Filozofická fakulta univerzity Karlovy

Katedra divadelní vědy

Ročníková práce

**Imerzivnost souboru Depresivní děti touží po penězích v performanci *Playroom Is dark***

Vedoucí práce: PhDr. Markéta Polochová, Ph. D.

Kamila Výborná

Český jazyk a literatura a divadelní věda (2. ročník Bc)

LS 2024

**Prohlášení a poděkování**

Prohlašuji, že jsem ročníkovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury. Zároveň děkuji doktorce Polochové, vedoucí mé práce, za její trpělivost a podnětné připomínky během vzniku práce.

 Kamila Výborná

**OBSAH**

Úvod …………………………………………………………………………………………..4

Představení projektu *Playroom is dark*………………………………………………………..5

Role experimentu……………………………………………………………………………...6

Konfrontace s tématem sexu a intimity……………………………………………………….7

Imerzivita 2. dílu………………………………………………………………………………9

Imerzivita 3. dílu……………………………………………………………………………..11

Fikční svět……………………………………………………………………………………12

Prostor………………………………………………………………………………………..14

Role diváků…………………………………………………………………………………..15

Závěr…………………………………………………………………………………………17

Prameny a literatura………………………………………………………………………….18

**Úvod**

Tato práce se bude soustředit na způsob, jakým soubor Depresivní děti touží po penězích pracuje s imerzivností v inscenaci *Playroom Is dark*.

Pro lepší vytyčení jejích specifik nám poslouží taktéž inscenace *Modrovous Revival* od stejného souboru. Obě inscenace pracují s určitými rysy imerzivnosti, které však docilují různými prostředky a nemusí tedy nutně definici imerzivnosti absolutně naplňovat. Představení a jeho imerzivnost se tedy bude definovat i na základě toho, čím není.

V rámci české produkce se ovšem každopádně jedná o velmi netradiční projekt, který může definici imerze přesahovat, a pokud se s ní míjí, rozšiřuje to pole otázek, které si můžeme v souvislosti s formami (imerzivních) performancí klást.

Zásadní je již samotná definice dvou výše zmíněných her. Nejedná se totiž o inscenace klasického typu, příhodným pojmem je spíše performance či happening. Není zde budován fikční svět, aktéři nehrají přesně vymezené role a dějová linka je velmi vágní a nestanovená, jak bude blíže rozebráno dále. Obecně se jedná o projekt, který zatím v našich podmínkách nebyl předveden, jak co se týče tématu, tak formy jeho ztvárnění. Cílem práce tedy není pouze vyzdvižení imerzivních prvků a zařazení *Playroomu* do kontextu imerzivního divadla, ale taktéž pokus tuto formu připomínající happening či performanci definovat.

**Představení projektu *Playroom Is dark***

Projekt byl publiku poprvé představen 2. června 2023 v rámci queer divadelního festivalu WILD! Další dva díly následovaly 24. září a 10. prosince téhož roku. Projekt svou povahou zapadá do dramaturgie festivalu orientovaného na LGBT tématiku a tvůrce.

Jedná se o třídílnou sérii, jejíž každý díl (neboli workshop, jak jej sami umělci nazvali) je jiný a měl být odehrán pouze jednou. Tématem workshopů je sexualita, intimita a obecně zobrazování sexuálních témat v performativním umění. Kromě tematizované látky se tak jedná zároveň o metadivadelní projekt, který si klade otázky, co a jak v tématu sexu a intimity reprezentovat, a zkoumá svou vlastní formu.

Geneze tohoto představení je odlišná od běžného procesu tvorby uměleckého díla. Sám soubor Depresivních dětí pod vedením Jakuba Čermáka zpočátku projekt explicitně pojímal jako experiment, z nějž může (avšak nemusí) vzejít insceance[[1]](#footnote-1). Role experimentu je tak pro *Playroom* determinující.

Vzhledem k absenci děje není možné všechny workshopy převést do přesné psané podoby, akčnost převyšuje nad slovesností. V pilotním díle workshopu, jež není v této práci rozebírán, zřejmě převažovaly improvizované repliky. Je také možné, že k fixaci textu došlo až v moment, kdy se workshop začal reprízovat.

Práce se věnuje dvěma ze tří uskutečněných workshopů. Důležité je upozornit, že mezi díly série není přímá návaznost, nebylo nutné účastnit se všech tří workshopů – každý byl sám o sobě svébytným/samostatným uměleckým dílem.

**Role experimentu**

Jak bylo řečeno výše, projekt byl zpočátku spíše zkoumáním půdy, zda může podobná forma obstát. Jednalo se však o experiment na obou stranách – s divákem (testování jeho hranic, prozkoumávání tohoto performativního tvaru u nás atd.), ale taktéž se souborem jako takovým. Ten si zjevně uvědomuje nevšednost divadelního zážitku, který zprostředkovává a snaží se k projektu a tématům přistupovat obezřetně a opatrně. Performované scény mohou být choulostivé a intimní, důležitou součástí workshopů je tedy také otázka, kam až dokáže herec zajít a co je divák schopen unést.

Vstup na workshopy navíc nebyl zpoplatněn. Na zájemce tudíž v nuancích působily poněkud otevřeněji nežli zpoplatněné produkce. Projekt také od počátku budil dojem, že se jedná spíše o setkání uměleckého charakteru nežli o klasický divadelní zážitek.

Soubor se tímto částečně inkluzivním přístupem snažil o vybudování komunitního prostředí, v němž bude sdílení sexuální tématiky možné. To je vidět i na práci s prostorem (bude rozebráno dále). Neboť se jedná o experiment v tématu, které může budit respekt či rozpaky, snaží se tvůrci o vytvoření respektujícího, tzv. safe space prostředí.

Po odehrání všech tří workshopů však došlo k ukotvení *Playroomu* na repertoáru, tentokrát pod názvem *Playroom: Sexy storytelling*. Druhý workshop série se stal reprízovaným a vstup byl již zpoplatněn. Happeningová série byla dovršena a z performancí se proměnila ve fixovanou inscenaci (byť se některá představení lišila v závislosti na projevech imerzivnosti).

Lze tedy zřejmě říci, že experiment dopadl uspokojivě a dílo se setkalo s úspěchem. Zároveň se ukazuje, že podobné projekty v našich podmínkách mají budoucnost a pozice pro ně zatím není divadelní produkcí zaplněna.

**Konfrontace s tématem sexu a intimity**

Signifikantním rysem *Playroomu* jakožto imerzivní performance je téma sexuality. Imerzivní divadla většinou zachází s modelem, v němž se divák stává součástí fikčního, vyfabulovaného světa. K němu si poté tvoří vztah a integruje se do něj, přesto si ale může dovolit zaujímat od tématu větší distanc.

**V tomto případě je tomu ovšem jinak. Téma sexuality je osobním a důležitým pro každého jedince/diváka a tudíž má i imerze jiné účinky či příčiny – je snazší se vcítit a snazší je tedy i imerzivita, která je v tomto případě až dokumentární, neboť interaguje s reálnou životní zkušeností jak herců, tak diváků.**

Zároveň je tak nutné postupovat opatrněji nežli s fikční fabulí. Výpovědi, jež performeři pronášejí, jsou navíc údajně[[2]](#footnote-2) popisem jejich možných skutečných zážitků a jde o sdílení intimních zpovědí, jejichž tématem je návštěva tantrické masáže, sex mezi kamarádkami, první sexuální zkušenost v nízkém dětském věku atd. Jak proklamují samy Depresivní děti: ,,Vytváříme safe space, abychom mohli podnikat nebezpečné věci”.[[3]](#footnote-3)

Se sexualitou souvisí také stud, což je další téma, které workshopy akcentují. Opět se se studem musí konfrontovat jak performeři při hraní, tak diváci při sledování explicitně sexuálních scén (performeři vystupují nazí, performance napodobení BDSM technik, přeexponované jednostranné předstírání orálního sexu atd.).

Interakce s (vlastním) studem je však dalším cílem a zároveň prostředkem inscenace. Depresivní děti se snaží detabuizovat sex a jeho ztvárnění v performančním umění, k čemuž je práce se studem nutná. Performeři se se svým studem učili pracovat již během procesu zkoušení a workshopů, divák je k prozkoumávání vlastních hranic veden během představení.

Pro diváka tak není zážitek pouze performance jako taková, ale rovněž pozorování reakcí ostatních diváků a sebereflexe vlastních prožitků při konfrontaci se sexuálním chováním v (ne)intimním prostoru – zda mu nahota či sexuální scény na jevišti vadí, případně proč, zda vnímá sexuální kontext jako komický či seriózní, jaké emoce v něm zobrazované vyvolává (stud, znechucení, vzrušení, nepříjemné pocity). Během druhého dílu workshopu při zobrazování bičování v rámci BDSM praktik například někteří diváci opustili sál.

Soubor navíc musí pracovat s křehkostí sexu jakožto tématu, které lze snadno převrátit do komické roviny. To je však laciný a prvoplánový způsob, jak toto téma uchopit a soubor se rozhodl jít jinou cestou, ač se přesto humoru či nadsázky úplně nevzdává. Daří se mu však balancovat mezi lehkostí a zároveň závažností problematiky a mít atmosféru workshopů pod kontrolou, aniž by se z performance stala plochá vulgární fraška s tendencemi k lascivnímu humoru.

**Imerzivnost 2. dílu**

Druhý workshop série je specifický již svým prostorovým rozvržením. Není zvoleno klasické jeviště, židle jsou rozestavěny do kruhu. Diváci na sebe tak v průběhu celého představení vidí a mohou snáze vnímat reakce ostatních účastníků. Díky tomu je představení živější a silněji se uplatňuje autopoietická zpětnovazebná smyčka. Atmosféra je také intimnější a uvolněnější. Vzhledem k tomu, že monologické promluvy herců jsou koncipovány jako zpovědi, celé schéma působí jako terapeutické skupinové sezení. Aktéři jsou usazeni mezi diváky a nijak se od nich vizuálně neodlišují – diváci je automaticky považují za ostatní diváky. Element překvapení v okamžiku, kdy začnou promlouvat, tak herce zároveň polidšťuje a zdánlivě je staví na úroveň diváků – sedí spolu s nimi v kroužku, sdílí svůj příběh a všichni jsou si rovni.

Je patrná snaha narušovat distanc mezi diváky navzájem a i mezi aktéry a diváky, aktéři občas v rámci scének pokládají otázky ohledně sexu konkrétním jednotlivým divákům (např. *taky s vámi muž někdy zničehonic přestal chtít mít sex?*)a vedou s nimi kratičké rozhovory či jim rozdávají bonbóny.

Představení začíná hrou tiché pošty. Zatím nepoznaní aktéři vypouštějí mezi diváky usazené do kruhu fráze sexuálního charakteru. Diváci jsou tak donuceni šeptat si navzájem do uší velmi intimní a často sexuálně nekonvenční věty (*vzrušuje mě lízání pat*, *trojka je přeceněná* – *čtyřka je lepší*). Aktéři se tiché pošty účastní také, na aktivitě se tak podílejí všichni.

Blízkým fyzickým kontaktem při šeptání a předávanými větami se narušuje prvotní distanc a herci začínají hrát (či spíše monologicky vyprávět) osm scének popisujících nejrůznější sexuální zkušenosti pozitivního i negativnějšího charakteru, nejčastěji však ambivalentního. V některých převažuje mluvené slovo, avšak např. u scén napodobování BDSM technik a orálního sexu převažuje tělesnost a verbální složka je upozaděná.

Z těch vystupují zejména dvě scény odlišnějšího rázu. První z nich je předvedením aktu orálního sexu performována jedním hercem. Jedná se o jedno z nejexplicitnějších sexuálních vyjádření představení. Sexuální akt je místy silně hyperbolizován, což je však částečně odvislé od reakcí diváků.

Během jednoho z workshopů vyvolal výkon komickou reakci a herec se snažil reagovat na hysterický smích jedné z divaček. Začal své performování ještě více hyperbolizovat, čímž ale zároveň posiloval její reakci. Tato autopoietická zpětnovazební smyčka způsobovala, že vyznění scény tak bylo odlišné od dalšího uvedení, kde se diváci nesmáli.

Celá scénka je hrána ve středu kruhu a zintenzivňována tím, že performer hledí často divákům/ovi přímo do očí během toho, co sex předvádí. Stupňuje tak napětí a v případě, kdy je scéna diváky interpretována komicky, napětí a stud naopak uvolňuje.

Scéna a její atmosféra je tak odvozována od publika, které se svou interpretací na tvorbě uměleckého díla podílí. Klíčový je kontakt mezi aktéry a diváky a vliv má také prostorová blízkost. Narozdíl od imerzivního divadla, kde se diváci mohou podílet na vyústění děje a změnit ho, se v tomto případě mění pouze působení a průběh výjevů, nikoliv jejich závěr. Perfomeři okamžitě reagují na reakce diváků a tím je začleňují. Podobný průběh je patrný i u divadla tradičního, ovšem v menší intenzitě.

**V případě, že by scéna byla performována v tradičně (nejen prostorově) rozvrženém divadle, kde čtvrtá scéna není rušena a kontakt s publikem není navazován či nemá moc ovlivnit představení, nebyl by účinek tolik intenzivní, imerzivní a intimní.**

Vrcholem snah začlenění diváků je scéna, při které je z publika vybrán mladý muž pro spolupráci s herečkou. Herečka coby postava líčí běžný příběh seznámení a milostného sbližování páru. Podstatné ovšem je, že divák vyzvaný ke spoluúčasti tak nečiní ze své iniciativy – je cíleně vybrán herci a poté manipulován do hry. Kupuje si od herečky nápoj, který milenci na schůzce pili a herečka po divákovi za nápoj skutečně žádá peníze. Herečka mu dává pokyny týkající se její tělesnosti; divák ji má svlékat či líbat[[4]](#footnote-4). Na konci scény je herečka nahá.

Pro účel práce byla shlédnuta tři představení. V jedné z nich divák herečce nápoje nezaplatil, scéna však pokračovala dále. O reakcích a vlivu rozhodování diváků na průběh představení budu hovořit dále.

Zde se tedy *Playroom* opět vymyká tradičnímu pojetí imerzivnosti, kdy diváci rozhodují sami za sebe. Ovládají tak hru, kdežto v tomto případě hra (potažmo aktér) ovládá je.

**Imerzivnost 3. dílu**

Třetí a poslední workshop série se nejvíce blížil klasickému typu představení. Jeviště a hlediště bylo oddělené a diváci frontálně usazeni v řadách v hledišti klasickým kukátkovým způsobem.

Představení bylo uvedeno proslovem režiséra Jakuba Čermáka, v němž shrnul projekt, jeho motivace a výsledek. Zároveň nastínil ideje, které směřovaly k poslednímu workshopu. Východiskem byly texty Hildegardy z Bingenu. Soubor její téma lásky k Bohu přetransformoval do lásky obecné.

Celý koncept mohl působit provokativně, neboť následné představení obsahovalo reprezentacipředvádění BDSM praktik či polévání voskem kontrastně doplněné pasážemi z Hildegardiných textů. Spojení těchto dvou zdánlivých protikladů v syntézu ovšem bylo produktivní.

Herci zároveň vystupovali nazí, nejčastějším postupem bylo pomalé, až rituální svlékání se v průběhu scén. Divák s úplnou nahotou na jevišti nepočítá a introspektivně si při sledování svlékajícího herce klade otázku ,,kde se to zastaví?”. Představení však neustále posouvá jeho hranici v tom, co dosud považoval za divadelně reprezentovatelné ve smyslu toho, co je schopen unést on a sami umělci.

Z pozdějšího rozhovoru s J. Čermákem vyplynulo, že se soubor nesnažil ukázkami BDSM praktik šokovat, zároveň si však stále není jist hranicemi, za které lze ještě zajít a zda v tomto případě nebyla produkce spíše nezáměrně samoúčelně šokující nežli umělecky hodnotná. Celkově je ale nutno říci, že se tvůrci k tématům stavějí sebereflexivně a uvědomují si zodpovědnost, která si tato témata nárokují.

Po úvodním proslovu následovala divácká anketa o nejoblíbenější pizze. Stěžejní částí představení byl ovšem závěr. Donášková služba skutečně doručila vítězné druhy pizzy a herci pozvali diváky na raut, ovšem s tím, že dresscodem pro něj je být úplně nahý. Být nahým v divadle plném lidí je nevšední zkušenost, na kterou diváci nebyli připravení. Předešlé workshopy ovšem ukázaly, že vždy každé publikum obsahuje diváky, jež se podobné zkušenosti nezdráhají. Pokud se najde jeden až dva odvážní jedinci, zbytek bude jednoduše následovat.

Ve výsledku byly svlečeny dvě třetiny publika. Vstoupily na scénu za herci (v ten moment taktéž nahými) a smísily se s nimi. V tomto momentu představení se imerzivita projevila nejsilněji. Diváci si volili, zda se svléct a na scénu jít a poté měli mnoho možností, jak se na scéně chovat. Někteří začali tančit, jiní interagovali s herci či se na scéně pouze usadili a jedli nabídnutou pizzu.

Zároveň se jednalo o obraz, který byl tvořen téměř všemi pro všechny. Diváci se stali součástí uměleckého díla, které by bez nich nebylo kompletní ani proveditelné.

**Fikční svět**

Podstatnou součástí a podmínkou imerzivních inscenací je fikční neboli diegetický svět, který je v rámci představení budován. Aby se diváci mohli stát součástí představení, musí jim být poskytnuta vodítka, skrze která se stanou spoluúčastníky, ukotví se tak ve fikčním světě či budou dokonce moci ovlivňovat děj. Realizuje se jejich podíl na ději a zároveň sama podstata představení. Participace diváků je klíčová, neboť ovlivňují to, jaký výsek světa uvidí (díky jejich pohybu v prostoru, soustředění se na určité postavy více než na jiné) či dokonce jakým směrem se bude děj odvíjet.

V případě *Playroomu* fikční svět budován není, jsou spíše nastíněny mikrosvěty právě promlouvajících postav. Jednotlivé, na sebe nenavazující scény ovšem trvají nanejvýš deset minut, není tedy možné fikční svět komplexně vybudovat a dát divákovi možnost stát se jeho součástí.

Bod fikčního světa jakožto součást definice imerzivního divadla tedy *Playroom* nenaplňuje. Pro demonstraci imerzivních prvků bude *Playroom* porovnán s inscenací *Modrovous revival*, taktéž od souboru *Depresivních dětí*.

**Modrovous revival**

Inscenace je odlišná od workshopů *Playroomu*, technicky se jedná o tradiční divadelní představení – textová fixovanost je u něj proveditelnější, má relativně vybudovaný fikční svět s postavami v něm a dějem. Přesto je však děj vágní a konceptuální – fabulí je příběh Modrovouse a jeho sedmi manželek, které Modrovous postupně zavraždí. Dějová linka divákům však neposkytuje informace o tom, kdo je Modrovous a jeho ženy, jaké jsou jejich motivace atd. Divák chápe představení především skrze nuance pochopitelné z vybudované atmosféry, spíše než ze slovního jednání.

Anotace představení dopředu avizuje, že se počítá s aktivním zapojením publika. *Playroom* oproti tomu diváky na toto nepřipravuje a překvapuje je. Fikční svět splňuje tedy pouze *Modrovous*, jenž má zápletku a diváci se zúčastňují jakožto představitelé (narozdíl od *Playroomu* konkrétních) postav – Modrovousových zavražděných manželek.

Gender diváků, kteří dobrovolně přichází hrát Modrovousovy manželky, přitom není podstatný. Při repríze shlédnuté pro účely práce byl jednou z Modrovousových manželek muž. Tento inkluzivní přístup je u progresivních Depresivních dětí otevřených LGBTQ+ tématice velmi častý.

V případě *Modrovouse* je jejich účast výraznější, některé z Modrovousových žen vedou s Modrovousem improvizované dialogy. Jejich průběh a pointa nedeterminuje závěr představení/inscenace, přesto se na konstrukci příběhu diváci podílejí a ovlivňují jeho poetiku. V tomto případě také dochází k přesunům interpretačního aktu. Divák, který má být sám recipientem díla, se dostává do pozice ,,tvůrce”. Pokud jde ovšem o divadlo, je situace složitější. Sám herec již bývá interpretem/recipientem autorova díla, které předává divákům. Zde se tedy autorem stávají i diváci, kteří se stali interprety.

Důležitý je také fakt, že v *Modrovousovi* se diváci zúčastňují čistě ze své vlastní iniciativy, zatímco v *Playroomu* jsou vybíráni herci.

*Modrovous* je tedy podobný (imerzivnímu) divadlu tak, jak ho běžně známe – diváci z frontálně orientovaného hlediště sledují děj, orientují se v relativně přesně vymezených postavách a poté se sedm diváků postupně za sebou stává součástí představení.

*Playroom* textovou podobu nemá a fikční svět není budován. Nejsou zde ani postavy, které by mohli diváci zastupovat, spíše koncepty, do kterých se včleňují. Neprocházejí ztotožňováním se s diegetickým světem a neprožívají události v něm, spíše se stávají relativně spolupracujícím nástrojem, skrze který autoři díla přenášejí akci ostatním divákům. Svět, který ani neexistuje, je pomíjivější než svět budovaný v *Modrovousovi*, ve kterém je možné opřít se o stanovené charaktery a dějovou linku.

**Prostor**

Velmi odlišné je koncipování prostoru u jednotlivých workshopů. To se zároveň na imerzivitě představení podílí a podporuje ji. Jelikož představení/performance nedisponují tradiční scénografií, projevuje se prostorová akcentace především rozvržením hlediště a jeviště. Oba dva workshopy s nimi pracují odlišnými způsoby.

V prvním je zrušeno klasické hlediště a diváci sedí na židlích uspořádaných do kruhu. Vzniká tak větší blízkost mezi diváky navzájem i mezi diváky a aktéry. Prostor tak navíc začne působit uzavřeně a intimněji. Důležitý je pro performování také fakt, že si diváci navzájem mohou vidět do tváří. V prostoru uprostřed kruhu se navíc nenachází pódium, vše probíhá v jedné rovině.

 Druhý workshop měl již hlediště a jeviště umístěno tradičně frontálně. Jak bylo zmíněno výše, s diváky je ovšem v průběhu představení interagováno a v závěru je čtvrtá stěna definitivně prolomena tím, že diváci přichází (nazí) na jeviště. Sedí na gaučích, kde se odehrávaly některé scény a prostor aktérů je jim otevřen

Intimita nastavená prostorovým rozvržením a způsobem, jakým se s pracuje s tématy, se však dostává do rozporu s faktem, že se přeci jen diváci stále nacházejí v rozlehlém divadelním sále za spoluúčasti pár desítek lidí rozmístěných v kruhu čelem k sobě.

**Role diváka a herce**

Série scének tvoří jednotlivé zpovědi. Herci nemají kostýmy a působí civilně, smazává se tak tradičně pojímaná hranice mezi nimi a diváky. Diváci se tak cítí být s herci na jedné úrovni a tedy součástí děje a právoplatnými aktéry. Celé schéma i vlivem hlediště do kruhu budí dojem spíše skupinová terapie, v jejímž rámci lze sdílet podobná témata beze studu.

 Důležitým faktorem je také to, že herci usazení mezi diváky nejsou od běžných ostatních diváků rozpoznatelní a jejich odhalování probíhá postupně. Mohou tak budit dojem, že skutečně jsou diváky, kteří se rozhodli sdílet svůj příběh.

Vzhledem k aktivitám na druhém workshopu se nabízí otázka, jakým způsobem funguje dynamika moci v rámci imerzivních scén. Herci se snaží působit rovnocenně s diváky, zároveň jsou to oni, kdo rozhodují o tom, který divák se stane aktérem. Ač respektují hranice, které si muž vybraný pro zmiňovanou scénku stanoví (nezaplatit za nápoj, nepolíbit herečku na ústa), je přeci jen na diváka vyvíjen jemný nátlak (pije nápoj, vypije druhý, jde tancovat s herečkou, svléká jí šaty). Navíc je celou dobu sledován ostatními diváky, což se rozhodně podílí na jeho rozhodnutích a chování.

Divák je tak staven do pozice, v níž má pocit moci (jež je pro svébytné rozhodování v imerzivním divadle nutná), který je však iluzorní. V imerzivním divadle by měl divák disponovat možností děj do jisté míry ovládat, a v případě tohoto představení tuto možnost nemá – nemůže změnit směr, kterým se děj ubírá, a pohybuje se pouze v úzce vymezeném prostoru variant toho, jak na události reaguje, přičemž žádná z jeho reakcí nemá (pokud nehovoříme o extrémech) moc děj příliš ovlivnit, často se jedná pouze o věc souhlasu s probíhající skutečností. Divák buď učiní přesně to, co po něm herci žádají, či nikoliv. Sám ale nemá možnost přicházet s novou invencí, kam by se děj mohl ubírat. Arbitrem představení zůstávají herci.

Ke splynutí a skutečnému vyrovnání sil herců a diváků však došlo ve třetím workshopu v popisovaném závěru představení. Pocit rovnosti mohl být nastolen nahotou (většiny) zúčastněných, kterými byli herci i diváci. Nesvlečení diváci sledovali dění na jevišti z hlediště – vznikala tak další část představení pro ně.

Jelikož aktéři vystupují jako jedni z diváků, může být pro skutečné diváky dosažitelnější pocit katarze. Spojení intimního a všech se týkajícího tématu sexu s osobním sdílením zdánlivě obyčejných lidí (běžných diváků) způsobuje, že je snazší se s herci a jejich postavami ztotožnit (otázka, zda jsou sdílené příběhy reálné, zůstává nezodpovězená). Sexuální příběhy navíc mají možnost rezonovat s vlastními zážitky diváků. Zároveň se ovšem jedná o jev, který je možný i u představení klasického charakteru. V případě, že by sdílené příběhy skutečně pocházely ze života herců, mohlo by však vcítění se do postav/příběhů probíhat snáze. Otázku, zda na představení uplatňovat požadavek pravdy, si však každý divák musí zodpovědět sám.

Imerze by nemohla probíhat bez autopoietické zpětnovazebné smyčky, která se v představení uplatňuje hned na několika místech – scéna orálního sexu, svlékání herečky pomocí vybraného diváka a vstup nahých diváků na jeviště. Zároveň dochází k narušování čtvrté stěny. V imerzivním představení, které počítá se zapojováním diváků a konstantním překračováním hranice mezi herci a diváky, je však její samotná existence otazná, neboť její hranice se neustále testuje a překračuje.

V momentě, kdy vstupují diváci na jeviště a začínají s herci interagovat, však hranice mezi nimi mizí a spolu s tím i kategorie herec a divák. Všichni zúčastnění se stávají spíše aktéry, kteří se stejnou měrou podílejí na výsledném obrazu.

Přesto se však diváci dělí na dvě skupiny – nazí a oblečení. Vznikají nám tak dvě interpretace uměleckého díla. Jedna je z pohledu oblečených diváků sledujících scénu z hlediště. Jejich zkušeností je pozorování velké skupiny nahých lidí v barevném intimním osvětlení tančících na popovou hudbu. Druhou interpretací je pohled nahých diváků zažívajících obnažené bytí na jevišti během konzumace pizzy. Jedná se o dvě velmi odlišné zkušenosti. Výjev a společné veselí trvá několik minut, poté představení končí

 Podobný princip dvojí interpretaci se uplatnil v případě diváka svlékajícího herečku, avšak v mnohem menší míře, neboť odlišnou perspektivu od zbytku publika měl pouze jeden muž vytažený na scénu.

Dichotomie těchto dvou optik bývá jedním z příznaků imerze, kdy různí diváci zakoušejí jedno představení velmi různými způsoby v závislosti na jejich pozici (fyzické i obrazné) během produkce.

**Závěr**

Představení *Playroom Is dark* je typem performance balancující na hranici imerzivního a participačního divadla – děj se nezastaví, pokud diváci nespolupracují, některé scény (viz záverečné nahé posezení u pizzy) by však bez jejich participace nebyly možné.

V některých bodech se s definicí imerze neprotíná – není budován komplexní fikční svět a tedy alternativní realita, ve kterém by se divák mohl uchytit. Nestává se tedy součástí příběhu jako postava. Pokud ovšem vztáhneme jako podstatu imerze zapojování diváků, ne nutně jakožto článků děje, ale spíše jako fyzické aktivity, bude se *Playroom* imerzi blížit mnohem více nežli jiná představení. Definování imerze samotné by tedy mělo probíhat spíše na škále, neboť při omezení definice pouze na dva póly – imerzivní a neimerzivní – dojde k výraznému okleštění různorodosti divadelní produkce jako takové.

Označit však každé představení, které zapojuje diváky, jako imerzivní by však bylo vágní a neproduktivní. Imerzivní zapojování diváků počítá se zodpovědností a iniciativou, kterou na sebe diváci berou. Možnost rozhodovat se tedy zdá být pro imerzivní divadlo klíčová. Jak bylo přiblíženo výše, ani v tomto bodě nesplňuje *Playroom* definici úplně. **Pole působnosti v rozhodovacím procesu diváků bývá často úzké a omezené, ale stále mají diváci více prostoru než v běžných představeních.**

Porovnání s inscenací *Modrovous Revival* navíc přineslo poznatky o dalších možných průbězích imerze, se kterými soubor Depresivních dětí pracuje. Obecně je u souboru patrná vůle s publikem interagovat nejen v rámci jednotlivých představení, ale brát ho v potaz jako článek, jež se v divadelní projekci silně projevuje.

Bezesporu se jedná o nevšední projekt. Jeho signifikantnost je z velké části způsobena nejen zobrazovaným tématem, ale především způsobem zobrazování, kterého je docíleno mimo jiné imerzivními technikami.

**Prameny a literatura**:

Brychta, Lukáš (2014). Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry. In Miloslav Klíma a spol. *Divadlo a interakce VIII a ½ – Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, s. 49–80.

Brychta, Lukáš (2015). Typologie diváckého zájmu v imerzivním divadle. In *Teritoria umění: Studentská vědecká konference AMU 2014*. Praha: NAMU, s. 76–101.

Depresivní děti touží po penězích. *Culturenet.cz: Hledáme participanty/ky do kontinuálního workshopu Playroom Is Dark* [online]. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, [2023-03-12], [cit. 2024-04-20]. Dostupné z:

<https://www.culturenet.cz/prilezitosti/hledame-participanty-ky-do-kontinualniho-workshopu-playroom-is-dark/>

Fischer-Lichte, Erita (2021). Úvod do divadelných a performatívnych štúdií. Bratislava: Divadelný ústav.

Venuše ve Švehlovce. *Venuse-ve-svehlovce.cz: Playroom Is Dark – volný vstup!* [online]. Praha: Venuše ve Švehlovce, [2023], [cit. 2024-04-20]. Dostupné z:

<https://www.venuse-ve-svehlovce.cz/predstaveni/325/>

1. Depresivní děti touží po penězích. *Culturenet.cz: Hledáme participanty/ky do kontinuálního workshopu Playroom Is Dark* [online]. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, [2023-03-12], [cit. 2024-04-20]. Dostupné z:

<https://www.culturenet.cz/prilezitosti/hledame-participanty-ky-do-kontinualniho-workshopu-playroom-is-dark/> [↑](#footnote-ref-1)
2. Tomáš Šťástka. *Co jste chtěli vědět o sexu. Devět herců se publiku svěří se svými intimnostmi.* [online] iDnes. Praha: iDnes, [2024-02-10], [cit. 2024-04-20]. Dostupné z:<https://www.idnes.cz/kultura/divadlo/playroom-sexy-storytelling-depresivni-deti-cermak-venuse.A240208_121558_divadlo_ts> [↑](#footnote-ref-2)
3. Venuše ve Švehlovce. *Venuse-ve-svehlovce.cz: Playroom Is Dark – volný vstup!* [online]. Praha: Venuše ve Švehlovce, [2023], [cit. 2024-04-20]. Dostupné z:

<https://www.venuse-ve-svehlovce.cz/predstaveni/325/> [↑](#footnote-ref-3)
4. Herečka vypravuje er-formou a tak jsou koncipovány i její pokyny:,, Svlékl ji. Políbil ji na ústa. Líbal ji na krku.” [↑](#footnote-ref-4)