

## Immerzív színház analóg terekben – görbe tükörrel

BAKK ÁGNES KAROLINA

Az „immerzív” jelző mára nem csak az angol nyelvű szóhasználatban, de a magyar köznyelvben is elterjedt, hiszen immerzív élmények ígéretével kecsegtet számos művészeti alkotás, színházi előadás, installáció, sőt gasztro-nómiai tanfolyam.

Az immerzivitás fogalma az angol szóhasználatból következően ’alámerülést’ jelent. A pszichológiában vagy az oktatásmódszertanban gyakorta előforduló fogalom a videojátékoknak köszönhetően jutott be a médiaelméletbe, és innen kölcsönzik más területek is. Janet Murray, sokat idézett *Hamlet on the Holodeck* című könyvében az alámerülést a „transzportálódás” szinonimájával illette.<sup>1</sup> Szerinte ilyenkor az élményszerző egy másik valóságba kerül át, amelyet sokszor a lehetetlen megélésével is kapcsolatba hozhatunk.<sup>2</sup>

Az immerzív élmények és az immerzió érzete utáni vágy több okra vezethető vissza. Bár a fogalom továbbra is leginkább videojátékok és interaktív VR-élmények kapcsán bukkan fel, az élő és főképp színházi jellegű élmények esetében is egyre gyakrabban fordul elő, főképp az interaktív vagy helyspecifikus jelzők helyettesítőjeként. Mivel ez az „agyonhasznátság” (úgy angol, mint más nyelvekben) eltorzítja a fogalom eredeti jelentését, tanulmányomban arra mutatok rá, hogy miképpen határozhatjuk meg az immerzív színházat mint műfajt egy – interaktív digitá-

lis technológiákat nem használó – „immerzív performansz-installációkat” alkotó társulat munkáin keresztül.

Áttekintem röviden, hogy milyen társadalmi változások vezettek oda, hogy egyre több immerzív élményre vágyunk, miképpen terjedt el az immerzív élmények iránti kereslet és kínálat. Ezután röviden vázolom, milyen létező meghatározások születtek már az immerzív színház műfaja kapcsán, és milyen nehézségekbe ütközik ezek egységesítése. Ezután vázolom az immerzív színház mint műfaj általam meghatározott ismérveit, és a SIGNA dán-osztrák színházi társulat két előadása alapján röviden kifejtem ezeket. A jellemzők közül kimutatom, hogy az atmoszférateremtés és a varázskör milyen fontos szerepet tölt be az immerzió élményének megteremtése szempontjából, és hogy ez miképpen szolgálja a teljes bevonódást.

### *Miért éppen most immerzálódunk?*

1992-es, *Erlebnisgesellschaft* (Élménytársadalom) című könyvében Gerhard Schulze megállapítja, hogy a német társadalom a második világháború után egyre motiváltabbá vált az új élmények szerzése iránt.<sup>3</sup> A társadalom tagjai szép életet akarnak teremteni, amely esztétikai szempontból is értékelhető, és ezt a célt a megszerzett különleges élmények szolgálják. Nem sokkal Schulze könyve után jelent meg Pine II és Gilmore *The Experience Economy* című 1999-es könyve, amelyben a szerzőpáros tényként kezeli, hogy ma már az áru, illetve szolgáltatás sikeres értékesítéséhez szükséges, hogy egyedi

<sup>1</sup> Janet MURRAY, *Hamlet on the Holodeck* (New York: Free Press, 1997), 98.

<sup>2</sup> Ágnes Karolina BAKK, „Magic and Immersion in VR”, in *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, eds. Anne-Gwen BOSSER, David E. MILLARD and Charlie HARGOOD, 327–331 (Cham: Springer, 2020).

[https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_29)

<sup>3</sup> Gerhard SCHULZE, *Erlebnisgesellschaft* (Frankfurt – New York: Campus, 1992).

élményt is kínáljon.<sup>4</sup> A leghatékonyabb marketingeszköz tehát az unikális élmény, amely a megszerzett áru elengedhetetlen része. Az ily módon szerezhető transzfomatív élmények pedig gyakorta egy egyedi történetbe ágyazva tudnak leginkább megvalósulni.

Sujatha Fernandes a *Curated Stories* című könyvében a történetmesélés gazdaságpolitikai jelentőségét tárgyalja,<sup>5</sup> és a jelenlegi neoliberais gazdasági ideológia elterjedésével magyarázza az alábbi módon: 1. a történetek előállítás, közvetítése és fogyasztása folyamatosan utilitárius céllal történik, és 2. a történetek a szubjektumalkotási folyamatokban kerülnek alkalmazásra.<sup>6</sup> Utóbbiak a válogatott (*curated*) történetmesélési gyakorlatot jelentik, amely a szerző szerint alkalmas arra, hogy hozzájáruljon a mobilitás, a vállalkozói szemlélet és az önbizalom által vezérelt egyének kialakításához.

A folyamatos gyorsulásban lévő kétezres évek a mozgóképalkotási stratégiákat is meghatározták, mivel ezek gyorsan változó érzeteket tudnak kínálni a mozgás által, ezért immerzívebbnek hatnak. Constance Balides a jelenlegi immerzív stratégiákat „filmesebbnek” nevezi: szerinte ezek esztétikailag reflektálnak az uralkodó gazdasági rendszer céljainak racionalitására<sup>7</sup> és ezáltal elhomá-

<sup>4</sup> B. Joseph PINE II and James H. GILMORE, *The Experience Economy* (Boston: Harvard Business School Press, 1999).

<sup>5</sup> Sujatha FERNANDES, *Curated Stories: the uses and misuses of storytelling* (New York: Oxford University Press, 2017), <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190618049.003.0001>

<sup>6</sup> Uo., 11.

<sup>7</sup> Constance BALIDES, „Thinking through the Virtual Ornament: Immersion in Contemporary Movie Ride Films”, in *Rethinking Media Change*, eds. David THORBURN and Henry JENKINS, 315–336 (Massachusetts, Cambridge: MIT Press 2003), 325.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/5930.003.0023>

lyosítják az előállítás és az újrafeldolgozás, a munka és a szabadidő, valamint a humán és a gépek közötti határvonalakat.<sup>8</sup>

Adam Alston színházkutató „vállalkozói részvételiségnek” (*entrepreneurial participation*) nevezi az immerzív színházlátogatók attitűdjét, amely a neoliberais társadalom hozadéka.<sup>9</sup> Ő az immerzív színházat részvételen alapuló színháznak tekinti, amely szenzoriális túladagolást biztosít a nézőknek. Amikor a nézők szabadon kószálhatnak a kialakított színházi térben és „beléphetnek” egy-egy szituációba, élményeket vadásznak. Ezáltal olyan rizikót vállalnak, amely a résztvevők számára akár megszegéssel vagy büntetés feléledésével is járhat. A rizikó például abból fakad, hogy nem feltétlenül tudatosítják a részvételi szabályrendszert, vagy azok nem világosak – később rámutatok arra, hogy ez bizonyos szinten szükséges is. A rizikó és a káosz okozta lelkiállapot pedig feszültséggel teli várakozást és önmagát is kiszolgáltató nézői attitűdöt teremt.

Az immerzív élmények iránti fokozott érdeklődés a VR technológia elterjedésének is köszönhető. Fejlesztői azt ígérik a felhasználóknak, hogy új helyre „transzportálódhatnak” vele (például a VR-szemüvegekkel). Bár a virtuális valóság technológiája már a múlt század közepe óta velünk van, különböző fejlesztési nehézségek miatt nem tudott szélesebb körben elérhetővé válni. Mára viszont azok a cégek, amelyek érdekeltek abban, hogy minél szélesebb közönség használja a piacon elérhető VR-szemüveget, valamint a tartalomkészítők, akik a különböző típusú VR-szemüvegekre készítenek produkciókat, egyre kevesebb jelzőt használnak az eladások növelése érdekében. Erre kiváló

<sup>8</sup> Uo., 327.

<sup>9</sup> Adam ALSTON, „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre”, *Performance Research* 18, no. 2 (2013): 128–138, 131. <https://doi.org/10.1080/13528165.2013.807177>

példa Chris Milk 2015-ös elhíresült TED-előadása,<sup>10</sup> amelyben a VR-technológiát egyenesen empátiagépnek (*empathy machine*) nevezte, hiszen ezáltal az élményszerző belebújhat valaki más bőrébe. Ezt ma már sokan megkérdőjelezzik: az egyik fő kritikai észrevétel azt vitatja, mennyire lehet egyáltalán immerzív egy VR-alkotás, de azt is érdemes közelebbről megvizsgálni, hogy kivel is érez együtt a néző a VR-ban.<sup>11</sup>

#### *Az immerzív színház mint önálló műfaj*

Az immerzió fogalmának sajátosságát és rugalmasságát figyelembe véve megközelítem szerint az immerzív színházat érdemes külön műfajként meghatározni, miáltal új típusú elvárásokat támaszthatunk vele szemben. Az immerzív színházat a hagyományos (polgári) színháztól eltérő műfajként lehet kezelni, még ha alapmechanizmusa a színházi aktivitásra vezethető is vissza. A legfontosabb különbség, hogy a nézőket aktív, cselekvő szerepbe helyezi, ahol a résztvevők megfelelő mennyiségű információt kapnak ahhoz, hogy tudják, milyen viselkedési minőségeket kövessenek.

A szakirodalomban többféle műfaji meghatározást találunk. A legtöbb kutató az angliai Punchdrunkra hivatkozik, mint „a” meghatározó immerzív színházi társulatra. Jelen írásomban arra teszek kísérletet, hogy

rámutassak, miképpen érdemes az immerzív előadások egyik mintatársulatának, a dán-osztrák SIGNA társulatnak az előadásait vizsgálni, mivel nem tekintem teljesen immerzív színházi produkciónak a Punchdrunk előadásait.

Josephine Machon, a Punchdrunk munkásságának kutatója szerint az immerzív színházban a néző a játéktérbe (*playing area*) léphet, és fizikailag is interakcióba kerülhet az előadókkal. „Az immerzív élmény kulcsmomentuma, hogy a résztvevő fizikai teste reagál az elképzelt környezetre”.<sup>12</sup> Rose Biggin szerint viszont az immerzív színház kifejezése félrevezető, ezért inkább az „immerzív élmény” használatát javasolja, amely érzelmi viszonyt jelez a résztvevő nézők és az előadók között.

A fogalmat tovább bővíti Theresa Schütz, aki szerint az immerzív színház ernyőfogalom, amely olyan kortárs színházi eseményeket jelöl, amelyek fikcionális világokat teremtenek helyspecifikus, kiterjedt terekben, és aktív néző-színészeket (*spectators*) vonnak be különböző szerepekbe vagy funkciókba. Ezekben az előadásokban az illúziószínház hagyományos határait át lehet lépni „igazi” interakciók és intim atmoszférájú találkozások keretében.<sup>13</sup> Más kutatók lazább fogalomnak vélik az immerzív színházat és (mint arra fentebb már utaltam) leginkább

<sup>10</sup> Chris MILK, „How virtual reality can create the ultimate empathy machine”, *Ted.com*, hozzáférés: 2022.04.24.

[https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine?language=en#t-565232](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=en#t-565232)

<sup>11</sup> Joshua A. FISHER, „Empathic Actualities: Toward a Taxonomy of Empathy in Virtual Reality”, in *Interactive Storytelling: ICIDS2017: Lecture Notes in Computer Science*, eds. Nuno NUNES, Ian OAKLEY and Valentina NISI, 233–236 (Cham: Springer, 2017), 234.

[https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_19)

<sup>12</sup> Josephine MACHON, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, (Basingstoke: Palgrave, 2013), 68, <https://doi.org/10.1007/978-1-137-01985-1> [Az én fordításom – B.Á.K.]

<sup>13</sup> Theresa SCHÜTZ, „Immersive Guilt Factories, Staging Spectators in Immersive Performances”, in *Staging the Audience Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!*, eds. Doris KOLESCH, Theresa SCHÜTZ and Sophie NIKOLEIT, 178–197 (Abingdon–New York: Routledge, 2019), 179.

<https://doi.org/10.4324/9780429198274-15>

részvételiségen alapuló színháznak nevezik.<sup>14</sup>

Mindegyik meghatározásból kiolvasható, hogy az immerzív színház elsőként szembeötlő sajátossága a közönséggel zajló interakció és a számukra biztosított szabad mozgástér: míg a hagyományos színházban a közönség elsötétített nézőtérben ülve figyeli a cselekmény alakulását, addig az immerzív színházban a nézők látszólagos cselekvési szabadsága és hatóerejük (ágenciájuk) illúziója elég ahhoz, hogy a résztvevők élménye koherenssé váljon. Ez rendkívül precízen megtervezett mechanizmusok megalkotását igényli, amely ahhoz szükséges, hogy fenntartsák a nézők kíváncsiságát.<sup>15</sup> Josephine Machon is azt hangsúlyozza, hogy bár sokféle produkciót neveznek immerzívnek, ezek kontextusa és formája is sokféle. Az egyedüli, ami meghatározza ezeket a produkciókat, hogy a közönség központi részét alkotja az élménynek és esztétikai formájának is.<sup>16</sup>

#### *Mitől immerzív az immerzív színházi produkció?*

A szóba hozott meghatározások alapján kirajzolódik egy jellegzetes, a polgári színház hagyományaitól elkülönülő színházi (és alkotási) gyakorlat. A fentiekből kiindulva és tervezési szempontokat is figyelembe véve a következő jellemzők alapján azonosíthatók az immerzív színházi előadások:

1. Az előadás panoramikus, 360-fokos fizikai környezetben zajlik, amely bár lehatárolt, a díszletelemeknek köszönhetően részletekbe menő felfedezésre vár, miáltal a történetvilág sokszínűsége kibomlik.

2. A közönség összes érzékére hat, nem csak a hallásra és látásra, hanem a tapintás, ízlelés, hőérzékelés és még az egyensúlyérzékek megszólítása is fontos – mindezek erős immerzív érzetet biztosítanak.

3. Az előadás nem metareferenciális: nem egy másik, ismert történet adaptációja vagy nem drámafeldolgozás.

4. Minden külső történés, amely az alkotók vagy előadók akaratán kívül történik, magyarázható az előadás belső endogén történetvilágából.

5. Az előadásnak nincs lefixált szöveggel, az előadók rendkívül jól körülhatárolt karaktereket testesítenek meg, a „karakterből” improvizálnak és a résztvevőkkel kerülnek spontán interakcióba, szabad beszélgetéseket folytatnak velük.

6. A résztvevők úgy érezhetik, hogy némi hatással lehetnek az előadás történetvilágára (még ha ez illuzórikus is),<sup>17</sup> és fontos megjegyezni, hogy az előadás terén belül nem érvényesek a köznapi szabályok.

7. Kiemelt jelentőségű a produkció atmoszférája: a meghittség és az intimitás atmoszférateremtő erejű és az előadók-résztvevők közötti interakciókból materializálódik. Az atmoszféraérzet meghatározza, hogy a résztvevők miképpen érzékelik a teret, és ingerlik-e őket arra, hogy aktívabbak legyenek az interakciókban. Ezt a fajta intimitásteremtő gyakorlatot diszkurzívnek is tekintem, főként a spontán testi közelséget felvonultató szituációk miatt, amelyek még jobban készítetik a nézőket arra, hogy mélyebb érzéseket is megosszanak egymással – még akkor is, ha a két idegen (a résztvevő és az előadó) akkor találkozott legelőször.

<sup>14</sup>Adam ALSTON, *Beyond Immersive Theatre* (London: Palgrave, 2016), 6.

<https://doi.org/10.1057/978-1-137-48044-6>

<sup>15</sup>Chris GOODE, *The Forest and the Field* (London: Oberon, 2015), 223.

<sup>16</sup>MACHON, *Immersive Theatres...*

<sup>17</sup>Josephine Machon említi, hogy ezeket az előadásokat a helyspecifikus vagy a hagyományos színházi formákat megkérdőjelező előadásokat kedvelő nézők látogatják. Uo., 23.

### SIGNA

A dán-osztrák alapítású SIGNA társulat saját előadásait „immerzív performansz-installációknak” nevezi, amelyek több, akár 12 órás (esetenként több napig tartó, folyamatosan fejlődő cselekményű) produkciók is lehetnek. Rendszerint 30-40 színésszel közösen hoznak létre előadásokat, hiperrealisztikusan berendezett terekben (bérházakban, kórházakban vagy éppenséggel elhagyott katonai negyedekben), és korlátozott ideig, 30-50 napig játsszák őket. Az alábbiakban két előadásukat mutatom be röviden, amelyek alapján a fentebbi, immerzív színházi kritériumrendszert felállítottam.

#### *Wir Hunde*

A 2016-os *Wir Hunde/Us Dogs* előadását a Wiener Festwochen keretében játszották Bécsben, egy belvárosi bérház épületében. Az előadás „apropója” szerint a közönség tagjai egy adománygyűjtő estélyen vesznek részt, ahol a „magukat belül kutyának” érző emberek, illetve az őket befogadó családok helyzetén segíthetnek. A produkció alatt a résztvevőket egy darabig előadók kísérték a különböző terekben, majd egyedül is felfedezhették a kétemeletes helyszínt. A különböző szobákba vagy terekbe belépve különböző befogadó családokkal találkozhattak, akik a közös életükről, érzéseikről, nehézségeikről meséltek. A magukat belül kutyának érző embereket játszó színészek igyekeztek minél „természethűbben” megtestesíteni szerepüket: testszőrzetüket meghagyták – a női előadók is –, a nézők pedig kutyakecsket is vásárolhattak, és a kezükből etethették a „kutyákat” (vagy odadobhatták nekik a kecsket). Emellett számos igazi kutya is szerepelt az előadásban, amely érdekes kontrasztot teremtett a befogadók, a magukat kutyának érző emberek és az igazi kutyák között. A nézők egyre mélyebb beszélgetéseket folytathattak a szereplőkkel arról,

hogyan azok miért kerültek Bécsbe az estély helyszínére – egy tűzeset miatt el kellett hagyniuk előző „menhelyüket”, amelyet egy báró alapított, aki már nagyon beteg. Az önmagukat kutyának érző előadók elbeszéléseiből egyre jobban feltárult egy erős hierarchiára és erőszakra épülő világ. Az ide bekerülő, kiszolgáltatott embereket először súlyos szelídítési eljárásnak vetik alá – a pincében, ketrecekben vannak az engedetlen „kutyák”, akiket, ha különböző erőszakos módszerekkel sikerül „megszelídíteni”, hogy többé se magukra, se másokra ne jelentsenek veszélyt, akkor felengednek a többiek közé. A beszélgetésekből kiderül, hogy azok a megszelídült emberek is, akik felkerülhetnek a többiek közé, folyamatos visszaélésekkel, zaklatásokkal kell szembenézzenek. A látogatók különböző feladatokat is kaphatnak előadás közben (például szendvicsestálat vagy üzenetet kell elvinniük egyik helyiségből a másikba), illetve különböző foglalkozásokon is részt vehetnek, amelyek által jobban beleláthatnak a közösség napi rutinjába. Végül a nézőket megkérték, hogy adják meg a postacímüket, hogy később a lakók meglátogathassák őket – és bár látogatásra nem került sor, a társulat küldött képeslapot egyes nézőknek.

#### *Das Heuvolk*

A SIGNA 2017-ben mutatta be Mannheimban a *Das Heuvolk* (Szalmanép) című előadását a Schillertage színházi fesztivál keretében. Az előadás Mannheim külvárosában volt (a Walter Benjamin katonai bázison), ahova egy busz vitte ki a nézőket. Itt az előadók énekkel fogadták őket, majd kiderült, hogy egy szekta közösségébe csöppentek. A szekta alapító vezetője nemrég hunyt el, ezért a hierarchikus viszonyok felborultak. Ugyanakkor a világvége közeledte miatt egyre jobban sietniük kell, hogy megtalálják azokat az isteneket és mitológiai szereplőket, akik megmentik őket attól, hogy elégje-

nek a kárhozottságuk miatt – ahogy a nem megtért emberek égnék el, akár a szalmabábok (innen az előadás címe). A közönség tagjai abból a célból érkeztek ide, hogy esetlegesen csatlakozzanak a szektához, és ezáltal segítsék az ő keresésüket. Míg az előző, *Wir Hunde* című előadásban a nézők sokkal jobban szembesültek az erőszak bomlasztó formáival, addig ebben az előadásban inkább az együvé tartozás pozitív mozzanatait (az együtt éneklést, különböző, bizalomra épülő játékos feladatok elvégzését) tapasztalhatták meg. Az ötórás előadás alatt a nézők különböző szobákba léphettek be, amelyek tematikusan vannak berendezve – egy este alatt nem is lehetett az összeset végiglátogatni –, és különböző rituáléknak adnak helyet, amelyek gyakran erőszakra épülnek. Például a „pávaszobában” két férfi verekszik, a nézők nagyon közel ülnek hozzájuk, némi alkoholt is fogyaszthatnak, miközben a két férfi egymás ütlegeli, s ennek nyomai látszanak is a verekedők bőrén. A cowboy szobájában a nézők az egyik előadó által megtestesített bika és a cowboy lassú harcát látják. Egy másik szobában a szerencsejáték istenét idézik meg, és kártyázni lehet a szobalakókkal. Az előadás utolsó órájában az előadók összegyűjtötték a nézőket és átvitték egy közeli kápolnába, ahol mindenkinek elmondták, hogy ha be szeretnének kerülni a szektába, meztelenre kell vetkőzniük, a középen álló kád vizével meg kell mosakodniuk, majd fehér ruhát kapnak és közösen énekelhetnek a szekta tagjaival. Míg az előadássorozat elején kevés néző csatlakozott a szektához – a meztelenre vetkőzés komoly belépőküszöbként funkcionált, amely mérte az elköteleződés mértékét –, később egyre több résztvevő „tért be a szekta közösségébe”. Akik vállalták ezt a próbatételt, a közönség többi tagjának távozása után még egy óráig maradhettek az előadókkal, akikkel folytatták a közös éneklést és együttlétet. Ezután pedig a nevük felkerült az előadás helyszínének egyik falára, mint új szektatagoké, és a ké-

sőbbi látogatók is találkozhattak a nevükkel. Ha újból visszatértek egy következő előadásra, akkor a szereplők ismerősként üdvözölték őket.

A fenti leírások az előadások narratív keretrendszerére fókuszálnak, de fontos megjegyezni, hogy minden karakter előre körülhatárolt életrajzzal, számos egyéni jellemzővel és viselkedési lehetőséggel bír. A szereplők a saját közösségükön belül (mindkét előadás esetében) szabadon beszéltek, úgy az örökbefogadó családról, mint a szektáról, viszont ha külső szemlélő szólt bele a beszélgetésbe, akkor a megfigyeltek riadtságával tekintettek a nézőre. Mindkét előadás esetében eldönthette a néző, hogy mely helyiségeket látogatja meg, melyik előadóval kerül interakcióba.

A 2017-es előadás esetében a Mannheimi Színház közreműködésével közönségfelmérést folytattam: az előadás után a buszon ülő nézőket (199 főt) egy kitöltendő kérdőív segítségével kérdeztem meg az élményeikről. Fontos szempont volt, hogy felmérjem, mennyire érezték immerzívnek az előadást, és mennyire hasonlítják a bevonási technikák által más médiumok kínálta immerzív érzet-höz. A kérdőív arra is választ keresett, hogy mennyiben érezték erősnek azt, hogy az előadás történetét esetleg ők is alakíthatják, valamint arra is, hogy milyen érzetet keltett bennük az egész. A kérdőívre adott válaszokból kiderült, hogy azok a nézők, akik korábban nem találkoztak a SIGNA előadásai-val, kevésbé érezték magukat nyitottnak az előadásbeli interakciókra. A válaszolók nagy része tisztában volt vele, hogy a történetre csak illuzórikus módon lehet ráhatásuk, megváltoztatni vagy az események folyását elterelni nincs lehetőségük. Többen jelezték viszont, hogy hányingerrel vagy egyéb kellemetlen testi érzettel távoztak az előadásról. Ennek kapcsán érdemes megjegyezni, hogy a *Wir Hunde* előadásban fontos szerepe volt a piszoknak, a beszennyeződésnek, s a különböző élelmiszerek és a kutyaszőrök által

hagyott piszkosságérzet is fontos szerepet kapott, a *Das Heuvolk* előadásában pedig jelentős szerepe volt a földnek: az előadók a ház előtt folyamatosan ástak, hogy ott is keressék a mitológiai segítőköt, de a házon belül is volt több olyan szoba, amely földdel volt betelepítve, és az gyakorta átkerült más helyiségekbe is, miáltal a néző folyton piszkosnak érezte magát. Míg egyes előadók karakteréhez (például egyes szoba lakóihoz) a piszkosság fokozottan „hozzátartozott”, mások kínosan ügyeltek ruházatuk tisztaságára. A szennyeződési lehetőségek nagy esélye miatt nem csak a hallást és a látást ragadták magukkal az előadások, hanem jelentősen befolyásolták a többi érzékszervet is: illatok, ízek, különböző hőfokok voltak meg tapasztalhatók az egyes helyiségekben, ami miatt minden résztvevőnek más-más helyszínen volt komfortosabb, vagy épp más-más helyszínen próbálta ki a kalandvágát.

A tematikusan berendezett szobák különbözőképpen foglalták le a nézőket: együtt végezhetek bizonyos tevékenységeket az előadókkal, vagy épp aktív figyelemmel kísérhették őket. Mindkét előadás esetében megválaszthatták, hogy inkább a pozitívabb cselekvések színhelyén maradnak tovább, vagy a sötét, erőszakos, esetleg a közösség negatív oldalát megmutató helyszínekre mennek. Ezeknek a mechanizmusoknak köszönhetően a nézők gyakorta érezhettek szégyent vagy undort, hiszen a saját cselekedetükért vállaltak felelősséget (amint ez a kérdőíves kutatásból is kiderült). A beérkezett válaszokból kitűnik, hogy látszólag akár az erőszakos cselekvések megállítását is megkísérelhették, azzal a szándékkal, hogy a történet folyását megváltoztassák. Bár ez utóbbi feltételezést az előadás designja nem igazolja, a nézők ily módon mégis felelőssé váltak a saját élménycsomagjukért, hiszen eldönthették, hogy mit tesznek. Ezek az ál-döntési szituációk elsősorban az előadók és a nézők közötti interakcióból születtek, és Rainer Mühlhoff szerint három opciót kínáltak fel: a

néző dönthet, hogy privát emberként cselekszik (saját neve alatt), vendégként vesz részt (akit a különleges közösség az előadás idejére szeretettel fogad), vagy politikai szubjektumként, s ez esetben ellenállhat a különböző testi fenytések útján elvégzett színházi rítusoknak.<sup>18</sup>

#### *Az atmoszféra mint bevonási designelem*

Mindkét előadás erős atmoszférateremtő jelleggel bírt, amelynek köszönhetően a 360-fokos élmény biztosítva lett a résztvevők számára. Az alkotók törekedtek arra, hogy sajátos hangulatot teremtsenek a díszlettervezéssel: mindkét produkciót a nyolcvanas évek jellegzetes atmoszférája uralta, s minden díszletelem, kellék a világépítés szerkesztését képezte. A résztvevők számára az előadás narratívája nem csak a szereplők által elmesélt részletekből derült ki, hanem számos tárgy, berendezési eszköz rétegezte tovább a történetvilágot. Ezeknek az összessége alkotta az előadások atmoszféravilágát.

Az atmoszféra kérdése gyakorta felmerül színházi alkotások kapcsán, többek között Hans-Thies Lehmann is hangsúlyozza a színházi atmoszféra jelentőségét.<sup>19</sup> Mindazonáltal a mai napig problémás az atmoszféra fogalmának meghatározása.

Yaron Shyldkrot szerint az atmoszféraértelmezésnek két fő vonulata van: az egyik szerint az atmoszférával történő találkozásaink esetében próbálkozhatunk fenomenológiai és episztemológiai megértéssel, míg a másik értelmezésvonalat materialistább mó-

<sup>18</sup> Rainer MÜHLHOFF, „Dark Immersion: Some thoughts on SIGNA’s *Wir Hunde/Us Dogs*”, in KOLESCH, SCHÜTZ and NIKOLEIT, *Staging...*, 198–204, 200.

<https://doi.org/10.4324/9780429198274-16>

<sup>19</sup> Vö. Hans-Thies LEHMANN, *Posztdramatikus színház*, ford. KRICSFALUSI Beatrix, BEREZ Zsuzsa és SCHEIN Gábor (Budapest: Balassi Kiadó, 2009), 181–185.

don azt elemzi, hogy a világítás, ízlelés, szaglás, hőérzet stb. miképpen formálja bennünk a teret.<sup>20</sup> Shyldkrot meghatározása szerint az atmoszféra az adott térben és időben elhelyezett természetes és esztétikai elemek összességével való interakcióból jön létre.<sup>21</sup>

Az immerzív színház egyik fontos kritériuma, hogy az élményszerző (a néző), amint belép a produkció helyszínére, vagy akár csak közelít hozzá, egy erős, az előadás világára reagáló elváráscsomagot építsen fel magában. Az alkotóknak ezért különböző testi és affektív hatásokat kell szinte mérnöki pontossággal megtervezniük, és kellő várakozást kell kiépíteniük nézőikben úgy, hogy az az előadás ideje alatt tovább alakulhasson. Így a *Das Heuvolk* előadásában a városból kivezető buszos utazás, valamint a helyszínen már a buszból látható, fura öltözetű karakterek látványa előidéz a befogadóban egyfajta feszültséggel teli várakozást, majd a tematikus terek ezt folyamatosan tovább építik. A *Wir Hunde* előadásában ez az átmenet nem volt meg: a néző egyből belépett a mindennapi városképből ebbe a felfokozott atmoszférájú térbe, ahol a hiányos öltözetű, túlon túl barátságos előadók és kutyáik, valamint a nyolcvanas éveket idéző, a teret túlterhelő berendezés szinte lélegzetelállítóan hatottak, főképp a SIGNA előadásait először megtapasztaló résztvevők számára. A folyamatos feszültségtartás pedig az erőszak újabb és újabb megjelenése által volt érhető tetten.

Mindkét előadás esetében fontos atmoszférateremtő elemek voltak a nyolcvanas éveket idéző pasztellszínek, vagy éppen az össze nem illő, éles színek, a szabad asszociációkat keltő, totemisztikus jellegű tárgyak,

amelyek mindegyike fontos volt. Ezek hozták annak ígértét, hogy nem csak az előadókkal való interakcióból derülhet ki a mögöttes történet, hanem ezek az elemek is a történetet megsegítő jelentéssel bírnak. A befogadókat hirtelen körülölelő – a mindennapitól teljesen elkülönülő – tér, az előadók természetessége és az általuk elmondott útbagazítás kulcsfontosságúvá vált az előadás elején: bár a néző tisztában volt azzal, hogy a tér „mesterséges”, a természetesség, amely a hiperrealizmusból és az előadók közlékenységéből, interakcióra kész attitűdjéből fakadt, hirtelen megakasztotta. Ez a hirtelen váltás viszont ki is élezte a néző figyelmét, ezáltal pedig meghatározta a teljes élménycsomagját és akár viselkedését is az előadás során.

#### *Onboarding a varázskörbe*

A produkció világába történő belépés, a LARP (live action role-playing, azaz élő akció szerepjátékok) és a videójátékok műfajában is már ismert fogalomhoz, a varázskörbe (*magic circle*) való belépéshez hasonlítható. A varázskör az a szabályrendszer, amely a játék kezdetét és végét jelenti, akár térbeli, akár időbeli szempontból, és itt a szabályrendszer másfajta protokollt érvényesít, mint amivel a mindennapi életben találkozhatunk. Már Huizinga is említi a varázskört, de az ő értelmezésében inkább rituális terek lehatárolását jelenti.<sup>22</sup> Berger és Luckmann az 1960-as években ezt a mindennapitól való elválasztást a színházban a függöny felvonásával azonosította – tehát a varázskörbe való belépés egyáltalán nem áll távol a színházi előadásokról való gondolkozástól.<sup>23</sup> A va-

<sup>20</sup> Yaron SHYLDKROT, „Mist opportunities: haze and the composition of atmosphere”, *Studies in Theatre and Performance* 39, no. 2 (2019): 147–164, 148.

<https://doi.org/10.1080/14682761.2018.1505808>

<sup>21</sup> Uo., 149.

<sup>22</sup> Vö. Johan HUIZINGA, *Homo Ludens*, ford. MÁTHÉ Klára (Szeged: Universum Kiadó, 1990), 9–36.

<sup>23</sup> Peter L. BERGER and Thomas LUCKMANN, *The Social Construction of Reality: A Treatise*



rázkör aztán a videojátékok esetében nyert kiemelt szerepet, mivel rámutat arra, hogy miért is kell a játékot a mindennapi társadalmi kötelékekből kiemelni, és időnként érdemes azokat egy elkülönülő, megfogható mikrokozmoszként kezelni. Ehhez hasonlóan az immerzív előadások terét is tekintetjük egyfajta liminális térként, ahol más szabályrendszerek működnek.<sup>24</sup>

A varázkör szabályozottsága tovább erősíti a produkció atmoszférikus jellegét. Viszont annak érdekében, hogy az oda belépő résztvevő viszonylagos biztonságérzetbe kerüljön, és nyitott legyen a váratlan interakciós helyzetekre (akár kezdeményezze is azokat), ugyanakkor rizikót is vállaljon, az alkotók valamennyi leírást/útbaigazítást kell kínálnak a számára arról, hogy mi a szerepe. Janet Murray ezt az interaktív digitális narratívákra vonatkozólag fontos jellemzőnek tartja: szerinte kihagyhatatlan, hogy az alkotók az „interaktort” (ahogyan ő nevezi a játékost) beleírják a scriptbe, azaz a játékosnak is legyen szerepe, amelynek segítségével ő is rendelkezhet hatóerővel (ágenciával) az adott produkción belül.<sup>25</sup>

Ennek az ágenciabiztosításnak egyik legegyszerűbb és legismertebb módja, ha a résztvevőnek egyfajta nyomozói, felfedezői szerepkört kínál az adott produkció. Clara Fernandez-Vara a detektívjátékok által kínált nyomozói szerepkört és a nyomozói attitűdöt előhívó mechanizmusokat tárgyalva két típusú detektív-videojátékot különböztet meg: 1. a *whodunnit* típusú játékokban a gyilkosság története áll a cselekmény központjában, és a nyomozás újra elmeséli a

gyilkosságot – itt a befogadó kíváncsisága működik hajtóerőként; 2. a thrillerben pedig a bűneset csak egyfajta apropóként szolgál arra, hogy a nyomozásra sor kerülhessen.<sup>26</sup> Utóbbi esetében a nyomozó alakja kerül előtérbe, és a feszültséggel teli várakozás hajtja a történet befogadóját is. Ez esetben hasonló mechanizmusok vezérelnek az élményszerzőt: számára a nyomozás, a történetet megsegítő térbeli elemek felfedezése, az előadókkal történő interakciókból nyert információk alapján áll össze a produkció történetvilága. Míg a hagyományos színházi gyakorlatban aktív interakció nem szükséges a történet kibontakozásához, itt a befogadó aktív részvétele nélkül nem vagy csak kevésbé hozzáférhető a produkció.

Másodlagos, a befogadó motivációját tovább erősítő elemek is fokozhatják magabiztosságát és interakciós helyzetekre való felkészülését: ilyen például a már a korábbiakhoz is köthető további nyomozás, valaminek vagy valakinek a megmentése, valamiféle új tudás megszerzése vagy éppen egy új közösséghez való csatlakozás lehetősége. A SIGNA előadásai ezekre – az általam másodlagosnak nevezett – motivációs mechanizmusokra is építenek. Ezek viszont csak akkor tudnak kellően működni, ha a közönség nem ismeri az adott előadás mögöttes történetét. Ezért jelenlegi tanulmányomban nem vizsgáltam a világhírű Punchedrunk előadásait, mivel például *Sleep No More* című előadásuk Shakespeare *Macbeth* című drámájára épül, így a befogadók történetalakítási illúziója csökken, csak a történetvilágot illető felfedezői attitűd jelentkezik. Emellett előadásaikban a nézők gyakorta kapnak „megkülönböztető” jelzést, azaz pl. fehér maszkot, miáltal egyfajta láthatatlan negyedik fal kerül a résztvevők és az előadók közé.

---

in *the Sociology of Knowledge* (New York: Doubleday & Company, 1966), 25.

<sup>24</sup> J Tuomas HARVIAINEN, „Ritualistic games, boundary control and information uncertainty”, in *Simulation & Gaming* 43, no. 4 (2012): 506–527, 520.

<https://doi.org/10.1177/1046878111435395>

<sup>25</sup> MURRAY, *Hamlet on the Holodeck...*, 107.

---

<sup>26</sup> Clara FERNANDEZ-VARA, *The Duality of Playful Plots in Detective Fiction and Games*, 2021. április 29. [online Zoom-előadás].

A SIGNA előadásában a történetek nem adaptációk, hanem sajátos közösségi munkamódszerrel kerülnek kialakításra.<sup>27</sup> A társulat a világépítés analóg módszereivel törekszik arra, hogy egyedi, egyszerre több érzékre ható élményt kínáljon közönségének, ezáltal pedig átfogó választ kínál az immerzív élményszerzés igényére. Ellenben ebben a válaszban nem utópisztikus világok és szituációk jelennek meg, hanem jelenkori világunk társadalomkritikai tükre érvényesül, ezáltal immerzív performanszaik tulajdonképpen görbe 360-fokos tükrökként funkcionálnak.

### Bibliográfia

ALSTON, Adam. „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre. entrepreneurial attitude”. *Performance Research* 18, no. 2 (2013): 128–138.

<https://doi.org/10.1080/13528165.2013.807177>

ALSTON, Adam. *Beyond Immersive Theatre*. London: Palgrave, 2016. doi: 10.1057/978-1-137-48044-6.

BAKK, Ágnes Karolina. „Analogue Virtual Reality Worlds: Interjú Arthur Koestler rendezővel”. *Zip-Scene*. Hozzáférés: 2022.04.24.

<https://zip-scene.com/2017/08/29/analogue-virtual-reality-worlds/>

BAKK, Ágnes Karolina. „Magic and Immersion in VR”. In *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, edited by Anne-Gwen BOSSER, David E. MILLARD and Charlie HARGOOD, 327–331. Cham: Springer, 2020. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_29)

BERGER, Peter L. and Thomas LUCKMANN. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Doubleday & Company, 1966.

BALIDES, Constance. „Thinking through the Virtual Ornament: Immersion in Contemporary Movie Ride Films”. In *Rethinking Media Change*, edited by David THORBURN and Henry JENKINS, 315–336. Massachusetts, Cambridge: MIT Press 2003.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/5930.003.0023>

FERNANDES, Sujatha. *Curated Stories: the uses and misuses of storytelling*. New York: Oxford University Press, 2017.

<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190618049.001.0001>

FERNANDEZ-VARA, Clara. *The Duality of Playful Plots in Detective Fiction and Games*. 2021. április 29. [Online Zoom-előadás.]

FISHER, Joshua A. „Empathic Actualities: Toward a Taxonomy of Empathy in Virtual Reality”. In *Interactive Storytelling: ICIDS2017: Lecture Notes in Computer Science*. Edited by Nuno NUNES, Ian OAKLEY and Valentina NISI, 233–236. Cham: Springer, 2017.

[https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_19)

GOODE, Chris. *The Forest and the Field*. London: Oberon, 2015.

HARVIAINEN J. Tuomas. „Ritualistic games, boundary control and information uncertainty”. In *Simulation & Gaming* 43, no. 4 (2012): 506–527.

<https://doi.org/10.1177/1046878111435395>

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Fordította MÁTHÉ Klára. Budapest: Universum Kiadó, 1990.

LEHMANN, Hans-Thies. *Posztdramatikus színház*. Fordította KRICSFALUSI Beatrix, BERECZ Zsuzsa és SCHEIN Gábor. Budapest: Balassi Kiadó, 2009.

<sup>27</sup> Lásd BAKK Ágnes Karolina, „Analogue Virtual Reality Worlds: Interjú Arthur Koestler rendezővel”, *Zip-Scene*, hozzáférés: 2022.04.24. <https://zip-scene.com/2017/08/29/analogue-virtual-reality-worlds/>

- MACHON, Josephine. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave, 2013. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-01985-1>
- MILK, Chris. „How virtual Reality can create the ultimate empathy machine”. *Ted.com*. Hozzáférés: 2022.04.24. [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine?language=en#t-565232](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=en#t-565232)
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press, 1997.
- MÜHLHOFF, Rainer. „Dark Immersion: Some thoughts on SIGNA’s *Wir Hunde/Us Dogs*”. In *Staging the Audience Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!*, edited by Doris KOLESCH, Theresa SCHÜTZ and Sophie NIKOLEIT, 198–204. Abingdon–New York: Routledge, 2019. <https://doi.org/10.4324/9780429198274-16>
- SCHULZE, Gerhard. *Erlebnisgesellschaft*. Frankfurt – New York: Campus, 1992.
- SCHÜTZ, Theresa. „Immersive Guilt Factories, Staging Spectators in Immersive Performances”. In *Staging the Audience Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!*, edited by Doris KOLESCH, Theresa SCHÜTZ and Sophie NIKOLEIT, 178–197. Abingdon – New York: Routledge, 2019. <https://doi.org/10.4324/9780429198274-15>
- PINE II, B. Joseph and James H. GILMORE. *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- SHYLDKROT, Yaron. „Mist opportunities: haze and the composition of atmosphere”. *Studies in Theatre and Performance* 39, no. 2 (2019):147–164. <https://doi.org/10.1080/14682761.2018.1505808>