

Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas

Olga LAPINA

Lietuvos muzikos ir teatro
akademija

ANOTACIJA. Šio straipsnio objektas yra imersinio teatro sąvoka, nevienodai vartojama skirtinguose teatro kritikos tekstuose. *Imersinis teatras* nėra nusistovėjęs terminas, tačiau įvairiuose tyrimuose aptikti jo apibrėžimai ir įžvalgos apie jį padeda sudaryti tam tikrą jo požymių, leidžiančių identifikuoti skirtingas netradicines teatro apraiškas kaip imersinio pobūdžio kūrinius, rinkinį. Šio darbo tikslas – iširti imersinio teatro ypatybes ir specifiką, nustatant į(si)traukimo (angl. *immersion*) savybes ir jam pasiekti skirtas kūrybines strategijas bei techniką. Šiam tikslui interaktyvumas analizuojamas kaip neatsiejamas imersinio teatro aspektas, o žaidimas – kaip interaktyvi veikla. Šiame straipsnyje žaidimo taisyklių taikymas įtraukiamas į imersinių strategijų gaires, nagrinėjama, kaip žaidimo specifika veikia imersinio teatro formatą spektaklyje „Kodas: HAMLET“. Šis pavyzdys leidžia manyti, jog žaidimui būdingas interaktyvumas ir įsitraukimas gali tapti perspektyviu kūrybiniu instrumentu imersinio teatro kontekste.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI:

imersinis teatras,
į(si)traukimas,
interaktyvumas,
žaidimas, žiūrovo
dalyvavimas, naujos
teatro formos

Imersinio teatro sąvoka

Teatro profesionalai – kūrėjai ir kritikai – nuolat susiduria su naujomis teatro sąvokomis, apibrėžiančiomis naujas teatro formas ar technologijas. Vienos jų, cirkuliuodamos tarptautinėje teatro erdvėje, galiausiai įsitvirtina ir tampa visuotinai pripažintais terminais, kitos sunkiai pasiekia bendrą suvokimą, o jų taikymas skirtingame teatro kontekste keičiasi ir kartais įneša daugiau painiavos nei aiškumo. Pavyzdžiui, sąvokos *immersive theatre* (liet. *imersinis teatras*, arba *įtraukiantis teatras*), *participatory theatre* (liet. *dalyvavimo teatras*) ir *interactive theatre* (liet. *interaktyvus teatras*) neretai aptinkamos teatro tyrėjų tekstuose, susijusiuose su atviromis, žiūrovo vienaip arba kitaip įtraukiančiomis teatro meno formomis, tačiau jų supratimas ar tarpusavio ryšiai nėra bendri ir nusistovėję.

Adamo Alstono straipsnyje „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre“ (2013) imersinis teatras yra dalyvavimo teatro rūšis, o improvizacijos tyrėjai Antony Frostas ir Ralphas Yarrow knygoje *Improvisation in Drama, Theatre and Performance* (2016) sąvokas *imersinis* ir *dalyvavimo*

vartoja kaip sinonimus. Catherine'a Bouko straipsnyje „Interactivity and Immersion in a Media-based Performance“ (2014) dalyvavimą ir interaktyvumą analizuoja kaip imersinio teatro aspektus. Tačiau Josephine'a Machon, pirmoji išsamiau išnagrinėjusi imersinį teatrą knygoje *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* (2013), pabrėžia, kad sąvoka *imersinis* apskritai negali reikšti vienos konkrečios teatro rūšies ar žanro, nes aprėpia daugybę netradicinėse erdvėse atsirandančių ir žiūrovą įtraukiančių teatro formų, tarp jų – interaktyvią ir dalyvavimo teatro praktiką.

Taigi sąvokos *imersinis*, kaip tam tikrą teatro žanrą apibrėžiančio termino, tikslumas yra ginčytinas. Veikia ji nusako tam tikrų požymių rinkinį, aptinkamą skirtingoje teatro produkcijoje, kurios siekis yra vienaip ar kitaip įtraukti publiką ir užtikrinti jai kitokią žiūrovo patirtį nei tradiciniame teatre. Būtent žiūrovo susidomėjimas daugiausia lėmė imersinio teatro sėkmę vartojant sąvoką *imersinis* kaip savotišką reklaminį triuką. Kitose šalyse jau ilgus metus žiūrovui gerai žinomą imersinio teatro produkciją išpopuliarino šiuos specifinius teatro spektaklius kuriančios teatro grupės (pvz., „Punchdrunk“, „Blast Theory“, „Shunt“ ir „Crew“), yra ir šią temą nagrinėjančios literatūros. Garethas White'as netgi pažymi, kad „teatro žurnalistai jau pradėjo daryti prielaidą, jog šios tendencijos laikai yra praėję“¹ (White 2012: 221). Lietuvoje imersinio pobūdžio teatro produkcijos ir jos kritikos kol kas nėra daug. Vis dėlto manytume, kad imersinio teatro galimybės dar nėra išsemtos – imersinio pobūdžio teatras iš tikrųjų skatina menininkus ieškoti naujos bendradarbiavimo su žiūrovu išraiškos, be to, šie procesai padeda atsirasti naujiems žiūrovo bei meniniams formatams.

Pasak White'o, imersinis teatras „implikuoja prieigą prie spektaklio „iš vidaus“ (White 2012: 221). Jam pritaria ir Bouko, teigianti, kad imersinis teatras „pastato žiūrovą į spektaklio centrą“ (Bouko 2014: 260). Įtraukimas įvyksta visų pirma tada, kai žiūrovas laisva valia leidžiasi įtraukiamas į teatro siūlomą realybę. Žiūrovo bendradarbiavimas laisva valia lemia imersinio spektaklio atlikimą. Tačiau, pasak daugelio tyrėjų, šis mechanizmas niekuo nesiskiria nuo bet kurio kito meno kūrinio suvokimo. Meno kaip komunikacijos akto sampratą randame ir Hanso-Georgo Gadamerio knygoje *Grožio aktualumas* (1974). Joje Gadameris, detalai ir argumentuotai apibrėždamas meno ir žaidimo analogijas, teigia, kad menui, kaip ir žaidimui, visada reikalingas bendras žaidimas, net ir būnant tik stebėtoju. Susilaikyti nuo tokio įsitraukimo, matyt, neįmanoma (Gadamer 1997). Panašią analogiją su žaidimu (tiksliau, su vaizduotės rūšiai priklausančiu žaidimu) randame ir Marie-Laure Ryan straipsniuose. Ši autorė, analizuodama virtualiosios realybės ir literatūros teorijos ryšius, teigia, kad mūsų įsitraukimą arba tikėjimą

1 Čia ir toliau versta autorės.

pramanytais, virtualiais autoriaus sukurtais įvaizdžiais lemia „sąmoningas susilaikymas nuo netikėjimo“ (Ryan 1999: 115). Umberto Eco atviro kūrinio teorijos atskaitos taškas yra skaitytojo bendradarbiavimas su tekstu, kurio prasmė atsiskleidžia skaitytojui jį interpretuojant (tiksliau, potencialioje interpretacijų gausoje). Apskritai, pasak Bouko, „tyrinėtoji menas, klasikinis ar modernus, yra savaime interaktyvus, nes priklauso nuo gavėjo bendradarbiavimo: protinio, nes reikia įtraukti nutylėtas ar praleistas detales; fizinio, nes žiūrovas juda aplinkui, kad stebėtų tam tikrą paveikslą, skulptūrą, ir t. t.“ (Bouko 2014: 225).

Tačiau ar tai reikštų, kad imersinio teatro produkcijos neįmanoma apibrėžti gairėmis, kurios ją atskirtų nuo kitokio pobūdžio teatro produkcijos ar apskritai kitų meno kūrinų? Skirtingų meno formų interaktyvumas nevienodas. Cituodama Ryan, Bouko nurodo dvi interaktyvumo formas: silpnąją ir stipriąją (ibid.: 226). Pirmą yra būdinga, pavyzdžiui, literatūros kūriniams, o antra aptinkama ten, kur yra svarbus fizinis žiūrovo buvimas, pavyzdžiui, teatre. Ir nors visos teatro formos yra skirtos žiūrovui, imersinio teatro formos konstruojamos aplink žiūrovo kūną, o imersiniai kūriniai „pabrėžia centrinį kūniškumo vaidmenį, kurdami stiprų buvimo jausmą“ (ibid.: 262).

Būtent imersinio spektaklio susitelkimas į žiūrovo kūniškai išgyvenamą patirtį užtikrina tradiciniam teatrui nepasiekiamą įtraukimo ir interaktyvumo derinį. Nepaprastai vertingą įžvalgą šios prielaidos suvokimui randame Vaido Jauniškio straipsnyje „Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos“, kuriame apmąstomas termino *imersinis* legitimumas. Jauniškis pažymi, kad pagrindinė imersinio teatro ypatybė ir siekiamybė yra tiesiogiai juntamas patyrimas: „publika akcentuojama kaip esminė kūrinio ašis, o patyrimas suprantamas jutimiškai, t. y. juslėmis“ (Jauniškis 2016: 128). Jis siūlo vartoti „kur kas tikslesnį ir logiškai įvairiais tyrimais paremtą terminą *tiesioginės (tiesiogiai išgyvenamos) patirties teatras* ar panašius vedinius, pabrėžiančius išgyvenimo, tiesioginės patirties praktiką“ (ibid.: 129). Nors šio termino įsigalėjimas tarptautiniame teatro kontekste yra kvestionuotinas, jis pakankamai tiksliai apibrėžia esminį skirtumą tarp imersinio teatro ir kitų teatro rūšių produkcijos.

Imersinio teatro ypatybės

Mėgindami apibrėžti imersinio teatro požymius, dauguma tyrėjų juos supriešina su tradicinio teatro bruožais. Dėl to tampa įmanoma, nors ir labai apibendrintai, išsiaiškinti savitą imersinio teatro ypatumų rinkinį. Nors pavieniai imersiniam teatrui priskiriamų trupių spektakliai gali būti labai skirtingi, daugelyje jų galima aptikti visus ar kelis iš šių požymių:

- ◆ imersinio teatro spektakliai dažniausiai vyksta netradicinėse erdvėse, atsisakant aiškaus pasiskirstymo į sceną ir žiūrovų salę;
- ◆ imersiniam vyksmui skirtos netradicinės erdvės dažniausiai būna iš anksto parngtos, jose sukuriami nauja estetinė realybė, kurioje nebūtinai paisoma šios erdvės pirminių funkcijų (tuo imersinis teatras skiriasi ne tik nuo tradicinio, bet ir nuo įvietinto (angl. *site-specific*) teatro);
- ◆ imersinio teatro publika dažniausiai kviečiama judėti šioje iš anksto organizuotoje aplinkoje iš anksto nustatytu ar laisvai pasirenkamam maršrutui;
- ◆ imersiniame teatre publikos dalyvavimas dažniausiai neapribojamas vien vyksmo žiūrėjimu, stebėjimu, siekiama paveikti visus žiūrovo pojūčius;
- ◆ spektaklio naratyvas dažniausiai yra atviras, nepaisant spektaklio dramaturginio pagrindo, tad, užuot gavę aiškia scenų seką ir trukmę, žiūrovai yra laisvi rinkti maršrutą tarp skirtingų scenų, dažniausiai vykstančių tuo pat metu;
- ◆ imersiniame teatre dažnai pasikliaujama technologijomis kaip tarpininkais tarp vyksmo ir žiūrovo;
- ◆ imersiniame teatre žiūrovui dažnai priskiriama tai, ką Bouko vadina *dvigubu identitetu*: „imersantas inkorporuojamas į pramanytą pasaulį kaip personažas, kurį jis įkūnija, bet jo socialinės tapatybės spektaklyje taip pat paisoma“ (Bouko 2014: 266). Šią techniką Bouko vadina *dramaturgine personalizacija* ir ją mini kaip dažniausiai naudojamą imersinio teatro strategiją;
- ◆ viena įdomesnių imersinio teatro ypatybių, kurią atrandame Bouko pateiktoje medžiagoje, – imersinio teatro taikoma baimės estetika, tendencija manipuliuoti žiūrovo jauduliu ir emocijomis, užtikrinančia stiprų vyksmo poveikį.

Verta dar kartą pabrėžti, kad šie požymiai būdingi ne visiems spektakliams, priskiriamiems imersinio pobūdžio teatrui. Jie negali būti aiškūs ir nekintami bruožai, nusakantys teatro kūrinio žanrą. Imersinis teatras apskritai neįvardytinas kaip tam tikru sąlygiškumu apibrėžtas žanras. Kaip pažymi Jauniškis, „termino problema [yra] ta, kad daikto savybę nurodantis pažymynys <...>, esantis ir siekiamybe, ir technologiniu-meniiniu iššūkiu kūrėjams, vis dėlto yra nekonkreči metafora: ar <...> spektaklis yra įtraukiantis, ar ne, priklauso nuo žiūrovo <...>, ir ji niekaip nenusako išskirtinių tik vieno teatro žanro bruožų“ (Jauniškis 2016: 126). Vis dėlto galima manyti, kad teatro kūrinys aptikti išvardyti bruožai bylotų apie kūrėjų sąmoningai taikomas imersines strategijas, užtikrinančias žiūrovo įtraukimą².

2 Sąvoką „imersinės strategijos“ vartoja ir Bouko: „Jokia teatro produkcija negali garantuoti įsitraukimo, todėl mūsų modelis priklauso ne nuo konkrečių spektaklių, o veikiau nuo taikomų imersinių strategijų, kurias galima aptikti skirtinguose darbuose“ (Bouko 2014: 260).

Įsitraukimas ir interaktyvumas

Dėl to, kad žodis *imersinis* į teatro praktiką „atkeliavo“ iš kompiuterinių technologijų srities (pirmiausia iš kompiuterinių žaidimų), verta pažvelgti į šią sąvoką originaliame kontekste. *Immersion*, arba įtraukimas, yra tai, kas kompiuterių naudotojams tapo prieinama atsiradus virtualiajai realybei. Pasak Keno Pimentelio ir Kevino Teixeros, „virtualioji realybė yra įtraukianti, interaktyvi patirtis, generuojama kompiuterio“ (Ryan 1999: 111). Šis apibrėžimas Ryan tampa atspirties tašku nagrinėjant interaktyvumą ir įsitraukimą. Ji teigia, kad „suvokti pasaulį kaip realų reiškia pasijusti jo apsuptyje, turėti galimybę fiziškai su juo sąveikauti ir turėti galios modifikuoti šią aplinką“ (ibid.). Taigi sąvokos *įtraukiantis* ir *interaktyvus* yra labai glaudžiai susijusios tarpusavyje tiek kompiuterinių technologijų srityje, tiek imersinio teatro kontekste. Tačiau Bouko imersinio teatro kritikoje interaktyvumas nagrinėjamas kaip gana retas imersinio teatro aspektas, nors būtent šio tipo teatro kūrėjai dažniausiai pristato savo produkciją kaip interaktyvumu, žiūrovo laisve paremtą vyksmą.

Pasirinkimo idėja, kurią Bouko, remdamasi Tonio Dove'o samprotavimais, vadinama pagrindine interaktyvumo sąlyga, imersiniame teatre patiria įdomią transformaciją. Nors daugelyje žymių imersinio teatro spektaklių žiūrovams siūloma laisvai judėti tarp vyksmo scenų ir erdvių, visgi vengiama suteikti žiūrovui galimybę veikti tai, ką jis mato. Nors laisvas judėjimas laike ir erdvėje suteikia „pasirinkimo jausmą“ (White 2012: 222), tačiau žiūrovas vis dėlto yra pavaldus spektaklio dramaturgijai. Tai susiję su dar vienu svarbiu interaktyvumo aspektu, kurį pabrėžia Aaronas Smutsas, – **kontrolė**. Pasak Smutso, „kas nors tampa interaktyvus tada ir tik tada, kai jis 1) reaguoja, 2) ne visiškai kontroliuoja, 3) nėra visiškai kontroliuojamas ir 4) neatsako visiškai atsitiktiniu būdu“ (Bouko 2014: 258). Šis apibrėžimas yra paremtas teniso žaidimo pavyzdžiu, pagal kurį interaktyvumą leidžiama suprasti kaip dviejų lygiaverčių partnerių santykius rungtyniavimo sąlygomis.

Vis dėlto imersiniame teatre, kaip ir bet kurioje žiūrovų dalyvavimu pagrįstoje teatro formoje, kūrėjų ir (ar) atlikėjų strategijos dažnai yra manipuliacinės, o iš anksto sukurtą imersinio spektaklio aplinką žiūrovui leidžiama kontroliuoti ar modifikuoti tik tam tikru nustatytu lygmeniu, nekeliančiu pavojaus tolesnei spektaklio eigai. Steve'o Dixono apibrėžime, kuriuo remiasi Bouko, formuluodama imersinio teatro klasifikaciją, interaktyvumas išskaidytas į keturis lygmenis: navigaciją, dalyvavimą, pokalbį ir bendradarbiavimą. Tik paskutiniam, ketvirtajam, lygmeniui priskirtame interaktyvumo modelyje, pasak Bouko, „dalyviui yra suteikiama galimybė sutrukdyti spektaklio eigą peržengiant iš anksto nustatytas ribas“ (ibid.: 256). Tokiu būdu žiūrovas (arba, kaip Bouko linkusi

vadinti, *dalyvis*, netgi *naudotojas*) gauna prieigą prie tokio aspekto kaip kūrinio **autorystė**, nes turi galimybę modifikuoti paties kūrinio struktūrą.

Apskritai Bouko pateiktoje analizėje žiūrovo įsitraukimas ir spektaklio interaktyvumas nėra koreliuojamai susiję reiškiniai. Be to, ji teigia, kad „kur kas svarbiau yra dirbti su interaktyvumo ribomis ir tirti įtampą tarp iš anksto nustatytos dramaturgijos ir dalyviui paliktos erdvės negu pernelyg entuziastingai vertinti dalyviui siūlomą laisvę ir tokios praktikos naudą“ (ibid.: 259). Daugumoje interaktyvių teatro formų remiamasi minimaliais bendradarbiavimo su žiūrovu lygmenimis. Vis dėlto, Bouko manymu, būtent žaidimas su teatro interaktyvumo ribomis yra daug našesnis nei stengimasis suteikti žiūrovui laisvę kaip tokią. Dėl to jos siūlomame imersinio teatro modelyje atsisakoma interaktyvumo aspekto ir grįžtama prie paties įsitraukimo reiškinio.

Imersinio teatro klasifikacija

Įsitraukimas nėra vientisas ir pastovus efektas, kurį žiūrovas patiria viso imersinio spektaklio metu. Šiam tikslui naudojamos strategijos, pavyzdžiui, interaktyvumas ar dramaturginė personalizacija, sukuria prielaidą žiūrovui įsitraukti, tačiau negali (ir neturi) nuneigti žiūrovo „sąmoningumo dėl pasaulio, į kurį jis pasineria, dirbtinumo“, dėl „būtent jėgimo ir išėjimo žaismo, kuris konstruoja ir dekonstruoja fizinį bei mentalinį įsitraukimą ir sudaro imersinio teatro specifiką“ (ibid.: 260). Bouko siūloma imersinio teatro klasifikacija pagrįsta būtent fizinio bei dramaturginio artumo ir sąveikos su erdve variacijomis, ir kiekviename šios klasifikacijos lygmenyje atsispindi judėjimas nuo įsivaizduojamo link realaus (ta prasme, kokia ji vartojama ir virtualiosios realybės kontekste):

1. Fizinė integracija *versus* formalumo „sulaužymas“;
2. Sensorinis ir dramaturginis įsitraukimas:
 - a) įtraukiamasis yra apsupamas aplinkos, yra tarp simuliacijos ir reprezentacijos,
 - b) įtraukiamasis yra integruojamas į dramaturgiją (angl. *first-person dramaturgy*),
3. Įtraukimas ir erdvės (laiko) neapibrėžtumas.

Pirmame tarpsnyje panaikinama atskirtis tarp scenos ir žiūrovo, o riba tarp realaus ir įsivaizduojamojo pažeidžiama fiziškai. Vis dėlto čia dar neįvyksta tiesioginis įsitraukimas, nes dirbtinėje ar įsivaizduojamoje aplinkoje žiūrovui paliekamas tas pats vaidmuo, kaip ir tradiciškai organizuotoje jo erdvėje. Pavyzdžiui, garsūs imersinio teatro atstovai „Punchdrunk“ savo spektakliuose dažnai naudoja kaukes, ir nors dėl jų žiūrovams leidžiama neribotai priartėti prie aktorių, vis dėlto jiems paliekamas tik stebėtojų, griežtai atskirtų nuo veikėjų, vaidmuo.

Antrame tarpsnyje suponuojamas ne tik fizinis, bet ir jutiminis (sensorinis) įsitraukimas. Šiame etape tarp žiūrovo ir vyksmo gali atsirasti interaktyvumas. Šio tarpsnio kertinis taškas yra žiūrovo tiesiogiai visu kūnu patiriama realybė, kurios dramaturgijoje žiūrovui gali būti suteiktas specifinis vaidmuo ir remiamasi žiūrovo grįžtamuju ryšiu. Pavyzdžiui, teatro trupė „Blast Theory“, naudodama technologijas ir sumaniai organizuotas miesto erdves, sukuria tokią žaidybinę situaciją, kai žiūrovai turi judėti ir veikti aplinkoje, į kurią patenka tiek iš anksto numatyti, tiek atsitiktiniai veikėjai ir situacijos.

Trečiame tarpsnyje vyksta visiškas, absoliutus įsitraukimas, kai žiūrovo erdvės, laiko ir netgi savo paties kūno suvokimas yra sutrikdomas (pasitelkus ir sudėtingas technologijas). Čia svarbu tai, kad net jei žiūrovas „nustoja bendradarbiauti, jis vis tiek negali atskirti realaus pasaulio nuo sukurto“ (ibid.: 263). Tai, kad nei Bouko, nei kiti tyrėjai nepateikia šio etapo modelio teatrinės praktikos pavyzdžių, leidžia manyti, kad tokio tipo įsitraukimas arba yra technologiškai neprieinamas teatrui, arba peržengia paties teatrališkumo ribas ir tampa nebe teatrine kategorija. Netgi atmetus etikos suponuojamą klausimą, kiek toli gali siekti teatro manipuliacija žiūrovu, nors žiūrovas ir „nustotų bendradarbiauti“, kyla abejonių dėl tokio manipuliavimo meninės naudos kūriniai.

Manytume, kad net jeigu imersinis teatras yra tiesioginė, juslėmis patiriamos realybės teatro praktika, jo aukščiausias tikslas negalėtų būti vien tik stubinantis jutiminis įspūdis. Imersiniame teatre, kaip ir bet kurioje kitoje teatro formoje, naujomis naratyvo struktūromis bei meninėmis formomis ieškoma veiksmingų komunikacijos su žiūrovu būdų. Žymaus teatro ir kino veikėjo Ivano Vyrypajevu pastarųjų metų kūrybiniuose ieškojimuose, pagrįstuose žmonių komunikacijos tema, menas nagrinėjamas kaip priemonė adekvačiai komunikacijai tarp žmonių – kūrėjų, atlikėjų, žiūrovų, dalyvių – tirti ir kurti³. Besiplėtojantys santykiai su žiūrovu sąlygoja naujų formų, tarp jų ir imersinio teatro praktikos, atsiradimą. Akistata su žiūrovu kaip su lygiaverčiu partneriu menine prasme yra labai vertingas iššūkis teatro kūrėjams, o būdai užmegzti tokio tipo santykius teatre dar nėra iki galo ištirti bei išnaudoti.

Imersinis teatras ir žaidimas. „Kodas: HAMLET“

Kaip matome iš anksčiau pateiktos interaktyvumo analizės, interaktyvi praktika imersiniame teatre naudojama kaip dažnas santykių su žiūrovu požymis, tačiau interaktyvumo lygis pavieniuose spektakliuose skiriasi. Mažiausia interaktyvumo forma, kurią suponuoja pati sąvoka *imersinis*, – tai žiūrovo galimybė laisvai judėti fiktyvioje aplinkoje. Vis dėlto

3 Visą interviu su I. Vyrypajevu šia tema žr.: <http://kinoart.ru/archive/2015/06/ivan-vyrypaev-khvatit-iskusstva>

tiesioginiame ar aplinkos teatre, tiek ir tradicinėse teatro formose kūrinys nepatiria jokio realaus poveikio ir nesuteikia grįžtamuju ryšiu su žiūrovu pagrįstų santykių.

Gerokai įdomesnę poveikį imersiniam teatrui gali turėti sudėtingesnio modelio interaktyvumas, kuris pagal laisvojo pasirinkimo, kontrolės ar autorystės požymius reprezentuoja teatro ir žiūrovo kaip dviejų lygiaverčių partnerių bendradarbiavimą. Tiksliausiai šiuos santykius vaizduoja žaidimas.

Pasak žymaus žaidimo teoretiko Caillois, žaidimas (bendraja prasme) savyje jungia integralumo, taisyklingumo ir laisvės sąvokas. Tačiau vienu atveju žaidimo reikšmė yra susijusi su ribomis ir išradingumo galimybėmis tose ribose, kitu atveju – su turimų išteklių panaudojimu siekiant laimėjimo. Trečioji žaidimo reikšmė susijusi su apskaičiavimo ir rizikos priešprieša. Ketvirtoji reikšmė yra žaidimo imperatyvumas, būtinybė paisyti taisyklių, nors netgi labai reglamentuotoje struktūroje turi išlikti laisvės galimybė (Каһыа 2007). Žaidimo esmė savyje slepia dialektinį ribų ir laisvės santykį, o pačios žaidimo taisyklės užkerta kelią vienam iš žaidėjų vienašališkai ir neribotai manipuluoti kitu. Žaidimo idėja atveria galimybę iškilti naujoms teatro formoms, kuriose interaktyvumas suprantamas ne vien metaforiškai, bet kaip grįžtamuju ryšiu su žiūrovu grindžiamas spektaklio formatas.

Skirtingos žaidimo apraiškos inkorporuotos į amerikiečių improvizacijos teatro mokyklos kūrinius, į politinio bei socialinio teatro formas, taip pat – į Michailo Butkevičiaus žaidybinio teatro modelį, turėjusį įtakos visam rusų mokyklos teatrui. Vienas pagrindinių Butkevičiaus modelio principų – viso kūrybinio proceso, kaip žaidimo su realiu ar menamu partneriu, suvokimas: čia žaidžiama su tekstu, įvaizdžiais, kolegomis, žiūrovu (Буткевич 2010). Tokia teatro forma peržengia Caillois klasifikacijos apibrėžimų ribas, kuriose teatras priskiriamas tik įsivaizdavimo ar apsimitimo žaidimams (Caillois terminais – *mimicry*), bet savyje turi ir varžybų, likimo, apsvaigimo žaidimų bruožų (atitinkamai – *agon*, *alea*, *ilinx*).

Perkelti gryną žaidimo formą į teatrą mėginta kuriant spektaklį „Kodas: HAMLET“⁴. Šis teatro vyksmas organizuotas pjesės „Hamletas“ motyvais įrengtose skirtingose teatro patalpose, kuriose nedidelė grupė dalyvių buvo kviečiama spręsti įvairius galvosūkius siekiant ištrūkti iš šio menamo pasaulio. Kūrybinio proceso metu nesiekta apsiriboti specifinėmis imersinio ar aplinkos teatro gairėmis (įdomu, ar toks apsiribojimas apskritai įmanomas). Spektaklio struktūrą daugiausia diktavo *escape the room* (liet. *ištrūk iš kambario*) žaidimo taisyklės (verta pažymėti, kad kaip ir terminas *imersinis*, pats formatas *escape the room* pirmiau atsirado kompiuteriniuose žaidimuose). Tačiau galutinis rezultatas atliepė tiek specifiskai žaidybinį, tiek imersinio teatro formatą.

4 „Kodas: HAMLET“ pagal W. Shakespeare'o tragediją „Hamletas“ Lietuvos rusų dramos teatre, prieiga per internetą: <http://www.rusudrama.lt/spektakliai/kodas-hamlet>

White'o minima imersinio teatro suteikta galimybė „prieiti prie spektaklio iš vidaus“, „pasijusti esant užkulisiuose“ (White 2012: 230) spektaklyje „Kodas: HAMLET“ išsipildo tiesiogiai, kadangi čia žiūrovas tyrinėja tas teatro vietas, kurios įprastomis aplinkybėmis yra prieinamos tik teatro darbuotojams. Žiūrovai juda šiose erdvėse pagal koduotą maršrutą, galėdami (pagal formato specifiką – netgi privalėdami) ištirti kiekvieną iš instaliacijų. Jiems suteikiamas aiškus vaidmuo ir tikslas (pabėgimas), o spektaklio naratyvas nėra konstruojamas kaip linijinė istorija. Atvirksčiai, skirtingais „Hamleto“ įvaizdžiais pagrįstos instaliacijos ir mizanscenos atveria galimybę daugybei interpretacijų (nei galvosūkių turinys, nei spektaklio keliamos temos nepriklauso nuo to, ar žiūrovams žinomas „Hamleto“ siužetas). Visos šios ypatybės atitinka anksčiau išvardytus imersinio teatro požymius, jas galima aptikti daugelyje kitų imersinių spektaklių.

Vis dėlto kertinis akcentas, modifikuojantis įprastą imersinio teatro formatą, yra būtent žaidimo (šiuo atveju – *escape the room*) taisyklės, kurios tampa pagrindine santykių tarp teatro ir žiūrovo sąlyga, paverčiančia šiuos dalyvius varžovais. Taisyklės paaiškinamos ir dėl jų sutariama dar iki spektaklio pradžios, taigi jos yra teisingos ir priimtinos abiem varžovams. Vyksmo laikas apribojamas iki 60 minučių, per kurias žiūrovas turi ištrūkti iš hamletiško pasaulio. Ribotas laikas yra tas akivaizdus kriterijus, pagal kurį nustatomas laimėtojas: arba žiūrovas įveiks užduotį, arba nugalės menamas Elsinoras. Be abejo, pralaimėjimo grėsmė yra „žaislinė“, netikra, skirta viso labo azartui ir žaidybinei dvasiai dirginti, skatinant abiejų dalyvių – tiek žiūrovo, tiek spektaklio kūrėjų – malonumą (žaidimas, pasak Caillois, visada asocijuojasi su tam tikra pramoga ir lengvabūdiškumu). Būtent šis malonumas skatina tikrai įsitraukti – toks ir yra imersinio teatro siekis.

Spektaklis „Kodas: HAMLET“ atskleidė, kad šalia tokios imersinės technikos, kaip tradicinės erdvės „sulaužymas“, laisva navigacija ar dramaturginė personalizacija, svarbiu įsitraukimo veiksmu gali tapti žaidimo taisyklių taikymas. Stebuklinga žaidimo galia, kuri, pasak Gadamerio, neleidžia susilaikyti nuo įsitraukimo, lemia ir jo malonumą, ir estetinę vertę. Pasak Butkevičiaus, žaidimas apsaugo teatrą nuo pagrindinių meno ydų – falsifikacijos, imitacijos. Butkevičiaus teigimu, grožio tikroviškumą garantuoja tai, kad a) žaidimas sukuria atstumą tarp žaidėjo ir žaidimo objekto, pačios žaidimo taisyklės puoselėja žaidimo grožį; b) žaidimas atmeta imitaciją, instinktyviai siekia visų savo elementų tikroviškumo; c) įsijautęs žaidėjas yra gražus savaime, savo tikrovišku įsitraukimu į žaidimą. Žaidimo grožis negali būti tiražuojamas ar multiplikuojamas, nes nepakartojamumas yra paties žaidimo esmė. Nepakartojamumas numano ir kitus aspektus, tokius kaip efemeriskumas ir baigtinumas, kurie žaidimui suteikia meninę prasmę. Hanso-Georgo Gadamerio manymu, menas, kaip ir žaidimas, yra susijęs su laisve ir šiai laisvei gresiančiu pavojumi, ir to suvokimas sudaro žmogiškumo esmę. Gilesnė žaidimo

esmė siejama su žmogaus būties baigtinumo suvokimu, todėl jis yra „tikrasis mūsų kūrybiškumo pamatas“ (Gadamer 1997: 66).

Nors bendresnio pobūdžio išvadoms šiandienos teatro rinkoje trūksta panašių į „Kodas: HAMLET“ teatro ir žaidimo sintezės pavyzdžių, galime daryti prielaidą, kad interaktyvumo ir žaidimo imersinio teatro formose tyrimas teatro kūrėjams gali tapti intriguojančiu ir perspektyviu kūrybiniu iššūkiu.

Apibendrinami pateiktą imersinio teatro sąvokos analizę galime teigti, kad imersinio teatro kaip atskiro teatro žanro legitimumas yra kvestionuotinas, tačiau skirtingų teatro formų produkcija, siekianti vienaip arba kitaip įtraukti žiūrovą, dažniausiai pasitelkia aiškias ir atpažįstamas imersines strategijas, tarp kurių yra žiūrovo ir teatro vyksmo erdvių persiskirstymas, dramaturginė personalizacija, naratyvo atvirumas, spektaklio formos interaktyvumas ir t. t. Būtent spektaklio interaktyvumas, tiksliau, aukščiausia interaktyvumo forma – bendradarbiavimas, gali tapti kūrybiniu instrumentu, užtikrinančiu imersinio teatro siekiamą žiūrovo įsitraukimą, o žaidimas kaip laisva valia pagrįstas kūrybinis bendradarbiavimas bei skirtingi jo aspektai, sąmoningai įtraukti į spektaklio formos kūrimą, atveria imersinio teatro kūrėjams naujas menines perspektyvas.

*Įteikta 2017 08 23
Priimta 2017 09 25*

LITERATŪRA

- Alston, A. Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre. *Performance Research*, 2013, Vol. 18(2), p. 128–138.
- Bouko, C. Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance. *Participation*, 2014, Vol. 11(1), p. 254–269; prieiga per internetą <http://www.participations.org/Volume%2011/Issue%201/15.pdf>
- Frost, A.; Yarrow, R. *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory*. London: Palgrave Macmillan, 2016.
- Gadamer, H.-G. *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*. Vilnius: Baltos lankos, 1997.
- Jauniškis, V. Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos. *Menotyra*, 2016, Nr. 23(2), p. 121–130.
- Machon, J. *Immersive theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- Ryan, M.-L. Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *SubStance*, 1999, Vol. 28(2), p. 110–137.
- White, G. On Immersive Theatre. *Theatre Research International*, 2012, Vol. 37(3), p. 221–235; prieiga per internetą http://crco.cssd.ac.uk/143/1/On_immersive_Theatre_white.pdf
- Буткевич, М. *К игровому театру*. Москва: ГИТИС, 2010.
- Кайуа, Р. *Игры и люди*. Москва: О.Г.И., 2007.

Immersive theatre: immersion, interactivity, game

SUMMARY. The subject of this work is the concept of immersive theatre, which is used differently in various theatre criticism texts. *Immersive theatre* is not a well-established term, but its definitions and perceptions found in various research works allow formulating a set of its features that enables us to identify a variety of unconventional theatre manifestations as immersive artworks. The aim of this work is to examine the features and specifics of immersive theatre by identifying the features of immersion, as well as the creative techniques and strategies employed to achieve it. For that purpose, the work analyses interactivity as an integral part of immersive theatre, and the game as an interactive activity. In this work, the application of the rules of the game is included in the guidelines for immersive strategies by examining how the game's features affect the format of immersive theatre in the *Code: HAMLET* theatrical production. This example suggests that the interactive and engaging nature of the game can become a viable creative instrument in the context of immersive theatre.

KEYWORDS:

immersive theatre,
immersion, interactivity,
game, audience
participation,
new theatre forms.