

A LEHETETLEN VADÁSZÁSA

A BŰVÉSZET TUDOMÁNY ÉS AZ IMMERZIÓ ÉRZETE ANALÓG ÉS VR SZÍNHÁZI ELŐADÁSOKBAN

Bakk Ágnes Karolina

Doktori disszertáció
Budapest, 2022 július

Témavezető: Tímea Antalóczy PhD

egyetemi docens, Moholy–Nagy Művészeti Egyetem (HU)

Konzulensek:

Hartmut Koenitz PhD

egyetemi előadó, Södertörn Egyetem (SW)

Rebecca Rouse PhD

egyetemi docens, Skövde-i Egyetem (SW)

Moholy–Nagy Művészeti Egyetem, Budapest –
Doktori Iskola
Designelmélet PhD program

TÉZISEK

1/ Az immerzió érzete egy világ vagy szituáció lehetetlenként való érzékelését jelenti, amely testi jelenlétet is követel, és amelyet egy liminális helyzet általi hirtelen transzportálódás idézhet elő. Az ilyen típusú világok vagy szituációk érzékelése abban az értelemben számítanak „lehetetlennek”, hogy irreálisként érzékeljük. Eközben viszont — paradox módon — a tapasztaló úgy érzi, hogy teljesen jelen van bennük, szomatikus, érzéki, szociális és ágencia, azaz a hatóereje szempontjából is.

2/ a bűvészet élménye (vagyis a színpadi bűvészek és álspirituális médiumok előadásának átélése) immerzív élményként is értelmezhető. A bűvészet élménye és a kortárs immerzív élmények között vannak párhuzamok, kultúrtörténeti hátterük is több hasonlóságot mutat, főképp abból a szempontból, hogy a társadalom miképpen viszonyult vagy éppen rajongott ezekért az élményekért és az azokat lehetővé tevő technológiáikért.

3/ Az immerzív színházi produkcióknak nyolc fő jellemzője van: ezek azok, amelyek elősegítik a fentiekben meghatározott immerzió állapotának előidézését. Ezek a jellemzők a következők:

- 360 fokos fizikai környezet;
- a lehető legtöbb érzékszerv bevonása;
- a történet metareferenciájának hiánya;
- a véletlen események történetvilágba való integrálása;
- az előadás minden szereplőjének teljesen kidolgozott karaktere, amely által az előadás improvizatív és interaktív produkcióvá válik (mivel nincs előre meghatározott szövegvázlat);
- a résztvevők (illúziós) ágencia-érzete;
- a mindennapi társadalmi szabályok elhagyása; és
- az intimitás és meghittség érzete.

4/ A VR-alkotóknak érdemes a színházi alkotók és a bűvészek élménytervezési stratégiáit is elsajátítani, mivel ők olyan design irányelveket kínálhatnak, amelyek a VR-produkciókra is adaptálhatók. Így nemcsak azok a VR felhasználók lesznek meglepve a médium lehetőségeitől, akik először próbálják ki, hanem a „veteránok” is találhatnak meglepő elemeket a produkciókban. Fontos továbbá, hogy lehetőség szerint az élő jelenlétet is biztosítsák (akár csak alkalmanként — előadók által): ezeket érdemes figyelembe venni VR-produkciók tervezésekor azért, hogy növeljék az immerzió intenzitását.

5/ Az immerzív VR színházi előadások egyik kulcseleme, hogy illuzórikus cselekvőképességet kínálnak a nézőik számára, és lehetővé teszik azt is, hogy a résztvevők a „helytelen viselkedés” különböző formáit is felfedezhessék. Ezek a „helytelen viselkedési formák” a produkciók technikai korlátaihoz és a közönség megtettesült részvételéhez kapcsolódnak.

6/ Azok az immerzív produkciók, amelyek a nézőiknek a csoda érzetének átélését is ígérik, a lehető legtöbb lehetőséget kell kínálniuk a résztvevők számára arra, hogy a produkció „szabályrendszerével” kísérletezhessenek, azok szabályait megtapasztalhassák. Eközben érdemes érvényesíteni a bűvésztrükkök befogadásakor érvényes folyamatokat: lehetőséget kell adni a befogadónak, hogy különböző megoldási scenáriókat képezzon az adott helyzetről (annak lehetetlen jellegéről) majd ezeket az alkotók szisztematikusan megcáfolják, ezáltal pedig elmélyül és fennmarad a csoda és a lehetetlenség érzése.