

Članek raziskuje, kako sodobno irsko gledališče premaguje izzive sveta digitalne kulture in nastajajočih tipov protipozornosti ter kako se nanj odziva. Natančneje povedano, obravnava, kako irsko gledališče nagovarja, preizprašuje in izkorišča strategije novih komunikacijskih tehnologij, da bi zadostilo sodobnemu irskemu občinstvu. Za začetek bom analizirala nekaj predstav s programa Dublinskega gledališkega festivala v letih 2015 in 2016, in sicer *Prvo drama Čehova* skupine Dead Centre, *Te sobe*, ki je nastala v sodelovanju skupin ANU Productions in CoisCéim, ter *Labodje jezero/Loch na hEala* Michaela Keegana-Dolana. Navedene predstave se ukvarjajo z učinki obrata digitalne kulture na Irskem. Pokazala bom, da je ta obrat vplival na to, kako sodobno irsko občinstvo pristopa k določenim vrstam predstav in kako jih doživlja.

Ključne besede: irsko gledališče, Dublinski gledališki festival, digitalna kultura, afekt, *Prvo drama Čehova*, *Te sobe*, *Labodje jezero/Loch na hEala*

Angela Butler je absolventka doktorskega študija na Oddelku za dramo na univerzi Trinity College Dublin (Irski). Osredotoča se na fenomenološko usmerjeno raziskavo potopitvenega senzoričnega spektakelskega uprizarjanja. Pri senzoričnem spektakelskem uprizarjanju so v ospredju utelešeno izkustvo in občuteni vidiki uprizarjanja, pri čemer sta poudarjena doseganje soočenja z afektom in komunikacija občutenja. V disertaciji Butlerjeva raziskuje povezave med izkustvom afekta, ki ga omogoča senzorično spektakelsko uprizarjanje, ter vplivom, ki ga ima na tovrstno uprizarjanje digitalna kultura. Njeno raziskovalno področje obsega povezavo med uprizarjanjem in digitalno kulturo, afekt, estetsko izkustvo, zaznavanje, pozornost in fenomenologijo.

butlerab@tcd.ie

Sodobno irsko gledališče in digitalna kultura

Uprizoritveni odrazi spremenljive irske izkušnje

Angela Butler

Kulturne spremembe lahko opišemo kot spremembe v triadnem razmerju zaznavanja, telesa in jezika. To triadno razmerje je bistveni sestavni del gledališča. (Fischer-Lichte, *Show 9*)

Christopher Murray v domiselni novi razlagi enega najbolj znanih gledaliških citatov zapiše, da irsko gledališče drži »ogledalo narodu«, pri čemer še zlasti poudarja zgodovinsko odzivnost in reflektivnost gledališča na Irskem. Koncept držanja ogledala narodu se ne odraža le v številnih irskih dramah dvajsetega stoletja, ki so raziskovale in izzivale politični milje in irsko kulturo svojega časa (po tem najbolj slovijo dela avtorjev, kot so J. M. Synge, Seán O'Casey, Lady Gregory, Brian Friel, Frank McGuinness, Tom Murphy, Samuel Beckett in Marina Carr). Apliciramo ga lahko tudi v primeru na tekstu manj temelječega, bolj eksperimentalnega irskega gledališča zadnjega desetletja; sem prištevamo dela gledaliških skupin Corn Exchange, Blue Raincoat, Pan Pan Theatre, Brokentalkers in ANU Productions. Ker irska družba postaja vedno bolj »informativno intenzivna« – nasičena z mediji, podobami, tehnologijo, digitalnimi interakcijami in novimi komunikacijskimi tehnologijami – je irsko gledališče pod pritiskom, naj se oblikovno prilagaja in tako odraža to izkušnjo na Irskem. To prilagajanje se kaže v bolj eksperimentalnem, afektivnem načinu uprizarjanja, ki odraža značilnosti oziroma predvsem *občutje* življenja v intenzivno informativni družbi.

Članek raziskuje, kako sodobno irsko gledališče premaguje izzive sveta digitalne kulture in nastajajočih tipov protipozornosti ter kako se nanj odziva. Natančneje povedano, obravnava, kako irsko gledališče nagovarja, preizprašuje in izkorišča strategije novih komunikacijskih tehnologij, da bi zadostilo sodobnemu irskemu občinstvu. Za začetek bom analizirala nekaj predstav s programa Dublinskega gledališkega festivala (angl. Dublin Theatre Festival – op. prev.) v letih 2015 in 2016, in sicer *Chekhov's First Play* [Prva drama Čehova] skupine Dead Centre, *These Rooms* [Te sobe], ki je nastala v sodelovanju skupin ANU Productions in CoisCéim, ter *Swan Lake/Loch na hEala* [Labodje jezero/Loch na hEala] Michaela Keegana-Dolana. Navedene predstave se ukvarjajo z učinki obrata digitalne kulture na Irskem. Pokazala bom, da je ta obrat vplival na to, kako sodobno irsko občinstvo pristopa k

določenim vrstam predstav in kako jih doživlja.

V članku bom obravnavala določeno smer razvoja v sodobnem irskem gledališču, na katero vplivata digitalna kultura ter vedno bolj intenzivna interakcija z multiformnimi, informacijsko intenzivnimi okolji. Pri tem bom kot študije primerov analizirala specifične programske izbire Dublinskega gledališkega festivala v letih 2015 in 2016. Dublinski gledališki festival ima najdaljšo tradicijo v Evropi in je osrednje prizorišče sodobnih umetnosti na Irskem. Murray piše, da lahko irsko gledališče opredelimo kot »dolgotrajen, buren spor s spreminjajočim se občinstvom glede vedno istih temeljnih vprašanj: od kod prihajamo, kje smo in kam gremo« (224). Organizatorji Dublinskega gledališkega festivala zagotovo razmišljajo enako, kar se leto za letom odraža tudi v izbiri programa. Poleg tega, da na program uvrščajo mednarodno produkcijo, si prizadevajo tudi za predstavljanje irske; glavni namen pri slednjem je vedno odzivnost na vprašanja, ki so pomembna za irsko družbo tako na lokalni kot tudi na mednarodni ravni. Direktor Dublinskega gledališkega festivala Willie White to tudi poudarja: »Festival je zasnovan z mislijo na lokalno občinstvo« (2016 *Dublin 2*). Dublinski gledališki festival že od vsega začetka bistveno prispeva k stalnemu spreminjanju definicije irskega gledališča; to povezavo med njima obravnava tudi pričujoči članek. Sama se bom osredotočila na program festivala iz zadnjih dveh let in na tej podlagi poskušala kakovostno orisati sodobni gledališki milje na Irskem ter svojevrstno ukvarjanje sodobnega irskega gledališča z digitalno kulturo.

Digitalna kultura in protipozornost

Murrayjevemu konceptu ogledala narodu je podobna tudi trditev Erike Fischer-Lichte, da je v zaznavanju, telesih in jeziku evropskih družb prišlo do obrata zaradi širnega razvoja umetnosti, industrije in kulture na prelomu dvajsetega stoletja. Med dejavniki Fischer-Lichte navaja vpliv impresionizma, kubizma, železnice, avtomobila, industrijskih inovacij Fredericka Taylorja, uvedbo tekočega traku v industriji ter reformo bivalnih pogojev, prehrane in higiene. Zaključí, da je ta razvoj »od človeškega telesa zahteval, da se gibalno prilagodi danemu ritmu stroja« (*Show 5*). Telo in okolje sta v zavezujočem in dinamičnem odnosu; da lahko uspevata, se morata stalno prilagajati drug drugemu. Populacija je še naprej zatopljená v digitalno kulturo, zato bo ta kultura vplivala na percepcijo, telo in jezik ter posledično od družbe zahtevala, da se prilagodi danemu ritmu mediatiziranega, tehnološko usmerjenega okolja.

Primer tega ritma so tudi nastajajoče oblike protipozornosti. Prevladujoče nove komunikacijske tehnologije, kot so internet, elektronska pošta in prostori družbenih medijev, človeški spoznavnosti postavljajo dodatne zahteve, s tem pa tudi precejšnji izziv temu, kako posvečamo in usmerjamo pozornost. Zato so se pojavile oblike

protipozornosti, kot so hiperpozornost in transu podobni tipi nizke stopnje pozornosti, ki se vzdržujejo in sprožajo zaradi dolgotrajnih interakcij s tehnologijo. Da bi upoštevale ta obrat, se morajo tudi predstave odzivati na edinstvene in eksperimentalne načine.

V knjigi z naslovom *How We Think* [Kako razmišljamo] iz leta 2012 N. Katherine Hayles trdi, da je – drugače kot v državah v razvoju, kjer so redki viri na primer hrana, voda in zatočišče – v razvitih državah redek vir zagotovo človeška pozornost. Hayles trdi, da »je vse to bombardiranje z informacijami pripeljalo do situacije, ko je omejujoč dejavnik človeška pozornost. Tistega, čemur se je treba posvetiti, je preprosto preveč, časa za to pa premalo« (12). Ker okolje od nas stalno zahteva več stvari hkrati in so ljudje vedno dosegljivi, da bi te zahteve izpolnili, lahko domnevamo, da se bodo spoznavni vzorci in pristopi, pa tudi načini pozornosti, prilagodili in se tudi v prihodnje še naprej prilagajali spremembam v okolju. V nadaljnji raziskavi Hayles identificira dva tipa pozornosti – globoko pozornost in hiperpozornost. Trdi, da slednja zdaj bolj prevladuje zaradi vpliva informacijsko intenzivnih okolij. Razliko med navedenima tipoma pozornosti opredeli takole: »[Pri globoki pozornosti je potrebno] osredotočenje na en sam objekt za dolga obdobja [...], z visoko toleranco na čas osredotočenja« (»Hyper« 9), hiperpozornost pa je povezana s tem, da »hitro preklapljamo med različnimi nalogami, dajemo prednost več informacijskim tokovom hkrati, iščemo visoke stopnje stimulacije ter imamo nizek tolerančni prag glede dolgočasje« (»Hyper« 12).

Hayles potegne neposredno vzporednico med tipi hiperpozornosti ter ponavljajočimi se digitalnimi interakcijami, za katere je pogosto treba preklapljati med nalogami; svoj učinek imajo tudi informacijsko intenzivna okolja, ki jih naseljujemo in se prav tako hitro spreminjajo. Hiperpozornost, še v mnogo večji meri pa pojem protipozornosti, sestavljata novo vrsto zavesti; na prvi pogled se ta zdi avtomatizirana, vendar je globoko utelešena. Zato si sodobno gledališče prizadeva, da bi z multifornnimi sredstvi ponudilo bolj afektivno estetsko izkušnjo in se na ta način navezalo na digitalno kulturo v njenih raznovrstnih manifestacijah.

Pri soočenju z afektom v uprizarjanju gre predvsem za občuteno, telesno soočenje med predstavo in gledalcem. V referenčnem delu *The Affect Theory Reader* je afekt opisan kot »ime, ki ga dajemo tistim silam – visceralnim silam, ki se nahajajo pod površino ali poleg zavestnega védenja oziroma so v splošnem *druge kot zavestno védenje*, življenjsko pomembnim silam onkraj čustev – ki lahko služijo temu, da nas peljejo h gibanju, misli in ekstenziji« (1). Do afekta pride na intenzivni, neoznačevalni ravni, ki obstaja le v sedanji izkušnji. Brian Massumi pojasnjuje, da je »za primat afektivnega značilna vrzel med *vsebino* in *učinkom*« (»Autonomy« 84). Drugače povedano, afekt se nahaja med označevalskim potencialom podobe in čustvom, ki ga lahko ta

označevalska podoba povzroči. Zato do soočenja z afektom pride v sedanjem trenutku in začutimo ga, še preden se ga zavemo oziroma ga prepoznamo. Afekt razumemo ter njegovo konceptualno pomembnost oziroma pomen določamo na podlagi resonance, ki ostane po dejanskem soočenju z afektom.

Iz navedene definicije soočenja z afektom v uprizarjanju, ki se dogaja »v sedanjem trenutku«, je razvidno, da gre za časovno, odnosno in telesno stanje. Kot piše Josephine Machon, gre pri prezenci ter pri potopitvi, ki jo ta povzroči, za »zelo realno izmenjavo energije med ljudmi, [ki] obstaja v neposrednosti žive in stalno potekajoče sedanosti uprizarjanja« (39). Koncept prezence kot izmenjave energije je pomemben, ker ne poudarja le globoko afektivnega značaja soočenj, do katerih pride v sedanji izkušnji, temveč tudi nediskurzni, izkustveni prostor, ki ga prezenca naseljuje. Ker se afekt zgodi v sedanjem trenutku, njegov pomen ugotavljamo prek njegove resonance v telesu. Soočenje z afektom povzroči utelešeno izkušnjo in v ospredje postavlja čutne vidike uprizarjanja. Pri tem je pri uprizarjanju vedno poudarek na stimulaciji čutov gledalca in komunikaciji čutenja. K pojmu soočenja z afektom se bom vrnila, ko se bomo ukvarjali z vrsto estetske izkušnje, ki se v analiziranih predstavah vzpostavlja za gledalca.

Če pogledamo še nekoliko širše, Hans-Thies Lehmann pri predstavljanju značilnosti postdramskega gledališča začrta naslednji razvoj, ki na tekstu temelječe gledališče vodi v smer bolj izkustvenega, afektivnega načina uprizarjanja: »[B]olj prezenca kot reprezentacija, bolj razdeljeno kot posredovano izkustvo, bolj proces kot rezultat, bolj manifestacija kot pomen, bolj energetičnost kot informacija« (*Postdramsko* 105). Lehmann omenjeni razvoj povezuje s prevlado tehnologije in medijev ter pojavom novih komunikacijskih tehnologij. Te značilnosti močno poudarjajo izkustvene vidike uprizarjanja, ki so pod vplivom digitalne kulture, in spodbujajo soočenje z afektom v uprizarjanju.

Če povzamemo: vzpostavljanje soočenja z afektom v uprizarjanju se lahko uporabi kot metoda povezovanja s tipi protipozornosti, in sicer tako, da sta v ospredju telesni učinek predstave in utelešeni odziv gledalca, ne pa osredotočanje na to, da gledalca konceptualno povežemo s podrobno izdelano pripovedjo. Zato v tem članku trdim, da številne sodobne irske gledališke predstave, ki se ukvarjajo z digitalno kulturo, uporabljajo multiformna in multimedijska sredstva z namenom, da bi na gledalčevo telo učinkovale afektivno in ne konceptualno prek močno strukturirane pripovedi. S tem želijo zadostiti oblikam protipozornosti, in sicer tako, da hkrati posnemajo in izzivajo strategije novih komunikacijskih tehnologij. V nadaljevanju bom trditve Hayles in Fischer-Lichte aplicirala na predstave v irskem kontekstu, pri čemer bom kot ilustrativno osnovo uporabila programa Dublinskega gledališkega festivala iz let 2015 in 2016. Na ta način bom podrobneje raziskala kulturni obrat na Irskem proti

digitalni kulturi in njegov vpliv na to, kako opredeljujemo, ustvarjamo in tržimo irsko gledališče.

Uprizoritveni odrazi spremenljive irske izkušnje

Da bi lahko razumeli spremenljivo definicijo irskega gledališča ter njen dialoški in formativni odnos z Dublinskim gledališkim festivalom, se je koristno vrniti k Murrayjevemu konceptu irskega gledališča, ki deluje kot ogledalo narodu. V opisu koncepta ogledala narodu Murray trdi:

[Z]rcalo ne vrača realnega; vrača podobe neke zaznane realnosti [. . .] Zato preskriptivni pristop k razmerju med umetnostjo in družbo v irski drami ne deluje. Zdi se, da je primernejša odprta, pluralna oblika dramske kritike. Drama pomaga družbi najti kompas; nacionalno identiteto hkrati ritualizira in preizprašuje. (9)

Programa Dublinskega gledališkega festivala iz let 2015 in 2016 sta si dejansko prizadevala tako za ritualizacijo kot za preizpraševanje nacionalne identitete, in sicer s prikazovanjem del, ki se zelo očitno ukvarjajo z digitalno kulturo in raziskujejo njen vpliv na irsko družbo. Vendar ni šlo za na tekstu temelječe drame, ki bi se z digitalno kulturo ukvarjale kot z osrednjo temo pripovedi; tega niso izražali z neposrednim zrcaljenjem realnega. Kazalo se je v predstavah, pri katerih je bila v ospredju afektivna komunikacija ter je bilo sporočilo posredovano z multimedijskimi in multiformnimi sredstvi. Drugače povedano, z načinom uprizarjanja so nagovarjale in analizirale sredstva protipozornosti, ki jih sproža digitalna kultura z integracijo izkustvenih, afektivnih in potopitvenih tehnik v uprizarjanju.

V predgovoru k programu Dublinskega gledališkega festivala za leto 2015 je navedeno, da je cilj izbranih predstav promovirati »odlično dramatiko, po kateri slovimo«, nato pa, da »umetniki uporabljajo tudi nove oblike in se s tem odzivajo na izziv, kako opisati sodobni svet, v katerem bivajo« (2). Naslednje leto je Willie White v intervjuju za dnevnik *The Irish Times* izjavil, da se leta 2016 festival osredotoča na »premik naprej«, v predgovoru k programu pa navaja tudi naslednje: »Iz del so razvidne skupne skrbi glede tega, kako živimo, kako si osmišljamo preteklost in kako lahko skupaj živimo zdaj in v prihodnje« (2). Čeprav je bilo na programu obeh festivalov po pričakovanjih veliko tradicionalnih, na tekstu temelječih dram, so številne predstave podrobno komentirale sodobno irsko življenje – zlasti potopitev v digitalno kulturo in ukvarjanje z njo – komentar pa je bil podan z izrazito multiformnimi in afektivnimi sredstvi.

V naslednjem delu bom analizirala *Prvo dramo Čehova* skupine *Dead Centre*, na festivalu prikazano leta 2015, nato pa *Te sobe* v koprodukciji skupin *ANU Productions*

in CoisCéim ter *Labodje jezero/Loch na hEala*, ki sta bili prikazani leta 2016. Vrnimo se k citatu Fischer-Lichte z začetka članka. Vse naštete predstave lahko štejemo za abstrakcije sodobnega irskega življenja; gre za odraz precejšnje kulturne spremembe, do katere je prišlo na Irskem in na globalni ravni – in sicer v smeri kulture digitalnega. Glede na triadno delitev, ki jo navaja Fischer-Lichte, omenjene predstave podajajo svojevrsten komentar o zaznavanju, telesu in jeziku sodobne irske družbe.

Ko je Anton Čehov napisal prvo dramo, je bila po navedbah deležna slabih kritik; od tedaj ni deležna velike pozornosti. Zato se je zdelo nenavadno, da si je Dead Centre, irska gledališka skupina, ki je znana po eksperimentalnem, vizualno privlačnem stilu, za (čeprav zelo prosto) priredbo izbrala prav to dramo; predstavo je poimenovala *Prva drama Čehova*. V promocijskem besedilu o drami piše, da je ob odkritju teksta leta 1921 »manjkala prva stran. V najdeni drami je bilo preveč likov, preveč tém, preveč dogajanja. Na splošno se zavrača kot neuprizorljiva. Kot je življenje« (2015 *Dublin 17*). *Prvo dramo Čehova* lahko razdelimo na dva dela. Prvi del predstave sestavlja razmeroma konvencionalna uprizoritev drame s tradicionalnimi kostumi in sceno ter pomembno izjemo. Ob vstopu v gledališče občinstvo prejme navodila, naj ima na glavi slušalke, ki jih takrat dobi. Nato se občinstvu predstavi soredizer *Prve drame Čehova* Bush Moukarzel in izjavi: »Najbrž se sprašujete, čemu imate na glavi slušalke. *Prva drama Čehova* je zelo zapletena in zmedena, zato sem mislil, da bi podajal režijski komentar in pojasnjeval, kaj se dogaja, za kaj gre in zakaj naj bi vam bila všeč.« Moukarzel v prvem delu drame stalno ostro komentira tekst, igralce in dogajanje; zada si funkcijo vodiča skozi to neuprizorljivo dramo.

Odločitev za slušalke in komentar vzbujata pozornost na številnih ravneh, če o njej razmišljamo v povezavi z odzivom irskega gledališča na digitalno kulturo in njegovo ukvarjanje z njo. Najprej gledalca povabi, naj bo hiper občutljiv glede svoje vloge opazovalca, pri čemer poleg moči, ki jo lahko ima komentar, dobi prostor tudi kritičnost glede pristranskosti določenih pogledov in njihovega ozadja. Poleg tega je zvok po naravi invaziven, vsiljiv, intimen in telesen. Zato lahko dejanje poslušanja štejemo za dinamično ukvarjanje materije s telesom in obratno. Kot zapiše Fischer-Lichte:

[Z]voki vstopijo v telo in mu rušijo meje. Ko zvok poslušalcem rezonira v prsih ter jim pri tem povzroči fizično bolečino ali vzbudi kurjo polt, ga ne slišijo več kot nečesa, kar v uho prihaja od zunaj, temveč ga občutijo od znotraj, v fizičnem procesu, ki vzbudi oceanske občutke. S pomočjo zvoka vzdušje gledalcu odpre telo in vstopi vanj. (*Transformative 119*)

Prva drama Čehova ne preizkuša le meja invazije čutov, temveč tudi prepričuje občinstvo, naj se z resonanco te invazije poveže na afektiven in izkustven način.

Kot da bi neposredno prikazovala odmik sodobnega gledališča od na tekstu temelječih

dram proti bolj telesnim, izkustvenim oblikam komunikacije, druga polovica *Prve drame Čehova* zapade v kaotično, veseljaško vzdušje. Nekateri liki si začnejo slačiti kostume in jih zamenjevati z modernimi oblačili, kot so nahrbtniki in volneni puloverji. Poleg besedila iz drame začnejo omenjati podatke o svojem življenju, pri čemer se realno življenje meša s fikcijo. V predstavi se predvajajo tudi sodobne pesmi in liki pogosto iznenada preidejo na koreografirane plesne točke. Ob koncu predstave z navodili prek slušalk člana občinstva povabijo, naj prevzame eno izmed vlog. V vrhuncu vseh teh vidikov se ne odražata le premik od reprezentacije k prezenci ter poudarjanje procesa pred izdelkom v sodobnem gledališču, temveč predvsem nagovarjanje gledalca, naj sprejme odsotnost upomenjanja in se namesto tega ukvarja s ponujeno afektivno komunikacijo.

Povezava med omenjeno dramo in kompleksnostjo življenja je že od vsega začetka vzpostavljena v promocijskem besedilu skupine Dead Centre. Če zapisano drži in se *Prva drama Čehova* na splošno zavrača kot neuprizorljiva zaradi obilice likov, tém in dogajanja, potem že omenjeno stalno komentiranje (poleg vse bolj nezanesljivih opazk ter nepredvidljivega odnosa med zvokom in podobo) nosi tudi namerno sporočilo glede varljivosti in širnega vpliva sodobnih medijev. *Prva drama Čehova* tako omogoča vpogled v spremenljivo irsko izkušnjo pa tudi v spremenljiv koncept irskega gledališča. Iz predstave je razvidno, da se irsko gledališče tematsko in oblikovno odziva na kulturne spremembe ter poskuša zadostiti porajajočim se načinom pozornosti in se ukvarjati z digitalno kulturo. Zaradi vsega naštetega se ustvarjajo bolj izkustvene, telesne, afektivne, multiformne in multimedijske predstave.

Gledališka skupina ANU Productions je mednarodno znana po potopitvenih, lokacijskih delih na temo socialnih vprašanj, ki jih družba zlahka spregleda. *Te sobe*, koprodukcija ANU Productions in irske plesne skupine CoisCéim, je nastala v počastitev spomina na irsko velikonočno vstajo leta 1916, osrednji dogodek v irski zgodovini, ko so irski republikanci v Dublinu organizirali upor, da bi končali britansko vladavino in ustanovili irsko republiko. V predstavi je posebna pozornost namenjena ženskam in moškim, ki so izgubili življenje zaradi vstaje oziroma njenih posledic za mesto in državo v obračunu, ki je sledil. *Te sobe* se poigrava s tremi časovnicami – 1916, 1966 ter s sedanjim trenutkom leta 2016, ko je bila predstava premierno izvedena. Večina predstave se dogaja leta 1966, ob petdesetletnici dogodkov; spomini še vedno bolijo in besno rezonirajo od vsakega performerja in kota stavbe, kjer poteka predstava.

Te sobe je ambiciozno delo, v katerem se občinstvo sprehaja po baru in hiši, kjer je vsaka soba povezana z določeno skrivnostjo glede omenjenih zgodovinskih dogodkov. Tudi vpliv skupine CoisCéim ima precejšnjo težo: kadar besede v *Teh sobah* odpovedo, kar se rado zgodi ob raziskovanju tovrstnih dogodkov, spregovorijo telesa. Izkušnje, ki se porajajo v *Teh sobah*, se prepletajo z brezhibno koreografiranimi plesi; nekateri

izražajo popolno agresijo in upodabljajo trenutek upora, nekateri pa govorijo o nepremostljivi žalosti in izgubi. Telesa performerjev in uprizarjajoče telo prostora govorijo v afektivnem in intenzivnem registru. Želijo se povezati z utelešenim spominom na velikonočno vstajo, za katerega lahko trdimo, da živi naprej v telesih, umih, ulicah in prostorih v državi vse do danes, tako da vsak gledalec predstavo razume po svoje.

Glavni lik v predstavi je prostor uprizarjanja, saj razkriva rane in skrivnosti velikonočne vstaje, medtem ko se občinstvo sprehaja po zgradbi. V svoji fenomenološki študiji prostora Gaston Bachelard razpravlja o prostorih, ki lahko povzročijo kvalitativno spremembo v telesu. Zapiše: »S spremembo prostora, z zapuščanjem prostora običajnih občutljivosti se povežemo s psihično novotarskim prostorom [...] Ne spremenimo namreč prostora, temveč svojo naravo« (206). Bachelard torej meni, da imamo v različnih prostorih različne telesne izkušnje. Ta koncept je jasno prikazan v *Teh sobah*. Prvič, predstava je sestavljena iz čutno pozornost vzbujajočih vinjet, ki gledalca pričakujejo v vsaki od sob uprizoritvenega prostora in spodbujajo utelešeno gledalstvo. Poleg tega glede na premišljeno uporabo prostora in ustvarjanje lokacijskih predstav Brian Singleton komentira skupinino uporabo »mikrolokacij«, ki »imajo materialno 'gostiteljsko arhitekturo'«, vendar »imajo tudi 'duhove' včasih odsotnih pripovedi, ki jih skupina želi razkriti« (6). Na pojem spominov, ki rezonirajo iz uprizoritvenega prostora, dejansko lahko pogledamo še nekoliko širše: stavba na naslovu Dorset Street št. 85, prizorišče predstave *Te sobe*, je rojstna hiša irskega dramatika Seana O'Caseya, avtorja številnih znanih dram na temo irskega nacionalizma in irske velikonočne vstaje. Ta vidik predstavi doda še eno plast, novo resonanco, ki jo lahko občutimo v prostoru; odsotno pripoved predstavlja z afektivnimi sredstvi in nakazano prezenco.

Labodje jezero/Loch na hEala Michaela Keegana-Dolana temelji na določenih vidikih *Labodjega jezera* in irske legende *Lirovi otroci*. Namesto jasne pripovedi, ki bi bila kombinacija obeh zgodb, Keegan-Dolan v ospredje postavi afektivni, utelešeni potencial predstave; s tem pridejo do izraza njegove bogate plesne in koreografske izkušnje. *Labodje jezero/Loch na hEala* se dogaja na področju Irske, ki se imenuje Midlands; znano je po turobni, liminalni, mistični pokrajini, ki jo najbolj poznamo iz del Marine Carr. Lik princa Siegfrieda iz *Labodjega jezera* si je Keegan-Dolan zamislil kot Jimmyja, klinično depresivnega moškega, ki žaluje za izgubo očeta. Jimmyjeva mama se odloči, da bo prodala hišo, kar Jimmyja spravlja v hudo stisko. Da bi si vzel življenje, obišče bližnje jezero, kjer naleti na štiri labode. Sledi vizualno osupljiva in afektivna predstava z močno potopitveno noto, v njej pa prevladujeta ples in glasba.

Scenografsko je predstava *Labodje jezero/Loch na hEala* zasnovana tako, da prikazuje prostor, ki se šele gradi. V zadnjem desnem delu odra stoji lestev, na drugih mestih pa

so tudi stopnice, ki predstavljajo različne fizične strukture v zgodbi, na primer avto občinskega svétnika ter hišo, v kateri živi Jimmy in njegova mati. Iz zadnje stene molí odrska struktura. Vsak od teh delov scenografije sporoča, da gre za nek prostor, ki je predmet transformacije, vendar najbolj osupljiva komunikacija o prostoru poteka prek teles in premikov performerjev. H komunikaciji o prostoru prispeva tudi bend, ki ves čas v živo igra na odru ter v zgodbo vplete tudi nordijsko-irsko ljudsko glasbo.

Še enkrat se vrnimo h konceptu ogledala naroda. Predstava *Labodje jezero/Loch na hEala* načne nekaj pomembnih vprašanj za irsko družbo, kot so depresija, stanovanjsko vprašanje, osamljenost in cerkvene zlorabe, ter nam jih posreduje z izrazito afektivnimi sredstvi. Lahko trdimo, da je raziskovanje teh tem s pomočjo performerjevih gibov ob glasbeni spremljavi privlačnejše, kot bi bil opis ali reprezentacija. Kot piše Fischer-Lichte: »Imamo posebno sposobnost, da zaznavamo ritme in se z njimi telesno uglasimo. Ko se časovnost predstave organizira in strukturira na podlagi ritma, pride do trčenja različnih 'ritmičnih sistemov'. Ritem predstave trči z različnimi ritmi vsakega posameznega gledalca« (*Transformative* 136). Ta trk, ki ga razumemo kot vrsto soočenja z afektom, doseže gledalca na kvalitativni, telesni ravni; zato se z njim zmešajo resonance in odmevi iz preteklosti ter ga odnesejo v prihodnost, vse to pa omogoči močnejše razumevanje predstave.

V *Poetiki prostora* Bachelard raziskuje sposobnost prostorov (zlasti sob in drugih točk doma), da priključijo vrsto poezije, ki rezonira, odzvanja in odmeva skozi telo. Ti globoko občuteni odmevi ponovno prihajajo na površje in se prenesejo na prihodnja soočenja. Bachelard skozi celotno študijo omenja intimno izmenjavo med telesom, mislimi in prostorom, ki nas obdaja. Z *Labodjim jezerom/Loch na hEala* je Keegan-Dolan ustvaril predstavo, ki je prisluhnila poetiki prostora okoli nas; še zlasti se osredotoča na irsko področje Midlands ter mogočne resonance in odzvene, ki jih ta kraj sporoča telesu. Keegan-Dolan to prikaže tako utelešeno, da gledalec kljub precej abstraktni in nelinearni pripovedi nima nikakršnih dvomov o tem, kaj je njeno bistvo. Tudi sam je namreč povabljen, da občuti, kako spregovorijo telesa in prostori – povabljen, da občuti, kako se resonance in odzveni premikajo skozi njegovo telo.

Če povzamemo: *Prva drama Čehova, Te sobe* in *Labodje jezero/Loch na hEala* predstavljajo oblike uprizoritvenih odrazov irske izkušnje, ki iščejo svoj prostor v sodobnem irskem gledališču. Omenjene tri predstave lahko prištevamo k tistim, ki se ukvarjajo z digitalno kulturo, ne nazadnje tudi zaradi oblike, v kateri podajajo pripovedi. Vse odražajo odločitev, da bodo v središču afektivne in ne konceptualne možnosti uprizarjanja. Vse prikazujejo tudi globoko izkustveno soočenje, soočenje z afektom, pri čemer je fokus na telesni komunikaciji med performerji in gledalci. Če razmišljamo o učinku mediatiziranih okolij in dolgih digitalnih interakcij na zaznavanje, telo in jezik, *Prva drama Čehova, Te sobe* in *Labodje jezero/Loch na hEala*

ponujajo dragocen vpogled v to, kaj pomeni naseljevati informacijsko intenziven svet, se z njim ukvarjati in – kar je najpomembnejše – ta svet izkušati.

»Govori[ti] svetu z lastnim naglasom«

Strokovnjaki za področje uprizarjanja, zlasti tisti, ki se ukvarjajo z digitalno kulturo in raziskovanjem uprizarjanja, so se začeli ukvarjati s stili uprizarjanja, katerih cilj je izkoriščati prednosti telesne izkušnje. Pričenjajo se osredotočati na oblike, ki bi lahko pomagale pri izpostavljanju čutnih vidikov uprizarjanja. Rosi Braidotti, znana strokovnjakinja na področju posthumanizma, piše:

Sodobne informacijske in komunikacijske tehnologije pozunanajo in elektronsko podvajajo živčni sistem. To je sprožilo premik v percepciji: vizualne načine reprezentacije so zamenjali senzoričnonevronske načini stimulacije. Kot piše Patricia Clough, smo postali »biomediatizirana« telesa. (90)

Trditev Braidotti napeljuje na širšo razpravo o tem, kako so telesa povezana z mediatiziranim svetom, v katerem prebivajo. Poleg tega pa v središče pozornosti postavlja tudi s tem povezani obrat v zaznavanju in izkustvu, do katerega je prišlo zaradi načinov simulacije in stimulacije; to vodi k vprašanju, kako se bo uprizarjanje še naprej ukvarjalo s strategijami novih komunikacijskih tehnologij ter jih izkoriščalo, da bi zadostilo tipom protipozornosti, ki se dobro odzivajo na soočenje z afektom. Vsaka od predstav, ki sem jih analizirala v tem članku, je prikaz izrazito afektivnega in pogosto potopitvenega izkustva kot načina ukvarjanja s kulturnim obratom, ki je opazen na Irskem in tudi v mednarodnem merilu.

Tipi protipozornosti zdaj bolj prevladujejo, saj se sprožajo zaradi dolgih časovnih obdobj, ki jih preživimo ob ukvarjanju z digitalnimi interakcijami. V članku sem analizirala, kako se irsko gledališče odziva na te tipe pozornosti, ki se porajajo in razvijajo zaradi obrata proti digitalni kulturi, in kako se jim prilagaja. Analizirala sem tudi predstave, katerih cilj je, da se z občinstvom povežejo na telesni ravni, in sicer s pomočjo soočenja z afektom in izkustvenih načinov uprizarjanja. Pri tem uporabljajo multiformna sredstva, ki ustrezajo tipom protipozornosti, pri katerih se daje prednost več informacijskim tokovom hkrati in ne eni sami pripovedi, ki bi se odvijala dalj časa.

V članku trdim, da irsko gledališče izkorišča strategije novih komunikacijskih tehnologij, da bi komentiralo njihove učinke v družbi. Najprej sem analizirala programa Dublinskega gledališkega festivala iz let 2015 in 2016 kot skupinska primera predstav na Irskem, ki se osredotočajo zlasti na učinke digitalne kulture. Iz *Prve drame Čehova*, *Teh sob* in *Labodjega jezera/Loch na hEala* sta razvidna intenzivnejše ukvarjanje s telesnimi izraznimi oblikami in precejšen obrat k njim kot najučinkovitejšemu načinu

komuniciranja z občinstvom. Omenjene predstave tako na različne načine prikazujejo spremenljivi pojem, kaj je irsko gledališče in kaj bi lahko bilo. Irsko gledališče se pričinja ukvarjati z digitalno kulturo, cilj pa so bolj izkustvene, telesne, afektivne, multiformne in multimedijske predstave.

Fischer-Lichte zapiše, da se kulturne spremembe kažejo v triadnem razmerju zaznavanja, telesa in jezika družbe. Irsko gledališče poskuša razpravo o tem odpreti v samem uprizarjanju, in sicer tako, da ustvarja bolj multiformne, afektivne in potopitvene predstave, ki preizprašujejo in odražajo različne stile uprizarjanja ter občutje življenja v pretežno mediatiziranih okoljih. Zato se zdi primerno, da sklenemo z razmišljanjem Willieja Whita, ki je povezano s predstavami, ki so bile na Dublinskem gledališkem festivalu prikazane leta 2016, širše gledano pa tudi z naravo sodobnega irskega gledališča: »Naši umetniki so potopljeni v sedanost in dojemljivi glede možnosti za prihodnost; samozavestno ustvarjajo delo, ki ima korenine tam, kjer živijo, ter govori svetu z njihovim lastnim naglasom« (2). Ta naglas se jasno kaže v afektivnih, telesnih načinih komunikacije, ki se odražajo v irskem gledališču.

Prevedla Urška Zajec

Literatura

- Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space*. Prev. Maria Jolas, Beacon P, 1969.
- . *Poetika prostora*. Prev. Tanja Lesničar - Pučko, Študentska založba, 2001.
- Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Polity P, 2013.
- Centre, Dead. »Chekhov's First Play.« *2015 Dublin Theatre Festival Programme*, 2015.
- Fischer-Lichte, Erika. *The Show and the Gaze of Theatre: A European Perspective*. Prev. Jo Riley, U of Iowa P, 1997.
- . *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Prev. Saskya Iris Jain, Routledge, 2008.
- Gregg, Melissa, in Gregory J. Seigworth, urednika. *The Affect Theory Reader*. Duke UP, 2010.
- Hayles, N. Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. U of Chicago P, 2012.
- . »Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes.« *Profession*, let. 13, 2007, str. 187–99.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. Prev. Karen Jürs-Munby, Routledge, 2006.
- . *Postdramsko gledališče*. Prev. Krištof Jacek Kozak, Maska, 2003.
- Machon, Josephine. »Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres.« *Journal of Contemporary Drama in English*, let. 4, št. 2, 2016, str. 34–48.
- Massumi, Brian. »The Autonomy of Affect.« *Cultural Critique*, št. 31, 1995, str. 83–109.
- . »Avtonomija afekta. The Autonomy of Affect.« *Maska*, let. 24, št. 125/126 (jesen 2009), str. 60–87.
- Murray, Christopher. *Twentieth-Century Irish Drama: Mirror up to Nation*. Manchester UP, 1997.
- Singleton, Brian. *ANU Productions: The Monto Cycle*. Palgrave Macmillan, 2016.
- White, Willie. »Opening Note.« *2015 Dublin Theatre Festival Programme*, 2015.
- . »Opening Note.« *2016 Dublin Theatre Festival Programme*, 2016.

