

VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

Giedrė Vosylienė

Intermedialių literatūros studijų programa

Interaktyvumo apraiškos imersiniame Lietuvos teatre

Magistro darbas

Darbo vadovas dr. Neringa Klišienė

Vilnius, 2020

Giedrė Vosylienė, *Interaktyvumo apraiškos imersiniame Lietuvos teatre*. Magistro darbas, vadovė dr. Neringa Klišienė, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2021, 41 p.

Raktiniai žodžiai: interaktyvumas, spektaklis, žiūrovas, imersyvumas.

Giedre Vosyliene, *Manifestations of interactivity in the immersive Lithuanian theatre*. Master thesis, supervisor dc. Neringa Klisiene, Vilnius university, Faculty of Philology, 2021, 41 p.

Key words: interactivity, performance, audience, immersive.

Anotacija

Šio mokslinio tiriamojo darbo tikslas yra išsigryninti interaktyvumo sąvoką teatre. Pasitelkiant teoretikų, tokių kaip Aaron Smutso bei Augusto Boalio svarstymus apie interaktyvumą skirtinguose kultūros laukuose, formuluojamas analizės būdas nagrinėti interaktyvumą konkrečiai teatriniame lauke. Analizuojant konkrečius imersyvių spektaklių pavyzdžius Lietuvoje išryškinami esminiai skirtumai tarp imersyvumo ir interaktyvumo. Taip pat šiame darbe išryškėja XXIa. pasikeitęs žiūrovo suvokimas. Iš pasyvaus stebėtojo žiūrovas tampa aktyvus prasmų kūrėjas, pačio spektaklio vyksmo bendraautorius. Šis tyrimas skirtas ne tik teatro praktikams geriau suvokti bendravimo su žiūrovu bei jo įtraukimo į spektaklio vyksmą skirtumus imersiniuose ir interaktyviuose spektakliuose, tačiau taip pat patiems žiūrovams sąmoningiau pasirinkti spektaklio siūlomą tiesioginę patirtį.

Annotation

The goal of this research is to clarify the definition of interactivity in theatre field. The chosen way to analyse interactivity in the specific theatre field is based on thoughts about interactivity by Aaron Smuts and August Boal. The main differences between immersive and interactive performances are highlighted during analysis of the specific immersive performances in Lithuania. Moreover, new audience perception of 21st century reveals in this research. Audience from passive observer becomes active producer of meaning, co-author of the performance. This research is not only for theatre creators to understand the dialogue with audience or audience incorporation to the performances better. This research is to make conscious choose of direct experience by the audience also.

Santrauka

Technologijų vystymasis bei jų prieinamumas paskatino naujus reiškinius kultūriniame gyvenime. Vienas tokių – interaktyvūs ir imersiniai teatro spektakliai. Esminis šių spektaklių skirtumas nuo konvencinio teatro tas, kad žiūrovas juose įtraukiamas į spektaklio veiksmą fiziškai. Šių sąvokų apibrėžimai komplikuoti visų pirma dėl matmenų nebuvimo, kuriais būtų galima pamatuoti žiūrovo įsitraukimą į spektaklio vyksmą. O taip pat ir dėl to, kad kiekvieno žiūrovo patirtis spektaklyje skiriasi. Norint geriau suvokti dalyvavimo spektaklius, tenka iš naujo permąstyti esmines teatro sąvokas, tokias kaip: žiūrovas, spektaklis, įtraukimas. XXIa. stipriai pasikeitė tiek spektaklio, tiek žiūrovo suvokimas teatre. Iš pasyvaus stebėtojo, žiūrovas tapo aktyvus prasmių kūrėjas, kartais net turintis galimybę rinktis, ką žiūrėti spektaklio metu. Šiame tyrime yra mėginama apibrėžti interaktyvumą konkrečiai teatriniame lauke ir įvardinti esminius skirtumus tarp interaktyvių ir imersinių spektaklių. Jame atsiskleidžia tai, kad dažnas teoretikų mėginimas interaktyvumą skirstyti ir apibrėžti lygmenimis ar žiūrovui suteikiamų galimybių rinktis kiekybe pasirodo visiškai netinkamas. Tuo labiau netinkamas yra mėginimas suvokti interaktyvumą kaip žiūrovo galimybę prisidėti prie kūrinio autorystės. Filosofas Aaronas Smutsas mėgina apjungti specifinius interaktyvumo suvokimus ir apibrėžti jį bet kuriame lauke ir prieina išvados, kad interaktyvumas turi būti suvokiamas kaip dialogas, tačiau jo apibrėžimas nėra pilnai tinkamas teatriniame kontekste dėl sąlygiškumo elemento, nes tam tikras dialogas tarp žiūrovų ir aktorių vyksta ir konvenciniame teatre. Režisierius Augustas Boalis interaktyvumą apibrėžia teatriniame lauke, tačiau apibrėžimo siaurumas interaktyvumą paverčia žiūrovų terapinės sesijos rezultatu, o ne meninio kūrinio bruožu. Vis dėlto, iš šių dviejų apibrėžimų, kuriuose nurodomos sąlygos, kurias įgyvendinus spektaklio vyksmas tampa interaktyvus, suformuluojamas analizės metodas. Atliekamos keturios struktūriškai skirtingų imersyvių spektaklių Lietuvoje analizės. Tai yra: Lukaszo Twarkowskio RESPUBLIKA; Kristiano Smedso LIŪDNOS DAINOS IŠ EUROPOS ŠIRDIES; Agniaus Jankevičiaus MAIŠTAS; Nassimo Soleimanpouro RAUDONAS TRIUŠIS.BALTAS TRIUŠIS. Spektakliai buvo pasirinkti pagal Stevo Dixono interaktyvumo apibrėžimą. Spektaklių analizės parodė, kad A.Smutso keliami reikalavimai interaktyvumui bet kuriame kultūriniame lauke ne visada tenkina A.Boalio reikalavimus konkrečiai teatriniame lauke, ir atvirkščiai. Analizių metu paaiškėja, kad Augusto Boalio apibrėžime atsirandantis terapijos elementas, tampa labai svarbiu papildiniu Aarono Smutso interaktyvumo kaip dialogo apibrėžimui. Mat terapijoje įprastai žiūrovas dalinasi

asmenine patirtimi arba nuomone. Tad dialogas, kuris tenkina Aarono Smutso išskeltus reikalavimus dialogui atsirasti ir kuriame kalbinamasis dalinasi savo nuomone arba asmenine patirtimi ir yra esminis interaktyvumo bruožas, kuris atskiria interaktyvius spektaklius nuo imersinių.

TURINYS

1. Įvadas	4
2. Teorinė prieiga.....	9
2.1 Pagrindinės sąvokos: žiūrovas, įtraukimas, spektaklis	
2.2 Imersyvumas	
2.3 Interaktyvumas	
2.3.1 Žiūrovo indėlis į spektaklio kūrimą	
2.3.2 Galimybė rinktis	
2.4 Interaktyvumas pagal Aaroną Smutsą	
3.4 Interaktyvumas pagal Augustą Boalį	
3. Praktinė dalis.....	21
3.1 Lukaszo Twarkowskio spektaklis RESPUBLIKA	
3.2 Kristiano Smedso spektaklis LIŪDNOS DAINOS IŠ EUROPOS ŠIRDIES	
3.3 Agniaus Jankevičiaus spektaklis MAIŠTAS	
3.4 Nassimo Soleimanpouro spektaklis RAUDONAS TRIUŠIS.BALTAS TRIUŠIS	
4. Išvados.....	36
5. Literatūros sąrašas.....	38
6. Summary.....	40

1. Įvadas

Temos aktualumas. Technologijoms sparčiai keičiant pasaulį, atrandami nauji reiškiniai ir kultūriniam gyvenime. Mobiliųjų telefonų tobulėjimas, internetinio ryšio prieinamumas, tiesioginės transliacijos galimybės ir vis tobulėjantys kompiuteriniai žaidimai stipriai pakeitė meninius teatro raiškos būdus. Dėl šių priežasčių stipriai pasikeitė teatro santykis su žiūrovu. Dabartiniame teatre žiūrovas gali ne tik aktyviai veikti spektaklyje, bet ir atsidurti bendrateisio kūrėjo vietoje kartu su likusia spektaklio kūrybine komanda ir tokiu būdu prisidėti prie spektaklio autorystės. Šiems pokyčiams įvardyti Vakarų Europoje aktyviai naudojamos sąvokos *immersive* (imersyvus) ir *interactive* (interaktyvus). Jos ne tik analizuojamos moksliniame diskurse, tačiau net ir spektaklių žiūrovai pastebėję šias sąvokas anotacijose supranta į kokį spektaklį eina ir ką jie ten veiks. Nors Lietuvoje vis dažniau sutinkame *participatory theatre* (*dalyvavimo teatro*) pavyzdžių, tačiau sąvokos, įvardinančios šių reiškinų skirtumus ir bruožus dažnai vartojamos aptakiai, arba jų iš vis vengiama. Pavyzdžiui, režisierius Agnius Jankevičius, pristatydamas savo spektaklį „Maištas“ pavadina jį „spektakliu-instruktažu“¹. Teatro kritikas Vaidas Jauniškis pastebi: „Iškalbingas atvejis: „Naujojo Baltijos šokio“ festivalyje 2015 m. buvo parodytas tikriausias *immersive theatre* pavyzdys – Erico Jorris ir trupės „Crew“ spektakliai „C.a.p.e. Brussels“, „C.a.p.e. Horror“, „C.a.p.e. Anima“, tačiau jie net nebuvo pristatyti kaip atstovaujantys tokiam retam mūsų krašte teatro žanrui.“². Lietuvos Nacionalinis dramos teatras lygiai taip pat, anotacijoje pristatydamas spektaklį „beskambučio“, nepažymi, kad tai imersyvus spektaklis³. O vieno pastarųjų šio teatro premjerų „Respublika“ spektaklio aprašyme skliausteliuose nurodoma, kad tokio tipo spektaklis Lietuvoje pristatomas pirmą kartą⁴. Akivaizdu, kad problemų kyla ir dėl dar nenusistovėjusių sąvokų apibrėžties, ir dėl spektaklių viešinimo strategijos, kuri dažnai paremta ne noru kuo geriau informuoti žiūrovą apie spektaklį, o marketingo ar vadybiniais sumetimais (parduoti kuo daugiau bilietų, pritraukti kuo daugiau žiūrovų). Ne visi žiūrovai nori dalyvauti spektaklio veiksmo, daugelis jų žymiai maloniau saugiai sėdėtų teatro kėdėse ir stebėtų už *ketvirtos sienos*

¹ Lauryna Kaupaitė *Ar esi maištininkas?* Interviu su režisieriumi A. Jankevičiumi. 2016.05.15 Prieiga per internetą: <https://m.diena.lt/naujienos/kaunas/menas-ir-pramogos/ar-esi-maistininkas-749659>

² Vaidas Jauniškis. *Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos*. Menotyra, 2016, Nr. 23(2), p. 125.

³ Lietuvos Nacionalinio Dramos teatro internetiniame puslapyje, spektaklio *Beskambučio* anotacijoje. Prieiga per internetą: https://www.teatras.lt/lt/spektakliai/augustas_sireikis_beskambucio/

⁴ Lietuvos Nacionalinio Dramos teatro internetiniame puslapyje, spektaklio *Respublika* anotacijoje. Prieiga per internetą: <https://www.teatras.lt/lt/spektakliai/respublika/> (žr. data)

pasislėpusius aktorius. Tad vengimas įvardyti spektaklio pobūdį, t. y. nenurodant žiūrovo „veiklos“ lauko – ne tik stebėti, bet ir dalyvauti, atlikti tam tikrus veiksmus ir pan., komplikuoja situaciją, mat žiūrovo įsitraukimas imersiniame ir interaktyviame spektaklyje labai skiriasi. Žiūrovui gali būti visiškai priimtinos dalyvavimo sąlygos imersiniame spektaklyje, tačiau visiškai nepriimtinos interaktyviame.

Interaktyvumas ir imersyvumas - sąvokos, atėję iš kompiuterinių žaidimų srities ir „adaptavęsi“ teatre, teatro teoretikams sukelia tikrą painiavą. Jos nėra nusistovėjusios, o moksliniuose straipsniuose apibrėžiamos skirtingai, priklausomai nuo kultūrinio lauko, kuriame mėginama šią sąvoką apibrėžti. Interaktyvumas literatūroje apibrėžiamas visiškai skirtingai nei teatre ar kompiuteriniuose žaidimuose. Vis tik patiems mėginant apibrėžti šias sąvokas teatriniame lauke susiduriame su šiomis problemomis: Kaip analizuoti *dalyvavimo spektaklius*, jei kiekvieno žiūrovo dalyvavimas spektaklyje skiriasi? Kaip ir kokiais matmenimis įvertinti žiūrovo į(si)traukimą į spektaklio veiksmą?

Pastebėtina, kad imersyvumas teatre teoretikų (Josephine Machon, Catherine Bouko, Garth White) nagrinėtas žymiai daugiau nei interaktyvumas, nes šio žanro spektaklių yra kur kas daugiau nei interaktyvių. Tad imersyvumo sąvoka žymiai labiau nusistovėjusi nei interaktyvumo, todėl ją žymiai drąsiau naudoja ir teatro kritikai, ir patys kūrėjai. Visiškai kitokia situacija yra su interaktyvumo sąvoka, kuri yra žymiai labiau komplikauta. Žiūrovas interaktyviame spektaklyje prisideda prie spektaklio autorystės, jis gali keisti spektaklio eigą, tačiau neišvengiamai kyla klausimai: kiek spektaklis gali būti atviru meno kūriniumi: iki kokios ribos jis gali būti nebaigtas, iki kokios ribos aktoriai gali nežinoti spektaklio eigos ar jo baigties? Kokiais matmenimis vertinti žiūrovo indėlį į spektaklio kūrimą? Šių nežinomųjų kiekis apsunkena pačios sąvokos apibrėžimą.

Dalyvavimo spektakliai, kurie apima tiek interaktyvius, tiek imersyvius pasirodymus dažnai balansuoja tarp skirtingų kultūros laukų. Šio tipo spektakliai dažnai priskiriami socialinei arba terapinei veiklai ir kritikuojami kaip ne meninė praktika. Pavyzdžiui, Interaktyvaus teatro režisierius Augustas Boalis beveik ištrintas iš profesionalaus meno lauko, mat jo interaktyvūs spektakliai vertinami kaip terapinė veikla. Vis dėlto plečiantis suvokimui, kas yra teatras šiandien, net ir valstybiniai Lietuvos teatrai leidžiasi šiems eksperimentams ir pristato *dalyvavimo* spektaklius. Tad sąvokų atskyrimas padėtų ne tik geriau suvokti naujas teatro formas ir pasikeitusį žiūrovo vaidmenį spektaklyje, tačiau ir pasikeitusį teatro meno vaidmenį socialiniame lauke.

Darbo objektas. Imersiniai spektakliai, pastatyti Lietuvoje. Darbe analizuojami spektakliai pasirinkti remiantis Steve Dixono įvardintais bruožais interaktyvumui apibrėžti. Taip pat šie spektakliai labai skiriasi savo struktūra, tiek kaip juose įtraukiamas žiūrovas į patį spektaklio veiksmą, tiek koks jiems vaidmuo suteikiamas. Autoriai kuria labai skirtingus imersinius spektaklius, kurių analizė leidžia geriau suvokti skirtingus žiūrovo įtraukimo būdus bei kaip imersiniuose spektakliuose gali pasireikšti interaktyvumas. Paties interaktyvumo darbe suvokimas **remiasi** Aarono Smutso, Steve Dixono bei Augusto Boalio bandymais apibrėžti interaktyvumą.

Darbo tikslas. Darant pasirinktų spektaklių analizę apibrėžti interaktyvumą konkrečiai teatriniame lauke bei išryškinti esminius skirtumus tarp interaktyvių ir imersinių spektaklių. Šiam tikslui pasiekti išsikeliami trys pagrindiniai uždaviniai:

1. Pristatyti *interaktyvumo sampratos* lauką, pristatyti esmines darbui reikalingas sąvokas.
2. Remiantis Aarono Smutso bei Augusto Boalio interaktyvumo analizės metodais atlikti konkrečių imersinių spektaklių Lietuvoje analizės.
3. Rasti susikirtimo taškus Aarono Smutso ir Augusto Boalio interaktyvumo apibrėžimuose.

Darbo struktūra. Šiame darbe bus apžvelgti svarbiausi *interaktyvumo* teoretikų, tokių kaip Catherine Bouko, Aaron Smutso, Steve Dixono, August Boalio darbai, kuriais remiantis bus suformuluotas šiam tyrimui reikalingas analizės metodas *interaktyvumo* aspektui *imersiniuose spektakliuose* nagrinėti. Remiantis C. Bouko imersyvaus spektaklio bruožais, pasirinkti keturi spektakliai, rodyti Lietuvoje, kurie turėtų bent du C. Bouko išvardintus *imersyvumo* požymius. Anot teoretikės, juos galima būtų priskirti prie imersyvių spektaklių.⁵ Tai yra: „Respublika“⁶; „Raudonas triušis. Baltas triušis“⁷; „Maištas“⁸; Liūdno dainos iš Europos širdies“⁹. Jie vienas nuo kito labai skiriasi savo konstrukcija ir kiekvienas, jau pagal S. Dixono bruožus interaktyvumui apibrėžti, gali būti

⁵ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 254-269.

⁶ Lukasz Twarkowski spektaklis *Respublika*, premjera 2020m. rugsėjo 3d. Vilniaus Kino Klasteryje. Įrašas ir pjesė.

⁷ Nassim Soleimanpouro spektaklis *Raudonas triušis. Baltas triušis*, premjera Lietuvoje 2015m. Vilniaus Mažajame Teatre. Įrašas su aktore Nele Klimiene ir pjesė.

⁸ Agniaus Jankevičiaus spektaklis *Maištas*, sukurtas 2016m. gegužės 24d. Nacionaliniame Kauno Dramos Teatre. Įrašas ir pjesė.

⁹ Kristian Smeds spektaklis *Liūdno dainos iš Europos širdies*, sukurtas 2006m. rugsėjo 27d., atnaujintas 2011 kovo 14. Lietuvos Nacionaliniame Dramos Teatre. Įrašas ir pjesė.

interaktyvus.¹⁰ Šių kūrinų analizė leistų išvengti, kaip žiūrovo realybė supinama su spektaklio pasakojama realybe, o sykiu kelti probleminius klausimus:

- a) Kokį vaidmenį įgauna žiūrovas, ir kiek jis turi galimybės keisti pagrindinį spektaklio naratyvą?
- b) Kokią bendrą tiesioginę patirtį žiūrovams pasiūlo spektaklio kūrėjai?
- c) Kiek iš tiesų Lietuvos teatre žiūrovas gali įgyti bendrateisio spektaklio kūrėjo statusą drauge su kūrybine komanda?

Šiame darbe interaktyvumas bus nagrinėjamas kaip vienas iš imersyvių spektaklių bruožų, kuriam atsiradus, spektaklį galima vadinti interaktyviu spektakliu. Tad jei spektaklis interaktyvus, jis savaime ir imersyvus, tačiau ne atvirkščiai. Imersyvūs spektakliai ne visada interaktyvūs. C. Bouko siūlo vadovautis A. Smutso iškeltomis sąlygomis interaktyvumui atsirasti, o jas A. Smutsas suformulavo mėgindamas apibrėžti interaktyvumą bet kuriame lauke, o ne konkrečiai teatriniame¹¹. C. Bouko pastebi vieną esminę problemą, kuri apsunkina interaktyvumo suvokimą teatre – tai sąlygiškumas¹². Mat nėra jokių matmenų įvertinti, kiek stipriai (iki kokios ribos) žiūrovas įtraukiamas į spektaklį. Vertinant žiūrovo įsitraukimą į spektaklį, taip pat svarbu pastebėti, kad čia vartojamos tos pačios sąvokos, kaip ir konvenciniame teatre. Todėl šiame tyrime bus pravartu iš naujo apibrėžti *įtraukimo (įsitraukimo), žiūrovo, spektaklio, tiesioginės patirties* sąvokas.

Darbe bus vadovaujama ir teatro praktiko A. Boalio iškeltomis sąlygomis interaktyvumui atsirasti konkrečiai teatriniame lauke¹³. Atliekant pasirinktų spektaklių analizę, bus kreipiamas dėmesys į tai, kaip reiškiasi, arba gali pasireikšti interaktyvumas imersiniuose spektakliuose Lietuvoje. O ieškant susikirtimo taškų tiek A. Smutso interaktyvumą apibendrinančioje, tiek A. Boalio interaktyvumą teatre apibrėžiančiose teorijose, bus pamėginta išgryninti pačią interaktyvumo sąvoką.

¹⁰ Steve Dixon *Digital Performance*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p. 558-598.

¹¹ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 257.

¹² Ibid., p. 258.

¹³ August Boal *Troškimų vaivorykštė*, Astėja, 2014. p. 26-31.

2. Teorinė prieiga

2.1 Pagrindinės sąvokos: žiūrovas, įtraukimas, spektaklis.

Nagrinėjant XX a. pabaigos ir XXIa. teatro reiškinius, svarbu iš naujo apibrėžti esmines sąvokas, nes pats suvokimas tiek apie žiūrovą, tiek apie patį spektaklį XXa. amžiaus pradžioje pasikeitė. Kalbant apie *dalyvavimo teatrą*, žiūrovo į(si)traukimo veiksmui į spektaklį apibūdinti dažniausiai pasitelkiamos: *dalyvavimo* (participatory), *imersinis* (immersive), *interaktyvus* (interactive) sąvokos. Pati dalyvavimo sąvoka jungia tiek interaktyvius, tiek imersinius spektaklius. Išsamiau aptarkime „žiūrovo“, „įtraukimo“ bei „spektaklio“ sąvokas.

Sąvoka „žiūrovas“ dažniausiai vartojama (prigijusi) konvencinio¹⁴ teatro kontekste, nurodo visų pirma pasyvų žiūrovą. Patricas Pavisas, kalbėdamas apie šiuolaikinius teatro reiškinius, performatyviuosius spektaklius, pastebi, kad kūrėjai renkasi vis kitas sąvokas apibūdinti į spektaklį įtraukiamą žiūrovą: „*Homo spectator*“ tapatybių sąrašas begalinis: etnologams jis - „dalyvaujantis stebėtojas“ (observateur participant), grupėms „Rimini Protokoll“ arba „She She Pop“ – „tyrėjas“, „ekspertas“, „lankytojas“, o dar gražiau – „flaneris“, pasak Baudelaire'o ir Benjamino“.¹⁵ P. Pavisas nurodo aibę skirtingų žiūrovų įvardinimų. Režisierius A.Boalis žiūrovą vadina „žiūrovu-aktoriumi“. Režisierius ir teoretikas Herbertas Blau'as - „cheminės reakcijos nuosėda“. Režisierius Wajdi Mouawadas – „pervažos keliautoju“. Teatro kritikė Florence March – „pabėgusia žiūrove, ieškančia naujų meninių pasaulių“. Tačiau pats populiariausias įvardijimas – „liudininkas“.¹⁶ Ir šis žodis labai tiksliai sujungia įvykio stebėjimą ir patį aktyvų dalyvavimą jame, todėl būtent „liudininku“ būtų tiksliausia vadinti į spektaklį įtraukiamą žiūrovą. Žodis „liudininkas“ dažniausiai vartojamas kriminaliniame kontekste, kuriame nurodomas įvykis ir jame dalyvavęs asmuo. Pavyzdžiui, įvykis – žmogus nušoko nuo tilto; įvykio liudininkas – praeivis. Liudininkas dalyvavo įvykyje. Net pasyvus dalyvavimas, t.y.: stovėjimas ir žiūrėjimas į žmogų, šokantį nuo tilto, nurodo į dalyvavimą, nes pats įvykis išskirtinis ir provokuojantis. Vis dėlto, toks gausus sąvokų, apibūdinančių žiūrovą dalyvavimo spektakliuose, kiekis rodo, kad dėl žiūrovui priskiriamo konkretaus vaidmens konkrečiame spektaklyje, kinta ir paties žiūrovo įvardijimas. Tad šiame darbe analizuojant

¹⁴ Konvencinis teatras remiasi klasikiniu teatro reiškiniu suvokimu, kuriame žiūrovas stebi scenoje fiktyvius personažus įkūnijančius aktorius, kurie apsimeta, kad žiūrovai jų nemato.

¹⁵ Pavis, Patrice *Performanso ir šiuolaikinio teatro žodynas* Paris: Armand Colin, 2014. p. 249-255.

¹⁶ Ibid., p. 126.

spektaklių pavyzdžius žiūrovas kaskart įgaus kitą pavadinimą, priklausomai nuo jam priskiriamo vaidmens.

Pats žodis „įtraukiantis“ yra daugiaprasmis. Režisierė Olga Lapina straipsnyje „Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas“ pateikia skirtingas teatro teoretikų (A.Alston’as, A.Frosta, R.Yarrow, C.Bouko) minėtų sąvokų interpretacijas¹⁷. Vieni *dalyvavimo* ir *imersinio* teatro sąvokas naudoja kaip sinonimus, kiti *imersinį* teatrą priskiria vienai iš *dalyvavimo* teatro rūšių, dar kiti dalyvavimą ir *interaktyvumą* nagrinėja kaip *imersyvumo* bruožus. Šie interpretaciniai skirtumai kyla dėl skirtingai interpretuojamos sąvokos „įtraukimas“. Vaidas Jauniškis, aptardamas teatrologės Josephine Machon pastebėjimus apie būvdvardį „įtraukiantis“, teigia, kad dažniausias šių sąvokų (imersyvus ir interaktyvus) apibūdinimas „įtraukiantis“ yra neinformatyvus, nes visas teatras kaip ir apskritai visas menas gali būti įtraukiantis, tai labiau priklauso nuo konkretaus žiūrovo ir meno kūrinio temos nei nuo jo formos¹⁸. Tad mėginant atskirti imersyvius spektaklius nuo interaktyvių reikia apsibrėžti, kaip skiriasi žiūrovų įtraukimas į spektaklio veiksmą.

Išplėtus „žiūrovo“ sampratą, natūraliai ima kisti ir suvokimas apie žodį „spektaklis“. Vaidas Jauniškis pastebi, kad „J.Machon savo knygoje „Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance“ išskiria žmogišką kontaktą kaip vieną esmingiausių imersinio teatro bruožų ir tokiuose spektakliuose akcentuoja tiesioginio patyrimo, išgyvenimo, juslinės patirties aspektus¹⁹. Tačiau šie bruožai taip pat atitinka ir *performanso* apibrėžimą, kuriame nėra skirties tarp realybės ir *performanso*, nes *performansas* apibrėžia realybę. Tad šiam tyrimui taip pat svarbu išsiaiškinti, kuo *performansas* skiriasi nuo imersinių ar interaktyvių spektaklių, nes pastarieji turi nemažai *performatyvumo* bruožų. Teatrologė Erika Fischer- Lichte savo knygoje „Performatyvumo estetika“²⁰ nurodo bruožus, kurie būdingi tiek *performatyvumui*, tiek *dalyvavimo teatro* spektakliams. Esminis panašumas – santykis į žiūrovą ir galimybė sukurti grįžtamojo ryšio kilpą. Mėgindama apibrėžti naują santykį su žiūrovu ji pasitelkia „atlikimo“ sąvoką ir remiasi Maxo Herrmanno pamąstymais: „Žiūrovas jam (aktoriui) nėra nei abejingas ar įsijautęs stebėtojas, priskiriantis aktorių veiksmams scenoje tam tikras reikšmes, nei

¹⁷ Olga Lapina *Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas*. Lietuvos Muzikos ir teatro akademija, Ars et Praxis, 2017,

¹⁸ Vaidas Jauniškis *Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos*. Menotyra, 2016, Nr. 23(2), p. 126

¹⁹ Ibid., p. 128.

²⁰ Erika Fischer – Lichte *Performatyvumo estetika*, Balto print. 2013

aktorių veiksmams siunčiamų intelektualinių pranešimų šifruotojas. Priešingai, kūniškas buvimas drauge reiškia lygiaverčių subjektų santykį²¹, O pati grįžtamojo ryšio kilpos siekiamybė Erikos Fischer-Lichte nuomone, susijusi su žiūrovo ir aktorių bendruomenės, pagrįstos kūnišku buvimu drauge, sukūrimu.²²

Vis dėlto nagrinėjant paties performanso bruožus, pastebėsime, kad yra trys akivaizdūs skirtumai: pirma, skirtingai nei performanse, aktoriai ir net žiūrovai imersiniuose ar interaktyviuose spektakliuose vaidina, o ne tik atlieka veiksmus; antra, vėlgi interaktyvus ar imersyvus spektaklis ne visada ir ne būtinai turi būti socialinis įvykis. Paskutinis skirtumas ganėtinai komplikuoatas, tačiau labai svarbus. Erika Fischer-Lichte kalbėdama apie atsitiktinumą, nurodo: „Kaip atlikimo sąlyga jis (atsitiktinumas) dabar buvo ne tik pripažįstamas, bet ir itin pageidaujamas“²³. Ji nurodo, kad performanso neįmanoma tikslingai valdyti jokiais pastatymo strategijomis ir jis turi visiškai nenuspėjama baigtį²⁴. Mūsų tyrimo atveju dalyvavimo spektakliai yra tik iš dalies nenuspėjami ir nekontroliuojami. Tad akivaizdu, kad vis dėlto performansas ir dalyvavimo spektakliai yra nors ir vieno medžio, tačiau skirtingos šakos.

2.2 Imersyvumas

Imersyvumas teatro teoretikų nagrinėtas žymiai daugiau, tad ir jo sąvoka labiau nusistovėjusi ir drąsiau naudojama tiek teatro teoretikų, tiek praktikų. Šiame darbe *interaktyvumas* analizuojamas, kaip vienas iš *imersinio* teatro rūšių, remiantis Catherina Bouko imersyvumo apibrėžimu. Spektaklius, kuriuose aptinkami bent keletas iš ankščiau paminėtų C. Bouko bruožų, vertinsiu kaip imersinio teatro pavyzdžius. Ji išskiria konkrečius imersyvumo bruožus, kuriuos visus ar bent kelis, galima aptikti imersiniuose spektakliuose:²⁵

- **Fizinės integracijos**, kuomet sulaužomas formalumas²⁶ tarp scenos ir auditorijos. Tačiau ne tik laužant *ketvirtą sieną*, bet realiai „sulaužant“ fizinę atskirtį, pavyzdžiui, kai žiūrovai gali atsidurti scenoje. Verta paminėti, kad tokiais atvejais scena dažnai tampa sutartine erdve.

²¹ Erika Fischer-Lichte *Performatyvumo estetika*, Balto print. 2013; p. 52.

²² Ibid., p. 61.

²³ Ibid., p. 63.

²⁴ Ibid., p. 62.

²⁵ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 259.

²⁶ Formalumas tarp scenos ir auditorijos yra tiek erdvių skirtis (vieni vienoje pusėje, kiti kitoje), tiek socialinių normų skirtis (aktorius veikia, žiūrovas stebi)

- **Pojūčių**, kuomet stengiamasi veikti žiūrovo pojūčius, o šis atsiduria sukurtos estetinės erdvės centre tarp simuliacijos ir reprezentacijos. Pavyzdžiui, žiūrovas gali liesti aktorių daiktus ar juos pats naudoti.
- **Dalyvavimo**, kuomet žiūrovui suteikiama galimybė ne tik stebėti, bet ir aktyviai dalyvauti spektaklyje. Pavyzdžiui, žiūrovas gauna užduotis, jo prašoma viešai kalbėti, dalintis asmenine patirtimi.
- **Navigacijos**, kuomet žiūrovas turi galimybę laisvai judėti erdvėje. Dažnai gali rinktis, ką stebėti ir kaip tai daryti.
- **Dramaturginės personalizacijos**, kuomet žiūrovas įgauna vaidmenį. C. Bouko teigia: „imersantas (imersinio spektaklio žiūrovas) inkorporuojamas į pramanytą pasaulį kaip personažas, kurį jis įkūnija, bet jo socialinės tapatybės spektaklyje taip pat paisoma“²⁷
- **Baimės estetikos**, kuomet manipuluojama žiūrovo jauduliu ir emocine įtampa.

2.3 Interaktyvumas

Apibrėžti *interaktyvumą* tampa dar sudėtingiau, nes teoretikų (Marie-Lame Ryan's, David Sattz's, McIver Lope's) nuomonės, kaip jau buvo minėta, išsiskiria, tačiau dėl vieno jie sutinka, kad interaktyvumas bendrąja prasme suvokiamas kaip gilesnis/didesnis žiūrovo įtraukimas. Pastebimas dažnai pasikartojantis teoretikų mėginimas interaktyvumą skirstyti į *stiprus* ir *silpnas* lygmenimis. To įtraukimo matmenys galėtų būti: žiūrovo indėlis į spektaklio vyksmą ir galimybė rinktis. Tad pamėginkime interaktyvumą teatre apibrėžti atskiriant jį nuo imersyvumo, o esminė skirtis būtų susijusi su tuo, kaip stipriai imersiniuose ir interaktyviuose spektakliuose žiūrovas įtraukiamas į spektaklio vyksmą.

2.3.1. Žiūrovo indėlis į spektaklio kūrimą

Vienas svarbiausių aspektų yra žiūrovo indėlis į meno kūrinį. Aktorius ir teoretikas Stevas Dixonas pabrėžia patį būdą, kuriuo kūrinio autorystė perduodama jo žiūrovui. Jis mėgina apibrėžti interaktyvumą skaidydamas jį į keturias stadijas: navigaciją, dalyvavimą,

²⁷ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 266.

pokalbį ir bendradarbiavimą²⁸. Visose stadijose žiūrovo dalyvavimas daugiau arba mažiau pakeičia kūrinį, tad stebėtojo dalyvavimas kiekvienos stadijos interaktyviame kūrinyje kuria *naują kūrinį*. O šis aspektas iš tiesų svarbus interaktyvumui. Vis dėlto Stevas Dixonas, mėgindamas apibrėžti interaktyvumą, skaido jį lygmenimis, kurie nurodo kiek žiūrovas prisideda prie kūrinio autorystės. Išskiria *reaguojantį* lygmenį – kai aplinka reaguoja į žiūrovą, net jam ir neatliekant judesio, pavyzdžiui, kai apeliuojama į žmogaus jusles, pojūčius. Antrajame lygmenyje žiūrovas gali atlikti atsitiktinius pasirinkimus iš kelių pasiūlymų, šį lygmenį atspindi hipertekstas (vienu metu rodomi du vykstantys veiksmai). Trečiasis lygmuo, tai *selektivusis interaktyvumas*, kuriame žiūrovas darydamas pasirinkimus tarp siūlomų galimybių siekia konkretaus tikslo. Paskutiniame lygmenyje žiūrovas siekia ilgai trunkančio efekto, jis palieka kažką po savęs: ar tai būtų objektas, ar istorija. Atkreiptinas dėmesys, kad tokiu atveju tik paskutinėse dviejose stadijose atsiranda reali galimybė žiūrovui prisidėti prie kūrinio autorystės ar net pakeisti sugalvotą kūrinio struktūrą, padiktuotas jo ribas. O pirmosios dvi stadijos atitinka imersinio teatro bruožus, tad ir imersiniame teatre žiūrovas, pagal S.Dixoną prisideda prie kūrinio autorystės²⁹. Todėl šie lygmenys paties interaktyvumo neapibrėžia. Ir nors didelis žiūrovo indėlis į spektaklio vyksmą yra interaktyvumo bruožas, tačiau šis kiekybinis mastelis gali klaidinti, nes vadovaujantis šia logika – žiūrovo sukurtas spektaklis būtų geriausias interaktyvaus spektaklio pavyzdys.

2.3.2. Galimybė rinktis

Tiek C.Bouko, tiek ir kiti interaktyvumo teoretikai (Marie-Lame Ryan, David Sattz, McIver Lope) kaip vieną pagrindinių interaktyvumo egzistavimo sąlygų išskiria galimybę pasirinkti. Būtent šia galimybe naudojasi tyrėjai mėgindami apibrėžti interaktyvumą, todėl vėlgi skaido jį į skirtingus lygmenis (kiek daug rinktis gali), vienas kurių – *minimalus interaktyvumas*. Būtent šis lygmuo labiausiai komplikuoja patį interaktyvumo suvokimą. Literatūros teoretikė Marie-Laure Ryan nurodo minimalų interaktyvumo lygmenį, pateikdama tokį pavyzdį, kai gali rinktis, kurį knygos skyrių skaitysi, ar kokia eiga skaitysi

²⁸ Steve Dixon *Digital Performance*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p. 558.

²⁹ Ibid., p. 594.

knygą³⁰. Tad tokiu atveju net enciklopedijos skaitymas tampa interaktyvus, nes skaitytojas gali rinktis iš daug galimų variantų.

Skaidydama interaktyvumą lygmenimis, Ryan išskiria literatūrinį interaktyvumą ir figuratyvinį interaktyvumą, šios dvi pusės atstovauja stiprijį ir silpnąjį. Silpnajam figuratyviniam interaktyvumui priskiriami klasikiniai naratyvai, o stipriajam - postmodernūs tekstai. C.Bouko, aptardama net kelis panašius svarstymus apie minimalų interaktyvumą, prisimena Umberto Eco klausimą: „Ar *atviras kūrinys* būtinai yra interaktyvus?“³¹ Ji pabrėžia, kad šiuo atveju interaktyvumas siejamas su tuo, ką Nicolas Bourriaudas kalbėjo apie meno tranzityvumą: „Tranzityvumas toks pat senas kaip kalnai. Tai yra apčiuopiama meno nuosavybė. Be jo kūrinys yra negyvas objektas, sutraiškytas kontempliacijos“³². Tad kūrinio *atvirumas* nėra specifinis interaktyvumo bruožas, jis yra visų meno kūrinių bruožas.

Menininkė Toni Dove teigia: „pasirinkimo metafora nėra įtikinanti - organizuotoje interaktyvioje matricoje nėra tikro pasirinkimo. Pasirinkimai yra *užprogramuoti*“³³. Tačiau kyla klausimas: jei pasirinkimai užprogramuoti, tai ar iš tiesų žiūrovas turi galimybę rinktis? O jei visiškai neprogramuoti, tada nėra paties turinio, nėra spektaklio. Tad verta suabejoti, ar pati galimybių pasirinkti gausa yra pagrindinė interaktyvumo sąlyga. Jei žiūrovas turi maksimalią galimybę rinktis ir yra visiškai nekontroliuojamas, ar įmanoma kokia nors prognozuojama patirtis? Tampa akivaizdu, kad pats interaktyvumo skirstymas lygmenimis, pats įvedamas kiekybinis mastelis daugiau klaidina, nei padeda apibrėžti interaktyvumą.

2.4 Interaktyvumas pagal Aaroną Smutsą

Amerikiečių filosofas Aaronas Smuth'as kaip ir Catherina Bouko mėgina apibrėžti interaktyvumą išskirdamas jo bruožus. Patį interaktyvumo terminą jis mėgina apibrėžti taip, kad šis būtų tinkamas bet kuriam kultūriniam laukui – ar tai būtų teatras, ar

³⁰ M-L Ryan *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. SubStance, 1999, Vol.28(2), p. 125..

³¹ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 266. p. 254.

³² Nicolas Bourriaud *Relational Aesthetics*, Dijon: Les Presses du réel, 2002 [1998].

³³ Toni Dove *Theater without Actors - Immersion and Response in Installation*, Leonardo, 27, 4, 1994, p. 281-287.

kompiuterinis žaidimas.³⁴ Jis imasi nagrinėti penkis problemiškus interaktyvumo apibrėžimus, kuriuos suformulavo Terrancas Raffertis, Marie-Lame Ryana, Davidas Sattzas, Dominicas McIver Lopas ir Janet Murray. Jis pristato interaktyvumą apibrėžiančias kontrolės, naudojimo, įėjimo / išėjimo, struktūros keitimo ir dalyvavimo teorijas, kurios vis dėlto išsamiai neatskleidžia šio reiškinių. Aaronas Smuthas pasitelkęs pokalbio pavyzdį nusako sąlygas, suponuojančias interaktyvumą. Jis teigia: „Kažkas yra interaktyvu tada ir tik tada, kai:

- 1) reaguojama
- 2) ne visiškai kontroliuojama
- 3) nėra visiškai kontroliuojamas³⁵
- 4) neatsakoma visiškai atsitiktiniu būdu”³⁶

Tarkime, dviejų žmonių pokalbyje, kuriame vienas iš dalyvių padiktuoja temą, pokalbiui vykti svarbus klausimo/atsakymo dialogas, kurio dalyviai negali visiškai kontroliuoti nei pokalbio eigos, nei jo baigties. Anot A. Smutso, tai turi būti prasmingas pokalbis.

Atrodytų, kad teatro spektakliui tai neįmanoma užduotis būtent dėl kontrolės aspekto, keliančio klausimą: kaip suvaldyti prasmingą aktorių ir žiūrovų pokalbį, jo nekontroliuojant? Tad tie A. Smutso pridedami žodžiai „ne visiškai” mūsų tyrimo kontekste yra labai svarbūs. Mat interaktyviame spektaklyje nėra nieko labiau intriguojančio kaip įtampa, kuri atsiranda tarp iš anksto nustatytos dramaturgijos ir dalyviams, t. y. žiūrovams, paliktos erdvės, pasirinkimų laisvės. Dominicas McIveris Lopas nagrinėdamas keičiamos struktūros teoriją ir mėgindamas suformuluoti interaktyvumo apibrėžimą, teigia, kad kontroliuojamos tampa tik tos dalys, per kurias pasiekiamas spektaklio turinys³⁷. C. Bouko, pritardama A. Smutso interaktyvumo esmę apibrėžiančioms sąlygoms, pastebi labai svarbų momentą, kad *interaktyvumas visais atvejais yra sąlyginis, o ne vidinis*.³⁸ Ji pasitelkia teniso žaidimo pavyzdį, kuriame profesionalas žaidžia prieš mėgėją. Šioje partijoje, anot teoretikės, abu šio turnyro / pokalbio dalyviai reaguoja vienas į kitą, atmušdami kamuoliuką. Profesionalas gali

³⁴ Aaron Smuts *What is Interactivity?*, Journal of Aesthetic Education, 43, 4, 2009, p. 53-73.

³⁵ Nėra visiškai kontroliuojamas nei liudininkai (žiūrovai) nei spektaklio veikėjai (aktoriai).

³⁶ Aaron Smuts *What is Interactivity?*, Journal of Aesthetic Education, 43, 4, 2009, p. 65.

³⁷ Ibid., p. 60.

³⁸ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 258.

priversti mėgėją judėti norimomis kryptimis, nes jis įgudęs valdyti kamuoliuką ir tokiu būdu numatyti jo preliminarią trajektoriją. Taip pat, tikėtina, kad jis laimės turnyrą. Tačiau jis neturi visiškos kontrolės, mėgėjas visada gali nustebinti profesionalą savo smūgiu, tad yra tikimybė (kad ir labai maža), kad mėgėjas laimės turnyrą, nes jis turi galimybę atmušti kamuoliuką taip, kaip nesitiki profesionalas. Tad mūsų individualus pasirinkimas – kaip vertinti tokio turnyro baigtį – kontroliuojama, ar ne.³⁹ Mes galime sakyti, kad profesionalas tikrai laimės prieš mėgėją, todėl žaidimas pilnai kontroliuojamas, tačiau kita vertus, profesionalas visada gali nepataikyti, jį visada gali nustebinti mėgėjas. Tad ar iš tiesų turnyro lemtis kontroliuojama – tėra mūsų asmeninis pasirinkimas. Tad interaktyvumas visuomet yra sąlygiškas. Tai komplikuoja interaktyvumo suvokimą dramos teatre, kadangi net ir konvencinis pastatymas gali atitikti A. Smutso sąlygas interaktyvumui:

- 1) Aktoriai klasikiniame pastatyme reaguoja į publikos reakcijas;
- 2) Spektaklis – gyvas procesas, todėl jis visada nėra pilnai kontroliuojamas;
- 3) Žiūrovas visada turi galimybę išeiti iš spektaklio;
- 4) Komunikacija ne atsitiktinė, o specialiai provokuojama.

Nors A. Smutso padiktuotos sąlygos puikiai apibrėžia interaktyvumą bendrąja prasme, tačiau dėl C. Bouko pastebėto interaktyvumo sąlygiškumo, verta pažvelgti į interaktyvaus teatro specifiką. Šiam etapui parankios brazilo Augusto Boalio išvalgos.

2.5 Interaktyvumas pagal Augustą Boalį

Augustas Boalis – interaktyvaus teatro praktikas, režisierius ir teoretikas, parašęs net keturias knygas apie savo tyrinėjimus, susijusius su interaktyvumu konkrečiai teatriniame lauke. Interaktyvų teatrą Boalis ėmė kurti norėdamas išlaisvinti *engiamąjį* žiūrovą. Anot jo, įprastas spektaklio ritualas yra toks, kuriame žiūrovas stebi personažus ir dėka įgimto empatiškumo išgyvena jausmus, kuriuos „skolinasi“ iš stebimų personažų. Tokiu būdu žiūrovas patiria „apsivalymą“ nuo konkrečių jausmų. Tokio ritualo teatras visais laikais buvo remiamas turtingųjų, turint sąmoningą tikslą – suvaldyti žmonių norą priešintis, sumažinti jų patiriamą pyktį, sielvartą, neteisybę. Tokį valdomą žiūrovą jis

³⁹ Ibid., p. 258.

vadino *engiamuoju*.⁴⁰ A. Boalio spektakliai kuriami remiantis spektaklį stebinčių žiūrovų istorijomis, jų asmenine patirtimi, tad ir pavadinimus turi ne patys spektakliai, o spektaklių kūrimo technikos, kurias jis yra aprašęs savo knygoje „Įstatymų leidybos teatras“; „Engiamųjų teatras“; „Troškimų vaivorykštė“. Režisieriaus knygoje aprašyta interaktyvaus teatro praktika leidžia suvokti patį interaktyvumą konkrečiai teatriniame lauke. Jis pristato tris esmines prielaidas, kurios išskiria interaktyvų spektaklį nuo imersinio. Jis pavadino jas *Faro galvoje* hipotezėmis.⁴¹ Šias hipotezes mes vadinsime prielaidomis interaktyvumui atsirasti. Spektaklio eigą skirstydamas į *režimus*, A. Boalis aiškina savo interaktyvių spektaklių strategijas.

Faras galvoje – tarsi žiūrovo sąmonė, sukonstruota jo patirčių, kuri neleidžia elgtis vienaip ar kitaip. Pirmoji pavadinama *Osmosu*,⁴² kuris originaliai žymi abipusį skverbimąsi. Augustas Boalis nurodo, kad norint „prisibelsti“ iki *Faro* žiūrovo *galvoje*, yra svarbus teatro skverbimasis į realybę ir atvirkščiai - pačios realybės į teatrą. Žiūrovo realybė su teatro realybe turi glaudžiai susipinti, ir tik tada, atsiradus sumaiščiai, gali atsirasti toji *tiesioginė* patirtis, apie kurią kalba visi interaktyvumo teoretikai. Tad analizuojant interaktyvumą svarbu suvokti, kaip žiūrovo realybė supinama su teatine fikcija, ir kaip jos viena kitą keičia.

Antroji prielaida įvardinta *Metakse*,⁴³ kuri nusako kitokį žiūrovo ir personažo santykį nei įprastame teatre. Konvenciniame dramos teatre, stebėdamas personažus žiūrovas su jais susitapatina empatiškai (t. y., savo viduje patirdamas tam tikras emocijas). Interaktyviame spektaklyje žiūrovas įgauna vaidmenį, personažą. A. Boalis sako: „Manęs nepersmelkia kitų emocijos; aš pats jas išspinduliuoju, aš vadovauju savo veiksams... aš pats keičiu veiksmą.“⁴⁴ C. Bouko labai panašų procesą įvardija *dramaturgine personalizacija*.⁴⁵ Tad interaktyviame spektaklyje svarbu pastebėti, koks vaidmuo priskiriamas žiūrovui, ir kiek jis turi galimybės veikti aktorių ir žiūrovų sukurtoje teatrinėje realybėje, kiek turi galimybės ją realiai keisti.

⁴⁰ August Boal *Troškimų vaivorykštė*, Astėja, 2014. p. 2.

⁴¹ *Ibid.*, p. 26.

⁴² *Ibid.*, p. 26.

⁴³ *Ibid.*, p. 28.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 26.

⁴⁵ Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 267.

Trečioji prielaida pavadinta *Analogiška indukcija*.⁴⁶ Ji numano, kad interaktyvaus spektaklio žiūrovai, nepaisant to, kad spektaklyje dalyvauja skirtingai, visi išgyvena bendrą *tiesioginę patirtį*.

A. Boalio pastebėjimuose atsiranda du, regis, lig šiol neaptarti interaktyvumo teatre aspektai. Pirmasis: žiūrovas dalyvauja spektaklyje tik tuomet, kada jo asmeninė patirtis yra susiejama su fiktyviu pasauliu. Ir tai ne visiškai tas pats, ką C. Bouko įvardija *dramaturgine personalizacija*. A. Boalis nurodo, kad žmogus turi pasidalyti savo asmenine patirtimi tiesiogiai, o ne tapti *žiūrovo* vaidmens atlikėju. Antrasis: interaktyviam spektakliui svarbu rasti visus žiūrovus vienijančią patirtį, kitaip neįvyks bendras tiesioginis patyrimas.

Tad interaktyvaus spektaklio ir jau minėto teniso partijos tarp profesionalaus ir mėgėjo žaidimo pavyzdžio paralelė vėlgi yra tinkama geriau suvokti šias tris A. Boalio prielaidas. Grupė mėgėjų pakviečiami sužaisti teniso partiją su geriausiu teniso žaidėju pasaulyje. Nustatytu būdu atrinktas vienas iš mėgėjų žaidžia, likę stebi žaidimą. Aptariant *Osmosą*, svarbus aspektas, kad *visi* žiūrovai moka žaisti, yra tai darę, *turi konkrečios patirties*, realiuoju momentu vienas jų atmušinėja kamuoliuką, tad čia ir dabar atsiranda tikimybė, kad ir labai maža, jog mėgėjas laimės. Aptariant *Metaksę*, žiūrovas įgauna personažo statusą „silpnasis“. *Analogiška indukcija* gali atsirasti, jei visi žiūrovai (kaip ir žaidžiantysis žiūrovas) yra mėgėjai ir akivaizdžiai „silpnieji“ vykstančioje situacijoje (visų jų šansai laimėti prieš pasaulio geriausią yra lygiai maži). Dėl tokių sukurtų aplinkybių visi žiūrovai (ir dalyvaujantys, ir stebintys) išgyvens bendrą *tiesioginę patirtį*. *Analogiškai indukcijai* atsirasti svarbu, kad žiūrovai turėtų juos vienijančią aspektą, šiuo atveju – tai neprofesionalus „teniso žaidimas“.

A. Boalis, aprašydamas *režimus*, naudojamus savo sukurtuose interaktyviuose spektakliuose, leidžia geriau suprasti naudojamus interaktyvumo strategijas. Jis pateikia štai tokius *režimų* pavyzdžius⁴⁷: „Švelniau“ (kalbama sulėtintai ir tyliai, skirta suvaldyti emocijas); „Sustok ir pagalvok“ (išsakomos vidinės mintys, kurių paskirtis praplėsti požiūrį); „Mugė“ (dubliuojami veiksmai, skirti atsipalaiduoti). Tačiau tų režimų gali būti daug ir įvairių, tai tarsi naujas „užsiėmimas“ su žiūrovu.

Apibendrinus, galima išskirti esminius aspektus, kuriuos verta analizuoti imersiniuose spektakliuose, ieškant interaktyvumo apraiškų teatre. Tad keliami klausimai:

⁴⁶ August Boal *Troškimų vaivorykštė*, Astėja, 2014. p.30.

⁴⁷ Ibid., p. 41.

kokia yra žiūrovų galimybė rinktis? Kiek jis gali kontroliuoti spektaklio eigą ir kiek jis yra kontroliuojamas, ar jis gali vesti dialogą su spektaklio kūrėjais (įskaitant aktorius), prisidėti prie kūrinio autorystės? Kiek pasitelkiama asmeninė žiūrovo patirtis, stebint, ar / ir kiek pasakojamos asmeninės istorijos apeliuoja į bendrą žiūrovų patirtį?

Tiriamajame darbe analizuosiu kūrinius ne tik išsiaiškinti ar egzistuoja Lietuvoje interaktyvūs spektakliai, tačiau ir rasti esminius skirtumus tarp interaktyvių ir imersinių spektaklių. Minėtas teoretikas S. Dixonas interaktyvumą apibrėžia keturiomis stadijomis: navigacija, dalyvavimas, pokalbis, bendradarbiavimas⁴⁸ ir skirsto interaktyvumą lygmenimis. Nors pirmieji du lygmenys C. Bouko ir A. Smutso teigimu, netenkina interaktyvumui keliamų reikalavimų, o pačios stadijos pilnai neapibrėžia interaktyvumo, tačiau šios stadijos nurodo esmines bei dažniausiai sutinkamas imersyvių spektaklių struktūras.

Navigacijos stadijai priskiriami spektakliai, kuriuose žiūrovas gali laisvai judėti po vykstantį spektaklį. Dalyvavimo stadijoje, žiūrovas atlieka aktorius diktuojamas užduotis. Pokalbio stadijoje žiūrovas gali vesti pokalbį su aktoriumi, gali pakreipti pokalbį skirtinga linkme. Bendradarbiavimo stadijoje žiūrovas gali prisidėti prie spektaklio autorystės kardinaliai pakeisdamas spektaklio eigą ir tokiu būdu sukurdamas naują kūrinį. Tad šios Dixono stadijos nurodo skirtingas imersyvių spektaklių kūrimo strategijas, kuriose gali atsirasti interaktyvumas, bet patys lygmenys interaktyvumo neapibrėžia. Skirtingų strategijų spektaklių analizė leis atrasti esminius interaktyvumo bruožus. Mano pasirinkti spektakliai pagal S. Dixono lygmenis, šie:

- 1) Navigacinis lygmuo. Lukasz Twarkowskio spektaklyje „Respublika“. Premjera: 2020 m. rugsėjo 3 d. Kino klasteryje. Šiame spektaklyje žiūrovas gali laisvai judėti po vykstantį pasakojimą ir rinktis ką stebėti.
- 2) Dalyvavimo lygmuo. Kristiano Smedso spektaklyje „Liūdno dainos iš Europos širdies“. Premjera 2011 m. kovo 14 d. Lietuvos Nacionalinis dramos teatras. Šiame spektaklyje pasakojimas vyksta žiūrovui atliekant aktorius diktuojamas užduotis.

⁴⁸ Steve Dixon *Digital Performance*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p. 580.

3) Pokalbio lygmuo. Agniaus Jankevičiaus spektaklyje „Maištas“. Premjera 2016 m. Gegužės 24 d. Nacionalinis Kauno Dramos Teatras. Šiame spektaklyje žiūrovas kviečiamas išsakyti savo nuomonę, vyksta dialogas.

4) Bendradarbiavimo lygmuo. Nassimo Soleimanpouro spektaklyje „Raudonas triušis. Baltas triušis“. Premjera Lietuvoje 2015 m. Vilniaus Mažajame Teatre. Šiame spektaklyje nei aktorius, nei žiūrovas nežino, kas vyks. Visi bendrai kuria spektaklį pagal nurodymus.

Iš pradžių imersyvių ir interaktyvių spektaklių analizei reikalinga susikonkretinti tam tikras sąvokas:

- Tiesioginė patirtis – tai patirtis, kuri jaučiama dauguma juslių vienu metu, kaip pavyzdžiui žiūrovo apkabinimas ir t. t.. Tiesioginė patirtis yra priešinga mūsų sąmonės suvokimo patirčiai, kai sąmonė suvokia, prisimena išgyvenimus ir tokiu būdu patiria juos iš naujo, tačiau patiria ne kūniškai.
- Bendra tiesioginė patirtis – tai tiesioginė patirtis, kuri vienodai patiriama visų žiūrovų, kaip pavyzdžiui, paskleidžiamas benzino kvapas ir patalpa bendrai suvokiama kaip pavojinga.
- Pokalbis – tai nėra aktoriaus atsakymas į mano užduotą klausimą, nes jis gali nutikti ir ne imersiniame spektaklyje. Pokalbis yra dviejų žmonių dalinimasis mintimis, kuomet abu jaučiasi tolygiai galintys keisti pokalbio temą, kontroliuoti pokalbio baigtį.
- Kūryba – tai nėra veiksmas, vykstantis kažkieno galvoje, jei tai nėra niekaip materializuojama. Klausantis pasakojimo, žmogus jį sukuriu savo galvoje, tačiau tol, kol to pasakojimo aš materialiai neišreiškiu, tai nelaikoma kūryba.
- Spektaklio kūrimas – procesas, kurio metu aš keičiu pagrindinį, o ne šalutinį spektaklio naratyvą Keičiant naratyvą spektaklio tema nebūtinai privalo kisti.
- Interakcijos dalyviai – tai žiūrovai, kurie atlieka diktuojamą užduotį.

3. PRAKTINĖ DALIS

1 . Lukaszo Twarkowskio spektaklis „Respublika“

Lenkų režisieriaus antrasis Lietuvoje sukurtas spektaklis „Respublika“ (pirmasis – „Lokis“) daugiasluoksnis šešių valandų spektaklis, kuriame persipina išskirtinai daug naratyvų. Šis spektaklis atitinka S. Dixono aprašytą Navigacinį lygmenį dėl žiūrovui suteikiamos galimybės rinktis kaip dalyvauti spektaklyje. Šioje analizėje aš aptarsiu pagrindinę temą ir pagrindinį naratyvą, kuris siejasi su žiūrovo dalyvavimu spektaklyje.

Žiūrovas šiame spektaklyje gali laisvai rinktis, kaip jis nori jame dalyvauti – stebėti sukurtą veiksma (iš amfiteatro zonos), dalyvauti sukurtame veiksme (eiti į pirtį, šokti) ar paprasčiausiai būti (bendrauti su kitais žiūrovais rūkomajame , prie baro, ar valgant japonišką maistą kavinėje). Ir ši struktūra skiriasi nuo visų kitų nagrinėjamų spektaklių, nes ji reikalauja tam tikro žiūrovo gebėjimo, kuris Maaike Bleekero pavadinamas „matymo režisūra“⁴⁹. Šis gebėjimas reikalingas, nes pats žiūrovas aktyviai dalyvauja kuriant prasmę. Jis konstruoja reikšmių sistemą remdamasis savo žiūrėjimu.

Spektaklis suskirstytas į tris dalis: pirmoje žiūrovas tarsi muziejinėje ekspozicijoje gali susipažinti su erdvėmis; antroje sluoksniuojamas pasakojimas, o trečioje dalyje žiūrovas pakviečiamas šokti kartu su aktoriais. Kaip tik dėl trečiosios dalies egzistavimo verta analizuoti jo interaktyvumą.

Spektaklio antroje dalyje pasakojama apie bendruomenę, kuri atliko eksperimentą – atsiskyrusi nuo visuomenės, metus laiko gyveno gaudama fiksuotas pajamas miške. Šios bendruomenės žmonės šoko ir kūrė muziką (miksiuodama elektroninės muzikos takelius pulte). Eksperimentui pasibaigus, jie grįžo į savo gyvenimus, tačiau po penkerių metų nusprendė pratęsti eksperimentą ir vėl visi ėmė gyventi kartu miške.

Žiūrovas vaikšto po atkurtas šios bendruomenės gyvenamąsias patalpas, ekrane stebi jų praeities įrašus, gyvai stebi jų atkuriamas praeities scenas bei dabartyje vykstančius pokalbius apie ateitį. Svarbu paminėti, kad viskas vyksta netolimoje ateityje. Tokiu būdu režisierius trina ribas tarp praeities, dabarties ir ateities. Taip pat režisierius nuolat kartoja

⁴⁹ Pavis, Patrice knygoje *Performanso ir šiuolaikinio teatro žodynas* (Paris: Armand Colin, 2014. p. 249-255.) cituoja Bleeket Maaike knygoje *Visuality in the Theatre The Locus of Looking*. (London: Palgrave, 2008)

praеityje vykusias scenas (Airidos indų plovimas; Rasos Šlapinimasis; kartojami pokalbiai), tokiu būdu teigdamas, kad istorija yra tarsi nuolat besikartojančių įvykių grandinė: viskas, kas dabar vyksta, jau yra įvykę praеityje. Šis kartojimo motyvas tiesiogiai siejamas su spektaklyje skambančia elektronine *techno* muzika. Mat šios muzikos pagrindas yra jau paruošti muzikos takeliai, kurie gyvai miksuojami ir nuolat kartojami žmogaus, įprastai vadinamo *didžėjumi*. Šios muzikos esmė – pasikartojimas, kuris taip pat ryškinamas spektaklio modernaus šokio intarpuose, kuriuose vis kitas veikėjas atlieka tą pačią veiksmų seką. Pasikartojimo motyvas jaučiamas ir medžiagoje, kuri tansliuojama ekranuose. *Video didžėjus* miksuoja įrašą, nufilmuotą miške, įrašą nufilmuotą prieš valandą pačiame spektaklyje ir tai, kas yra tiesiogiai filmuojama esamuoju laiku. Stebint tokią pynę, žiūrovas nebegali tiksliai atskirti, kada kas įvyko. Tad struktūriškai visi spektaklio elementai – video, muzika, šokis, naratyvas – konstruojamas taip, kad primintų mums vieną iš spektaklio temų – amžiną istorijos pasikartojimą. O ši tema veda prie tam tikros būsenos, kurią spektaklio kūrėjai tapatina su reivavimo (angl. rave) patirtimi, ir sako: „and then, time is not chasing“ (vert.: ir tuomet, laikas tavęs nebesiveja).

Pagrindinė šio spektaklio tema, o kartu ir patirtis, kuria mėgina pasidalinti spektaklio kūrėjai yra reivas⁵⁰ (angl. rave). Šokis čia įgauna išskirtinę reikšmę, žymiai platesnę šio vyksmo prasmę. Šokis bendruomenės nariams padeda nusiraminti, atsipalaiduoti, išvalyti mintis, išleisti energiją. Galima jausti, kad antroji dalis, kurios pagrindą sudaro tekstai, yra priešpriešinama trečiajai, kurios pagrindas – šokis. Tad tekstai, kurie yra mąstymo pasekmė, yra kaip opozicija juslinei šokio patirčiai. Patys tekstai iškelia minties bejėgystės problemą. Faktai apie klimato kaitą, psichologinės teorijos (kognityvinis disonansas), garsių filosofų (Diogeno) mintys suplakamos viena su kita ir visas pokalbis tampa *pezėjimu*, neturinčiu jokios prasmės. Šokis čia tampa išsigelbėjimu, savo beprasmiškumu prasminga veikla. Ne vienas personažas kalba apie tai, kad šokis yra užslėptų, neišsakytų, uždarytų minčių, potyrių, jausmų išstūmimas, kas kart kartodami, kad išstūmimas reikalauja pastangų „repressions require efforts“, todėl patį šokimą, kurį jie tapatina su reivavimu, priima kaip darbą – prasmingiausią naujų laikų darbą.

Dėl anksčiau išvardintų priežasčių, režisieriaus sprendimas tampa labai logiškas, mat papasakoti apie *reivą* neįmanoma, todėl režisierius kuria imersyvų spektaklį, kuriame

⁵⁰ Šis žodis gimė anksčiau nei *techno* muzika ir dažniausiai apibūdindavo *laukinį vakarėlį*, dabar dažniausiai tai apibūdina elektroninės muzikos vakarėlį, kuris trunka išskirtinai ilgai, jame daug šokama, dažniausiai naudojami įvairaus pobūdžio narkotikai.

reivą galima patirti. Būtent todėl trečiojoje dalyje, kuri trunka vieną valandą, žiūrovai kartu su aktoriais šoka. Reivavimo patirtis visų pirma yra vakarėlio patirtis, tad žiūrovas turėdamas galimybę nusipirkti alkoholio, pasikalbėti su kitais žmonėmis rūkomajame, numalšinti alkį, ir turėdamas galimybę, paprasčiausiai nueiti į šokių aikštelę ir šokti, jaučiasi tarsi atėjęs į *iprastą* vakarėlį. Vakarėlį, kuris truks bent jau šešias valandas, kuris turi savo instaliacijas (kur gali pasižvalgyti jei yra noro, tačiau nebūtina. Gali nueiti į sauną ar į kubilą ir tiesiog klausytis muzikos). Tad sukuriama aplinka, kuri talpina savyje visus reivavimo patirties elementus. Būtent dėl šios visiems atpažįstamos ir lengvai sukuriamos vakarėlio situacijos bei žiūrovui suteiktos veikimo laisvės, galima manyti, kad žiūrovui sukuriama reali galimybė patirti reivą.

Vis dėlto šis spektaklis tampa puikiu pavyzdžiu, koks netinkamas yra kiekybinis galimybės pasirinkti bruožas interaktyvumui apibrėžti. Mat šiame spektaklyje, žiūrovas turi išskirtinai daug galimybių rinktis, tačiau tai nepaverčia šio spektaklio interaktyviu. Tai puikus pavyzdys, kad interaktyvumui aptikti nepakanka vertinti tik kelis bruožus, svarbu kaip jie koreliuoja ir kaip keičia paties žiūrovo dalyvavimą spektaklyje. Šis spektaklis yra puikus Osmo pavyzdys. Dovilės Zavedskaitės recenzijoje „Šalto teatro teritorija:

RESPUBLIKA“⁵¹ mėgina perteikti pačią patirtį taip: „Respublika turėtų būti ne spektaklio pavadinimas, o geografiškai ir psichologiškai apibrėžiama pusiau realybė, kuri, niekas nėra tikras, ar kada baigėsi. Realybė, į kurią Lietuvos nacionalinis dramos teatras (LNDR) pardavinėja bilietus. Realybė, kurioje esi kviečiamas šokti, kad pamirštum realybę. O galiausiai pagauni save, kalantį sau į galvą, kad nešokdamas gali prisiminti realybę. Kad šokti gali liautis. Tik ar realybė nori būti prisiminta? Kas iš viso ta realybė?“. Dėl spektaklio konstrukcijos teatrinė fikcija yra labai glaudžiai supinama su žiūrovo realybe ir vis dėlto šis spektaklis nėra interaktyvus, kadangi netenkinama jau antroji A. Smutso interaktyvumo sąlyga, mat žiūrovo patirtis yra visiškai nekontroliuojama. Žiūrovui tenkanti „žvilgsnio režisūra“ nėra niekaip apribota, jis nėra provokuojamas žiūrėti kažkur (to pavyzdys būtų vakarėlio metu kylantis gaisras). O interaktyviame spektaklyje ji turėtų būti bent iš dalies kontroliuojama. Šiame spektaklyje žiūrovas gali visas šešias valandas praleisti rūkomajame ar prie baro ir niekas jo nepakvies prisijungti prie bendro vyksmo.

Nestebėdamas antrosios dalies, žiūrovas lieka nepakviestas į specifinę reivavimo patirtį, kitaip tariant, jis neidentifikuos pačio veiksmo, kaip reivo, tiesiog paprasčiausiai jis

⁵¹ Dovilė Zavedskaitė, *Šalto teatro teritorija: RESPUBLIKA*, Menų faktūra, 2020.09.09. Prieiga per internetą: <http://www.menufaktura.lt/?m=1025&s=61705>

liks klausyti muzikos, nes ji groja. Žinoma, žiūrovas gali bendrauti su kitais žiūrovais, jam siūlomos įvairios patirtys (sauna, pietūs ir t. t.), bet menininkai nemėgina užmegzti dialogo su konkrečiais asmenimis, atėjusiais į spektaklį, vadinasi, žiūrovas negali tiesiogiai individualiai pasireikšti savo asmenine pozicija, nuomone ar patirtimi, išsakydamas / veiksmu parodydamas ją parodydamas. Šioje vietoje vėlgi kyla A. Smutso prielaidų sąlygiškumo problema: žiūrovas kontroliuojamas, nes jo, artėjant kamerai, prašoma pasitraukti ir netrukdyti aktoriams, tačiau šis kontroliavimas remiasi žiūrovo veiksmu apribojimu į spektaklio eigą, tačiau ne jo patirties kontroliavimu. Tad žiūrovas čia kontroliuojamas tiek, kad jis netrukdytų aktoriams įgyvendinti suplanuoto veiksmo. Tačiau jo patirtis nėra niekaip kontroliuojama.

Mėginant pritaikyti A. Boalio hipotezes šiam spektakliui tampa akivaizdu, kad šis spektaklis nėra interaktyvus. Nors žiūrovas čia įgauna vakarėlio dalyvio „vaidmenį“ ir gali laisvai juo manipuliuoti? Vis tik ši sąlyga dažna imersiniuose spektakliuose. C. Bouko tai vadina „dramaturgine personalizacija“⁵², kai žiūrovui priskiriamas vaidmuo. Analogiška indukcija, kuri apibūdina vienijančią patirtį turėtų tapti reivinio patirtis šokant, tačiau valandos trukmės šokimas nėra tas pats, kas reivinimas. Jei pagrindinė reivinio patirtis yra ilgai trunkantis šokimas, tai net grįžtant prie spektaklio konstrukcijos, tampa akivaizdu, kad spektaklio žiūrovai šokti kviečiami tik valandą, o antroje dalyje vykstantis pasakojimas trunka keturias valandas. Tad žiūrovas keturias valandas klausosi pasakojimo apie bendruomenę, kuri reivino, ir kokias tai žodžiais nenusakoma patirtis. Būtų tikslu sakyti, kad išties patirti reivą, reiktų atvirkštinės konstrukcijos (keturių valandų šokio ir valandos pasakojimo). Žinoma, pats spektaklis garantuoja žiūrovui tiesioginę patirtį (aktorius jo akivaizdoje nuogas lenda į kubilą; šalia jo šoka ir t.t.), tačiau tai imersyvaus spektaklio patirtis. Spektaklio kūrėjai palikdami visišką laisvę žiūrovui veikti taip, kaip jis nori, jų sukonstruotoje erdvėje tokiu būdu atsiriboja nuo žiūrovų ir suteikia jiems imersyvaus spektaklio patirtį. Tad šis spektaklis jokių būdu negali būti vertinamas kaip interaktyvaus spektaklio pavyzdys.

⁵² Catherina Bouko *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance*. Participation, 2014, Vol. 11(1), p. 267.

2. Kristiano Smedso spektaklis „Liūdno dainos iš Europos širdies“

Suomių režisieriaus Kristiano Smedso spektaklyje pagal paties parašytą pjesę „Liūdno dainos iš Europos širdies“ vaidina viena aktorė ir vertėja. Šis spektaklis pastatytas remiantis F. Dostojevskio romanu „Nusikaltimas ir bausmė“. Pagrindine veikėja čia tampa Raskolnikovo mylimoji Sonia, iš kurios perspektyvos ir vyksta pasakojimas. Patį spektaklį galima priskirti antrajam interaktyvumo lygmeniui – dalyvavimo, nes pats pasakojimas vyksta žiūrovams atliekant užduotis.

Šiame spektaklyje žiūrovas įgauna svečio vaidmenį, mat tik atėjus į spektaklį, jį pasitinka moteris, kuri pasiūlo ne tik atsisėsti visus svečius (žiūrovus) aplink stalą, bet ir išgerti kavos, arbatos bei suvalgyti sausainių. Šis priskiriamas vaidmuo labai parankus ne tik todėl, kad žiūrovui yra gerai pažįstamas, tačiau esant ne savo namuose, esi priverstas veikti pagal šeimininko taisykles. O tas šeimininkas čia – Sonia. Ji kreipiasi į svečius modifikuota romano citata: „aš esu čia šiandien prieš jūsų akis, kad papasakočiau jums savo istoriją ne kad prašyčiau jūsų gailėsčio ar ašarų upių, ne kad skaityčiau jums paskaitas su įspėjimais, bet kad tapčiau įrodymu, koks stebinant, neįprastai keistas, gilus, lengvas ir Dievo palaimintas gali būti kiekvieno žmogaus gyvenimas...“. Tad svečių Sonia prašo neįsijausti. Teatriniais terminais tariant, nesitapatinti su personažu, o stebėti atsitraukus ir jausti dalyvaujant.

A. Boalis išskiria tai kaip interaktyvaus spektaklio bruožą. Tad žiūrovui čia ne tik priskiriamas vaidmuo, kaip tai daroma imersiniame spektaklyje, čia duodama ir nuoroda, kaip jį atlikti. Net pačios užduotys žiūrovui neleidžia įsijausti. Mat, kas kartą tiek slėpdami siūlus, kad aktorė jų nerastų, tiek mesdami monetą į tualetu būdelę, žiūrovai galvoja apie save (kaip aš tai darau / padarysiu esamajame laike), ir tai yra būdas priversti jį galvoti apie save. Ir šis interaktyvių spektaklių bruožas – kūrybinės komandos tikslas - neįsijausti į stebimą personažą, o įsijausti į savo paties dalyvavimą šiame spektaklyje itin išryškėja dėl akivaizdžiai naudojamo daugeliui gerai žinomo romano. Skirtis tarp romano (pasakojimo) ir veikiančio svečio tampa labai ryški.

Pavyzdžiui intarpe, kai aktorė paprašo paslėpti siūlų kamuoliukus, o ji eina jų ieškoti. Negalėdama surasti, ji apsieičia vaidmenimis su vienu iš žiūrovų, kad šis juos surastų. Vykstant tikram azartiniam ir intriguojančiam žaidimui, pats pasakojimas (romanas) nutolsta, tačiau individualus vaikystės prisiminimas grįžta. Lygiai kaip situacijoje, kai aktorė primityviai vilioja žiūrovą. Juk tuo metu, kai aktorė mėgina fiziškai priartėti prie žiūrovo, kuris akivaizdžiai atėjęs su antrąja puse, likę žiūrovai negalvoja apie

Sonią ar jos pamotę, jie kartu išgyvena tą neįtikojamo jausmą, kai kažkas įžūliai priekabiauja prie tavęs ar tavo mylimojo. Ir šie tiesiogiai patiriami svečių išgyvenimai pinami su akivaizdžiai literatūriniu pasakojimu.

Šie literatūriniai intarpai labiau primena garsiai skaitomą romaną bendraminčių apsuptyje nei aktorės mėginimą įkūnyti Sonią. Aktorė tarsi tampa romano tekstu, o ne personažu. Tekstu, kuris veikia, kuris verčia skaitytoją jį veikti. Sonia imasi vaidinti tik likusius romano veikėjus: tėtį, pamotę, senę, Raskolnikovą. Lygiai taip pat svečiai įgauna vis kitus vaidmenis: baro, kuriame gerdavo Sonios tėvas, lankytojų, pamotės namuose besilankančių svečių, viešojo tualetu lankytojų vaidmenis ir t. t.... visi iki vieno svetimi, tačiau buvę šalia ir liudiję Sonios gyvenimą, gal todėl jie tampa Sonios svečiais.

Svečiams nuo pat pradžių suteikiama galimybė išeiti: „tiems, kurių širdys ar sielos neatlaiko, nenori, negali, nesugeba klausytis šios istorijos, teatro durys yra visada atviros į tikrovę, štai ten yra išėjimas, viską palikus išeiti – nėra nei nusikaltimas, nei bausmė“. Tačiau šiam svečių apsisprendimui nėra paruošta jokia kita strategija (priminimas apie galimą išėjimą, ar provokuojanti vieta, dėl kurios žiūrovui atsirastų akstinas išeiti). Tad akivaizdu, kad žiūrovo priešinimasis pasakojimui nėra kūrybinės komandos tikslas.

Žiūrovą pasitinka vertėja prisistatanti moteris, kuri spektaklį verčia į prancūzų kalbą, nes taip jis buvo sukurtas. Ir šis gestas dviprasmiškas: tarsi parodo visiškai „sustabarėjusią“ spektaklio struktūrą, kurioje net toks techninis vienetas kaip vertimas nebegali būti išimtas, nors spektaklyje nedalyvauja nei vienas užsienietis. Tai labai netipiška interaktyviems spektakliams, kuriuose įprasta improvizacija. Vis dėlto vertimas spektaklyje ne tik primena gan didelę prancūzų kultūros įtaką Rusijoje, tačiau vėlgi stabdo patį pasakojimą, jį retina (arba fragmentuoja). Paminėtina, kad A. Boalis aprašo šios strategijos svarbą, mat išretindami istoriją, vėlgi apeliuojame į žiūrovo girdimos istorijos apmąstymą, o ne įsijautimą / išgyvenimą. Šis vertimas palieką tą nežinojimo/nesupratimo erdvę, nes nežinai, ar verčiama tas pats, kas kalbama, o gal pasakoma daugiau, arba kitaip? Šis vertimas primena apie meno kūrinio tamsiąsias zonas, į kurias gali patekti tik daug kalbų (ne užsienio, o meno kabų, tokių kaip dailė, muzika, opera ir t.t.) suprantantys. Todėl vertėjos pasakymas, kad taip buvo sukurta, todėl taip ir bus šį kartą, tėra pasiteisinimas, slepiantis daugiau strategijų.

Šis spektaklis atitinka visus A. Smutso keliamus reikalavimus interaktyvumui. Istorija pasakojama, pateikiant tam tikras užduotis, lygiai kaip ir spektaklyje „Raudonas triušis. Baltas triušis“, kuriame be žiūrovų dalyvavimo spektaklio vyksmas neįmanomas.

suprantama, kad šis sakinytis labai problemiškas ir vertas paaiškinimo, nes nė vienas spektaklis yra neįmanomas be kūniško aktorių ir žiūrovų būvimo drauge, tačiau šis spektaklis yra neįmanomas būtent be aktyviai fiziškai veikiančio žiūrovo. Vadinasi, tenkinama ir antroji A. Smutso sąlyga – aktorė reaguoja į tai, kaip žiūrovai atlieka užduotis. Pavyzdžiui, liepus paslėpti siūlų kamuoliukus, o žiūrovams nereaguojant, aktorė sako: „su jumis, matyt, dar niekas taip nesielgė“. Arba jaučiant žiūrovo patiriamą neįjaukumą, kuomet ji pastarąjį vilioja, aktorė sako: „dar truputį, ir aš jus paliksiu ramybėje“. Pats kontrolės momentas čia irgi nėra toks paprastas, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. Provokatyvus aktorės elgesys viliojant žiūrovą, kuris akivaizdžiai atėjęs su antra puse, gali iššaukti labai įvairias tiek stebinčiųjų, tiek pačių interakcijos dalyvių reakcijas, tad situacija kontroliuojama tiek, kiek susirinkę svečiai pasiduoda žaidimui. Tačiau situacija kas kartą gali būti visiškai skirtinga. Čia svarbu pabrėžti, kad tokiose provokacinėse strategijose kūrybinė komanda visada veikia prognozuodama žiūrovų reakcijas, nors jos niekada negali būti pilnai kontroliuojamos.

Gali kilti klausimas: ar žiūrovo vienokia ar kitokia reakcija į aktorės veikimą keičia patį pasakojimą? Tačiau, ar žiūrovai, tapę Sonios svečiais bei jos gyvenimo liudininkais, t. y. žmonėmis, kurie buvo šalia, ar jų bendravimas su ja, nekeičia jos pasakojamos gyvenimo istorijos? Ar kinta tėvo paveikslas, jei baro lankytojai (žiūrovo vaidmuo) jį smerkia? Ir kaip kinta, jei jo gaili? Artas santykis atsiranda tada, kai ji (aktorė) pasiūlo žiūrovui kartu išgerti. Juk žiūrovo reakcija į pasiūlymą kartu išgerti, rodo jo santykį į girtuoklį, todėl likusiems stebėtojams tai tampa dalis pasakojimo apie tėvo aplinką, kurioje jis gyveno. Žiūrovo pasirinkimas gerti ar ne - nėra atsitiktinis. Tad šis spektaklis, akylai jį stebint, tenkina visus A. Smutso keliamus reikalavimus, tačiau netenkina visų A. Boalio reikalavimų interaktyviam spektakliui.

Spektaklis „Liūdnos dainos iš Europos širdies“ visiškai įgyvendina Metakšę, kurioje žiūrovo įgaunamas vaidmuo leidžia ne tapatintis su stebimu personažu, tačiau pačiam veikiant skleisti emocijas. Kaip pavyzdžiui, anksčiau aprašytas pavyzdys su siūlų kamuoliukų slėpimu, kai žiūrovai žaisdami išgyvena vaikystę, lygiai taip pat įgyvendina analogišką indukciją, kuriai svarbi bendra žiūrovų patirtis. Norint sukurti tokią patirtį šiame spektaklyje pasitelkiama strategija – žiūrovus susodinti ratu, kad jie vienas kitą akylai stebėtų bei patirtų Sonios gyvenimą: prisimintų vaikystę, jaustų gėdą už moterį, bjaurėtusi sena moterimi, permąstytų kaltę, džiaugtųsi mažais dalykais (apelsino valgytas). Ta bendra patirtis tampa pretekstu prisiliesti prie gyvenimo elementų, kuriuos asmuo vienaip ar kitaip patyrė. Tačiau Osmoso reikalavimas, kuriam būtinas individualus

žiūrovo realybės supynimas su pasakojimu čia neįvyksta. Nes žiūrovas neprabyla individualiai, nė vieno žiūrovo tiesiogiai išsakyta nuomonė ar pasakojimas neatskleidžia mums, kokia yra žiūrovo realybė. Stebint stebinčiuosius, mes nieko apie juos nesužinome, nepaisant to, ar jie užjaučia girtuoklį, ar prisimena kaip žaisti, ar žaisdami jaučia azartą, ar yra mandagūs svečiai. Šis elementas – žiūrovo tapatybė ir jo realybė yra tas bruožas, kurio trūksta šiame spektaklyje, kad galėtume jį vadinti interaktyviu. Šis spektaklis galėtų būti interaktyvus, jei pavyzdžiui, Sonia būtų paprašiusi žiūrovo parašyti laišką mylimam asmeniui, kuris „kaltas“, nepaisant kokio dydžio kaltė tai būtų, ir tie laiškai būtų garsiai perskaityti. Ši maža slinktis rodo ir skirtumą tarp A. Smutso ir A. Boalio reikalavimų, o tas skirtumas yra realybė. Net jei vykdomas pokalbis interaktyvus pagal A. Smutsą, jei mes liekame tik fiktyviame spektaklio pasakojime, o mūsų pačių gyvenimas netampa pasakojimu ar bent jo dalimi, spektaklis nėra interaktyvus.

3. Agniaus Jankevičiaus spektaklis „Maištas“

Visuose nagrinėjamuose spektakliuose yra sulaužomas formalumas tarp scenos ir auditorijos⁵³, visuose yra stengiamasi veikti žiūrovo pojūčius, visuose suteikia galimybę dalyvauti, ir visuose įvyksta dramaturginė personalizacija, kuomet žiūrovui priskiriamas tam tikras arba kintantis vaidmuo. Žiūrovo sąmoningo veikimo galimybės ir atskiria interaktyvų spektaklį nuo imersinio .

Šis spektaklis režisieriaus pristatomas neįprastai: „spektaklis-instruktažas“. Žiūrovai pakviečiami į pagrindinio personažo Vaido 35-ąjį gimtadienį, per kurį jis nesėkmingai pamėgino atlikti susideginimo aktą priešais instituciją, kuri neleidžia jam susigrąžinti okupantų atimtos Vaido senelių žemės. Spektaklio kūrėjai mėgina instrukuoti žiūrovus kaip sukelti maištą, kuris turėtų atgarsį ir leistų pasiekti išsikeltus tikslus. Šio instruktažo metu mėginama demaskuoti kruopštų Sausio 13-osios įvykių planą ir paneigti mitą, kad lietuviai daina išsikovojo laisvę. Šie trys naratyvai (realūs dokumentiniai daiktai, fiktyvi Vaido istorija bei realus žiūrovų instruktavimas) pinami šiame spektaklyje.

Žiūrovui priskiriamas instruktažo teorinės ir praktinės dalių klausytojo bei atlikėjo vaidmuo. Šį vaidmenį galima tapatinti su mokinio, studento socialiniu vaidmeniu, kuris yra

⁵³ Formalumas tarp scenos ir auditorijos yra tiek erdvių skirtis (vieni vienoje pusėje kiti kitoje), tiek socialinių normų skirtis (aktoriaus veikia, žiūrovas stebi)

visiems pažįstamas, todėl lengvai galima taikyti tokio bendravimo taisykles: klausimai/atsakymai; žinių patikrinimas; pamokos klausymas.

Priskyrus žiūrovui mokinio vaidmenį, aktorių buvimas ant scenos ir spektaklio dalys (labiau primenančios tradicinį spektaklį), tampa mokiniui įprastomis paskaitomis, kurias jis turi išgirsti, norėdamas išmokyti dėstomo dalyko.

Kita įprasta praktika pamokų metu, tai mokytojo užduodami klausimai, į kuriuos reikia atsakyti. Šiame spektaklyje ji įvardijama kaip „Balsavimas“. Tai dažnai interaktyviuose spektakliuose naudojama technika. Žiūrovai turi korteles, kurias pakelia – jei atsakymas TAIP, ir nekelia – jei atsakymas NE. Balsavime žiūrovai išreiškia savo asmeninę nuomonę, savo poziciją, o visų svarbiausia aktoriai/vedantieji į jų atsakymus reaguoja kartais pritardami, kartais prieštaraudami, o kartais provokuodami, tarsi versdami atsakyti taip, kaip jie nori. Tokiu būdu žiūrovo nuomonė tampa svarbi. Žiūrovai jaučia, kad jų atsakymus seka ne tik šalia sėdintis draugas (su kuriuo jis atėjo į spektaklį), tačiau ir aktoriai/ vedantieji. Jam gali tekti viešai pakomentuoti savo nuomonę. Verta paminėti, kad Renata Bartusevičiūtė recenzijoje „Instruktažas, kuriam pritrūko instrukcijų“⁵⁴ apie patį balsavimą kortelėmis teigia: „Deja, jos atlieka tik dekoratyvią funkciją – spektaklis konstruojamas taip, jog žiūrovo nuomonė nėra svarbi, tačiau gudrybė pasiteisina: balsas suteiktas (nors ir fiktyvus, nors ir iliustratyvus) – žiūrovas patenkintas“. Tačiau ar būtent tai, kad žiūrovas jaučia, kad iš jo tikimasi vienokio ar kitokio atsakymo, nėra mėginimas manipuluoti nuomone? Ar šis nepasitenkinimas, kylantis dėl primetamos nuomonės, nesukelia noro maištauti, protestuoti? Ar tai nėra paties maišto skatinimas, arba mėginimas priversti žiūrovą atidžiau sekti informaciją?

„Palapinių miestelio“ dalis tarsi tampa pertrauka tarp sudėtingų pamokų. Pertraukos metu mokiniai gali pavalgyti (verdamos obuolių džemas, kurio galima ragauti), pažaisti krepšinį, užsiimti kūrybine veikla (piešti, pažaisti „Lego“), galima pasikartoti pamokų medžiagą (dar kartą palapinėje paskaityti knygą „139 nesmurtinio pasipriešinimo būdai“).

Grįžus po pertraukos, žiūrovas privalo „išlaikyti“ egzaminą, kurio tikslas patikrinti, ar jis įsisavino nesmurtinio pasipriešinimo būdus, ir ar gali juos atpažinti konkrečiame Sausio 13-osios įvykyje. Ar gali atpažinti, kad *sakralinė auka* nėra pažymėta knygoje „139 nesmurtinio pasipriešinimo būdai“. Tačiau tuo pačiu ar gali pastebėti, kad

⁵⁴ Renata Bartusevičiūtė, *Instruktažas, kuriam pritrūko instrukcijų*, Menų faktūra, 2016.06.03. Prieiga per internetą: <http://www.menufaktura.lt/?m=1025&s=61203>

sakralinė auka (dažniausiai simpatiška moteris) yra pasikartojantis reiškinys visose revoliucijose?

Žiūrovas čia tampa „mokiniu“, kuris gali neklausti jam nepatinkančios pamokos, gali priešintis gaunamai informacijai, bet kaip ir įprasta pamokai, jos turinys nuo to nesikeičia, tačiau pati pamokos eiga gali labai keistis. Šiame spektaklyje vykstantis pokalbis tarp mokinio ir mokytojo nėra prognozuojamas, nors pati dėstoma medžiaga visiškai nekinta. Žiūrovo atsakymai nėra atsitiktiniai, nes į jį kūrybinė komanda apeliuoja kaip į nežinantį, nemokantį, tą, kuriam bus suteiktas žinojimas, todėl žiūrovas jaučiasi provokuojamas. O pati Sausio 13-osios tema yra ne tik visiems žinoma, tačiau ir ganėtinai jautri lietuvių tautai.

Panagrinėkime, kaip šis spektaklis tenkina A. Boalio pateiktas sąlygas interaktyvumui. Pirmoji – *Osmosas*, kuri žymi tampriai susipynusią pasakojimo ir žiūrovo realybę stebint spektaklį. Pasitelkiant Vaido situaciją patikrinamos žiūrovo žinios apie efektyvus nesmurtinio pasipriešinimo būdus, toliau vyksta „paskaita“, sužinojus, kad informacijos jie neturi, tad vienintelis žiūrovų pasiūlymas Vaidui: „prieš einant susideginti, pasižiūrėti orų prognozes“. Spektaklio dalyje pavadintoje „Vertybių barometras“ tiriamą esama žiūrovų nuomonė, kurios tikslas – įvertinti žiūrovų palankumą Rusijai ir Amerikai. Nors visa tai daroma, pasiteliant lengvą ironiją, kai Ameriką reprezentuoti pasirenkami akivaizdžiai palankesnės sąlygos (geresni produktai) nei Rusiją, bet žiūrovo atsakymai rodo norą priešintis, o tai jau galima vadinti žiūrovo išsakoma pozicija jis provokuojamas mąstyti. Žiūro pasipriešinimas vyksta, kai jis kelia korteles už Rusijos produktus, nors amerikietiški akivaizdžiai geresni. Tokiu būdu kūrybinė komanda manipuliuoja žiūrovo patiriama neteisybe, taip žiūrovas skatinamas priešintis pateikiamai informacijai.

Svarbu pastebėti, kad taktika, suteikianti galimybę žiūrovams duoti korteles, kurias jie pakelia, o tik vėliau - jų tiesiogiai paklausti, kodėl pastarieji balsavo vienaip ar kitaip – provokuoja žiūrovą, nes jis jaučiasi pakankamai saugiai keldamas kortelę, o jau pakėlus, reikia pateisinti savo gestą. Jei žiūrovo būtų klausiama tiesiogiai, greičiausiai publika tylėtų.

Metaksė (vaidmens priskyrimas žiūrovui) čia vyksta labai nepastebimai. Visų pirma, žiūrovai susodinami ant plastmasinių kaladėlių. Jie sėdi nepatogiai, susigrūdę, ne taip kaip įprasta sėdėti teatre. Vedantieji (aktoriai) tikrina jų žinias, dėsto paskaitas, tikrina, ką jie suprato. Tad su žiūrovu elgiamasi tarsi su mažesniuoju, tarsi su mokiniu. Jie pastatomi į nežinančiųjų pusėje. O vedantieji (aktoriai) yra žinantieji, t. y. tie, kurie moko,

tie, kurie mėgina jiems praskleisti tą „simbolinę nežinojimo uždangą“. Beje, tą jie pabaigoje ir padaro.

Trečioji sąlyga yra analogiška indukcija, tai bendra išgyvenama patirtis, kuri šiuo atveju siejama su suformuotu Sausio 13-osios įvaizdžiu. Kūrybinė grupė primeta žiūrovams tikėjimą apie neorganizuotą, dainuojančią Sausio 13-osios revoliuciją. Niekas neklausia, ar jie tuo tiki, tačiau šis įvaizdis yra gajus mūsų visuomenėje. Ir būtent šį neorganizuotos revoliucijos įvaizdį (tiems, kurie nedalyvavo) ir išgyvenimą (tie, kurie dalyvavo) mėginama paneigti. Mėginama ir tiems, kurie dalyvavo, ir tiems, kurie girdėjo, papasakoti praleistą dalį istorijos, kurioje teigiama kad ne tik neginkluotų žmonių stovėjimas priešais tankus ir priešais užsienio žiniasklaidą buvo kruopščiai suplanuotas, tačiau net nukentėjusiosios Loretos Asanavičiūtės mirtis buvo galimai laukiama (ne konkrečiai jos, tačiau tikimasi „sakralinės aukos“).

A. Jankevičiaus spektaklyje „Maištas“ žiūrovai neturi galimybės pakeisti spektaklio eigos, tačiau kūrybinė komanda tiek provokuodama žiūrovą, t. y. versdama jį kalbėti, visiškai nekontroliuoja spektaklio eigos, ne veiksminės (turint galvoje, kas po ko vyks), bet kokie studentai bus žiūrovai (paklusnūs, ar priešinsis). Tai kaip aršiai ar paklusniai žiūrovas priima pateikiamą informaciją, ir ką jis komentuoja, gali visiškai paneigti kūrybinės komandos plėtojamą mintį. Lygiai kaip ir atsitinka pačioje spektaklio pradžioje, kai žiūrovų klausama apie jų tiesioginį sąlyti su biurokratija, ir kai paaiškėja, kad vos keli žiūrovai yra su ja susidūrę.

Tad šis spektaklis, nors ir riboja žiūrovo galimybes, bet mezgamas prasminis dialogas, paverčia šį spektaklį interaktyvaus spektaklio pavyzdžiu.

4. Nassim Soleimanpour pjesė/spektaklis „Raudonas triušis. Baltas triušis“

Šis spektaklis išskirtinis reiškinys Lietuvos teatre, nes jame pasireiškia Stevo Dixono ketvirtasis interaktyvumo lygmuo, kuriame aktorius įgyja tą patį statusą kaip ir žiūrovas. Nė vienas, nė kitas nežino nei kas vyks spektaklyje, nei kaip jis baigsis. Dramaturgo parašyta pjesė čia tampa dramaturgo režisuota pjesė, kurioje jis pats nežino kaip baigsis spektaklis, o greičiausiai ir nesužinos. Tad tai vienas iš labai nedaugelio pavyzdžių Lietuvoje, kai žiūrovas lygiomis teisėmis su aktoriumi imasi spektaklio

autorystės ir kuria patį spektaklį. Būtent dėl šios priežasties verta nagrinėti šio spektaklio interaktyvumą.

Šiame spektaklyje dramaturgas per savo sukurtos pjesės prizmę, kurią skaito aktorius, bendrauja su žiūrovu. Aktorius tarpininkauja žiūrovui nieko nežinodamas apie pačią pjesę ar dramaturgą. Jis scenoje gauna pjesę, kurią yra sutikęs perskaityti žiūrovo akivaizdoje. Pirminis aktoriaus tikslas yra perskaityti pjesę iki pabaigos, tačiau netrukus jis labai greitai supranta, kad tai įmanoma tik žiūrovui sutikus atlikti užduotis, nurodytas pjesėje. Taigi aktorius yra tiesiogiai užprogramuojamas tam, kad priverstų žiūrovą atlikti užduotis, nes tik tada aktorius pasieks tikslą – perskaitys pjesę, pabaigs spektaklį. Tai labai svarbus momentas toliau plėtojant temą, nes kiekviena dramaturgo provokacija žiūrovui, kurioje jis prašo žiūrovo sustabdyti spektaklį, prieštarauja aktorinei užduočiai – perskaityti pjesę.

Žiūrovas ateina pažiūrėti spektaklio, kuriame vaidina konkretus aktorius, jis nežino kokio žanro tai spektaklis. Tačiau nuo pat pradžių tampa aišku, kad be žiūrovo pagalbos spektaklis neįvyks. Taigi aktoriaus ir žiūrovo pozicija sutapatinama – nei vieni, nei kiti nežino, kas parašyta pjesėje, ir kuo viskas baigsis. Aktorius tampa vienas iš žiūrovų, kuris gauna užduotis. Aktorius įgyja lygias teises su žiūrovu sukurti būsimą spektaklį. Tokiu būdu dramaturgas tarsi „įprasmina“ savanorišką dalyvavimą - niekas iš salėje esančių, nežino, kas yra pjesėje parašyta, ir kuo viskas baigsis. Pagal A. Boalį tai ideali aplinkybė interaktyviam spektakliui.

Scenoje pastatomos dvi stiklinės, kurių viena galimai užnuodijama žiūrovo. Dramaturgas pabrėždamas filosofinį klausimą – ar teatras yra fikcija, ar tikrovė, – sukuria prielaidą, kad stiklinėje nuodai tikri, o ne fiktyvūs, kaip būtų įprasta konvenciniame teatre. Taip dramaturgas sukuria prielaidą, kad priešais žiūrovo akis gali įvykti reali žmogžudystė / savižudybė. Ir tai yra pagrindinė dramaturgo provokacija žiūrovui ir aktoriui.

Žiūrovui nuolat primenama galimybė sustabdyti spektaklį ir neleisti aktoriui gerti nė iš vienos stiklinės vandens, todėl kartu ir atleisti aktorių nuo sudėtingo apsisprendimo bei netapti galimos žmogžudystės liudininkais. Aktoriaus profesinis apsisprendimas – ar jis teatrą priima kaip fikciją (geria užnuodytą stiklinę), ar jis teatrą priima kaip realybę (geria neužnuodytą stiklinę). Aktoriaus egzistencinis apsisprendimas- ar aktorius nori mirti, ar nori gyventi. Šis spektaklis yra puikus pavyzdys, kaip pats spektaklio aktorius

tampa režisieriaus (šiuo atveju ir režisieriaus ir dramaturgo) eksperimento dalyviu, kurio metu yra apnuoginamas ir kaip žmogus ir kaip savo profesijos atstovas.

Galima teigti, kad šis spektaklis atitinka A. Smutso keliamus reikalavimus interaktyvumui. Nes aktorius reaguoja į žiūrovo pasirinkimą dalyvauti ir vykdyti užduotis, žiūrovas vykdydamas prašymus reaguoja į aktorių, vyksta gyvas dialogas. Žiūrovui nuolat kartojama galimybė sustabdyti spektaklį ir jis vienareikšmiškai gali būti sustabdytas. Dramaturgo tekstas, nors yra parašytas ir užfiksuotas, tačiau aktorius, skaito jį pirmą kartą, todėl dramaturgas negali kontroliuoti aktoriaus veiksmų ir ypač to, kaip jis interpretuos skaitomą tekstą, todėl kontroliuojama tik iš dalies. Vyksta pilnakraujis žiūrovų ir aktoriaus bendradarbiavimas, jų pasirinkimai kuria patį spektaklį, ir jie sprendžia, ar spektaklis bus sustabdytas. Tad realiu laiku vykstančiame spektaklyje yra įgyvendinami visi A. Smutso keliami reikalavimai. Vis dėlto šis spektaklis nėra interaktyvus.

Spektaklį patogų suskirstyti į režimus, kaip tai daro A. Boalis, kad lengviau pagrįsti šio spektaklio imersiškumą. Tad šio spektaklio režimai tokie:

„Žaidžiam“ – kai dramaturgas duoda lengvas ir šmaikščias užduotis žiūrovui, pavyzdžiui, paploti, nusifotografuoti ir t. t.

„Žmogžudystė“ – kai dramaturgas plėtoja galimos aktoriaus savižudybės / žmogžudystės temą, nes vienas iš žiūrovo galimai sumaišo nuodus, kuriuos aktorius turės /galės išgerti;

„Susipažinkim“ – kai prisistato tiek žiūrovai, tiek dramaturgas;

„Simboliniai pasakojimai apie triušius“ – kai žiūrovai vaidina du pasakojimus, vieną apie triušį cirke, kitą apie triušius narve ir jų dresūrą.

Šiame spektaklyje išryškėja dvi esminės priešpriešos: paklusnumo / konformizmo ir egzistavimo / mirties. Visi plėtojami pasakojimai ir užduotys žiūrovams palaiko šias priešpriešas. Esminė žiūrovo provokacija vyksta „Žmogžudystės“ režime, kuriame žiūrovo paklusnumas reišk galimą aktoriaus mirtį, konformizmas - gyvenimą. Šiame režime užkoduojama *Analogiška indukcija*, nes bet kuriam žiūrovui sustabdžius spektaklį, aktorius nustoja skaityti pjesę ir nebeberia galimai užnuodytos vandens stiklinės. Galima sakyti, kad vykstantis spektaklis provokuoja žiūrovus konformizmui arba paklusnumui visus vienodai, nesvarbu kuriame režime jie dalyvauja, ar kurį stebi. „Simboliniuose pasakojimuose apie triušį“ išgirstame istorijas apie konformizmo ir paklusnumo apraiškas. Šiame režime dramaturgas užkoduoja *Metakšę*, nes žiūrovas įgauna triušio vaidmenį, kuris

vienoje istorijoje priešinasi sistemai, o kitoje paklūsta, taip pat žiūrovas išlaiko savo „žiūrovo“ vaidmenį, kuris tiesiogiai patiria provokaciją priešintis (sustabdyti spektaklį).

Režime „Susipažinkime“ spektaklio kūrėjai (aktoriaus ir žiūrovai) priešinami dramaturgui, kuris gyvena Irane ir jo vienintelis įmanomas dialogas su užsieniu, tai per jo skaitomos pjesės prizmę teatre. „Susipažinkime“ režimas tarnauja *Osmoso* hipotezei, nes užkoduojama reali situacija *čia* ir *dabar* - žiūrovai klausosi iranietiško laiško, kurį pirmą kartą gyvenime skaito pasirinktas aktorius.

Žiūrovo dalyvavimas yra sąlyga išgirsti iranietį, kuris neturi paso, todėl negali išvykti iš šalies, kurioje yra priverstas paklusti režimui. Šiame režime sukuriamos sąlygos žiūrovui paklusti, ne konfrontuoti. Paskutinis režimas „Žaidžiam“, perpinantis visus likusius režimus, bene dažniausiai skirtas nukreipti dėmesį, tad jis tampa *Įprastuoju režimu*. Dramaturgas iškelia faktą, kad žiūrovas gali tapti žmogžudystės/savižudybės liudininku, tačiau „Žaidimo“ režimu vis nukreipia mūsų dėmesį kitur, taip paversdamas žiūrovą „paklusniuojū“. Taip pat, pats režimas „Žaidžiam“ teatrą tapatina su žaidimu, todėl tikimybė, kad teatre naudojami tikri nuodai, tampa vis neįtikinamesnė.

Šis spektaklio pavyzdys išryškina ir patį interaktyvumo sąlygiškumo aspektą, šiuo atveju susijusį su pirmąja A. Smutso sąlyga interaktyvumui – dialogu.

Dramaturgo strategija žiūrovo nesipriešinimui išprovokuoti. Pastebėtina, kad:

1. Spektaklyje realiai nedalyvauja nė vienas kūrybinės komandos narys, todėl nėra jokio realaus oponento žiūrovui. Priešintis įmanoma pačiai pjesei, tačiau norisi ją išgirsti, o tada imtis veiksmu, tačiau tuomet jau būna per vėlu.
2. Dramaturgas specialiai prašydamas sustabdyti spektaklį, prašo ne individualaus žiūrovo, o žiūrovo kaip masės. Žiūrovams jis suteikęs vaidmenis, priskyres skaičius, todėl galėtų prašyti konkretaus žiūrovo sustabdyti spektaklį, tačiau jis žiūrovo prašo kaip masės vieneto. Masių psichologija veikia visiškai kitaip. Masei pradėti veikti reikia lūžio momento, reikia realios aktoriaus mirties, tam, kad išjudintum masę. Individą išjudinti žymiai lengviau.
3. Aktoriaus tikslas perskaityti pjesę, ji programuoja pasiekti pjesės pabaigą, todėl jis skaitydamas stoja ten, kur dramaturgas jį priverčia sustoti – „raskite daiktą, kuris bus jūsų morka“. Tačiau tekstas „Jūs dabar galite sustabdyti spektaklį“ neverčia aktoriaus sustoti, todėl ir neverčia žiūrovo reaguoti.

Toks tikėtinas žiūrovo elgesys tarnauja dramaturgo esminei teminei priešpriešai - Paklusnumas ir Konformizmas. Žiūrovas programuojamas nereaguoti į prašymą stabdyti spektaklį, kad iškiltų realus klausimas - kur yra mūsų paklusnumo ribos? Šį klausimą dramaturgas užduoda tiesiogiai. Bet atsakymas yra programuojamas pačia pjesės struktūra. Ir ši konformizmo ir paklusnumo priešprieša siejama su *būti* arba *nebūti* priešprieša. Paklusi – išgirsi pjesę, pabaigsi spektaklį, tačiau galimai tapsi žmogžudystės liudininku, patikėsi teatro fiktyvumu. Konfrontuosi - neišgirsi pjesės, nepabaigsi spektaklio, tačiau patikėsi teatro tikrumu ir sustabdysi žmogžudystę/savižudybę. Tačiau pati konstrukcija, verčianti nesustabdyti spektaklio iškelia klausimą apie tragišką žmogaus prigimtį – mes tampame tragiškų įvykių liudininkais, nes niekaip nepasipriešiname buvimui masėje. Tad šiame spektaklyje žiūrovo galimybė rinktis yra tik imituojama, todėl tarnauja dramaturgo pasirinktai temai.

Čia verta grįžti prie A. Smutso sąlygų pokalbiui. Nes atsiranda būtinybė apibrėžti tarp ko turi vykti pokalbis. Mat interaktyvus pokalbis tarp aktoriaus ir žiūrovo šiame spektaklyje vyksta, tačiau tarp dramaturgo (vienintelis kūrybinės komandos narys, nes aktoriaus negalima šiuo atveju priskirti prie kūrybinės komandos) ir žiūrovų pokalbis nevyksta, nėra jokio plano B, jokio kito atsakymo po spektaklio sustabdymo. Taip, įmanoma, kad žiūrovas sustabdys spektaklį ir savo dalyvavimu jis vienareikšmiškai kuria šį spektaklį, tačiau po šio gesto, nėra jokio dramaturgo plano ar žodžio, tik tyła; pokalbis nutrūksta, tad ar tai pokalbis?

Šis spektaklis iš pirmo žvilgsnio atrodytų puikus interaktyvaus spektaklio pavyzdys, kuriame žiūrovas realiai turi galimybės prisidėti prie spektaklio autorystės, ir kuriame sulyginamas aktoriaus ir žiūrovo statusas, tačiau vis dėlto tai ne interaktyvus spektaklis, nes jam neegzistuoja joks realus dialogas, joks tikras pasirinkimas, nes kūrybinė komanda egzistuoja tik fiksuotu tekstu, kuris negali nieko atsakyti ir yra nejudinamas.

C. Bouko kritikuodama S. Dixono lygmenius, kuriais jis apibrėžia interaktyvumą, teigia, kad tik paskutiniai du lygmenys (pokalbio ir bendradarbiavimo) yra interaktyvūs. Vis dėlto nors spektaklį „Baltas triušis. Raudonas triušis“ galima priskirti ketvirtam lygmeniui, jis neatitinka keliamų reikalavimų interaktyvumui.

IŠVADOS

Atlikus spektaklių analizes visų pirma ryškėja skirtumas tarp to, kaip apibrėžiamas imersiškumas, ir kaip turėtų būti apibrėžtas interaktyvumas. Jei interaktyvų teatrą mes vertiname kaip savaime imersyvų, bet ne atvirkščiai (imersyvus spektaklis nėra savaime interaktyvus), vadinasi ir interaktyvaus spektaklio apibrėžimas turi būti žymiai labiau konkretizuotas. C. Bouko apibrėždama imersyvumą teatre vardina imersyvumo bruožus, o spektaklis, kuris pasižymi bent keliais iš išvardintų, jau yra vertinamas kaip imersyvus. Vis dėlto apibrėžiant interaktyvumą visos keliamos sąlygos turi būti įgyvendinamos, nes tai iš esmės keičia žiūrovo patirtį.

Atliekant pasirinktų spektaklių analizes paaiškėjo, kad spektaklio kūrimo strategijos, kurios remiasi žiūrovo galimybių pasirinkti gausa (spektaklis „Respublika“) ar žiūrovo indėliu į spektaklio autorystę (spektaklis „Baltas triušis. Raudonas triušis“), yra netinkamos apibrėžti interaktyvumą. Lygiai kaip ir klaidinantis kelias yra skirstyti interaktyvumą lygmenimis mėginant jį apibrėžti.

A. Smutso keliami reikalavimai interaktyvumui bet kuriame kultūriniame lauke ne visada tenkina A. Boalio reikalavimus konkrečiai teatriniame lauke, ir atvirkščiai. Tai reiškia, kad tai, ką teatro lauke vertintume kaip interaktyvumą, nėra pakankamai konkretizuota arba skiriasi nuo to, kad bendrai galime vadinti interaktyvumu. Vis dėlto jų sąlygose esama nemažai panašumo. Juk Osmosas kartu žymi pokalbio galimybę lygiomis teisėmis, kuris vyksta čia ir dabar, Metaksė nurodo, kad vienas pokalbio dalyvių padiktuoja temą, kitaip tariant priskiria vaidmenis, o Analogiška indukcija žymi būtiną kontrolės faktorių, kad pokalbis turėtų prasmę jo dalyviams.

Tad prieinama išvados, kad pokalbis yra vienas iš pasikartojančių elementų, kurį ne tik aptaria visi interaktyvumo teoretikai, tačiau būtent A. Dixono pokalbio lygmens spektaklis (A. Jankevičiaus „Maištas“) atitiko ir A. Smutso ir A. Boalio keliamus reikalavimus interaktyvumui. A. Smutsas bendrai linkęs interaktyvumą suvokti kaip pokalbį. Tačiau paskutinio spektaklio („Raudonas triušis. Baltas triušis“) analizė atskleidė svarbų praleistą aspektą – tarp ko vyksta pokalbis? Pokalbis turi vykti tiesiogiai su kūrybine komanda, su žmonėmis kurie sukūrė sąlygas spektakliui, kad galėtų kartu su žiūrovais jį sukurti. Kitu atveju tai pokalbio imitacija. Šiame pokalbyje žiūrovas turi pasireikšti kaip individas su savuoju aš (nuomonė, asmeninė patirtis). Kūrybinė komanda padiktuoja temą, ir turi pasiruošę klausimų, kurie veda kalbinamąjį iki tam tikro tikslo – ar tai būtų teiginys, ar klausimas kalbinamajam. Tad esminis interaktyvumo bruožas

(nepaisant, kad turi paisyti visų pokalbiui keliamų reikalavimų) – yra kūrybinės komandos tikslas apeliuoti ne į žiūrovą kaip masę, o į žiūrovą kaip individą, tikintis, kad individas atstovaus daugumą.

Atsiranda didžiulis skirtumas tarp to, kam turi būti pasiruošęs žiūrovas, einantis į imersinį spektaklį ir to, kad turi būti pasiruošęs eidamas į interaktyvų teatrą. Mat nors imersiniame spektaklyje žiūrovui bus suteiktos įvairios galimybės dalyvauti, jis galės veikti saugiai prisidengęs personažo kauke, tuo tarpu interaktyviame spektaklyje žiūrovo bus paprašyta pasidalinti savuoju *aš*, o suteiktas vaidmuo tebus pretekstas arba būdas užvesti temą.

Būtent dėl šios priežasties tolimesnis klausimas – kiek meno kūrinys gali būti baigtas ir kiek jo kūrėjai gali nežinoti jo baigties – tampa nebesvarbus šiame kontekste. Nes įvedus į pilnai suplanuotą spektaklį žiūrovo individo X vaidmenį spektaklis, nors ir visiškai suplanuotas, tampa lygtimi, kurios atsakymas paaikškėja tik pasirodžius pačiam žiūrovui individui X.

Vis dėlto sąlygiškumo problema niekur nedingsta, nes neįmanoma vienbalsiai įvertinti žiūrovo patirties spektaklyje, mat vienam net ir menkiausias nuomonės išsakymas gali turėti svarbaus išsiskyrimo pojūtį, kitam net ir išpasakota biografija gali nesukelti jokių emocijų. Tad interaktyvumas išlieka priklausomas nuo to, kaip mes vertiname prasmingą pokalbį. Tačiau tai bruožas, kuris atskiria imersinio ir interaktyvaus teatro spektaklius.

Šaltiniai:

1. Smeds, Kristian. Spektaklis *Liūdnos dainos iš Europos širdies*, sukurtas 2006m. rugsėjo 27d., atnaujintas 2011.03.14. Lietuvos Nacionaliniame Dramos Teatre. Įrašas ir pjesė.
2. Twarkowski, Lukasz. Spektaklis *Respublika*, sukurtas 2020.09.03. Vilniaus Kino Klasteryje. Įrašas ir pjesė.
3. Jankevičius, Agnius. Spektaklis *Maištas*, sukurtas 2016.05.24. Nacionaliniame Kauno Dramos Teatre. Įrašas ir pjesė.
4. Soleimanpouro, Nassim. Spektaklis *Raudonas triušis. Baltas triušis*, premjera Lietuvoje 2015m. Vilniaus Mažajame Teatre. Įrašas su aktore Nele Klimiene ir pjesė.

Literatūra:

1. Boal, August. *Troškimų vaivorykštė*, Vilnius: Astėja: Menų ir mokymo namai, 2014.
2. Boal, August. *Engiamųjų teatras*, Vilnius: Astėja: Menų ir mokymo namai, 2014.
3. Boal, August, *Įstatymų leidybos teatras*, Vilnius: Astėja: Menų ir mokymo namai, 2014.
4. Bouko, Catherine, *Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance. Participation*, 2014, Vol. 11(1), p. 254–269.
5. Bourriaud, Nicolas, *Relational Aesthetics*, Dijon: Les Presses du réel, 2002 [1998]
6. Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge: The MIT Press, 2007
7. Fischer – Lichte Erika, *Performatyvumo estetika*, Balto print. 2013.
8. Vaidas Jauniškis, *Naujosios teatro realybės. Keletas pastabų dėl terminijos*. Menotyra, 2016, Nr. 23(2), p. 121–130; prieiga internete: <http://mokslozurnalai.lmaleidykla.lt/publ/1392-1002/2016/2/121%E2%80%93130.pdf>
9. Lapina, Olga, *Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas*. Lietuvos Muzikos ir Teatro Akademija, Ars et Praxis, 2017. ISSN 2351-47; prieiga internete: http://xn--urnalai-cxb.lmta.lt/wp-content/uploads/2018/04/Ars-et-praxis-5_Lapina.pdf
10. Machon, Josephine, *Immersive Theatres, Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Palgrave Macmillan, 2013.

11. Ryan, M.-L., *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. SubStance, 1999, Vol.28(2), p. 110–137
12. Pavis, Patrice, *Performanso ir šiuolaikinio teatro žodynas* Paris: Armand Colin, 2014. p. 249-255
13. Smuts, Aaron, *What is Interactivity?*, Journal of Aesthetic Education, 43, 4, 2009, p. 53-73.

Recenzijos:

1. Renata Bartusevičiūtė, *Instruktažas, kuriam pritrūko instrukcijų*, Menų faktūra, 2016.06.03. Prieiga per internetą:
<http://www.menufaktura.lt/?m=1025&s=61203>
2. Dovilė Zaedskaitė, *Šalto teatro teritorija: RESPUBLIKA*, Menų faktūra, 2020.09.09. Prieiga per internetą:
<http://www.menufaktura.lt/?m=1025&s=61705>
3. Alma Brakštytė, *“Respublika” žiūri mus*, Menų faktūra, 2020.09.23. Prieiga per internetą: <http://www.menufaktura.lt/?m=1025&s=61708>

Internetinės nuorodos:

1. Lauryna Kaupaitė *Ar esi maištininkas?* Interviu su režisieriumi A. Jankevičiumi. 2016.05.15. Prieiga per internetą:
<https://m.diena.lt/naujienos/kaunas/menas-ir-pramogos/ar-esi-maistininkas-749659>
2. Lietuvos Nacionalinio Dramos teatro internetiniame puslapyje, spektaklio *Beskambučio* anotacijoje. Prieiga per internetą:
https://www.teatras.lt/lt/spektakliai/augustas_sireikis_beskambucio/
3. Lietuvos Nacionalinio Dramos teatro internetiniame puslapyje, spektaklio *Respublika* anotacijoje. Prieiga per internetą:
<https://www.teatras.lt/lt/spektakliai/respublika/>

Summary

The development of technology created a new phenomenon in cultural area. One of these phenomenon's – interactive and immersive theatre performances. Main difference between participatory and conventional theatre is incorporated physically in the action of performance. It is complicated to define *immersive* and *interactive* concepts, because there isn't any dimension to measure how much an audience is incorporated in the performance. Moreover, each spectator has different experience in participatory theatre. To understand participatory theatre better we need to define concepts of audience, performance, and incorporation once again, because there are many changes which started in 21 centuries. For example, audience from passive spectator became an active meaning producer, who has an ability to choose what to look during the performance. This research aims to define interactivity in the specific theatre field and to highlight main differences between immersive and interactive performances. It reveals that dividing interactivity into levels or quantities of opportunities, given to spectators, is an improper way to define interactivity itself. Furthermore, defining interactivity as audiences' contribution to the authorship of the performance is a wrong method. Philosopher Aaron Smuts is trying to combine specific definitions of interactivity and define it at any cultural area. His conclusion is that interactivity must be understood as dialogue. Unfortunately, this idea isn't appropriate in theatre field, because of the element of conditionality, because dialogue between audience and actors are happening in conventional theatre as well. Theatre director, August Boal is defining interactivity in specific theatre field, unfortunately, his definition is rather too narrow and makes interactivity the result of therapy session but not the feature of a work of art. Still method of analysis is formulated based on conditions for interactivity from both theories. Four analysis of structural differences immersive Lithuanian performances are made. Those performances are Lukasz Twarkowsky REPUBLIC; Kristian Smeds SAD SONGS FROM THE HEART OF EUROPE; Agnius Jankevičius REBELLION; Nassim Soleimanpour RED RABBIT. WHITE RABBIT. These performances are chosen by Steve Dixon definition of interactivity. Analysis reveals, that Aaron Smuts requirements for interactivity in any cultural area doesn't match August Boal requirements for interactivity in the specific theatre field and vice versa. It becomes clear that therapy element in August Boal interactivity definition becomes extremely important addition to Aaron Smuts interactivity as dialogue definition. In therapy, participant shares his personal

experience or opinion usually. So main feature, which separates immersion and interactivity, is the dialogue, which meets the Aaron Smuts conditions and in which participants shares their experience or opinion