

V KŮŽI TAJNÉHO AGENTA – PÁTRACÍ HRA VE VILE LÖW-BEER V BRNĚ

Markéta Brhlíková
Jana Černá

Stálá expozice ve Vile Löw-Beer v Brně, zpřístupněná veřejnosti od roku 2016, se zaměřuje na životní styl a podnikatelské aktivity významných rodin židovského původu, s důrazem na rodinu Löw-Beer. Několikaletá zkušenost s prezentací osudů členů rodiny Löw-Beer veřejnosti prostřednictvím publikací, výstav i rozmanitých akcí ukázala, že jeden z nejpoutavějších příběhů představuje historie záhadného zmizení posledního majitele vily Alfreda Löw-Beera, k němuž došlo krátce po vzniku protektorátu, v dubnu 1939. Pátování po zmizelém podnikateli se tehdy na žádost rodiny chopil bývalý agent britské tajné služby Paul Dukes. Svě zážitky bezprostředně poté zachytil v literární podobě, jeho román *An Epic of the Gestapo* vyšel poprvé již v roce 1940.¹ Rozhodli jsme se právě tento příběh zakomponovat do programové nabídky muzea a náš tvůrčí tým se velmi rychle shodl na konceptu pátrací hry, do jejíž podoby jsme se rozhodli dramatické historické události „přetavit“.

Výchozím materiálem pro výstavbu scénáře hry se stala zmíněná kniha Paula Dukese, přičemž jsme od začátku usilovali o to, aby prostřednictvím pátrací hry došlo k představení knihy široké veřejnosti a zároveň byl napínavý příběh zprostředkovan interaktivní formou. Chtěli jsme vytvořit komfortní a inspirativní herní prostředí, díky němuž je návštěvník přímo vtažen do atmosféry a kontextu dějinných událostí, spojených s osudem rodiny žijící v domě až do začátku německé okupace.

Již během prvních debat o podobě hry bylo jasné, že příprava projektu bude finančně náročná. Na podzim roku 2020 jsme proto požádali o dotaci z programu Podpora výchovně vzdělávacích aktivit v muzejnictví, kterou každoročně vypisuje Ministerstvo kultury ČR. Její získání umožnilo plnohodnotnou realizaci našich představ.

Pátrací hra nazvaná *V kůži tajného agenta* předává příběh novou formou – imerzí, tedy úplným ponořením se do příběhu. Během hry se sami návštěvníci stávají detektivy a na vlastní kůži

prožívají pátrání po zmizelém průmyslníkovi. Kromě seznámení s atraktivním příběhem je jim nabídnut autentický zážitek s důrazem na emoční prožívání. Ostatně dojmy ze hry jsou velmi intenzivní už jen z toho důvodu, že účastníci programu spoluprožívají skutečný i románový příběh v atraktivním prostředí secesní vily, v níž pohřešovaný Alfred Löw-Beer strávil podstatnou část svého života.

Během programu je jedním z cílů navodit velmi přátelskou až rodinnou atmosféru. Tomu napomáhá neherní inscenovaný úvod s divadelními prvky, který se odehrává ve schodišťové hale vily. Během něj jsou návštěvníci seznámeni s rodinou Löw-Beer i jejím životem ve vile. Jádrem programu pak probíhá ve velkorysém půdním prostoru vily. Díky dochovanému původnímu členění půdy a důmyslnému nasvícení se podařilo vytvořit jednotlivá stanoviště tak, aby návštěvníkům nabídla co nejvěrohodnější prožitek.

Od počátku realizace projektu provázela tvůrčí tým obava, aby se účastníci v příběhu „neztratili“ a neunikla jim jeho pointa. Proto jsme se rozhodli využít styl filmu noir – po celou dobu hry je úsilí návštěvníků propojeno s hlasitým sdílením myšlenek samotného detektiva a jeho vnitřní monolog posouvá hráče dále v příběhu. Siru Paulu Dukesovi propůjčil hlas herec činohry brněnského národního divadla Michal

Bumbálek, na hře se podílela i jeho kolegyně Jana Štvrtecká, která ztvárnila Alfredovu manželku Marianne. Pro potřeby hry byly natočeny i působivé stínohry a připraveno šest audiovizuálních projekcí, které taktéž napomáhají udržet návštěvníkovu pozornost a plynně ho provázejí příběhem.²

Aby byl zážitek plně autentický, bylo třeba vybavit jednotlivá stanoviště věrohodnými rekvizitami. Část z nich byla nakoupena v bazarech, antikvariátech a starožitnostech, část zapůjčily Muzeum ve Šlapanicích a Podhorácké muzeum, sesterské pobočky z Muzea Brněnska, pomohla také spolupráce s projektem Retro-Use.

Důležitou doprovodnou roli sehrávají tištěné herní materiály. Návštěvníci si po hře mohou odnést jako suvenýr např. imitaci dobových novin a dokumentů a především herní notýsek, tzv. zápisník detektiva, do něhož svými autorskými kresbami přispěla externí ilustrátorka Andrea Buchtová. K zakoupení je pro zájemce připraven originální suvenýr – pánský motýlek umístěný na obrázek sira Paula Duke-se, který pro muzeum vytvořila známá brněnská výtvarnice Vendula Chalánková.

Cílem autorského týmu bylo zatraktivnit a rozšířit edukační aktivity nabízené muzeem. Díky přenesení příběhu do podoby imerzivní hry se snažíme posunout hranici toho, jak lze v muzejní

¹ České vydání knihy se poprvé dostalo na knižní pulty na podzim 2021, pod názvem *Tanec s gestapem* ji v překladu Milan Pohla vydalo nakladatelství Mapcards. Součástí knihy jsou také texty autorek této zprávy a představované imerzivní hry.

² Ve videoprojekcích byly využity dobové a tematické fotografie uložené v archivu Muzea města Brna a v archivu Masarykovy univerzity.

činnosti přistupovat k doprovodným programům a ke zprostředkování a prezentaci muzejního obsahu. Po skončení hry mají návštěvníci odcházet se zcela ojedinělým zážitkem, neboť během hodinu a půl dlouhého programu musí postupně zapojit svůj důvtip i manuální zručnost. Za velmi důležité rovněž považujeme naplnění funkce muzea jako místa budování sociálních vztahů. Scénář hry je totiž vystavěn na vzájemné spolupráci. Diskuze uvnitř týmu, sdílení názorů a rozdělení úkolů považujeme za skvělou příležitost k posílení vztahů uvnitř herní skupiny. Hra je proto určena rodinám, skupinám přátel či menším pracovním kolektivům.

Pátrací hru *V kůži tajného agenta* si návštěvníci mohli poprvé zahrát na konci roku 2021. Od té doby hra probíhá zpravidla dvakrát v týdnu v podvečerních hodinách po skončení standardního muzejního provozu. V programové nabídce muzea je s hrou počítáno

až do června roku 2023. Tento termín byl zvolen s ohledem na další aktivity inspirované osobou Paula Dukese, které jsou ve vile Löw-Beer chystané na letošní rok. Jde především o autorskou výstavu o Paulu Dukesovi, připravovanou na konec roku 2022, která bude doplněna speciálními edukačními programy a sérií tematických kulturních pořadů.

S neskrývanou hrdostí můžeme konstatovat, že se hra setkává u návštěvníků s velmi kladným přijetím a nabízené termíny jsou rezervovány téměř ihned po jejich vypsání. O tom, že se podařilo vytvořit plnohodnotnou součást muzejní programové nabídky, která má potenciál zaujmout nejen laickou ale i odbornou veřejnost, svědčí též ocenění pátrací hry ve 20. ročníku prestižní celostátní soutěže Gloria Musaealis – v kategorii Muzejní počin roku získala pátrací hra *V kůži tajného agenta* Zvláštní ocenění.