav et al. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 – Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014, s. 49 – 80. ISBN 978-80-86102-91-7.
- BUDAJ, Ján. *3SD. Samizdat 1980/1988*.
- CARLSON, Marvin. *The Challenges of Immersive Theatre*. Príspevek na konferenci Alternative Dramaturgies of the New Millenium. Tangier, Maroko 29. – 30. mája 2014, nečíslované.
- CVEČKOVÁ, Katarína. Čo je i(merz)né, to sa počíta. In: *kod – konkrétne o divadle*, 2016, roč. 10, č. 8, s. 9 – 14. ISSN 1337-1800.
- ČIRIPOVÁ, Dáša. Kam mizne posledný človek? In: *kod – konkrétne o divadle*, 2017, roč. 11, č. 1, s. 15 – 19. ISSN 1337-1800.
- Falk Richter: Porucha (Vianoce v Stalkville): bulletin*. Bratislava: Divadlo Petra Mankoveckého, 2016. Festivalový bulletin Kiosk 2017.
- HAN, Byung-Chul. *Vyhořelá společnost*. Praha: Rybka Publishers, 2016, 288 s. ISBN 978-80-87950-05-0.
- JURÁNI, Milo. Toto nie je návod, ako prežiť v Stalkville. In: *mloki.sk*, 21. 7. 2016 [online]. [cit. 18. 04. 2021]. Dostupné na internete: <https://www.mloki.sk/node/596>.
- KLÍMA, Miloslav et al. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 – Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014, 208 s. ISBN 978-80-86102-91-7.
- LEJKOVÁ, Lucia. Orwell čítaný „odzadu“. In: *mloki.sk*, 14. 12. 2016 [online]. [cit. 18. 04. 2021]. Dostupné na internete: <https://mloki.sk/orwell-citany-odzadu/>.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Éra prázdnoty*. Praha: Prostor, 2003, 272 s. ISBN 8072600443.
- LOUŽNÝ, Tomáš. Sugestivní, náročné i laciné – Imerzivní divadlo z pohledu poučeného diváka. In: *advojka.cz*, 2018 [online]. [cit. 18. 04. 2021]. Dostupné na internete: <https://www.advojka.cz/archiv/2018/2/sugestivni-narocne-i-lacin>.
- MACHON, Josephine. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013, 344 s. ISBN 978-1-137-01983-7.
- MORGANOVÁ, Pavlína. Umenie akcie 1965 – 1989. In: *Profil*, 27. 9. 2001, roč. 8, č. 3, 15 s.
- PORUBJAK, Matúš. Stalkville v Bratislave. In: *Svět a divadlo*, 2016, roč. 27, č. 5, s. 112 – 114. ISSN 0862-7258.
- RANCIÉRE, Jacques. *Emancipovaný divák*. Bratislava: Divadelný ústav, 2015, 127 s. ISBN 978-80-89369-89-8.
- RUMANOVÁ, Ivana. Pózovanie so štvrtou stenou – O prekračovaní hraníc medzi umením a životom. In: *Advojka*, 17. 1. 2018, roč. 9, č. 2, s. 11. ISSN 1803-6635.
- SMOLKOVÁ, Soňa. Čechov sa rozbiha v Subclube. In: *kod – konkrétne o divadle*, 2017, roč. 11, č. 2, s. 23 – 27. ISSN 1337-1800.
- ŠTRAUS, Tomáš. *Slovenský variant moderny*. Bratislava: Pallas, 1992, 285 s. ISBN 80-7095-013-7.
- ZAIONTZ, Keren. Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance. In: *Theatre Journal*, 19. 11. 2014, roč. 66, č. 3, s. 405 – 425. ISSN 1086-332X.