

Jiří Havelka

Interakce

Interakce je dnes velmi módní slovo, skoro stejně jako globalizace nebo workshop. Všichni chtějí, aby všechno bylo interaktivní. Být interaktivní, případně dělat věci interaktivními je dnes vyžadované, nutné, módní, cool.

Interakce je definována jako vzájemné působení dvou nebo více činitelů. Interakce tedy znamená, že se něco vzájemně ovlivňuje. Tedy, že spolu něco komunikuje. A to je právě důvod, proč je dnes interakce všude kolem nás. Komunikace je klíčová, stává se z ní zboží, prodejci chápou, že když má divák, posluchač nebo kterýkoli vnímatel pocit, že se spolupodílí na tom, co vnímá, co přijímá, mají vyhráno. Zboží se prodává, ve chvíli, kdy je interaktivní, nebo lépe, kdy se tváří být interaktivní. Internet je mimo jakoukoli diskusi interaktivním médiem – uživatel může vše obsluhovat, ovlivňovat, hodnotit atd. Server www.youtube.com dovedl tuto tezi k dokonalosti – sami uživatelé jsou zde i tvůrci. Už neplatí, že pro nás někdo něco připravil a my to divácky přijímáme, zde jsme se dostali do jakéhosi neukončitelného kola interakce – uživatel dá na server video, náhodný divák to ohodnotí, ostatní se přidají, díky tomu může být příspěvek brzy slavný, ale to už sem někdo jiný, kdo možná hodnotil tento příspěvek, dává své vlastní video atd. Nebo si vezmeme televizi – televize byla přece ještě nedávno naprosto nedynamické médium – byl prostě program, podle kterého jsme se řídili, když jsme chtěli něco vidět – teď si můžeme program sestavovat sami (internet) anebo můžeme přímo „interaktivně“ ovlivňovat průběh mnoha pořadů třeba skrze esemesky. Neinteraktivní médium je mrtvé médium a kdo se nepřizpůsobí, končí. Ale jaká je to vlastně interakce? Je velmi technická, až mechanická. Vlastně spočívá v principu Činčerova kinoautomatu. V trochu méně povedené verzi pak v Rozpacích kuchaře Svatopluka. Zde se vždy zastavil děj a diváci svým hlasováním rozhodli o tom, zda se příběh vydá dál tím nebo oním směrem (hlasovali tlačítky v kině nebo pomocí telefonů bylo-li to na obrazovce či zhasínáním žárovek atd.)

Teď si stačí uvědomit, že je zde jedno médium, které má interaktivitu, a to interaktivitu daleko jemnější než výše zmíněný případ, vlastně ontologickou součástí sebe sama. Je to divadlo. Z tohoto pohledu se vlastně všechna ostatní „neživá“ média krkolomně snaží o to, co je divadlu přirozeně vlastní.

V tuto chvíli ale nemluvím o interakci jednotlivých složek divadelního díla. Ty samozřejmě probíhají a množí se. V loutkovém divadle je více komponentů a znamená to i větší možnosti interakcí. Přichází nové komponenty, které ontologicky leží i v úplně jiných uměleckých odvětvích, přichází animace, on-line projekce, on-line zvuková postprodukce, divadlo vše pohlcuje a začleňuje a vazby interakcí se tak mohou stále rozčítovat, násobit, multiplifikovat. Ale já v tuto chvíli mluvím o té základní, divadlu dané interakci. Grotowski kdesi píše: „Divadlo nemůže existovat bez hmatatelného kontaktu herce a diváka.“ Slovo „hmatatelného“ používá určitě metaforicky. Chce vyjádřit jak blízká ta interakce je, jak je divadlo taktilní až haptické.

Douglas Adams dostal jednu nabídku udělat podle svého Stopařova průvodce počítačovou hrou, která bude vysoce interaktivní. Adams, který znal do té doby hlavně svět knihy, byl nápadem úplně nadšen a možnosti počítačové hry ho doslova pohltily. Strávil touto prací několik let. Kdesi si zapsal: „Počítač nám umožnil vrátit se zpět do časů před vynálezem knihtisku a oživit staré umění interaktivního vypravěčství. Oni tomu samozřejmě tehdy neříkali interaktivní. Neznali nic, co by interaktivní nebylo, a tak pro to nepotřebovali speciální výraz. Někdo vstal, povyprávěl příběh a posluchači reagovali. Vypravěč pak

reagoval přímo na jejich reakce. Příchod tištěného slova tento interaktivní element vyňal a uzamkl příběhy do strnulých forem.“

Myslím, že i my bychom se měli vrátit do doby, kdy slovo interaktivní nebylo třeba, protože je samozřejmě jaksi „samo o sobě“. Interakce během divadla probíhá neustále v rámci komponentů. S komponentem diváckým to nemusí být vzájemné ovlivňování typu kinoautomat, ale jakési cítění vzájemné přítomnosti, vespolečnosti. Budeme-li s tímto pracovat už při vzniku inscenace, bude si divák uvědomovat onu jedinečnost komunikace, kterou právě zažívá. Potom může divadlo nabídnout něco, co dnešní interaktivní média (internet, Tv, počítačová hra), nabídnout nemohou. Totiž interkativnost, která není prostředkovaná nějakým dalším technologickým nosičem, ale která probíhá podobně přirozeně jako když řeknete ahoj kamarádovi na ulici a on vám odpoví.