

BARBARA PIA JENIČ

senzorialni jezik
organska potopitev v dogajanje

dissertationes

senzorialni jezik

organska potopitev v dogajanje

Barbara Pia Jenič

Julijanu

Vsebina

13	Uvod
17	Senzorialni jezik po Enriqueju Vargasu
23	Temeljna izhodišča senzorialnega jezika
24	1.1 Elevzinski misteriji
28	1.2 Interaktivnost
30	1.3 Igra
32	1.4 Praznina, tišina, tema
37	1.5 Vodenje pozornosti
38	1.6 Pripoved
42	1.7 Izkušnja
43	1.8 Postavljanje vprašanj
44	1.9 Aktivno poslušanje
45	1.10 Wu-wei
47	1.11 Labirinti in ambientalna okolja
48	1.12 Varnost
50	1.13 Mitologija
52	1.14 Obrednost
54	1.15 Sinhroniciteta
57	1.16 Kolektivna zavest

59	1.17 Arhetipi
60	1.18 Simboli in znaki
64	1.19 Vargasovi formati uprizarjanja v praksi Sensoriuma
64	1.19.1 Labirinti 1998–2004
65	1.19.2 Evropski projekt
67	Avtorski pristopi pri razvoju senzorialnega jezika
67	2.1 Telesni in čustveni spomin
68	2.2 Zaznavanje
72	2.3 Poetika čutov
73	2.3.1 Vid
75	2.3.2 Dotik
83	2.3.3 Zvok
84	2.3.4 Voh
87	2.3.5 Okus
89	2.4 Čutna sinestezija
93	2.5 Ritem
94	2.6 Obrednost v Sensoriumu
97	2.7 Interaktivnost
105	2.8 Vloga igralca
106	2.8.1 Kompatibilnost in igrivost
107	2.8.2 Igra
108	2.8.3 Radovednost
109	2.8.4 Umetniško občutljiva izvedba v tehnično-organizacijskih okoljih
110	2.8.5 Lahkotnost
111	2.8.6 Komunikacija in metajezik
111	2.8.7 Zavedanje in budnost
112	2.8.8 Tišina
113	2.8.9 Izvirnost in sprotno pozabljanje
114	2.8.10 Etika
114	2.8.11 Povzetek izkušenj za igralca v senzorialnem okolju
115	2.8.12 Vloga igralca v drugih oblikah interakcije
116	2.9 Uvod v senzorialni gledališki jezik – trening
117	2.10 Vaje za čutno zbranost

119	2.11 Vloga obiskovalca
124	2.12 Selektivna pozornost
125	2.13 Imaginarni prostori
128	2.14 Poetika vonjev
129	2.14.1 Uporaba vonjav skozi zgodovino – povzetek
131	2.14.2 Sodobni trendi pri uporabi vonjav
132	2.14.3 Vonji v uprizoritvenih umetnostih
135	2.14.4 Vonji v vizualni umetnosti
139	2.14.5 Vonji za muzeje in kulturno dediščino
140	2.14.6 Vonji in opera
144	2.14.7 Vonji v Senzoriumu
148	2.15 Ambientalna okolja v Senzoriumu
155	2.16 Odrske uprizoritve s senzorialnimi elementi
165	Senzorialni jezik za druge oblike umetnosti in kulture
165	3.1 Učinek potopitve – <i>immersion</i>
166	3.1.1 Pojem potopitve
169	3.1.2 Izvori potopitvenih dogodkov
172	3.1.3 Senzorični dogodki za muzeje in galerije
174	3.1.4 Potopitvene razstave
175	3.1.5 Ambientalni dogodki
177	3.1.6 Senzorialni dogodki
178	3.1.7 Digitalne potopitve
182	3.1.8 Intelektualne, organske in digitalne potopitve – povzetek
184	3.2 Muzeji in kulturna dediščina
190	3.3 Senzorialni jezik po svetu
191	Zaključek
195	Viri in literatura
209	Stvarno in imensko kazalo

Uvod

Umetnost si je od nekdanj prizadevala za to, da bi bila interaktivna izkušnja, ki gledalca vabi, da se prepusti njenemu čustvenemu in intelektualnemu vplivu. Ne glede na to, ali gre za gledališče, slikarstvo, literaturo ali glasbo; umetniška dela od nekdanj nastajajo zato, da bi gledalca prevzela, ga navdušila in ga popeljala v svet ustvarjalčeve vizije ali pa v gledalčeve notranje svetove. Ta potopitev naj bi gledalcem omogočala, da skozi umetnikove oči oziroma z njegovo pomočjo doživijo empatijo, sočutje ali radost, kar lahko poglobi njihovo razumevanje sveta in samih sebe. Skozi zgodovino je želja po potopitvi ostala ključni element umetniške izkušnje, zato se nenehno razvija in prilagaja novim oblikam in medijem. Od konca prejšnjega in na začetku tega stoletja sem zasledila več različnih poimenovanj za dogodke, katerih cilj – to je potopitev v dogajanje – je enak. Zadnja leta potopitev postaja pravi svetovni trend. Mednarodno ime, ki ga pogosto uporabljajo, je »imerzivni« (angl. *immersive*), v slovenščini potopitveni dogodek, razstava, predstava. Ob preučevanju tovrstnih dogodkov ali celo ob osebni udeležbi na dogodkih, razstavah ali predstavah sem ugotovila, da organizatorji ta izraz zelo radi uporabljajo ravno zaradi modernosti, trenda in predvsem zaradi prepričanja, da bodo tako lažje privabili obiskovalce. Med raziskovanjem, kako se drugi ustvarjalci lotevajo vključevanja občinstva, potopitve v zelene vsebine, sem opazila razmah »imerzivnih«, »veččutnih«, »interaktivnih«, »senzoričnih«, »doživljajskih« dogodkov.

Sočasno s preučevanjem strokovne in znanstvene literature sem opazila še, da je ime Enriqueja Vargasa omenjeno le redkokdaj, da so metode senzorialnega jezika neraziskane in da niso nikjer sistematično popisane. Tako sem se – iskreno povedano – zbal, da bo njegovo znanje in vse, kar nam je predal, utonilo v pozabo, se preimenovalo in da bo njegova zapuščina ostala neopažena. Opazila sem tudi, da se pojma senzorialno in senzorično mešata in nista jasno razmejena. Prav tako se, kot že rečeno, veliko dogodkov imenuje potopitvenih, pa nimajo enakih značilnosti in se po pristopih med sabo močno razlikujejo. Vse to me je spodbudilo k pisanju te monografije.

Z Enriquejem Vargasom in Teatrom de los sentidos (v nadaljevanju bom pogosto uporabila kratico TDLS) sem aktivno sodelovala v letih od 1996 do 2004, sprva le kot izvajalka, igralka. Že po dveh letih sem prevzela oblikovanje vonjav, občasno oblikovanje taktilnosti, enkrat pa tudi odnose z javnostmi. V vonjavah sem odkrila neverjeten potencial, saj vplivajo na počutje ljudi, na občutek vključenosti, tudi na spomin, občutke in čustva gledalcev. In začudilo me je, zakaj jih v umetnosti in kulturi nasploh ne uporabljajo pogosteje.

Zato sem v okviru svojega zasebnega zavoda v Sloveniji, sprva vzporedno z Vargasom, potem pa samostojno, senzorialni jezik razvijala naprej, s posebnim poudarkom na raziskovanju vpliva vonjav. Sensorium¹ je bil ustanovljen leta 2001; sprva sem sodelovala s članom Vargasove skupine TDLS Gabrielom Hernándezom, leta 2005 pa sem prevzela popolno odgovornost za njegov razvoj. Da bi lahko raziskovala senzorialni jezik, sem potrebovala finančna sredstva, izvajalce, tehnike, prostore in partnerje. Zato sem poleg režije razvijala produkcijo in iskala možnosti za financiranje tovrstnih dogodkov. Prav vsak je bil raziskovalno polje, kjer sem lahko preučevala odnos občinstva do senzorialnih prvin in odnos izvajalcev ter sodelavcev do metod senzorialnega jezika, do vonjav ter interakcije z gledalci. Na poti je bilo veliko negotovosti, padcev, napak, veliko odnosov se je začelo in končalo, sodelovala sem z nešteto ljudmi v različnih vlogah. Vsa ta leta sem vztrajala izključno zaradi močnega zavedanja o tem, s kakšnim orodjem imam opravka, in zaradi odzivov občinstva. Ugotovitve o skoraj tridesetletnem delu s senzorialnim jezikom in z vonjavami povzemam v tej knjigi.

Za metodo senzorialnega jezika so značilne posebnosti, kot so interaktivnost občinstva, veččutne percepcije ter mednarodno in medkulturno

1 Naslov spletne strani: <http://www.senzorium.com/>.

razumljive vsebine. Pri interaktivnosti ne gre za tehnološki način interakcije, pač pa za neposredno in neposredovano komunikacijo med občinstvom ter izvajalci, ki poteka v živo in pri kateri prihaja do vzajemnih povezav med vsemi udeleženi. K orodjem čutnega sporočanja sodijo tudi vonji, okus in dotik, ki občinstvu omogočajo večji organski potopitveni učinek in globljo umetniško izkušnjo.

Percepcija čutov v umetnosti, kjer kraljujeta vid in zvok, se s senzorično in senzorialno prakso spreminja in preoblikuje. To s t. i. potopitvenimi² dogodki kažejo tudi sodobni svetovni trendi v umetnosti.

V prvem poglavju povzemam izhodišča, ki sem jih »podedovala« z delom v Teatru de los sentidos (TDLS) pod režijsko taktirko in mentorstvom Enriqueja Vargasa v osemletnem³ intenzivnem študijsko-delovnem procesu. Opisujem izhodišča in orodja, ki sem jih spoznala in jih utemeljujem z avtorji, ki jih je v procesu študija navajal Vargas (Jung, Brook, Bachelard, Merleau-Ponty, Huizinga, Campbell), navajam pa tudi druge sodobnike, s katerimi lahko najdem stične točke v razmišljanju. V drugem in tretjem delu pa ta izhodišča razvijam s predstavitevjo lastnega avtorskega pristopa, ki ga prakticiram v okviru zavoda Sensorium. Ker pa se vsebine prepletajo, Sensorium velikokrat omenjam že v prvem delu. Ustvarjalno-raziskovalna pot me je vodila do lastnih rešitev z ukinjanjem labirintov in posledično do ustvarjanja lastne avtorske smeri v konceptih izvedbe, pri treningu igralcev, poglobljanju v poetiko vonjev in v vlogo besede. V senzorialni jezik sem vključevala tudi prozna in dramska besedila, poleg tega pa, po drugi strani, senzorialne pristope prenašam v odrske uprizoritve in na druga področja v kulturi ter izobraževanju. Prva zasnova knjige je nastala kot magistrska naloga na AGRFT (2015), za tokratno izdajo pa sem jo dopolnila in preoblikovala, predvsem pa sem jo nadgradila s spoznanji iz zadnjega desetletja. Zato se na tem mestu zahvaljujem Enriqueju Vargasu za kontinuirani razvoj senzorialnega jezika, Davidu Howesu za prve usmeritve pri rokopisu in vsem, ki ste kakor koli pomagali, da je to delo uzrlo luč sveta.

- 2 Potopitveni dogodki so tisti, ki obiskovalca potopijo v dogajanje; podrobneje jih bom obravnavala v posebnem poglavju.
- 3 Ko smo na gostovanjih po Evropi, med drugim v Barceloni, igrali predstave, smo se morali pod Vargasovim vodstvom vsakodnevno izobraževati ter pripravljati seminarje in delavnice. To izobraževanje takrat še ni bilo tako metodološko načrtano, kot je danes na podiplomskem študiju na Univerzi Girona v izvedbi TDLS v Barceloni.

1

Senzorialni jezik po Enriqueju Vargasu

Senzorialni jezik se je v gledališču začel razvijati v Bogoti z režiserjem in antropologom Enriquejem Vargasom, ki je na Kolumbijski narodni univerzi s študenti delal različne poskuse stika z občinstvom. Že kot otrok je imel rad stik z ljudmi in igre. Svoje otroške sanje je vkomponiral tudi v svoje pedagoške pristope in uradno se je njegov gledališki jezik začel razvijati v študijskem procesu, kjer so sodelovali njegovi študenti. Enrique Vargas se je leta 1940 rodil v Kolumbiji, v mestu Manizales. Na Narodni univerzi za dramsko umetnost v Bogoti (Universidad Nacional de Colombia) je študiral dramaturgijo, igro in režijo, nato pa še dramsko antropologijo v Michiganu (Kalamazoo College). V šestdesetih letih je postal dramatik in režiser v enem najpomembnejših eksperimentalnih gledališč na svetu, La MaMa v New Yorku, kjer je raziskoval izrazno govorico telesa. Kasneje je postal dramatik in vodja Gut Theatra v vzhodnem Harlemu. Njegov vpliv je bil viden tudi v svojevrstnih in unikatnih pristopih na priljubljenih slavjih, ki jih Portoričani prirejajo na ulicah New Yorka. V njih je že zaslediti orodja za razvoj dramske igre, ki poleg telesne izraznosti iščejo prostor za »igrati se«. Njegov namen je bil udeležence spreobrniti v akterje, protagoniste lastnega festivala, igralci pa so uprizarjali kolektivni ritual. V zgodnjih sedemdesetih letih se je osredotočil na dramaturgijo animacije predmeta v Osrednjem lutkovnem gledališču (danes Malo gledališče) v Pragi, v zgodnjih osemdesetih pa je postal direktor Raziskovalnega centra za gledališče na Kolumbijski narodni univerzi v Bogoti. V tem obdobju se je osredotočil predvsem na odnos med igro (angl. *game*), ritualom in mitom v domorodnih skupnostih,

ki živijo v amazonskem delu Kolumbije. Ob koncu osemdesetih let je režiral več del, po ustanovitvi Teatra de los Sentidos (Gledališče čutov) leta 1993 pa je zasnoval in režiral trilogijo del, imenovano *V znamenju labirinta*. Prejel je številne mednarodne nagrade, med njimi tudi častno omembo UNESCO leta 1995. O začetkih razvoja senzorialnega jezika je povedal:¹

To je dolga zgodba, proces raziskave; je praksa, ki se še vedno razvija. [...] Vaje za Ariadnino nit sem začel leta 1987, prva uprizoritev pa je bila tri leta pozneje, 1989/90. Senzorialni jezik sem preizkušal že v New Yorku² leta 1967, gledališče, ki sem ga raziskoval, je bilo del uličnih praznovanj s plesom in zabavo. Gledališki jezik, ki sem ga iskal, je bil bolj ekstrovertiran. Gledališko udejstvovanje v New Yorku je bilo vedno del uličnega praznovanja. Senzorialno je bilo v tem smislu, ker občinstvo v gledališču nikoli ni sedelo na stolih, vedno je bilo del senzoričnega telesa. Pred tem sem se kot otrok veliko igral, ustvarjal labirinte na plantažah kave. [...] Potem sem svojo raziskavo obrnil bolj navznoter, raziskoval sem domorodne skupnosti na območju Andov, začel sem raziskavo znotraj teh skupnosti.³

Konec osemdesetih let 20. stoletja so se začeli porajati zametki, prvi koraki senzorialnega gledališkega jezika na Kolumbijski narodni univerzi v Bogoti. Vargas je bil tam profesor na Centro de la investigación de la Imagen dramática (Središče za raziskavo dramske podobe, Nacionalni direktorat za širjenje kulture na Kolumbijski narodni univerzi). Začelo se je s postavitvijo labirinta iz parol, narejenih iz blaga, ki so v času volitev obležale na cesti. Najprej so naredili instalacijo, labirint, znotraj katerega so bile škatle z vonji in s teksturami. Oblika labirinta se je počasi razvijala v majhne prizore znotraj njega, vključno s prizorom s smrtjo (obiskovalce so zaprli v krsto). To je bila prva, eksperimentalna različica uprizoritve Ariadnine niti. Ime senzorialni gledališki jezik in senzorialno gledališče je bilo prvič »uradno priznано« leta 1992 na mednarodnem Festivalu Iberoamericano de teatro de Bogotá (Mednarodni gledališki festival Bogote). Unesco je omenjeno uprizoritev in zvrst gledališča nagradil s častno omembo. Pred tem so to zvrst gledališča uvrščali med »happeninge«, šele častna omemba

1 Intervju z E. Vargasom, ki ga je izpeljala avtorica monografije, preko Skypa 31. marca 2015. Posnetek hranim v osebni arhivu.

2 Kot umetniški vodja gledališča La MaMa v New Yorku (1967).

3 Vsi neobjavljeni prevodi angleških besedil so delo avtorice. To velja za vse nadaljnje citate iz angleških izvirnikov.

Unesca⁴ ji je prinesla potrditev, da gre za posebno gledališko zvrst. Prednost senzorialnega gledališča je ravno neposreden stik z občinstvom na čutni ravni, saj je človeštvo čustveno in čutno čedalje bolj otopelo, o čemer priča že Artaud (1994, 104), ki v gledališču išče zatočišče: »Gledališče je edini kraj na svetu in zadnje sredstvo, ki nam preostaja, da se z njim neposredno dotaknemo organizma in da v razdobjih nervoz in nizke čutnosti, kot je to, v katero se pogrezamo, to nizko čutnost napademo s fizičnimi sredstvi, ki se jih ne bo ubranila.«

Pri razvoju metodologije se je Vargas v izhodišču zgledoval po antičnih verskih obredih, antropološko pa je preučeval tudi mite, obrede, običaje in navade staroselcev na območju kolumbijske Amazonije. Vendar je posamične poskuse senzorialnih ali potopitvenih pristopov zaslediti že od začetka prejšnjega stoletja, in sicer v poskusih in manifestih pomembnih ustvarjalcev tistega časa. Poglejmo nekaj primerov.

Artaud meni, da se mora gledališče zgoditi in ne ponavljati, se pravi da je dogodek sam po sebi živ organizem; prav tako meni Lukan (1994, 16): »Konkretni prostor gledališča pripada telesu oziroma čutom in v gledališču ima svoje mesto samo fizični jezik, ki je odvojen od besede.« Pridružujem se tudi ideji, da se »dogodek naseli v prostoru, se uprostori, v celoti se zraste v kontekst, ne samo v njegove posameznosti. Dogodek zato predstavlja tudi sodelovanje, investicijo vseh, ki v njem sodelujejo« (str. 19). Lukan dogodek primerja z volumnom (ne s ploskvijo) in povzame Derridaja, češ da se v tem volumnu rojeva spektakel, ki ni materializacija »besede mojstra«, temveč je dogodek kot »avtoreprezentacija vidnega in čutnega v čisti obliki« (str. 19). Artaud trdi, da »mora ta stvarni jezik, ki je namenjen čutilom in ni odvisen od besed, v prvi vrsti zadostiti čutilom, da je ena poezija za čutila in neka druga za jezik, in da je ta fizični in stvarni jezik, o katerem govorim, resnično gledališki le tedaj, ko izraža misli, ki se izmikajo govorjenemu jeziku« (str. 60).

Nietzsche v delu *Rojstvo tragedije iz duha glasbe* govori o nujnosti povezave med apoliničnim in dionizičnim načelom, kar v svojem *Gledališkem slovarju* povzema tudi Pavis (1997, 53):

Apolinična umetnost je umetnost mere in harmonije, poznavanje sebe in svojih meja. Kot arhetip apoliničnega, umetniške oblike, podvržene omejenosti sanj in načelu individualizacije, se vsiljuje podoba kiparja, ki daje snovi obliko in z njo predstavlja

4 Podatek je objavljen tudi na spletni strani Teatra de los sentidos.

stvarnost, zatopljen v zrenje podob in sanj. [...] Dionizično ni barbarska anarhija praznikov in poganskih orgij; posvečeno je opoju, nebrzdanim silam človeka, ki se na pomlad obnavlja, z naravo spravljenemu posamezniku. [...] Apolinično in dionizično zaradi svoje nasprotujoče si narave ne obstajata drugo brez drugega in se v ustvarjalnem delu dopolnjujeta; omogočila sta rojstvo grške umetnosti, v širšem smislu tudi zgodovine umetnosti. Nasprotje med njima ni povsem istovetno z nasprotji med klasicizmom in romantiko, med tehniko in navdihom, med prečiščeno obliko in prekipevajočo vsebino, med zaprto in odprto formo. Pač pa to nasprotje prestrukturira določene protislovne značilnosti zahodnjaške umetnosti, pri kateri je gledališče le ena od vrst. Tipologija režijskih slogov bi nedvomno razkrila te napetosti: nasprotje med dionizično navdahnjenim *gledališčem krutosti* (kakršno si je zamišljal Artaud) in »apoliničnim« *gledališčem*, ki do skrajnosti nadzoruje svoj učinek, kot to počne gledališče brechtovske prakse.

Sodobna zahodna civilizacija je namreč izredno usmerjena v apolinični princip, ki temelji na razumu, kar pa nam preprečuje, da bi umetnost doživeli celostno. Nenehno se sprašujemo, kaj umetniško delo pomeni in kako si ga razlagati. Če naj bi umetniško delo imelo vpliv na čustva obiskovalca ali gledalca, mora ta danes poznati celoten kontekst in ozadje. Torej ga mora najprej razumeti. Doživljanje umetnine danes skoraj ni več mogoče, če ne preučimo njenega pomena. Po drugi strani pa mora umetnost, da bi se dotaknila občinstva in

zaradi otopevanja občutljivosti, ki ga sama pospešuje, – večati moč svojih sredstev, segati po vse hujši grozovitosti, po odprtem krvavem nasilju in zverinstvu, pornografskem razgaljanju, gnusnosti: ne da bi tako poveljčala bivanje v celoti, ampak da bi še vzdražila otopelo občutljivost ter mrcvarila slabe živce dekadentov in bi ti »nekaj doživeli«. [Urbančič 1996, 143]

Nasprotno pa Nietzsche (1995, 53–54) govori o tem, kako je treba omenjena principa združiti, kar so stari Grki še znali:

Dioniz, pravi odrski junak in središče vizije, po tem spoznanju in v skladu z izročilom, najprej, v najstarejšem obdobju tragedije, sploh ni bil zares navzoč, temveč je bil samo predstavljen kot navzoč: se pravi, prvotno je bila tragedija samo »zbor« *in ne »drama«.*

Pozneje so poskusili pokazati boga kot realnega in vizijsko postavbo s poveličevalnim okvirom predstaviti vsakim očem vidno: s tem se začenja »drama« v ožjem smislu. Tedaj je ditirambski zbor dobil nalogo, naj razpoloženje poslušalcev dionizično tako vznemuri, da v trenutku, ko se tragični junak pokaže na odru, ne bo viden kot neprimerno maskiran človek, temveč kot iz njihove lastne začaranosti porojena vizijska postava.

Sodobna umetnost v Evropi nasploh je (kot že rečeno) bistveno bolj apolinične narave. To, kar senzorialni gledališki jezik želi znova obuditi, je poleg apoliničnega (lepota, estetika, razum) tudi dionizično (kaos, instinkt, vstop v temo, čutna izkušnja), saj le združitev obojega lahko obiskovalcu ponudi celostno doživetje. Če je Apolon razumski, je Dioniz čuten in instinktiven; njegovega duha se dotikamo preko čutne percepcije, izkušenj in izzivov, pred katere postavljamo obiskovalca s pomočjo participativnosti, pri čemer nima dovolj priložnosti za umovanje, na kar namiguje tudi Grotowski (1973, 53):

Na področju umetnosti ne smemo preveč umovati. Umetnost ni vir znanosti. To je izkušnja, ki jo pridobimo, kadar se odpremo drugim, kadar se z njimi soočimo, da bi razumeli sebe – ne v znanstvenem smislu, da bi ponovno ustvarili kontekst zgodovinskega obdobja, ampak v temeljnem in človeškem smislu.

Brechtov potujitveni efekt, navdihnjen s kitajskim gledališčem, je prav tako pomemben element, ki vzpostavlja neposreden odnos z občinstvom in ga upoštevamo tudi v senzorialnem gledališkem jeziku (Brecht v Willet 1974, 91–93):

Kitajski umetnik se nikoli ne dela, da obstaja četrta stena: zavedanje, da je opazovan, svobodno izraža. [...] Tako publika nima občutka, da je nevidni opazovalec dogodka. [...] Umetnik tudi opazuje samega sebe. [...] Čustvena nihanja so prikazana ekonomično.

Husserlova (1997) fenomenologija predpostavlja, da je zavest tista, ki določa, da predmet obstaja, ko se vanj uperi zavest, ko se ga zavedamo. Vsak posameznik zelo subjektivno opazuje svet; se pravi, da je njegova pozornost selektivna, in tisto, na kar se osredotoča, je predmet njegove resničnosti. Zato je tako pomembno, da se zavedamo, kako preko čutnega sistema sprejemamo svet in kaj je tisto, kar naša zavest zazna.

To, kar so Wagner, Marinetti in celo Schechner⁵ ter mnogi drugi na različne načine poskušali obuditi v 19. in 20. stoletju, se je po mojem mnenju popolnoma posrečilo Enriqueju Vargasu s senzorialnim gledališkim jezikom, kasneje pa v še večjem obsegu in še odmevneje skupini Punchdrunk.⁶ Senzorialni gledališki jezik za zaznavanje želenih vsebin uporablja vse čute, tako da je obiskovalec popolnoma vključen v dogajanje na več (če ne na vseh) čutnih ravneh in se vanj popolnoma potopi, postane del zgodbe.

Začetki v Sloveniji

Senzorialni jezik je v Sloveniji prvič zaslediti leta 1996, tj. takoj po gostovanju španskega gledališča Teatro de los Sentidos⁷ z uprizoritvijo *Oraklji* (*Oráculos*) na 2. festivalu Exodos v Ljubljani. V festivalskem katalogu so ga opredelili kot antropološko⁸ gledališče. Enrique Vargas, ustanovitelj TDLS, že več kot trideset let raziskuje in razvija to zvrst gledališča, sama pa sem v njem kot izvajalka in oblikovalka vonjev aktivno sodelovala med letoma 1996 in 2004. Ko so mi ponudili možnost pogodbene zaposlitve za več let, s čimer bi bila povezana tudi stalna selitev v Barcelono, sem ponudbo odklonila ter se dokončno zavezala raziskavi in razvoju senzorialnega gledališča na Slovenskem. Tako lahko iz »podedovanih/priučenihi« pristopov senzorialnega gledališča ter na temelju vsega znanja in izkušenj v Sloveniji razvijam svoj avtorski opus, ki mi odpira dodatne možnosti raziskovanja. V svojem avtorskem opusu se nagibam k združitvi in oplajanju senzorialnega gledališča z besedo, pa tudi obratno, tj. k oplajanju klasičnih odrskih uprizoritev s senzorialnimi gledališkimi orodji. Druga vrsta moje raziskave in razvoja me vodi v poglobljanje vloge vonjev tako v senzorialnem gledališču

5 Richard Wagner (1813–1883), nemški skladatelj; Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944), italijanski futurist; Richard Schechner (1934), gledališki režiser, teoretik performansa.

6 Punchdrunk je skupina, ki je po letu 2000 za svoje predstave dobila ogromno nagrad na več celinah. Za interaktivne, veččutne je uvedla novo ime, in sicer »imerzivnost«, ki ga v pričujočem delu večinoma nadomeščamo z izrazom »potopitvenost«.

7 V nadaljevanju TDLS. Spletna stran: <https://www.teatrodelossentidos.com/>.

8 »Izraz, ki je v rabi predvsem v Južni Ameriki, se ne nanaša na neevropske uprizoritvene oblike (na »domorodsko« gledališče), temveč bolj na določeno težnjo uprizarjanja, ki si prizadeva raziskati človekovo bitje v odnosu do narave in kulture, razširja evropsko pojmovanje gledališča na uprizarjalne in kulturne prakse (*cultural performances*) ter za razlago teh praks privzema etnoscenološki pristop. V to antropološko strujo spadajo Gledališče pravirov GROTOWSKEGA, gledališka antropologija BARBE, režije SCHECHNERJA (Dionysus 69), obredi in *dogajanja* skupin, kakršni sta Fura dels Baus ali Birth GOF« (Pavis 1997, 49).

kot v drugih umetniških praksah, predvsem pa za potrebe muzejev in predstavljanja kulturne dediščine.

Ni vsak dogodek ali predstava, ki neposredno nagovarja čute, »senzorialni dogodek«. Beseda senzorialno namesto senzorično v slovenščini pomeni veččutno izražanje, poleg tega pa vključuje še druge Vargasove metodološke pristope, ki jih bomo opredelili v drugem poglavju.

Izraz *senzorialno* izvira iz angleške besede *sensorial*⁹ in je njena neposredna izpeljanka. V intervjujih in javnih objavah o delu gledališča Senzorium so besedo *senzorialno* spreminjali v *senzorično*,¹⁰ kar je sicer neposredni prevod besede *sensory*. *Senzorialno* je v slovenščini avtorska beseda in se nanaša na Vargasove uprizoritvene pristope ter metode dela v TDLS. *Slovar slovenskega knjižnega jezika* nas za razlago besede – v povezavi s samostalnikom »gledališče« – napoti na *Gledališki terminološki slovar* (b. l.). V Sloveniji in tudi po svetu se zlasti v zadnjem času kot posamezni primeri pojavljajo senzorični dogodki, ki ne zajemajo celovitosti senzorialnega jezika, čeprav bi ga želeli vzpostaviti. Besedo *senzorialno* sem izbrala zato, ker je po vsebini, obliki in občutku pri izgovorjavi najbližje vsebinam in pristopom senzorialnega gledališkega jezika po Vargasu.

V svoji raziskavi in razvoju senzorialnih pristopov lahko na grobo ločim več mejnikov: individualne izkušnje v labirintih iz blaga (1996–2004), senzorialne izkušnje za manjše skupine ljudi v odprtih prostorih (od leta 2005), oplajanje klasičnih odrskih uprizoritev z elementi senzorialnega gledališkega jezika (od leta 2009) in uvajanje senzorialnih pristopov v druge oblike umetnosti in kulture (od leta 2014).

Temeljna izhodišča senzorialnega jezika

V tem poglavju opisujem temeljna orodja senzorialnega gledališkega jezika, kot sem jih sama razumela – in jih razumem še danes –, torej kot Vargasovo učenje preko prakse (po)ustvarjanja predstav. Leta dela z njim so bila intenzivna, tako fizično, intelektualno kot čustveno, soočali smo se s številnimi tehničnimi, organizacijskimi in vsebinskimi izzivi. Le delovanje

9 To je angleška beseda za »čuten«. V *Slovenskem etimološkem slovarju* (2016) najdemo besedo *senzibilen*, ki je opredeljena kot »tujka, prevzeta (eventualno prek nem. *sensibel* in frc. *sensible*) iz lat. *sensibilis*, sposoben občutenja, zaznavanja, občutljiv«, kar je izpeljanka iz lat. *sensus* »občutek, čut, čutenje, zaznavanje«, *sentire* »čutiti, zaznavati, meniti, misliti«.

10 »Senzoričen« pomeni »čuten« (*Slovar slovenskega knjižnega jezika*², b. l.b).

v tako velikem kolektivu in na tako velikih mednarodnih¹¹ festivalih mi je lahko dalo dovolj izkušenj in poguma, da z razvojem poetike nadaljujem v Sloveniji, sicer v manjšem obsegu¹² in z manjšimi zmogljivostmi, vendar zato bolj umirjeno in poglobljeno. V času aktivnega sodelovanja s Teatrom de los Sentidos sem igrala različne vloge v treh uprizoritvah (*Oráculos – Oraklji*, *La memoria del vino* – Spomin vina, *Hilo de Ariadna* – Ariadnina nit), ki so gostovale po evropskih festivalih. Delo z Vargasom v Teatru de los Sentidos je obsegalo tehnično delo, študij strokovnega gradiva, študij umetniških vsebin, oblikovanje posameznih vsebinskih sklopov čutne govorice (taktilnost, zvok, vonjave, vizualije, rekviziti, kostumi ...) in poglabljanje vanje, skupinske ali individualne vaje, postavljanje scenografije potopitvenega okolja, vaje s poskusnim občinstvom ter vaje za varnost in evakuacijo gledalcev v izrednih razmerah. Gostovanja z že postavljenimi predstavami so bila malo lažja, čeprav je bilo treba med drugim v vsakem kraju, kjer smo gostovali, v prizore uvajati tamkajšnje igralce. Osnovno jedro skupine je sestavljalo od šest do deset članov mednarodne ekipe, v vsakem mestu, kjer smo gostovali, pa se je pridružilo še deset tamkajšnjih igralcev. Vsako predstavo smo tudi adaptirali na kraj gostovanja; kjer je bilo mogoče, smo prizore nadgradili s tamkajšnjimi vsebinami: obredi, običaji, kulturo, zgodbami. Zato je bila predstava vsakič unikatna in se je od mesta do mesta razlikovala v pomembnih vsebinskih podrobnostih. V procesu ustvarjanja predstav in v procesu gostovanja ter s tem usposabljanja lokalne ekipe izvajalcev smo motive prizorov prilagajali tamkajšnjim kulturnim posebnostim. Metoda priredbe lokalnih vsebin je orodje senzorialnega jezika, s katerim smo oblikovali, klestili, gnetli in postavljali vsako priredbo. To so temeljna izhodišča senzorialnega jezika, ki jih bom obravnavala v nadaljevanju.

1.1 Elevzinski misteriji

Predstavi *Oraklji* in še pred njo Ariadnina nit sta med prvimi, v katerih so se značilnosti senzorialnega jezika razvijale po navdihu elevzinskih misterijev. *Orakljev* se je v Sloveniji udeležil tudi Vlado Šav, slovenski učenec Grotowskega, »ustvarjalec aktivne kulture« (Schuller 2011, 398), ki jo je udeležanjal v svojih uprizoritvenih projektih, literarnem ustvarjanju, z dejavnim

11 Festival Teater der Welt Berlin, Toolwood festival Munich, Zürcher Teater Spektakel Zürich, Hollandfest Amsterdam, La Vie dei Festival, Festival Novecento Palermo, Festival Grec Barcelona, Festival Forum de las Culturas Barcelona itd.

12 Gostovanja na festivalih so trajala najmanj tri tedne, velikokrat pa tudi do dva meseca.

ozaveščanjem o pomenu varstva naravne in kulturne dediščine v slovenski Istri ter z vsakdanjo življenjsko prakso. Vlado Šav (2002, 116) v članku opisuje srečanje z Vargasom in *Oraklji*¹³ ter jih primerja z elevzinskimi misteriji, ki jih je podrobno preučeval:

Podobno zadevo smo lahko pred leti doživeli v labirintu, ki ga je v stari ljubljanski elektrarni s sodelavci postavil Enrique Vargas, za projekt, imenovan *Preročišče* [Oraklji]. Umetni temni tuneli, po katerih smo blodili med čudnimi bitji in čarovnimi postajami, so prenekaterega obiskovalca navdali z grozo, tiste z bolj šibkimi živci pa celo pogнали ven. [...] Vsaka iniciacija pomeni tudi smrt našega prejšnjega bitja, ki naj naredi prostor novemu, ki se bo pravkar rodilo. Ali kot ta zasuk v misterijih posredno opisuje Plutarh: »Smrt in iniciacija sta si torej blizu, celo besedi sta si podobni, in tako je tudi z zadevama. Najprej je tavanje, mučno tekanje naokrog v kolobarjih skozi temo po negotovih poteh in slepih rokavih: potem, tik pred koncem, te obdajo vse vrste strahote, z drhtenjem, zono, znojem in popolno izgubljenostjo. Zatem človeka pričaka čudna, čudovita svetloba, dovoljeno mu je stopiti na čiste, zelene travnike, kjer ga sprejmejo spokojne besede, skupinski plesi in mogočnost svete glasbe in svetih videnj. Tukaj je iniciirani zdaj prost in lahko gre kamor koli kot kronana in posvečena žrtev in se pridruži nočnemu praznovanju.«

Namen antičnih ritualov je bila posvetitev, iniciacija v izkušnjo, ki naj bi razsvetlila iniciiranca in ga oplemenitila z védenjem o življenju ter smrti. O tem, kaj so izkusili in spoznali preko rituala, iniciiranci niso smeli spregovoriti do konca življenja.

Dejstvo je, da so bili elevzinski misteriji, in ob njih dionizični in orfični, osrednji duhovni dogodek antičnega sveta. Nedvomno je tudi, da so predstavljali urbano (državno) nadaljevanje iniciacijskih obredov, ki so se nizali iz pradavnine kot temeljna duhovna potreba in praksa človeške vrste. [Šav 2002, 126]

Namen ritualov pa je bil, da bi z oplemeniteno zavestjo v svojem nadaljnjem življenju delovali polnejše in modrejše (Eliade 1996, 193):

13 To je slovenska priredba *Orakljev*, predstava iz leta 1996, v kateri sem igrala ter v okviru katere sem spoznala Vargasa in začela pot spoznavanja senzorialne metodologije.

Ni nam znano, kako je potekalo to snidenje, in tudi ne, kaj mu je sledilo. Prav tako ne vemo, zakaj naj bi takšno videnje moglo korenito spremeniti posmrtni položaj posvečenih. Ne moremo pa dvomiti, da je epopt prejel neko »božansko skrivnost«, zaradi katere je postal »domač« boginjam; elevzinska božanstva so ga na nek način posvojila. Inicijacija je razodela blizkost s svetom bogov in hkrati kontinuiteto življenja in smrti. Seveda so te ideje poznale vse arhaične kulture poljedelskega tipa, vendar jih je olimpska religija zatirala. Zaradi »razodetja« skrivnostne kontinuitete življenja in smrti se je epopt spravil z neizogibnostjo lastne smrti.

Med posvečenci v elevzinski kult sta bila tudi Sofokles in Ajshil. O elevzinskih misterijih ni veliko dokumentov, zato strokovnjaki težko z gotovostjo trdijo, da so predhodnik antičnega grškega gledališča, čeprav je tovrstnih namigov veliko. Elevzinski misteriji so bili posvečeni mitu o Demetri in Persefoni ter so posvečence še bolj povezali z naravnim ciklusom smrti in življenja. Posvečenci so izkusili stik s podzemljem in smrtjo, da bi se lahko ponovno rodili – kot Persefona.

Senzorialni jezik se navdihuje pri sami ideji prehoda skozi temo, da bi se premaknili v višje ali drugačno stanje zavesti. Velja načelo, da se moramo najprej izgubiti, če se hočemo ponovno ali na novo najti. Prehod skozi temo je lahko zunanji (labirinti iz blaga, preveze čez oči, osamitve) ali notranji (čustveni pretres, šok). Običaj umika v osamo, da bi spremenili način gledanja oziroma percepcijo, nas spremlja od zdavnaj in je razširjen v mitologijah, ustnem in pisnem izročilu, tako v vzhodnih kot zahodnih kulturah. V današnjem, kapitalističnem času smo priča vrsti izobraževanj in treningov za prebujanje zavesti s pomočjo osame, prehoda skozi lastno temo, strahove, za ozaveščanje s pomočjo čutne percepcije, njihov namen pa je ponovno spoznavanje samega sebe in stik s samim sabo.

V Jungovem jeziku gre za stik z lastno senco. »Senca« v prenesenem pomenu dobro služi za poimenovanje družbeno negativnih vidikov človeške narave. Zato je Jungova ideja o senci lahko zelo dober primer za opis izživov, ki se postavljajo pred obiskovalca, da bi se soočil z lastnimi strahovi, dvomi in tako dobil priložnost oziroma izkušnjo prehoda iz teme v svetlobo na notranji ravni. Ko premaga strah ali se poda v neznano, se sooči s svojo senco in jo premaga. Take izkušnje so ponujali elevzinski misteriji, po katerih se s svojimi načeli senzorialnega gledališča zgleduje Vargas.

Srečanje s samim sabo pomeni najprej srečanje z lastno senco. Senca je pa soteska, ozka vrata, katerih mučna ožina ne prizane-se nikomur, ki se spušča v globok vodnjak. Človek mora spozna-ti samega sebe, da bi vedel, kdo je, kajti tisto, kar sledi po smrti, je nepričakovana in neskončna prostranost, polna neslutelih nego-tovosti, ki nimajo svojega znotraj in zunaj, zgoraj in spodaj, svo-jega tu in tam, mojega in tvojega, dobrega in zlega. [Jung 1995, 58]

Nekatere raziskave namigujejo, da so v Elevzini na možgane iniciiran-cev in njihove privide vplivale halucinogene substance. Campbell meni, da so pili *kykeón*, pijačo, ki naj bi bila mešanica vode, ržene moke in metinih listov. Vsebovala naj bi tudi halucinogene dele rženih rožičkov, o čemer pa Vlado Šav (2002, 115) dvomi: »Rženi rožički v nepredelani obliki namreč povzročajo ergotizem, to je zastrupitev in krče, o čemer pa v Eleusisu ne po-ročajo. Nasprotno, nekoč je prišlo do resnega škandala, ko je znani atenski voditelj Alkibiades dal ukrasti posodo s *kykeónom*, ki ga je potem s prijatel-ji popil v Atenah na hišni zabavi.«

Še novejše raziskave pa se resnično poglobljajo v učinke, kaj naj bi jih te substance povzročale, in v sestavine, ki naj bi jih vsebovale. Izvor substanc ocenjujejo po pričevanjih in učinkih. V Elevzini so videli prikazovanje du-hov (Persefona?), kar bi bilo v tistem času nemogoče ustvariti z gledališki-mi efekti.

Kar se je zgodilo tukaj, ni bila predstava igralcev, ampak fantaz-ma, prikazovanje duhov, pošastnih prikazni, duh same Persefone, ki je vstala od mrtvih s svojim novorojenim sinom, spočetim v zemlji mrtvih. Grki so imeli do dramske uprizoritve prefinjen od-nos, zato je malo verjetno, da bi se pustili prevarati cenenim gle-dališkim trikom, še posebej intelektualni krogi posameznikov, kot sta bila pesnik Pindar, traged Sofokles. Slednji je pričal o vse-obsežni izkušnji, ki ga je prežela v Elevzini. [Wasson, Hofmann in Ruck 2008, 47]

Artaud pa v delu *Gledališče in njegov dvojniki* (1994, 75) meni, da so se elevzinski misteriji omejili na predstavljanje določenega števila moralnih resnic, da so predstavljali izbruhe in kopičenja spopadov ter neopisljive boje med načeli in da

so z glasbili in zvoki, s prepletanjem barv in oblik, ki si jih danes ne moremo niti predstavljati, po eni strani stopnjevali hrepenenje

po čisti lepoti, katere popolno, zvonko, leskeče in prečiščeno uresničenje je Platon na tem svetu gotovo vsaj enkrat ugledal, po drugi strani pa – s spajanjem, ki so za naše še budne možgane nepredstavljiva in tuja – razreševali ali pa celo ukinjali vse spopade, ki jih zaneti nasprotje med snovjo in duhom, idejo in obliko, stvarnim in abstraktnim, in stalili vse dozdevnosti v en in edinstven izraz, ki je bil gotovo takšen kot poduhovljeno zlato.

Romana Ercegović (2017, 189–190) razkriva, kakšen vpliv imajo elevzinski misteriji na sodobno gledališče:

Na podlagi rezultatov raziskave je moč sklepati, da (elevzinski) misteriji predstavljajo izvirno obliko evropskega gledališča, ki ni predstopnja tragedije, temveč samostojna oblika. Analiza izbranih dostopnih materialov [...] je pokazala, da je fenomen misterijev, ki ga v tej nalogi poimenujemo »obredno misterijsko gledališče«, vseboval uporabo gledališkega medija v tolikšni meri, da bi ga lahko opredelili ne le kot religiozni obred, temveč kot povsem legitimno in samostojno gledališko obliko in jo v evropski gledališki zgodovini umestili na enakovredno mesto, kot ga ima starogrška antična drama oziroma gledališče. [...] Glede na arheološke vire lahko sklepamo, da so prvotne oblike misterijev (v primeru elevzinskih misterijev) izvajali že vsaj deset stoletij pred nastankom tragedije, sočasno s tragedijo in še približno sedem stoletij po njenem zatonu.

Elevzinskim misterijem, pravzaprav lastni interpretaciji le-teh, sem se posvetila leta 2006 v uprizoritvi *Odstiranja*, v katero sem uvedla tudi svoje avtorske pristope.

1.2 Interaktivnost

Kot otrok je bil Vargas zelo veliko sam, mnogokrat tudi osamljen. Živel je v bližini plantaž kave. Da bi se lahko družil, si je izmišljeval interaktivne igre. Čeprav je kasneje študiral gledališče, se je v naravo vedno znova vračal in ohranjal povezanost z njo. »Rad zahajam v svoje gozdove, k drevesom, malim stvarjem, k naravi« (Vargas 2021, 22). Iz teh interaktivnih iger se je kasneje razvila želja po preučevanju staroselskih običajev, navad in lokalnih iger.

Glavni cilj naših gledaliških predstav je razviti zavest in osnovno interakcijo med informacijami in izkušnjami. Če je delo informacijsko, je dolgočasno, ni napetosti, je skrivnost in ni umeetniško delo. Če pa ima delo dve napetosti, eno močnejšo in eno, ki povzroči, da ji druga napetost nasprotuje, potem napetost spremeni tebe in telo, ni besed, samo telo, v čutni situaciji pet ali šest čutov ni potrebnih; obstaja samo en čut, ne pet, samo eden, z mnogo okenci ... in manj ko je jasen, boljši je. [Vargas 2021, 24]

Vargas je elemente interaktivnosti raziskoval že v šestdesetih letih prejšnjega stoletja. Njegovo gledališko udejstvovanje v New Yorku je bilo vedno povezano z uličnim praznovanjem. Senzorialno je bilo v tem smislu, da občinstvo nikoli ni sedelo na stoli, vedno je bilo del senzoričnega telesa. To pomeni, da je bilo aktivno in da je šlo že takrat za prve korake v razvoju senzorialne metodologije.

Svoj gledališki sistem sem prakticiral kot nekaj, kar mi lahko prepreči, da bi postal propagandističen in da bi ustvaril gledalce kot potrošnike. Simboli v TDLS so postali spodbuda, ki je izvajalcem in gledalcem omogočala, da so šli z enega mesta na drugo; vstopiš kot ena oblika in izstopiš kot druga, nepričakovana oblika. Senzorialno gledališče nam torej omogoča, da gremo skozi. In ko srečaš osebo, srečaš drugo osebo. Prijatelja, kdor koli že je, vašega najboljšega prijatelja, morate videti kot labirint, vedeti morate, da vam med pogovorom z vami omogoča potovanje. Gremo skozi oba labirinta in smo zato bogatejši. [Vargas 2021, 23]

Ko govorimo o interaktivnosti, ne gre za to, da obiskovalci opazujejo akcije nastopajočih igralcev od blizu in stoje, kot npr. pri skupini Punchdrunk, ki je s potopitvenostjo močno zaslovela, pri čemer obiskovalci mestoma sodelujejo, če se tako odločijo, ali pa tudi ne, večinoma na očeh drugih obiskovalcev, včasih tudi celo ena na ena, vendar je občutek četrte stene prisoten. Obiskovalec je večinoma opazovalec nastopajočega, katerega akcije so natančno načrtane (Gordon 2013, 1–12). Pri Vargasovi prvotni interakciji,¹⁴ v scenografiji labirintov iz blaga, pa so obiskovalci v prostor vstopali posamično in prizori so se odvijali za enega obiskovalca. Ta tako nima druge možnosti, kot da sodeluje, saj gre za dialog (mnogokrat nebesedni) med obiskovalcem in igralcem. Ta je tam samo zanj. V temelju

14 Interaktivnost v formatu labirintov, v katere so obiskovalci vstopali in po njih potovali posamično, vsake štiri minute, iz prizora v prizor.

senzorialnega jezika je obiskovalec glavni akter, igralec ali inhabitant¹⁵ pa je tam zato, da se mu posveti in ga vodi skozi dogajanje. Obiskovalčeva interakcija je predvidena, okviri, od kod do kod sodeluje, so prav tako natančno postavljeni. Obiskovalec svojo interakcijo začuti, saj je povabljen v igro (več o tem v poglavju o vlogi obiskovalca), in tudi to povabilo je del dramaturgije in režije. Osnovna razlika med pristopom skupine Punchdrunk in senzorialnim jezikom je torej ta, da pri prvi obiskovalci še vedno opazujejo nastop igralcev, v senzorialnem jeziku pa igralci ne nastopajo, temveč si prizadevajo za vzajemen, nebesedni dialog z obiskovalci.

1.3 Igra

»You can discover more about a person in an hour of play than in a year of conversation. (Če se s človekom eno uro igraš, lahko o njem izveš več, kot če bi se vse leto pogovarjala.)« To naj bi bil Platonov izrek, čeprav tega ni mogoče dokazati.¹⁶ Pa vseeno, morda se je prijel ravno zato, ker v praksi zlahka opazimo, da ljudje preko skupnega udejstvovanja v dejavnostih, preko izkušnje spoznavamo drug drugega bolj kot samo s predstavitvenimi besedami ali pogovorom. Ta je namreč orodje za komunikacijo o različnih temah in je vsebinsko ter izkustveno veliko ožji kot sama izkušnja v življenjskih okoliščinah.

Johan Huizinga v delu *Teorije igre* navaja, da je človek »bitje igre«, da je igra »svobodna, je svoboda. [...] Igra ni običajno ali pravo življenje. Prej je izstopanje iz njega v začasno sfero dejavnosti z lastno naravnostjo. Že majhen otrok ve, da ,zgolj tako dela', da je vse ,samo za šalo'« (Huizinga 2003, 18).

Vargas se je izobraževal za dramaturga in režiserja, vendar mu sodobno gledališče nikoli ni bilo zares blizu. Raziskoval je v času Grotowskega in Barbe, v času, ko je metoda Stanislavskega popolnoma vzcvetela. Sam je te metode doživljal kot rigidne in zaprte same vase. Gledališče, v katerem občinstvo posluša in opazuje nastopajoče, mu je bilo tuje; gledalce je raje povabil v igro (Vargas 2021, 23–24):

Ne maramo ideje, da nas občinstvo posluša – menim, da je to napačno, dolgočasno –, ampak raje mi poslušamo obiskovalce. Zato se moramo igrati; bolj ko je zgodba starodavna in modra, bolj je

15 Vargas igralce imenuje inhabitanti (tisti, ki prebivajo v zgodbi, izkušnji, predstavi).

16 Na spletni strani Quote investigator 2024 so zapisani morebitni izvori tega citata: <https://quoteinvestigator.com/2015/07/30/hour-play/>.

naivna in igriva. Ne smemo se jemati tako resno. Pozabiti je treba na utrjene strukture [...]. Zato smo se vrnili v domorodne skupnosti. Delali smo z otroki, s plemenskimi obredi in igrami, predvsem pa smo razvijali oblike esencialne in ustvarjalne zavesti. Pomembno je bilo vedeti, zakaj to počnemo. Nietzsche je govoril, da če imaš »zakaj«, ti postane jasno, »kako«. Zato nismo zavestno igrali gledališča, ampak smo se igrali igre in večino časa smo se sporazumevali brez besed, ker ne govorim toliko domorodnih jezikov.

Ne le igrati, ampak igrati se. Razlika med prvo in drugo igro v slovenščini ni tako očitna kot v angleščini: *to act* ali *to play (the game)*. Igra v gledališkem razumevanju je igra igralca na odru, pretvarjanje, da si nekdo drug. Igra v pomenu *to play* pa je del igre (*game*), to je tista otroška igra, pri kateri poznamo pravila (ali pa tudi ne) in se vedemo po neobičajnih zakonitostih. Interaktivnost, ki jo dosežemo v senzorialnem gledališču, ni tista klasična, ko občinstvo povabimo na oder (več o tem v nadaljevanju). Upriporitev je igralno polje, v njej pa imata tako obiskovalec kot izvajalec svojo vlogo. Prostor je vnaprej koncipirana igralna platforma, igrišče: »Vsaka igra poteka v okviru svojega igralnega prostora, prizorišča, ki je bodisi materialno ali le idejno, namenoma ali nekako samoumevno že vnaprej zakoličeno« (Huizinga 2003, 20). Izvajalci – inhabitanti –, vodniki po senzorialnem gledališču, poznajo pravila igre. Obiskovalcu jih sugerirajo na neviden način, kot (po)vabilo v igro, v igrati se, k sodelovanju, kot povabilo v skrivnost.

Če razumemo, da gre v gledališču za igro, ugotovimo, da se igra lahko razvije le, če obstaja obojestranska vpletenost. Skrivnost pomeni, da obstaja zaveza za ohranjanje skrivnosti, da iz skrivnosti nastaneta moč in radovednost. Toda da bi prisluhnili skrivnosti, ne smete vdreti v druge, dovoliti jim morate, da pridejo, da si z nami delijo tišino in da je skrivnost trenutek za nas. Če ni skrivnosti, ni soudeležbe, in če ni soudeležbe, ne moremo ničesar razviti. In pomembno je, da skrivnosti ne poznamo. V trenutku, ko razumem svojo skrivnost, sem mrtev. Toda jaz vem, da jo potrebujem! Skrivnost nam omogoča, da se pogovarjamo, da trkamo na vrata zavesti. [Vargas 2021, 24]

Ker so komunikacijska orodja za interakcijo preko igre tudi miti, simboli in arhetipi, lahko obiskovalec svojo vlogo znotraj konteksta kar hitro

prepozna, saj mu je dana v logičnem kontekstu in v družbeno prepoznavnem okviru. Sprejeme jo naravno, spontano; pusti se voditi. To, kar obiskovalec ve in mu je dano kot predispozicija, je dejstvo, da je vstopil v okolje, kjer veljajo prostori igre, kakor to v delu *Teorije igre* imenuje Huizinga (2003), in kjer se avtor zelo poglobi v različne vrste igre – ne samo v gledališču, tudi v življenju (družabne in športne igre). Obiskovalec teh iger ve, da vstopa v poseben svet, v katerem ne veljajo pravila iz vsakdanjega življenja, v čemer je nekaj napetega, skrivnostnega.

Že majhni otroci stopnjujejo draž igre s tem, da naredijo iz nje majhno skrivnost. To je nekaj za nas, ne za druge. Kar počnejo drugi tam zunaj, se nas nekaj časa nič ne tiče. [...] Tačasna ukinitve »običajnega sveta« je docela izoblikovana že v življenju otrok, prav tako jasno pa jo vidimo tudi pri velikih, v kultu zakoreninjenih igrah primitivnih ljudstev. [...] Številne sledove začasno prekinitve običajnega družbenega življenja zavoljo velikega svetega časa iger najdemo tudi v naprednih kulturah. Sem sodi vse, kar je povezano s saturnalijami in karnevalskimi šegami. [Huizinga 2003, 23–24]

V sodobnem času so znane družabne oziroma družbene igre vlog: pustne maškarade, iniciacije »brucev« na fakultetah, fantovščine, deklisčine. Duh teh iger, njihov pomen za integracijo posameznika v skupnost in njegovo družbeno vlogo preučuje tudi senzorialni gledališki jezik.

Pri načinu igre v senzorialnem gledališču se mešajo različni slogi: realistična igra, klovnovski in cirkuški pristopi, animacija predmetov, gibalno in senčno gledališče, brechtovski pristop komentiranja situacije. Pristopi so odvisni od tega, kaj bi radi z vsebino prizora dosegli. Poudarek nikoli ni na karizmi in nastopu izvajalca – igralca, pač pa na predajanju vsebine prizora obiskovalcu v glavni ali stranski vlogi.

1.4 Praznina, tišina, tema

George Loewenstein (1994, 75) je radovednost opisal kot »kognitivno povzročeno prikrajšanost, ki izhaja iz zaznave vrzeli v znanju in razumevanju«. Loewenstein meni, da radovednost deluje enako kot druga stanja nagona, npr. lakota, ki motivira prehranjevanje. Zato domneva, da majhna količina informacij služi kot osnovni odmerek, ki radovednost močno poveča. Tako tudi v senzorialni poetiki v nekaterih prizorih uporabljamo nekakšne *teaserje*. Vargas sam pravi (v Gough in Christie 2003, 97), da »gre

za ustvarjanje pravih pogojev za spodbujanje radovednosti, kar posledično učinkuje na spomin«.

Kar se mi zdi za Vargasove predstave in za vse tiste njegove naslednike, ki niso razvijali poetike z lastnim pristopom, ampak uporabljajo nekakšno metodo »copy paste, značilno, je to, da igralci vedno zarotniško vabijo, namigujejo, želijo si biti skrivnostni in namigujoči. Sama sem se kasneje temu pristopu raje ognila, saj sem kot igralka in kasneje kot režiserka raje iskala druge izrazne možnosti za vzbujanje radovednosti. Pri vpeljavi obiskovalca v igro in interakcijo je prebuditelj radovednosti zelo močno orodje, ki mu daje pogum za otroško odkrivanje novega, neznanega. Radovednost je gonilna sila raziskovanja in premikanja naprej, tako fizičnega kot psihološkega, miselnega. Tudi pri komunikaciji z občinstvom radovednost zbujamo tako, da ponudimo nekaj informacij (vizualno, zvočno, taktilno, vonjalno) in tako ustvarimo pričakovanje ter potrebo po celotni podobi, besedi, zvoiku, dotiku, informaciji ali po tem, da bi ugotovili, kaj tako diši. Akterju/izvajalcu tako obiskovalca ni treba voditi ali z njim manipulirati, saj ostaja aktiven, akter pa aktivno pasiven, bivajoč v aktivni pozornosti. Obiskovalec samoiniciativno odkriva in razkriva plasti izkušnje, ki mu je ponujena v interakciji z akterjem.

Način, kako vzbuditi radovednost, izhaja tudi iz poslušanja in opazovanja obiskovalca. Pravzaprav obiskovalcu pomagamo z rahločutno pozornostjo; tako je dojemljivejši za znake/znamenja in nevidne plasti resničnosti konteksta. Osredotočena pozornost na dogajanje in usmerjanje obiskovalčeve pozornosti sta se doslej poleg tega pokazala kot najpraktičnejši orodji pri vzbujanju radovednosti takrat, kadar obiskovalec sam po sebi ni radoveden, ampak ga je treba dodatno animirati, odpreti v tovrstno izkušnjo. Radovednost je orodje za vstop v nov način percepcije, v odstiranje dotlej nevidnih plasti vsebin v prizoru ali izkušnji. Obiskovalca je treba subtilno opazovati, dejavno poslušati in slediti njegovim notranjim miselnim ter psihološkim procesom, da ga lahko neopazno vodimo.

Radovednost lahko spodbudimo tudi tako, da posvetimo pozornost posameznim trenutkom, jih »poudarimo« (jim posvetimo več časa), ob polni prisotnosti praznino napolnimo s kontekstom, ki ta trenutek in detajl označi, mu da mesto in ga s tem definira. Podaljšamo in raztegemo čas. Ustvarimo pričakovanje, z dramaturško postopno grajenimi koraki akcij ustvarimo pričakovanje glede cilja, namena ali razkritja nečesa onkraj, o čemer v sebi nosimo védenje, in z anticipacijo pričakovanja obiskovalca pripravljamo ter gradimo suspenz.

Odrske uprizoritve so pogosto nasičene z vizualnimi in zvočnimi podobami, običajno se izogibajo tišini in temi, nemalokrat se zdita celo kot napaka. Tudi v vsakdanji komunikaciji je vzrok za tišino mnogokrat zadržanost, napetost, konfliktni trenutek, predvsem pa napaka v komunikaciji. V senzorialni poetiki pa so praznina, tišina in tema zelo pomembni elementi tako v labirintih kot zunaj njih. Vargas pravi (v Gough in Christie 2003, 99), da potrebujemo »temo, da bi lahko bolje videli, tišino, da bi lahko bolje slišali, in osamo, da bi prehod skozi labirint opravili sami, nato pa bi lahko postal skupinski na pomemben način, ki bi postal skupen«. Tema je torej pomembna zato, da bi lahko (u)videli (videli jasneje), tišina, da bi lahko bolje slišali, in samota, da bi se z drugimi lažje povezali v skupnost. Kasneje smo se veliko pogovarjali tudi o pojmu praznina, ki je meni bližji kot samota. Samota ni osamljenost, ampak gre za tisto plemenito samoto, ko se zaveš svojega telesa in uma, ko se zaveš, kako se počutiš in kje, zakaj si. Zelo razdelano razmišljanje o teh elementih nam je Vargas predstavil v sklopu evropskega projekta *Generosity* (2010–2012).¹⁷ Zaradi pomembnosti navedenega celoten citat¹⁸ z našega snidenja v okviru tega projekta.

Vprašanje o umetnosti poslušanja je vprašanje o tem, kako občutimo izkušnjo »drugega«, njegovo bivanje. Da bi poslušali občutke drugega, ga moramo doživljati kot subjekt – ne kot objekt. Če ga objektiviziramo, zanikamo možnost, da bi ga začutili, da bi vstopili v njegovo vsebino. Kako preseči zadržek, ki nam daje lažen občutek, da je najboljši način za spoznavanje nekoga drugega, da smo ločeni od njega. V bistvu velikokrat menimo, da gradimo odnos, medtem ko v resnici le manipuliramo. Objektivizacija nas pušča v kartezijskem odnosu objekt - subjekt, kar nas loči tako od okolja kot od nas samih, zapira pa tudi možnosti za morebitne spremembe. Objektivizacija »drugega« nas ločuje od bogastva, ki bi ga okusili v izkušnji z »drugim«. Upanje je odvisno

17 Nekaj senzorialnih gledališč/umetnikov se nas je povezovalo v dveletni evropski projekt za mladino z naslovom *Generosity* (2010–2012) in v končno uprizoritev *Between Us* (2012). Vargas je prevzel umetniško vodenje projekta. V eni od svojih takratnih refleksij v fazi razvoja projekta je zelo dobro opisal pojme tišina, poslušanje in praznina. Dokument oziroma kratek esej nam je predal v Barceloni in ga hranim v arhivu projekta.

18 Prepis citata v izvirniku (v angleščini) je bil objavljen v spletnem članku za konferenco IRDO v Mariboru (pod okriljem Evropske prestolnice kulture – Maribor 2012) in je naveden v bibliografiji.

od naše »drugачnosti«, destrukcija sloni na njenem zanikanju. To je zgodovina posameznikov in človeštva.

Prazen prostor: Pri delu inhabitanta (igralca) in odnosu do prostora se pomemben dramaturški kriterij nanaša na pojem »praznina«. Razumevanje našega dela temelji na urjenju v »poslušanju«. Le s poslušanjem se lahko zavestneje osredotočamo na nevidno in neslišno ter s tem na pomembnost praznega prostora. Gre za proces, nasproten od običajnega: namesto da pozornost posvečamo zvoku besed, se posvečamo tišinam, ki tem besedam dajejo življenje. Kadar rečemo, da je dobra zgodba odvisna od pavz in tišin, pravzaprav mislimo, da je to v resnici tisto, kar nam omogoča razumevanje zgodbe, ali da vstop v zgodbo niso besede, ampak tišine med njimi. Namesto da bi se osredotočili na predmete, ki zapolnijo prostor (besede), pozornost usmerimo tudi v prazne prostore, ki jim dajejo smisel. Tao Te Ching pravi: »Posoda je narejena iz gline, njena vsebina pa je pogojena z njeno praznino.« To lahko ponazorimo tudi na primeru hiše. Ko gledamo njene stene in streho, je hiša videti polna, ampak v njej je praznina, ki omogoča neskončno možnosti, ki jih ne moremo videti. Ko se vprašamo, kako napolniti tišino ali kako napolniti prostor, ali ko vrednotimo šibkost kot vir moči, pravzaprav govorimo o načinih, kako pristopiti k praznini. Tema kot tišina luči. Tišina kot temni del zvoka. Njun skupni imenovalec je praznina. Praznina je most med posameznikom in zunanjim svetom. Praznina je most med posameznikom in smrtjo. Praznina nam omogoča, da zaslutimo razliko med »umiranjem« kot bolečino slovesa in smrtjo, ki omogoča življenje – polnost praznine. [Vargas 2011, [4–6]]

Vsi trije omenjeni elementi so elementi časa in prostora ter so v vsakdanjem življenju žal velikokrat trenutki praznega teka v izkušnji ali odnosu (do sebe ali drugega), trenutki prezrtih vsebin.

Eden izmed bistvenih elementov senzorialnega gledališča je ta, da je beseda prisotna le takrat, kadar je pomembnejša od tišine. Tišina odpira vrata v notranjost in navzven, s tišino se ustvarja prazen prostor, poln možnosti. Vargas zelo rad poudarja, da so tišine med besedami tiste, ki jim dajejo pravo vsebino.

Rad bi poudaril, da je moj največji sovražnik beseda. Ko začnem pogovor, poskušam ne disciplinirati besed, ki jih uporabljam.

Raje delam na tišini, prisluhnem tišini med besedami. Velikokrat uporabljamo besede, da bi nekaj skrili, in ne zato, da bi to postalo očitno. V vsakdanjem pogovoru ne posvečamo veliko pozornosti temu, kako izgovarjamo besede. Besede prepletamo s tišino, frazam dajemo poseben ritem. [Vargas 2021, 21]

Tudi v Senzoriumu zelo pogosto iščem priložnosti za oblikovanje praznega prostora, tišine in/ali teme. Praznina je prostor neskončnih možnosti. Mestoma je dramaturško nujno pustiti praznino, tišino ali temo kot trenutek za vdih in kot kontrapunkt drugim vsebinam. Če kličejo po novih vsebinah, ponujajo odprt prostor potencialnim senzorialnim orodjem: zvoku, vonjavam in teksturam – izkušnji taktilnosti. Vonji napolnijo tišino, praznino in temo s potencialnimi vsebinami, katerih moč posameznik zaznava glede na svojo osredotočenost in čutno zbranost. Vonji v tišini in temi zelo glasno spregovorijo. Lahko spregovorijo v barvah, oblikah, zvokih. Le če odpremo prostor, tišino in praznino, jim lahko damo možnost, da pridejo v zavest obiskovalca. Pravzaprav sta tema in tišina najmočnejši podpornici govornice in poetike vonjev, praznina prostora pa (zavednim in nezavednim) vsebinam dopušča, da v domišljiji posameznika, ki se nahaja v tem trenutku, zavzemajo različne oblike. Ko govorim o aplikaciji vonjev v prostor teme in tišine, gre za to, da apliciram vonj, ki ga izberem glede na kontekst. Če ima prostor sam po sebi vonjave, ki so del tega prostora, ne nanašam dodatnih vonjev, kadar vonj že podpira vsebino in koncept. Duša prostora je skrita v njegovem vonju, ki ga (če je dovolj močan) poskušam izpostaviti; če pa ni dovolj močan, izberem dodaten vonj, ki odpira vstop v (režijsko in dramaturško) želene vsebine prostora.

Ne glede na vse pa je tišina po mojih izkušnjah sama po sebi tisti prazen prostor, v katerem se rojevajo nove vsebine, stare pa se poglobijo.

Tudi besedi, kot sta tišina ali praznina, je mogoče razumeti le v odnosu do zvoka ali stvari – kot brez zvoka ali brez stvari –, medtem ko smo tu dosegli prvinsko tišino, predhodno zvoku, ki vsebuje zvok kot možnost, in praznino, predhodno stvarjem, ki kot možnost vsebuje celoten čas in prostor ter njegove galaksije. Nobena beseda ne more povedati, kaj tišina govori, da je v nas in okoli nas, ta tišina, ki sploh ni tišina, saj jo je slišati, kako zveni skozi vse stvari [...]. Prisluhnite zvoku mesta. Prisluhnite zvoku sosedovega glasu ali zvoku klicev divjih gosi na nebu. Prisluhnite kateremu koli zvoku ali tišini, ne da bi ju razlagali, in iz praznine,

ki je temelj biti, ter sveta, ki je telo biti, boste zaslišali anahato. Še več, ko ta zvok enkrat slišite kot zvok in bit svojega srca in vsega življenja, ste utišani in pomirjeni, ni več potrebe po iskanju, saj je tu, je tam, je vsepovsod. [...] To je na kratko izkustvo anahate, ravni četrte čakre, kjer stvari nič več ne skrivajo svoje resnice, ampak izzovejo čudenje, ki si ga je bil zamislil Blake, ko je napisal: če bi se vrata zaznave očistila, bi se vse stvari prikazale človeku takšne, kot so – neskončne. [Campbell 2007, 126–127]

Ali prava tišina sploh obstaja, je mogoča? Tišino je raziskoval John Cage v glasbenem delu »4' 33"«, ki je temeljilo na ugotovitvi, da nekje vedno obstaja določena frekvenca zvoka, kot razlagam v poglavju o zvoku.

Kot zanimivost: kaj popolna tišina v resnici je, so ugotovili v Orfieldovem laboratoriju v Minneapolisu, kjer so zgradili t. i. *anechoic chamber*.¹⁹ Ker ljudje zaznamo zvok od nič decibelov dalje, so vzpostavili najtišje mesto na svetu in se s tem zapisali v *Guinnessovo knjigo rekordov*. Raziskovalci v Minnesoti so ugotovili, da obiskovalci brez zvoka izgubijo čut za ravnotežje in prostor, hoja pa postane zelo težka.

1.5 Vodenje pozornosti

Vodenje pozornosti je del ustvarjanja praznega prostora med obiskovalcem in izvajalcem/igralcem. Kot igralca v TDLS sem bila vedno vodena tako, da obiskovalca v prizorih, v katerih sva bila soočena iz oči v oči, nisem smela gledati v oči. To velja tudi v večini drugih prizorov. »Pogled je zavezujoča komunikacija in ustvarja pričakovanje,« je bil Vargasov umetniški napotek. Kadar je pogled usmerjen v akcijo in ne v obiskovalca, ta organsko sledi njeni naraciji. Takoj ko se pogled usmeri v obiskovalca, se ta počuti naslovljenega in čaka na napotek oziroma sporočilo, komunikacija postane manj organska in bolj razumska. Takoj se vzpostavi most za komunikacijo, ki pozornost z akcije preusmeri na obe osebi: igralca in obiskovalca. Razumevanje, kaj se zgodi, sem lahko poglobila šele nekaj let kasneje, in sicer pri

19 Gluha komora (*anechoic* pomeni neodbojno, brez odmeva) na »Orfield Labs v Minnesoti absorbira 99,99 % zvoka, zaradi česar je po *Guinnessovi knjigi rekordov* najtišje mesto na svetu. [...] Medtem ko lahko človek normalno sliši zvoke pri nič decibelih (povprečni pogovor teče pri približno 30 decibelih), je bil hrup v ozadju te komore –9,4 decibela. Zaradi te senzorične deprivacije postane prostor izjemno dezo-orientacijski; ljudje lahko le redko ostanejo v temnem prostoru dlje kot 45 minut. Brez vsaj malo zvočnega odziva, ki vzpostavlja človeški čut za prostor, ravnotežje in hoja postaneta izziv. [...] NASA podobno komoro uporablja za izvajanje stresnih testov za astronave« (Galloway 2012).

izkušnji z meditacijo vipassana, med katero meditanti ne govorijo in ne komunicirajo z očmi. Pogledi so uprti v tla ali v akcijo. Šele takrat sem se resnično zavedela, kako močan in obvezujoč je pogled v komunikaciji. Skozi pogled teče ogromno informacij in te prihajajo do nas na intelektualni ravni. Pogled drugega nas sooča z lastnim mnenjem o sebi, s tem, da izstopimo iz sebe in postanemo pozornejši na odzive drugih, opazujemo se skozi pogled drugega in želimo ugajati. Prevzamemo neko drugo vlogo, tisto, za katero menimo, da jo od nas v določeni situaciji pričakujejo. Gre za miselne konstrukte, ki se zgodijo v hipu, ko se preko pogleda vzpostavi most in ko v obe smeri stečejo informacije: pričakovanja, vprašanja, misli izginejo in prazen prostor se napolni z (za prizor) odvečnimi nepomembnimi vsebinami ... Zato je komunikacija z očmi v senzorialnem gledališču redka, saj tako obiskovalcu dopuščamo prostor, da plava v svojih vsebinah in se povezuje navznoter, sam s sabo, ne pa navzven z igralcem.

1.6 Pripoved

Pripoved v pomenu besede *storytelling* (angl.) je starodavna oblika umetnosti in dragocen način človeškega izražanja. Pripovedovanje zgodb je umetnost posredovanja pripovedi ali zaporedja dogodkov z besedami, s slikami, z zvoki ali drugimi orodji, da bi pritegnili občinstvo in vzbudili čustva, misli ali odzive. Gre za temeljno človeško dejavnost, ki jo ljudje že stoletja uporabljajo za sporočanje idej, ohranjanje kulturne dediščine, zabavo in izmenjavo izkušenj. V svojem bistvu pripovedovanje zgodb vključuje ustvarjanje strukturiranega in usklajenega opisa dogodkov, likov in okolja, pogosto z začetkom, s sredino in koncem. Namen pripovedovanja zgodb je lahko zelo različen, od čiste zabave do posredovanja morale, izobraževanja, navdihovanja ali zagovarjanja določenega stališča.

Pripovedovanje seveda ni omejeno samo na literaturo; to spretnost uporabljajo v različnih medijih, vključno s knjigami, filmi, televizijskimi oddajami, z gledališčem, ustnim izročilom, vizualno umetnostjo in celo s poslovnimi predstavitvami, ki so močno orodje za trženje izdelkov. Moč pripovedovanja zgodb je v tem, da je z njimi mogoče pritegniti pozornost, zgodbe spodbujajo empatijo ter zapletene ideje posredujejo razumljivo in privlačno. Pripovedi in zgodbe pogosto uporabljajo za sporočanje in izmenjavo izkušenj, saj posameznikom omogočajo, da se z drugimi povežejo preko skupnih tem, čustev in spoznanj.

Pripovedovanje zgodb je že samo po sebi kulturna dediščina. Ljudje so jih predajali iz roda v rod, zgodbe so nastajale, se razvijale in povezovale manjše ter večje skupnosti.

Pripovedovanje zgodb je nastalo poleg gledališča, občasno se z njim spogleduje in včasih celo sobiva, vendar je dobilo priznanje kot samostojna umetniška oblika in se je v veliki meri razvijalo ločeno od gledališča. Pripovedovalci zgodb (zlasti tisti, ki v ta poklic niso vstopili preko gledališča) se namreč zelo upirajo vsakemu poskusu enačenja pripovedovanja zgodb z igranjem in med njimi prevladuje mnenje, da so igralci najslabši pripovedovalci zgodb. [Wilson 2006, 4–5]

Angleški pripovedovalec Hugh Lupton (v Wilson 2006, 5) meni, da je tako zato, ker »se učijo besedo za besedo in v bistvu vsakič odigrajo isto predstavo, pripovedovalci zgodb pa vsako predstavo naredijo svojo in drugačno. Gledališče je formalna izkušnja – občinstvo in nastopajoči sta ločena drug od drugega s proscenijem. Uspešen pripovedovalec zgodb razbije ta zid. Ko gre dobro, pripovedovalec dejansko izgine, se izgubi za poslušalce in snov postane večja od obeh.«

Senzorialni jezik je bližje temu stališču kot pa stališču Petra Brooka, ki meni, da »igralcu ni treba izginiti. Ena izmed stvari, ki zgodbo držijo pokonci, je ta, da obiskovalci vidijo pripovedovalca kot osebo in občinstvo lahko z njim vzpostavi stik« (Croyden 2003, 214 v Wilson 2006, 5). Gre namreč za to, da v senzorialnem gledališču besede le redko uporabimo, ko pa jih, imajo posebno težo in pomen. Če gre za uvodno zgodbo in opis konteksta, bi radi z načinom pripovedi dosegli, da se obiskovalci potopijo v zgodbo in ne v način interpretacije (opazovanje takoj vzpostavi četrto steno). Ker se tudi v nadaljevanju dogajanja potapljajo v zgodbo, se inhabitanti raje izogibajo očesnemu stiku z njimi, saj se obiskovalec tako lažje usmerja navznoter, vase, v zavedanje o svojem doživljanju in v vpletanje svojih spominov ter izkušenj, ki odzvanjajo z zgodbo. Zelo pomembno je, da igralec (inhabitant) izgine, postane le orodje pripovedi; tako obiskovalec postane glavni protagonist zgodbe, ki nastaja v sozvočju z vsebinami, ki so v njem.

Vargas je pogosto pripovedoval zgodbice, da bi nas zabaval in nas med samim procesom ustvarjanja in postavljanja predstave razbremenil. Nikoli nismo vedeli, kaj je res in kaj ne. Ta oblika humorja je ustvarjala tihe nevidne povezave, včasih nam je dajala smisel, včasih, ko je bilo energije malo, nas je zbudila iz prostega teka. Iz krajših zgodb smo postavljali prizore.

Vsak je temeljil na zgodbi, iz katere se je razvila veččutna interakcija z občinstvom. Včasih so ubesedene zgodbe – mogoče bolj anekdote – postale tudi del prizora, vendar le takrat, kadar so bile pomembnejše od tišine.

Pripoved, naracija je temeljna dramaturška struktura vsakega prizora senzorialne metode. Lahko je izražena z besedami – kot klasična pripoved, lahko pa se kaže tudi preko drugih oblik: giba, zvoka, vonja, svetlobe, animacije predmetov.

Pri interpretaciji in pripovedovanju zgodb, se pravi pri uporabi besed, so tišine temeljni gradnik pripovedi. S tišinami ustvarjamo ritem, napetost, suspenz, dajemo poudarke določenim delom pripovedi, predvsem pa odpiramo prostor v času, da se povedano pri poslušalcu lahko izriše. Ravno zaradi izkušnje s senzorialnim jezikom in z vlogo tišine v njem so postale tišine najpomembnejši del tudi pri mentoriranju javnega nastopanja, ki ga opravljam v zadnjih letih. Glede na to, da je pripoved nizanje besed, so te kot hiteči vlak, ki pelje mimo nas. Če jih je veliko in so hitre, jih lahko, tako kot vagone vlaka, le bežno uzremo, zaznamo, da so bile, in so že mimo. Če pa pripovedi in nizanju besed dodajamo še tišine, se ta vlak in mnogoštevilni vagoni lahko ustavijo. Šele takrat imamo čas, da jih uzremo, opazimo, vidimo in ne samo bežno pogledamo, lahko se zazremo v njihov pomen, obliko in namen. Pri interpretaciji in javnem nastopanju je nujna uporaba tišin. Le tako lahko upovedena vsebina pride do poslušalca in ta ima dovolj časa, da si lahko v trenutku tišine in pavze izriše podobe, ki smo jih podali z besedami. Le tako lahko sproti riše svojo notranjo pokrajino, svoje podobe, ki so jih naše besede oziroma besede pripovedovalca vznatile oziroma zasadile. Notranje podobe potrebujejo čas, da dobijo oblike in barve, zato so tišine pri pripovedi tako nujne. In zato je senzorialni jezik tudi mogoče prenašati na oder. Besede namreč niso več drveči vlaki, pač pa dobro premišljeni gradniki vsebin, pavze pa so tiste, ki temelje pripovedi utrjujejo in na katerih je potem mogoče graditi zgodbo, ki jo poslušalec vidi, sliši in jo tudi spremlja.

Namen pripovedi, ki je lahko veččutna, je, da si poslušalec zgodbo predstavlja sam. V tradicionalnejšem gledališču ali v tipičnem dramskem filmu pa poslušalec uživa v iluziji, da je dejansko priča liku ali dogodkom, opisanim v zgodbi. Več čutnih zaznav je vključenih, intenzivnejše, večplastnejše je doživljanje zgodbe. Na podlagi pripovedovalčeve predstave ter svojih preteklih izkušenj, prepričanj in razumevanj si gledalec/poslušalec v mislih aktivno ustvari žive, veččutne podobe, dejanja, like in dogodke – resničnost zgodbe. Zaključena zgodba se zgodi v umu poslušalca,

edinstvenega in posebnega posameznika. Poslušalec torej postane so-ustvarjalec doživete zgodbe.

Veččutna naracija je inovativen način, kako pripoved narediti zapomnljivejšo in vplivnejšo. Z vključevanjem različnih predmetov, vonjev in celo okusov je mogoče ustvariti globljo čustveno povezavo med občinstvom in zgodbo. Zato je veččutno sporočanje močno orodje v različnih oblikah umetnosti in komunikacije, vključno z gledališčem, razstavami, s popitvenimi doživetji in z drugimi dogodki. V senzorialni poetiki besedo uporabljamo večinoma takrat, ko je pomembnejša od tišine, zato so stavki (kadar so) podobni poeziji, besede so podprte s tišino, suspenzom, z dejanjem, drugi elementi pripovedi so za sam potek dogajanja pomembnejši od besed. Seveda pa obstajajo tudi prizori, ki temeljijo izključno na besedni pripovedi: npr. uvodni prizori, v katerih obiskovalca uvedemo v zgodbo. V besednem uvodu se lahko namesto celotne zgodbe vzpostavi tudi filozofsko vprašanje, ki ustvari kontekst, s pomočjo katerega obiskovalec presoja dogajanje v kasnejših prizorih in akcijah. Kot bi mu nadel očala, skozi katera zaznava dogajanje in s katerimi prečisti čutne informacije. Zaradi takih uvodov se možnosti interpretacije dogajanja zožijo na ciljni kontekst oziroma na namen dogodka.

V Senzoriumu smo se pripovedovanju zgodb sprva posvečali že leta 1999 v *Labirintu Križanke*, v katerem smo obujali slovensko ustno izročilo iz Istre. S pomočjo zbiralca istrskih zgodb in legend, pisatelja in »kronista Istre« Marjana Tomšiča, smo predstavili istrske legende. Leta 2010 smo v sklopu projekta *Mi smo svet* turistom na javnih površinah v Ljubljani pripovedovali slovenske ljudske pripovedi. V sklopu razvoja projekta *Generosity* sem leta 2011 kot eno izmed velikodušnih dejanj uveljavila zgodbo kot darilo, ki so ga navdihnile uspavanke (angl. *lullaby*). Zato sem koncept senzoričnega pripovedovanja zgodb poimenovala *Lalabajke*. Najpogostejša zgodba, ki smo jo predstavili v tem sklopu, je bila *Mož, ki je sadil drevesa* Jeana Gionoja. Gre za 40-minutno pripoved, v kateri poslušalci bralca ne vidijo, zgodbo bere v skritem kotičku, njegov glas se razlega po prostoru, medtem ko obiskovalci sedijo ali ležijo na izjemno udobnih sediščih ali ležiščih v poltemi. V določenem trenutku smo v prostor razpršili vonjave, ki so podkrepile vsebino zgodbe.

Poslušalci so imeli priložnost ovrednotiti tak način pripovedovanja v spletni anketi.²⁰ Večina jih je menila, da je način poglobitve v zgodbo

20 Rezultate spletne ankete hranim v svojem arhivu. Število preučenih anket je bilo okoli 20, zato je to le informativni podatek, saj ni šlo za pravo znanstveno raziskavo.

najodvisnejši od tona in načina pripovedovanja ter od okolja (poltema). Na poglobitev in potopitev v zgodbo pa so vplivali tudi vonji, ki so potopitev še poglobili.

1.7 Izkušnja

»Senzorialni jezik ponuja izkušnjo in ne le kulturne informacije,« je ena od misli, ki jih Vargas (v Gough in Christie 2003, 96) ponavlja že leta: »Moje nenehno raziskovanje se nanaša na naravo izkušnje, gre za raziskovanje, kaj izkušnja je. Biti zaljubljen v samo izkušnjo in videti, kako bi lahko ustvaril pogoje, da bi si jo ljudje zaželeli poglobljati, se potopiti vanjo. Veliko vprašanje, ki si ga še vedno zastavljam, je, kaj so mostovi med radovednostjo in doživljanjem. Kakšne so dramaturgije radovednosti?«

V današnjem avdiovizualnem načinu sporočanja in komunikacije v zahodnem svetu je vsaka kinestetična izkušnja, ki vključuje vonj, dotik in okus, veliko globlja in intenzivnejša od drugih oblik sporočanja ter komunikacije, tudi od drugih oblik gledališke prezentacije, ki prav tako kot druge vrste kulture in življenja temeljijo na avdiovizualnem komuniciranju.

Izkušnja se nanaša na dogodek ali niz dogodkov, ki jih oseba doživi in ki običajno vključujejo različne čutne, kognitivne, čustvene ter vedenjske vidike. Lahko so zelo raznolike in obsegajo širok nabor dejavnosti, situacij in življenjskih trenutkov. Običajno so večplastne in lahko vključujejo čutne zaznave (vid, zvok, dotik, vonj itd.), kognitivne procese (misli, razumevanje), čustvene ter vedenjske odzive. Izkušnje vsakega posameznika so subjektivne, nanje vplivajo njegova osebna zgodovina, prepričanja, čustva in pričakovanja. Kar se eni osebi zdi prijetno, smiselno, morda vpliva nanjo, se lahko od pogleda druge razlikuje. Dogodki pogosto sprožijo čustvene odzive, tako pozitivne (veselje, navdušenje, zadovoljstvo) kot negativne (strah, žalost, razočaranje). Čustveni odzivi lahko pomembno vplivajo na to, kako si izkušnjo zapomnimo. Kontekst, v katerem izkušnja poteka, pomembno vpliva na to, kako jo človek dojema in si jo zapomni. Izkušnje pa niso povezane le s sedanjim trenutkom, temveč tudi s tem, kako se jih spominjamo in si jih razlagamo pozneje, kar je spet odvisno od čustev, ki smo jih doživljali med samim potekom izkušnje.

Vzhodne kulture so večinoma ohranile individualne rituale in rituale posameznih skupnosti. Ritualni so močne kinestetične izkušnje, ki posameznika povežejo s skupnostjo in ga iniciirajo v določena prelomna življenjska obdobja rasti. V zahodni kulturi pa si želimo povezanost in pripadnost posameznika skupnosti doseči ravno z avdiovizualnim komuniciranjem.

V avdiovizualnem svetu televizij, računalnikov, telefonov in številnih drugih elektronskih naprav so naši možgani preobremenjeni s tovrstnim načinom percepcije, zato sta telesni stik in kinestetična izkušnja tisto, kar občinstvu daje globlji uvid, trajnejši spomin na doživeto. To se nanaša na vsa družbena področja. Tudi kultura in umetnost na zahodu sta stopili v korak z razvojem tehnike in tehnologije; poleg klasičnega gledališča in četrte stene je v gledališčih vse pogostejše prisotna sodobna tehnika, večmedijski performans, vključevanje elektronskih in spletnih medijev. Po eni strani se gledališče vedno bolj nagiba in se usmerja h gledalcu, poskuša se ga dotakniti na globlji ravni, po drugi pa izbira avdiovizualna orodja komunikacije, ki ga od resnično poglobljene ravni izkustva oddaljujejo.

V senzorialni poetiki gre za individualne izkušnje (ko posamezniki v prostor vstopajo posamično) ali za skupinska doživetja (po letu 2004). Če gre za manjše skupine, se njihovi člani običajno povežejo in zaradi dogodka dobijo občutek, da gre za manjšo skupnost. Izkušnje pogosto prispevajo k osebni rasti in učenju. Pozitivne ali zahtevne izkušnje lahko oblikujejo posameznikove poglede, spretnosti in vedenje.

Na spletu zasledimo veliko člankov o tem, kako so izkušnje tiste, ki lahko človeka trajno osrečijo. Erich Fromm (1997) v knjigi *Imeti ali biti*²¹ piše, da se tudi te primerjave poglobljajo v razmerja med srečo, ki jo občutimo zaradi posedovanja materialnih dobrin, in tisto, ki izhaja iz izkušenj. Človek je vsota vseh svojih izkušenj. Sreča, ki jo prinašajo materialne dobrine, je kratkotrajna, lepe izkušnje pa nam še dolgo ostanejo v spominu, obenem pa se vanj lahko vedno znova vračamo.

Izkušnje so gradniki našega življenja, saj oblikujejo naše razumevanje sveta, naše spomine in vplivajo na našo osebno rast. Lahko so preproste ali zapletene, običajne ali izredne, vse pa prispevajo k bogati raznolikosti človeškega bivanja.

1.8 Postavljanje vprašanj

Postavljanje vprašanj je tudi temeljni del ustvarjalnega procesa pri vsaki novi predstavi in vsakem prizoru v senzorialnem gledališču. Vargas v vlogi režiserja igralcev nikoli ni vodil za roko, ravno nasprotno: vedno znova je tako vztrajno odpiral vprašanja, da smo igralci plavali v morju neskončnih možnosti. Na podlagi vprašanj nam je odpiral imaginarne prostore v glavi, nas navdihoval miselno, čustveno. Na podlagi vprašanj smo morali igralci

21 Leta 2004 je bilo to delo tudi podlaga za predstavo z naslovom *Biti ali imeti*, ki je bila zadnja v formi klasičnega labirinta iz zaves.

pripraviti več različnih predlogov za veččutne prizore. Tako se je vsak prizor razvijal počasi, postopoma, preko vprašanj, tišine, čutov in interakcije.

Najprej je vprašanje, ki ga razvijemo, in potem bi lahko bila igra. Če sem kot otrok iz svojega vprašanja lahko naredil igro, sem bil na dobri poti. Pri tej igri je postala ključnega pomena tišina. V tišini razvijamo prav poseben pogovor in protislovje, zato je neprecenljiva. V tišini in s tišino poskušamo spodbuditi radovednost in razviti pripoved. [...] Vprašanja pridejo v samo središče, postala so osrednja točka mojega raziskovanja, v katerem omogočamo srečanja. Srečanja med ljudmi in stvarmi, sedanjostjo in preteklostjo, besedami, tišino in vsemi drugimi čuti. [Vargas 2021, 22]

Tudi pri vzpostavljanju dialoga z obiskovalci je postavljanje vprašanj temeljno. Spraševati se pomeni odpirati prostore imaginacije. Po zgledu Sokratove metode posredovanje dejstev in informacij zapira ter definira prazen prostor med obiskovalcem in igralcem. Zato menim, da je odpiranje vprašanj povezano tudi s spodbujanjem radovednosti in z odpiranjem več sočasnih prostorov možnosti. Kot že rečeno, Vargas trdi, da je zanimiveje poslušati obiskovalca kot pa mu posredovati odgovore in trditve. Odpiranje vprašanj poteka tako na dobesedni kot na metaforični ravni prizora. Vprašanja v obiskovalcu naslavlajo vsebine in nanje si odgovarja sam oziroma se, po mojih izkušnjah, te vsebine z vprašanjem aktivirajo in v obiskovalcu, glede na svojo naravo, vznikajo same po sebi.

1.9 Aktivno poslušanje

Pri poslušanju ni dovolj, da ne vpadamo drugemu v besedo, da smo telesno prisotni in ne opravljamo nobenih drugih akcij. Pri aktivnem poslušanju je pomembno, da tudi slišimo. Ne samo zato, da sprejemamo informacije, ampak jih dejavno vključimo v svojo izkušnjo. Nekateri poslušajo fokusno: da bi razumeli, kaj morajo narediti; drugi analizirajo podatke, tretji pa se poskušajo le odzivati in s tem utrjevati odnos. Pri aktivnem poslušanju je pomembno, da v glavi in srcu dopustimo prazen prostor (brez sodb, vrednotenja, oblikovanja odgovora). Dopustiti moramo, da je govorec v središču pozornosti in da je ne preusmerjamo nase, na svoje podobne izkušnje. Tu spet govorimo o praznem prostoru med govorcem in poslušalcem, ki aktivno posluša. Če gre za besedni pogovor, je pomembno, da občasno preverjamo povedano in reflektiramo o njem, saj tako utrjujemo zavedanje,

da povedano pravilno razumemo. S tem si pomagamo tudi sami, da vzporedno s povedanim utišamo lastni notranji monolog, ki išče odgovore, rešitve in bi se rad odzval na povedano. Naši možgani namreč selektivno zbirajo informacije in jih tudi po svoje razvrščajo po pomembnosti, seveda glede na naše izkušnje (želje, potrebe, interese). Zato se velikokrat zgodi, da pri preverjanju ugotovimo, da poudarke zgodbe sami vidimo drugje in da smo lahko marsikaj pomembnega preslišali (več o tem v poglavjih o selektivni pozornosti in zaznavanju). Včasih je dobro preveriti tudi stališča do podanih informacij, kakšen odnos ima poslušalec do povedanega, skratka, na več načinov izražamo skrb in zanimanje, predvsem pa popolno prisotnost pri poslušanju. Pomembno je namreč še, da razumemo, kako govorec izkuša predmet pogovora, tako se lahko namreč med dialogom vzpostavi zaupanje. Govorec se bo, če ga bomo poslušali aktivno, počutil slišane, spoštovanega in razumljenega. To so vrednote, zaradi katerih se počutimo sprejete, izpolnjujejo naše potrebe po pripadnosti in zato krepijo zaupanje.

Poleg vseh teh vrednot, ki veljajo za aktivno poslušanje nasploh, je pri Vargasu pomembno poslušati tudi preko drugih čutnih modalitet, ne samo preko sluha, torej to, da lahko poslušamo z drugimi čuti.

Njegov znana misel je: »*To touch is to listen.*« – »Dotikati se, pomeni poslušati.« Gre za to, da prisluhnemo tako, da se dotaknemo okolja, površin ali živega bitja, spoznavamo in opazujemo texture ter smo odprti za asociacije, misli, ideje, ki nas ob tej izkušnji spreletijo. Po mojih izkušnjah je pomemben tudi človeški dotik, saj preko njega v tišini lahko začutimo človeka, slišimo, kako se počuti, zaznamo, ali je sproščen in igriv, odprt in razdvojen ali ima zadržke, strahove in dvome. V načinu dotika se pretaka veliko informacij, ki jih moramo znati prebrati.

1.10 Wu-wei

Da bi doživel, kar je pred njim, mora slikar predvsem gledati, in gledanje je navsezadnje nenasilno dejanje. [...] Gledaš, dolgo gledaš in svet pride vate. Pomemben kitajski izraz *wu-wei*, »nedelanje«, ne pomeni, da ne delaš nič, marveč da ne izsiljuješ. Stvari se odprejo same, v skladu s svojo naravo. [Campbell 2007, 132]

V prizorih z obiskovalci – individualnih ali skupinskih – sta nujno potrebni popolna prisotnost in zbranost igralca oziroma inhabitanta. V poglavju o vlogi igralca v senzorialnem gledališču bom opisala vse značilnosti in različne pristope k delu z občinstvom. *Wu-wei* je načelo, ki lahko pomaga

razumeti, zakaj je tako pomembno, da znamo poslušati in voditi z nevidno roko. Če igralec vsiljuje akcije, ki morajo biti izvedene po navodilu režiserja, se med njim in obiskovalcem ne ustvari tisti prazen prostor, ki ponuja možnost komunikacije. Takrat igralec izvaja in obiskovalec ga lahko samo opazuje. Komunikacija ni dvo-, temveč enosmerna. Prazni prostori poslušanja, tišine in opazovanja so orodja, ki jih ponuja tudi vzhodnjaško načelo *wu-wei* in ki odpirajo možnost, da se med igralcem in obiskovalcem zgodi izkušnja. Kot v življenju je tudi v prizoru nekdo vedno proaktivnejši od drugega; tisti vodi in situacijo premika naprej. Pri načelu *wu-wei* se dopušča prostor za obiskovalčevo akcijo, ki jo je treba v obliki komunikacije integrirati v kontekst prizora, zato mu je treba dati prostor in čas. Obiskovalci so običajno zelo vodljivi in sami iščejo način, kako bi lahko sodelovali. Težava je v tem, da v sodobnem gledališču večinoma (vsaj kolikor je meni znano) ponujajo oblike participacije, ki imajo jasna, glasna navodila, obiskovalca pa pred drugimi gledalci izpostavijo v vlogo nastopajočega. Tovrstna participacija je zato odvisna od obiskovalčevega poguma in od tega, ali prenese izpostavljenost, kar večini ne ustreza; seveda obstajajo posamezniki, ki jim ta vrsta izpostavljenosti v določenih trenutkih ustreza in jo mogoče celo potrebujejo. Če pa se po dogodku pogovarjate z izpostavljenimi obiskovalci, vam bodo zaupali, da se niso počutili najbolje ali da jim je ta interakcija predstavljala neke vrste napor, poleg tega pa se še dolgo sprašujejo, kaj o njihovi interakciji menijo drugi, saj so jih opazovali. To je socialni moment, ki obiskovalcu narekuje, da dobro odigra vlogo, ki mu je bila zadana, zato se ne ukvarja toliko z vsebino izvedenega, pač pa s svojo izpostavljenostjo in z mnenjem drugih o sebi. Po zadnjih statistikah (Lindner 2024) ima 75 % ljudi strah pred javnim nastopom.

Temu pristopu se v senzorialnih dogodkih poskušamo izogniti. Obiskovalec naj bi se ukvarjal z vsebino tega, kar mu ponudimo, ne pa s svojo socialno vlogo v tem trenutku, zato iščemo načine, kako ga čim mehkeje in neagresivneje potegniti v dogajanje. To je mogoče le tako, da dopuščamo prostor za nebesedno komunikacijo med njim in izvajalcem/igralcem. Najbolje je, da obiskovalec nima občutka, da ga kdo opazuje. Zato se velikokrat izogibamo očesnemu stiku, ki je zelo zavezujoč. Če se igralec osredotoča na nalogo in obiskovalca povabi vanjo, se lahko vzpostavi občutek, da sta skupaj v istem čolnu, na isti strani naloge, partnerja. Tako se med njima vzpostavi odnos, ki ni izpostavljen drugim, obiskovalec se počuti varnejšega, nihče ga ne opazuje in ne ocenjuje ne njega ne njegove akcije, gre za tiho sprejemanje obiskovalca, kakršen je in kot se odziva, saj se le tako vzpostavi

prostor za zaupanje. Tako med njim in izvajalcem lahko steče vsebina, kar je namen uprizoritve in prizora. Obiskovalec se ne sprašuje, kaj si o njegovem ravnanju mislijo »drugi«, ampak se ukvarja z vsebino prizora ter lastnim doživljanjem in interpretacijo le-tega.

Greh nepozornosti, nečuječnosti, nepopolne budnosti je greh zamude življenjskega trenutka, medtem ko je vsa umetnost nedelovanja, ki je delovanje (*wu-wei*), neutrudljiva budnost. Tedaj si ves čas popolnoma zavesten, in ker je življenje izraz zavesti, tedaj živi tako rekoč samo po sebi. Ni potrebe po napotkih ali usmerjanju. Giblje se samo od sebe. Živi samo od sebe. Govori in deluje samo od sebe. [Campbell 2007, 134]

1.11 Labirinti in ambientalna okolja

Izvorno senzorialno gledališče v osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja ter tudi po letu 2000 se ne dogaja na odru, nikoli se ni. Pri strukturi predstave ne gre za klasično razporeditev občinstva na sediščih v dvorani in za zgodbo, ki poteka na odru, vmes pa je četrta stena. Ko sem se sama pridružila skupini TDLS, smo iz črnih gledaliških zaves postavljali labirinte. Dogajalni prostori so bili prazne dvorane, hale, opuščeni industrijski objekti, tudi kulturni centri s svojimi velikanskimi dvoranami ipd., skratka prostori, ki so visoki najmanj štiri metre in ki so primerno opremljeni s sanitarijami ter z garderobami. Postavitev pravega labirinta se navdihuje pri mitu o Ariadnini nit, labirinte pa omenjajo tudi v zvezi z elevzinskimi misteriji: »Raziskovalci so ugibali o podzemnih labirintih, ki pa jih tam ni najti. Možno pa bi bilo, da bi za to priliko uporabili sam Telesterion, kar bi se tudi skladalo z Eristeidesovo omembo ‚tiste dvorane‘, ki je v Eleusisu ena sama. Recimo s provizoričnimi pregradami (zavesami) med desetimi stebrov« (Šav 2002, 116). Predstava *La memoria del vino* (Spormin vina) se je odvijala v ogromnem odprtem prostoru, kjer je bilo mogoče s škripci v trenutku postaviti vas in majhne celice – hiške na vrvi. Tudi poti med njimi so hipoma postale pravi labirint. Najučinkovitejše pa so bile stavbe, ki so že same po sebi labirintno zasnovane: različna stara poslopja s hodniki in stopnišči. Zato je senzorialne dogodke najlažje postavljati v ambientalnih (angl. *site-specific*) okoljih: v gradovih, opuščenih poslopih, muzejih itd., kjer se občinstvo lahko iz enega prizora v drugega premika po razgibanem terenu.

1.12 Varnost

Senzorialno gledališče se ne dogaja na odru, zato režiser nima pregleda nad dogajanjem niti v prostoru, kjer to poteka, niti med občinstvom. Ker se dogajanje odvija na različnih točkah na večji lokaciji sočasno med občinstvom in igralci, so ti razpršeni po prostoru. Na začetku in do leta 2005 so bili labirinti v Senzoriumu narejeni iz blaga. V Teatru de los sentidos jih občasno še vedno postavljajo. Prizorišče je tako labirint, v katerem so enakomerno razporejeni tako igralci kot obiskovalci, med posameznimi prizori so krajši ali daljši hodniki iz blaga. Tudi strehe so prekrite z blagom, tako da obiskovalec povsod, kamor koli pogleda, resnično vidi, da se nahaja v črnem prostoru, ki ponuja zgolj možnost pomikanja naprej ali nazaj. Levo in desno so namreč stene iz blaga. Sicer v prostoru lepo diši in tudi po tleh so taktilni materiali (organski ali umetni, odvisno od konteksta), ki jih obiskovalec lahko čuti oziroma se jih s stopali dotika med hojo. Obiskovalci namreč v labirinte večinoma vstopajo bosi. Tako okolje za vodjo predstave oziroma za varnost ni najpreglednejše, saj ni nikakršnega videonadzora. Poleg tega so prizori drug od drugega oddaljeni, zato se tudi igralci ne morejo pogovarjati med seboj. Če se v labirintu zgodi kaj nepredvidenega, je treba takoj ukrepati. Varnost je namreč pomembnejša od vsake zgodbe, poetike, umetniškega vtisa, človek je na prvem mestu.

Labirint je temen prostor, prepreden s hodniki, v njem se prav lahko izgubiš. To je temeljno načelo, zato je treba varnosti nameniti veliko pozornosti. Gre za varnost pri poteku predstave, varnost obiskovalcev in varnost izvajalcev. K varnosti samega poteka predstave sodi tehnična in protipožarna zaščita ter je sestavljena iz preventive in varnostnih ukrepov, ki jih je mogoče izvesti po potrebi. Protipožarna zaščita pomeni, da pol ure pred predstavo vsak izvajalec preveri, ali je njegovo območje tehnično brezhibno. Petnajst minut pred predstavo labirint pregleda še dežurni tehnik, ki preveri vse napeljave, zvočne in električne. Pripravljen je načrt za evakuacijo iz labirinta, organizacija je natančno določena, saj nas nič ne sme presestetiti. Metajezik vsebuje točno določene znake, ki natančno opredelijo tehnični ali človeški problem, njegov obseg in lokacijo.

V labirintih in drugih ambientih se varnost vzdržuje na različne načine, in sicer (a) s protipožarnimi sistemi, (b) z vajami za požarno in drugo varnost (angl. *firedrills*), (c) z varnostnim načrtom, ki ga vsakič pripravi tehnični direktor, (d) s posebnim metajezikom, ki predstavlja dogovorjeno komunikacijo med igralci in znake, ki si jih ti izmenjujejo. Med komunikacijo si izvajalci izmenjujejo informacije in znake, npr. o nosečih, občutljivih,

agresivnih idr. obiskovalcih, o tem, ali je treba koga odpeljati ven, pa vse do tega, če mora kdo kaj nujnega opraviti in morata igralca v prizoru pred in po tem vedeti, da na naslednji točki ne bo nikogar, zato morata svoj prizor podaljšati. Prav tako je nujna varnost igralca, saj lahko pride do tehničnih zapletov ali do neprimernih situacij z občinstvom. Na gostovanjih s TDLS v tujini smo vsak teden eno vajo namenili evakuaciji za primer požara. Do leta 1999 smo se iz teh vaj vedno kar malo norčevali, predstavljale so nam dodatno delo, napor in izgubo časa, običajno so trajale eno ali dve uri, za vsako od njih smo morali iskati testno občinstvo. Leta 1999 pa je v Modeni v Italiji, kjer smo gostovali v samostanu San Geminiano, resnično prišlo do požara, in sicer v prizoru *Justicie*. Izvajalka je ravnala dosledno tako, kot smo vadili; kar naenkrat smo se namreč znašli v okoliščinah, ko je bilo z nami pravo občinstvo, in zaznali smo znake, da je prišlo do požara. Seveda nihče od obiskovalcev ni opazil, da smo si te znake izmenjali, igralci smo prijeli za roko vsak svojega obiskovalca, pregledali hodnike, za katere smo bili odgovorni, in tam priključili še dodatne obiskovalce ter jih mirno odpeljali ven. V tridesetih minutah so požar pogasili, vsi gledalci – v polnem številu – so bili zunaj, na dvorišču samostana. Nihče se v labirintu ni izgubil, prostor smo prečesali po dolgem in počez, obiskovalci pa so mislili, da je to, da smo jih odpeljali ven, del predstave. Vsi igralci smo bili zelo mirni, senzibilni, za nas je bila to malo resnejša vaja, kakršno smo izvedli že tolikokrat prej. Odtlej nam nobena varnostna vaja ni bila odveč, zavedali smo se, kako nujne so in kako profesionalno so bile izpeljane, za kar je bil običajno odgovoren Gabriel Hernandez, ki je še danes tehnični direktor gledališča TDLS.

Ljudje so različni. Nekatere klavstrofobične osebe, ki prvič v življenju okušajo temo in prostor, to doživljajo kot popolnoma prijetno in prijazno okolje. Pri izjemno občutljivih osebah pa se včasih zgodi, da teme in tišine ne zmorejo prenesti. Gre za psihološko situacijo, saj tema in tišina obiskovalca soočita s samim seboj (ni zunanjih dražljajev, v katere bi se lahko miselno zapletali). Nekateri to slabo prenašajo, a se to zgodi enemu na nekaj sto obiskovalcev (gre za predvidevanje in ne za merjenje). Izvajalec mora opaziti že rahlo povečano občutljivost obiskovalca in druge izvajalce obvestiti, da morajo biti še pozornejši. Če občutljivost obiskovalca tako naraste, da to presega njegovo zmožnost, obiskovalec to izrazi ali pa ga izvajalec o tem povpraša. Če obiskovalec ne zmore ostati v prostoru, ga izvajalec pospremi do naslednje točke; obiskovalec vedno potuje v družbi izvajalca (ne smemo pozabiti, da gre za situacije, ki od izvajalca spet zahtevajo spremembo

artistične, organizacijske in časovne akcije). Tretja stopnja občutljivosti pa je tako močna, da obiskovalec ne zmore nadaljevati poti. Takrat ga izvajalec pospremi do zadnje sobe, kjer se v družbi, na svetlobi in ob okrepčilu pripravi na odhod ali pa si vzame čas za premislek.

Včasih pa »grizejo« obiskovalci. Bližina lepih deklet, senzualnost, pozoren odnos do obiskovalca kakšni osebi mestoma razburkajo domišljijo; zaradi povečane potrebe po pozornosti je pričakuje ali celo zahteva več, kot je lahko dobi. Tudi takrat izvajalec v metajeziku izrazi svojo stisko in nemoč bližnjim, ki mu priskočijo na pomoč tako, da obiskovalca odpeljejo. To se zgodi v izrednih primerih, ko se igralec zaradi odziva obiskovalca ne počuti varnega. Varnost izvajalcev lahko ogrožajo še drugi, ekstremni odzivi obiskovalca, ki pa se jih ta mnogokrat niti ne zaveda. Vsekakor pa je način reševanja težav najprej komunikacija, nato pa preventivno dogovorjena akcija.

1.13 Mitologija

Mitologija²² nas spremlja vse življenje, in »kot se zdi, časovno sovпада s človeštvom. Kolikor daleč nazaj je mogoče slediti razbitim, razpršenim, najzgodnejšim dokazom o pojavu naše vrste, znaki kažejo, da so mitološki nameni in cilji oblikovali že slikarije in svet *homo sapiensa*« (Campbell 2007, 23). Pojavlja se v obliki zgodb ali ustnega izročila. Blaž Lukan zapiše (1994, 25):

Artaudov ideal je občost gledališča, povrnitev njegove družbene funkcije oziroma moči delovanja na kolektiv. To občost lahko najbolje izrazijo miti in gledališče se mora vrniti k mitom, producirati mora nove, izvirne mite. V mitih se skriva vse, o čemer mora govoriti sodobno gledališče: ljubezen, zločin, vojna, norost.

Musek (1990) meni, da mit razlaga in modelira svet in s tem zagotavlja nezavedno delujočo duhovno podstat, ki je nujno potrebna na vsaki kulturni ravni človeškega bivanja. To vlogo v sodobnem času nadomešča znanost (str. 30), čeprav Campbell (2007, 12) pravi, da »moralni red vseh družb od nekdaj temelji na mitih, kanoniziranih kot religija«.

Za senzorialni jezik je mitologija zanimiva prav zato, ker skupnost povezuje na zavedni in nezavedni ravni. Vzpostavljajo se psihični mehanizmi,

22 »Mythos [...] je izvirno literarni ali umetnostni vir, mitska zgodba (fabula v smislu gradiva pred nastankom igre), iz katere črpajo pesniki pri gradnji svojih tragedij. Miti se nenehno spreminjajo in prepletajo; oblikujejo motive in teme, ki so jih grški dramatik znova uporabili v svojih tragedijah« (Pavis 1997, 448–449).

ki z akcijo v prizorih zgodbo povežejo v širši, družbeno prisoten in aktualen kontekst.

Miti delujejo na več ravneh. Prva funkcija je ta, da ozaveščajo del kolektivnega (ne)zavednega. Ker je kolektivno že v svojem izhodišču nezavedno, lahko z zavednim komunicira samo preko posrednika, kot je mit. Ta v vlogi posrednika uspeva takrat, ko zavesten, neposreden pomen mita razkriva drug, simbolni pomen, ki ga Jung pojmuje simbolični ali psihološki pomen. [Segal 1998, 85]

Mitološke vsebine in povezave med raziskovanimi in uprizarjanimi temami nekako prispevajo k večjemu zavedanju o kulturi naroda ali pa posameznika (če segajo preko meja) vključujejo v širši, svetovni kontekst in človeško povezanost, tako horizontalno (geografska povezanost z drugimi narodi) kot vertikalno (povezava med sedanjostjo in preteklostjo), torej gre za povezanost skozi prostor in čas, kar nas oplaja z nekakšno večno vsebino in pomenom.

Sodobni strokovnjaki, ki sistematično primerjajo človeške mite in obrede, so vsepovsod odkrili legende o devicah, rojevajočih junake, ki umrejo in nato vstanejo od mrtvih. [...] Ljudstva vseh velikih svetovnih civilizacij se nagibajo k dobesedni razlagi svojih simbolnih likov, da bi se videla kot nekako izvoljena in v neposrednem stiku z Absolutnim. [...] Danes takih trditev nihče ne jemlje več resno. Kajti ne gre le za to, da so množice dobesedno tolmačile svoje simbole, ampak so te dobesedno sprejete simbolne oblike vedno bile – in so pravzaprav še vedno – temelji njihovih civilizacij, temelji njihovih moralnih sistemov, njihove enotnosti, življenjske moči in ustvarjalnih sil. Njihovi izgubi sledi negotovost in z negotovostjo neravnovesje, kajti življenje, kot sta vedela že Nietzsche in Ibsen, zahteva iluzije, ki ga podpirajo, zato nam, kjer so ovržene, ni več ničesar zagotovo oprijemljivega, nobenega moralnega, zakona, ničesar trdnega. [...] Moralni red vseh družb od nekdaj temelji na mitih, kanoniziranih kot religija, vpliv znanosti na mite pa neogibno povzroča moralno neravnovesje. [Campbell 2007, 10–12]

Torej mitologija človeka (sploh v današnjem času) vrača k sebi, k njegovim koreninam, moralnim, etičnim in družbenim vrednotam. Danes ni več časa za ustno izročilo dedkov in babic, počasi izgubljammo človeško nit

in vrednote, ki so se prenašale iz roda v rod. Zato so kulturni dogodki, ki se naslanjajo na mitologijo, mogoče še zadnja roka, ki nam jo ponujajo naši predniki, da ne izgubimo stika s preteklostjo, z zgodovino in navsezadnje identiteto naroda in manjših skupnosti. »Miti so takorekoč javne sanje in sanje so zasebni miti,« meni Campbell (2007, 14).

Naša navzven usmerjena zavest, zaposlena z vsakdanjimi zahtevami, lahko izgubi stik z notranjimi silami in pravilno tolmačeni miti, trdi Jung, nam lahko pomagajo, da ga spet navežemo. V jeziku podob nam govorijo, naj prepoznamo in integriramo psihične moči, ki so od nekdanje lastne človeškemu duhu in predstavljajo tisto modrost vrste, zaradi katere je človek srečno prebrodil tisočletja. [Campbell 2007, 15]

Campbell v svojem delu tudi jasno poudari, da danes ne verjamemo več v različne religijske zgodbe o Raju, devici in kači (2007, 27), a se vendarle lahko vprašamo, zakaj so te zgodbe tako dolgo delovale, zakaj so jih ljudje potrebovali. Zakaj jih nekateri potrebujejo še danes? Vlado Šav meni, da človek še danes išče mite, ki ustrezajo njegovim potrebam in okoliščinam, v katerih živi, saj je eksistenčno izgubljen. Zadovoljstvo namreč išče v delu in potrošništvu, v razvoju tehnologije, vedno bolj pa je odtujen od izčrpane narave (2002, 126–127). Vsekakor tako menim tudi sama, saj v tekmi za denar in moč večina ljudi danes ne vidi smisla. Zato je tako pomembno, da se določeni miti ohranjajo in da se rojevajo novi. Če ne drugega, dajejo upanje, da obstaja višji smisel, nevidna vzporedna realnost, ki je lahko lepša in pravičnejša od trenutne/naše.

1.14 Obrednost

Ko v senzorialni poetiki govorimo o obredih, gre za raziskavo kulturnih identitet skupnosti, v katerih se dogodek ali predstava odvija. Učinek in namen obredov je, »da povežejo posameznika z nadindividualnimi vsebinami in silami« (Campbell 2007, 61).

Po splošnem prepričanju je nastanku gledališča botrovalo versko obredje, ki je ob slavljenju poljedelskega obreda ali obreda plodnosti združevalo človeško skupnost, porajalo scenarije, med katerimi je prišlo do smrti boga, da bi drugi preživeli, do usmrtnitve jetnika, spreveda, orgije ali organiziranega karnevala. [...] V obdobju, ko je zahodna civilizacija nehala misliti o sebi kot o edinstveni

in večvredni in je svoje obzorje razprla zunajevropskim kulturam, v katerih obred še zmeraj igra pomembno vlogo v družbenem življenju, je gledališče močno zahrepenelo po svojih kulturnih porekljih. [...] Vse kaže, da si gledališče, ki se je komaj oddaljilo od obreda in obredja, obupno prizadeva, da bi se vrnilo vanj, kot bi bila matrica posvečenega gledališča (Holy Theatre, o katerem govori Brook) v stiku z industrializiranimi množicami elektronskega plemena zanj edina možnost preživetja. [Pavis 1997, 485–487]

Gre za to, da predstava TDLS v vsakem kraju, kjer nastaja ali gostuje, svoje arhetipske prvine prilagodi kontekstu, identiteti prostora, kar jo še bolj poveže s krajem in z njegovimi prebivalci. »V starih časih je bil sleherni družbeni dogodek oblikovan obredno, občutek globine pa so pridali z vzdrževanjem religioznega razpoloženja« (Campbell 2007, 49). S Teatrom de los sentidos smo v vsakem kraju, kjer smo gostovali, v povezavi z lokalno ekipo izvajalcev preučili tamkajšnje običaje in obrede ter dobro premislili, katere elemente bi lahko vključili, kako in v katerih prizorih. Mogoče ti običaji niso bili več tako živi in aktivni, z vključitvijo v prizore pa so pridobili nov kontekst, njihov pomen je v kolektivni zavesti lokalne skupnosti oživel. Raziskovanje obrednosti po Vargasu se navdihuje v elevzinskih misterijih, o katerih sem pisala na začetku, preučevala pa jih jetudi slovenska dramaturginja Romana Ercegović (2013, 280):

Opazimo lahko, da mnogi ustvarjalci in raziskovalci sodobnih praks, ki iščejo načine povezovanja obrednosti in gledališkega medija na tak ali drugačen način, pogosto vzpostavljajo stik z duhovnim in gledališkim izročilom, ki so ga nekoč predstavljali antični obredi misterijev. Nekateri izmed najpomembnejših reformatorjev, med njimi Antonin Artaud in Jerzy Grotowski, so izvor gledališča povezali z iniciacijskimi obredi antičnih misterijev in temeljni princip naslonili na transformacijsko shemo, primerljivo s temeljnim mitskim vzorcem misterijev »potovanje v podzemlje«.

Ker pa senzorialni jezik obiskovalca vključuje v dogajanje – ker se ukvarja z obiskovalcem kot soakterjem, in sicer individualno ali v skupini –, sta ritualnost in transcendenca, doseženi preko participativnosti, zaradi udeležенosti obiskovalca v dogajanje zato intenzivnejši.

Menim, da je bila obrednost najvidneje izpostavljena v predstavi *La memoria del vino* (Spomin vina), v kateri so obiskovalci prisostvovali

slavljenju trte in vina; večina prizorov je namreč nastala iz vinskih običajev, šeg in navad.

1.15 Sinhroniciteta

Pojem sinhroniciteta je uveljavil Carl Gustav Jung. Njegova filozofska prepričanja so lahko dober vir navdiha in kreativnosti, ko je treba vstopati v imaginarne svetove in se prepuščati domišljiji. V slovenščini njegovo idejo o sinhroniciteti razlagajo kot dogodek »na ključ«. To pomeni, da naj bi imeli navidezno še tako nepovezani dogodki svoj pomen in razlog. Jung (1995, 201) pravi, da »nimamo opravka z vzrokom in učinkom, ampak s sovpadanjem v času, neke vrste istočasnostjo«. Nato razloži, da je istočasnost prav zato poimenoval sinhroniciteta in jo predstavil kot »psihično po- gojeno relativnost časa in prostora« (str. 201).

Jung je pregledal zgodovinske predhodnike ideje o sinhronicite- ti in opozoril, da racionalistični pogled na ljudi na Zahodu ni edi- na možna razlaga dogodkov in da racionalistični pogled pravza- prav kaže na kratkovidnost, predsodke in pristranskost. Navedel je zahodne prakse astrologije, alkimije in mantične prakse, kot sta tarot in I Ching, ki so odprte za sinhronosti. Jung se je sklice- val na Schopenhauerjevo zamisel o enotnosti prvobitnega vzroka, Leibnizovo idejo o vnaprej določeni harmoniji in Keplerjevo ide- jo o geometrijskem načelu, ki je osnova fizikalnega sveta. Jung je dejal, da mora obstajati temeljna ideja ali načelo, ki lahko pojasni ta navidezno naključna dogajanja. Ugotavlja, da tako prvotni kot srednjeveški ljudje niso dvomili o sinhronosti, s katero so si razla- gali na videz naključne dogodke, saj je Jung trdil, da je vloga psi- hologije in parapsihologije, da upoštevata dejstvo, da lahko samo sinhronost pojasni takšne dogodke. [Piirto 2011, 410]

Sinhroni ali naključni dogodki ali situacije so po Jungovem mnenju tisti, med katerimi na videz ni neposredne povezave, vendar jih lahko naš um poveže in jim da smisel. Kaj se s pojmom sinhronicitete dogaja v sen- zorialnem gledališču?

Prva faza scenske postavitve za senzorialni gledališki jezik so bili la- birinti iz črnih gledaliških zaves (Ariadnina nit, *Oraklji*, 1996), v katere so obiskovalci vstopali posamično na štiri minute. Struktura labirinta (ki ji je Sensorium sledil skoraj deset let) obiskovalcu omogoča, da se dosledno pre- mika od prvega do zadnjega prizora v zaporedju, vsi obiskovalci pa se pre-

mikajo po isti poti. To pomeni, da je sosledje prizorov linearno, kar avtorju omogoča, da jih logično razvrsti v skladu z želeno dramaturgijo. Ker pa ne gre za pripovedovanje zgodbe ali za nastopanje igralcev (in za obiskovalce v vlogi gledalcev na sedežih) in ker so obiskovalci soakterji, so kakovost, čustvena nabitost in pomenska nasičenost prizora odvisne tudi od obiskovalca in aktivacije njegovih nezavednih vsebin v interakciji z akterjem. Robert Wilson na odru npr. niza avdiovizualne podobe²³ in povezovanje njihovih vsebin prepušča gledalcu, v labirintih pa se nizajo prizori, ki vključujejo vse čute; so izkušnja za obiskovalca in ob njih se v njem zavedno ali nezavedno, v skladu z aktivacijo njegovih zavednih in nezavednih vsebin, zbuja jo asociacije. »To je trenutek transcendentnega poslušanja telesa, razširitev ravni zavesti, ko sem s svojim telesom v absolutni sedanjosti, se sedanjost, preteklost in prihodnost združijo v transcendentnem trenutku. V trenutku lahko začutim Herodotov 'značaj je usoda človeka',« pravi Vargas (v Pagliaro in Vargas 2016, 36–37).

Pojem sinhroniciteta v senzorialnem gledališču oziroma pri interakciji z občinstvom lažje razumemo, če ga primerjamo z igro otroka, s slikarjem ali pisateljem, ki »padeta v ustvarjanje«. Kot da bi bivali na vzporedni ravni resničnosti, »padejo v nek film«, v sočasno resničnost, kjer vse teče sinhrono in je nabito s pomenom ter polnostjo doživetega. Do takih čarobnih trenutkov pri interakciji z občinstvom v senzorialnem okolju pride pogosto. Gre za to, da se tako izvajalec kot obiskovalec nekako uglasita na isto frekvenco, čutno okolje namreč občinstvo pomiri in upočasni, obiskovalci se iz potopljenosti v misli prestavijo v organsko, naravno, telesno dožemanje okoliščin in tako se ustvarijo pogoji za trenutke sinhronicitete. Z drugimi besedami bi lahko rekli, da pride do posebne kemije, do spoja čutnega, čustvenega in duhovnega, ki skupaj zazvenijo v polnejši, intenzivnejši in osredotočenejši resničnosti. Ta zanos vpliva na oba, tako na izvajalca kot na obiskovalca. Po taki izkušnji sta oba drugačna, pride do transformacije trenutka; v gledališkem besednjaku je to najbližje trenutku, ko se vsebina »dotakne« obiskovalca, ko je ta polno prisoten v trenutku in vse njegove vsakdanje težave za hip izginejo. Polno doživlja le tisto vsebino, ki se dogaja tisti trenutek, in premišljuje o njej, vsebina ga potegne vase. Njegov ego, vse, kar ga določa, se izgubi. Za teh nekaj trenutkov popolnoma pozabi nase in na svojo vsakdanjost. V resnici se v senzorialnem okolju ta trenutek dotakne tudi izvajalca in takrat ve, da sta se z obiskovalcem srečala v vzporedni

23 Mislim na uprizoritev *Einstein on the Beach*, vendar se to nanaša tudi na Wilsonov siceršnji opus.

resničnosti ter da je prizor dosegel namen. To so trenutki, za katere si sodobno gledališče vsak dan prizadeva, vendar, kot menim sama, na napačen način – preko šokov, golote in nasilja namesto preko sinhronosti. V besednjaku čuječnosti je ta trenutek najbližji občutkom zanosa, ki ga preučuje Csikszentmihalyi (2019).²⁴ Zanos je neke vrste popolna prisotnost pri dejavnosti, ki jo opravljamo, popolna zatopljenost, ko pozabimo na vse skrbi in so naše misli popolnoma osredotočene na uživanje v tem, kar počnemo. Večina ljudi verjame v načelo sinhronicitete, saj menijo, da vseeno obstajajo določene stvari, na katere človeška volja nima vpliva, zato se nekatere stvari zgodijo po določenem ključu, ki ga imenujemo na-ključje. Bolj ko je občinstvo odprto za vstop v neznano in bolj ko se z zaupanjem predaja izkušnjam, intenzivnejši, boljši in pomensko polnejši so njegova doživetja ter uvidi. Danes načelo naključja ali sinhronicitete razumem kot selektivno pozornost posameznika, ki iz množice informacij izlušči tiste, ki polno odzvanjajo z aktualnimi (zavednimi in nezavednimi) vsebinami v njegovem kognitivnem razumevanju in zaznavanju določenega trenutka ter jim zato pripiše pomen.

Ljudje smo živali, ki iščemo vzorce. Iščemo smisel v zapletenem, nenavadnem in nepredvidljivem svetu. Vendar smo tudi živali, ki pripovedujejo zgodbe, in že tisočletja nas naši miti in pripovedi podpirajo z zgodbami o smiselni vzorcih – o bogovih in bogu, nadnaravnih bitjih in mističnih silah, o odnosu med ljudmi in drugimi ljudmi ter njihovimi stvarniki in o našem mestu v vesolju. Eden od razlogov, zakaj ljudje še vedno razmišljajo čarobno, je ta, da je sodobni, znanstveni način razmišljanja star nekaj sto let, človeštvo pa obstaja že nekaj sto tisoč let. [Shermer 2011, xxii]

Že desetletje prej je Steven Pinker²⁵ v svojem delu *Kako deluje um* (1999) govoril prav o tem, da človeški možgani povezujejo vse delce v znane vzorce. Opozoril je na to, kako ljudje sklepamo, da izid preteklih situacij, znan pod imenom *gambler's fallacy* (angl.), vpliva na prihodnost. Zato se

- 24 Profesor Mihaly Csikszentmihalyi, direktor raziskovalnega centra za kakovost življenja na Univerzi Claremont v Kaliforniji, je vse življenje preučeval to stanje duha, ki ga imenuje *flow* ali občutek, ki ga ima nekdo med optimalno izkušnjo. Pri doživljanju *flowa* se ne glede na področje preučevanja pojavlja osem skupnih značilnosti in predvsem pozitiven občutek povezanosti.
- 25 Kanadsko-ameriški jezikoslovec ter kognitivni psiholog in znanstvenik, ki na Univerzi Harvard poučuje psihologijo, je dvakratni finalist za Pulitzerjevo nagrado. Revija *Time* ga je razglasila za enega izmed stotih najvplivnejših ljudi, revija *Foreign Policy* pa za enega izmed vodilnih mislecev in poznavalcev zunanje politike.

lahko v življenju tudi napačno odločamo. Za pomembne odločitve je priporočljivo uporabljati razum in se ne zatekati k praznoverju. V dogodkih, pri katerih uporabljamo senzorialni jezik in ki so namenjeni umetnosti, pa je povezovanje različnih informacij v vzorce znak ustvarjalnosti, nahajamo se namreč v varnem okolju igre in ustvarjanja zgodb, razvijanja domišljije. Obiskovalec lahko smisel najde v simbolnih oblikah, podobah, zvokih, tudi vonjavah. Ustvarijo se točke informacij, ki jih obiskovalec sam povezuje v skladu s svojimi potrebami, nerazrešenimi težavami in željami. Občutek sinhronosti prinaša občutek povezanosti v smiselno celoto in s tem občutek pripadnosti višjemu smislu.

1.16 Kolektivna zavest

Razumevanje in uporaba ideje o kolektivnem nezavednem v senzorialnem jeziku se nanaša na skupne vsebine, ki zadevajo našo skupnost, še posebej so učinkovite v posameznih manjših ali tematsko/ideološko pogojenih skupnostih. Kadar posegamo po njih, v bistvu posegamo po kolektivnem vodnjaku modrosti. Z elementi kolektivnega nezavednega lahko posredno ali neposredno nagovarjamo vsakega obiskovalca, kar je sicer namen umetniškega dejanja. Preko kolektivnih nezavednih vsebin se vzpostavljajo mostovi za komunikacijo med vsebinami, ki jih ponujamo s predstavo oziroma dogodkom, in deležniki, ki so jim vsebine namenjene. Jung nezavedno definira tudi takole (1995, 131):

[...] vse tisto, kar vem, toda o čemer trenutno ne mislim; vse, česar sem se zavedal in je zdaj pozabljeno; vse, kar so zaznali moji čuti, toda ni opazila moja zavest; vse, kar nenamerno in brez pozornosti, tj. nezavedno, čutim, mislim, se spominjam, hočem in počnem; vse tisto prihodnje, kar se v meni pripravlja in kar bo kasneje stopilo v zavest; vse to je vsebina nezavednega.

Primeri kolektivne zavesti ustrezajo obredom ali vrednotam, ki si jih deli družba. K obredom lahko sodijo poroke, srečanja in slovesnosti, k vrednotam pa zakoni, ki določajo, kaj je prav in kaj narobe. Z druge perspektive se s kolektivno zavestjo ukvarja tudi sociolog Emile Durkheim.

Osnova Durkheimovega mnenja je, da je religija utelešenje kolektivne zavesti, čeprav se vedno pojavljajo tudi druge manifestacije. Bog velja za simbol same družbe, ki je kot kolektivna zavest nato udejanjena v kolektivni predstavitvi. Bog je le idealizem

same družbe, ki jo vidi kot najpopolnejše bitje (Bog je personifikacija družbe). Sklepoma je religija simbol kolektivne predstavitve v idealni obliki, religija je sredstvo za krepitev kolektivne zavesti, kot na primer velja za verske obrede. Ljudje, ki se udeležujejo verskih obredov, tako okrepijo svojo zavest o kolektivni zavesti. Po verskih obredih se versko vzdušje prenese v vsakdanje življenje, nato pa zavest postopoma spet oslabi. [Hanifah in Lukman 2022, 8]

Jung je menil, da kot protiutež kolektivni zavesti obstajajo tudi vsebine, ki se jih ne zavedamo, vendar tlijo nekje spodaj, pod pragom zavedanja. Menil je, da je osebno nezavedno sestavljeno iz potlačenih vsebin (Jung 1995, 25–26). Ker dokazov za to v znanosti ni, je razprava o tem še vedno odprta. »Potlačene« vsebine so bile namreč že mnogokrat predmet manipulacije in različnih zlorab. Kot protiutež pa naj bi obstajalo kolektivno nezavedno, ki naj bi bilo posledica prenosa iz roda v rod in sestavljeno iz arhetipskih vsebin.

Jungovo kolektivno nezavedno razumem kot skupni vodnjak modrosti, izkušenj, misli, kot vse miselne, čustvene oblike in vsebine, ki smo jih prejeli od prednikov in so še vedno aktivne ter vplivajo na naš razvoj in zaznavanje sveta. Kolektivno nezavedno je sestavljeno iz arhetipov, ki oblikujejo vzorce našega vedenja in razmišljanja; gre za vzorce, ki se nam vsem ponavljajo: rojstvo, odraščanje, partnerstvo, starost, smrt. Osebna izkušnja je sicer za vsakega posameznika drugačna, a v svoji biti vendarle podobna. Tako ideje o arhetipih kot ideje o kolektivnem nezavednem znanstveno do danes niso dokazane, lahko pa v umetnosti služijo pri izražanju občutij in pri navezovanju stika z občinstvom.

Ko je Jung govoril o spominu telesa in kolektivnem nezavednem, mu je uspelo odpreti življenjske prostore, ki jih je treba še raziskati. Prepričan sem, da bi nam bilo zelo jasno, kam gremo, če bi zares vedeli, od kod prihajamo. Nobena institucija, v kateri nas izkoriščajo, nas ne bi mogla zadržati. [Vargas v Pagliaro in Vargas 2016, 37]

V senzorialnem jeziku vsebine nezavednega izražamo preko interakcije z obiskovalcem, preko vizualnih, zvočnih, taktilnih ali olfaktivnih impulzov oziroma okolij.

V Senzoriju je kolektivno nezavedno del ustvarjalnega procesa med raziskavo, študijem in razvojem vsebin. Gre za neke vrste slutnjo,

ki se skriva v vizualni, olfaktivni, zvočni ali taktilni obliki prizora in ustvarja suspenz, napetost ter pričakovanje, velikokrat pa tudi trka na vrata radovednosti obiskovalcev.

1.17 Arhetipi

Pojem arhetip je težko definirati. »Neskončno ponavljanje je to izkustvo preneslo v psihično konstitucijo, toda ne v obliki podob, ki bi bile izpolnjene z vsebino, temveč predvsem v oblikah brez vsebine, ki predstavljajo zgolj možnost določenega tipa razumevanja in obravnave« (Jung 1995, 31). Uršič (1996, 15) pravi, da je »definicija arhetipa najtrši oreh in obenem najranljivejša točka Jungove analitične psihologije ter njenih filozofskih, antropoloških, religioloških in drugih razsežnosti« V nadaljevanju navaja, da tudi Jung sam pri definiranju arhetipov ni bil konsistenten, saj se to, kot pravi sam, nenehno spreminja. Večinoma je pojem arhetipa težko razložiti, saj »obstaja toliko arhetipov, kolikor je tipičnih situacij v življenju« (Jung 1995, 31).

Pavis (1997, 54) meni, da je »[a]rhetip [...] v jungovski psihologiji skupek pridobljenih in univerzalnih dispozicij človekove sposobnosti in domišljije. Arhetipi bivajo v kolektivnem nezavednem, v zavest posameznika ali ljudstev pa prodirajo kot sanje, domišljija in simboli.«

Nabor tipičnih življenjskih situacij je v današnjem času večji in bogatejši kot v prejšnjem stoletju, ko jih je preučeval Jung. Razumevanje in uporaba arhetipov pa se ne nanašata samo na tiste med njimi, ki so prepoznavni večini obiskovalcev predstav, temveč sta poleg tega osnova za oblikovanje likov, ki v predstavah nastopajo. Poznamo vedno več arhetipskih likov, kot so mama, oče, sin, otrok, čarovnik, vojak, princ, kralj, bogataš, suženj, kmet, vila, čarovnica, poštar, puščavnik, samotar, vladar, upornik, vampir, koketa, sodnik, sanjač, sel, tat itd., ki se v sodobnem času razvijajo in bogatijo. Novejše arhetipske oblike so danes lahko tudi računalničar, piflar, tajnik, tutor, saboter, samaritan itd.

Skratka, arhetipska izkustva so tiste življenjske situacije, ki so del vsakdana in ki jih skorajda vsakdo lahko prepozna iz svoje življenjske izkušnje. To so rojstvo, pogreb, poroka, pretep, krst, spanje, prehranjevanje, ples v paru in še veliko takih, ki so značilne za posamezne kulture. Arhetipsko izkustvo je v interakciji z občinstvom močno, saj to skorajda avtomatično, brez besed ali pomislekov, v interakciji z igralcem prevzame svojo vlogo, če sta le kontekst in prizor ustrezna oziroma če je igralno polje primerno in dovolj sugestivno pripravljeno. Zato interakcija z občinstvom ni prisilna,

saj obiskovalci svojo vlogo prevzemajo organsko, spontano, kot del igre. Prepoznajo arhetipsko situacijo in se kot soakterji avtomatično vključijo vanjo. Nekatere arhetipske situacije se od kulture do kulture razlikujejo.

Arhetipi nimajo vpliva zgolj na področju religije, temveč so tudi plod subjektivnih izkušenj. Del naše zavesti postanejo takrat, ko jim pripišemo pomen, ko jih osmislimo. Arhetip matere in otroka ima lahko npr. več ravnih: preučujemo lahko, v kakšni obliki se pojavlja v skupnosti, kot lastno izkušnjo ali kot religiozni odnos med Marijo in Jezusom. »Človeštvu nikoli ni manjkalo močne podobe, ki mu je ponudila zaščito pred tistim grozljivo živim v dušnih globinah. Oblike zavesti so bile vselej izražene v zaščitnih in svetih podobah, s tem pa so bile potisnjene v kozmični, zunajduševni prostor« (Jung 1995, 48).

Večino arhetipov, ki so značilni za senzorialni jezik, uporabljamo glede na vsebino projektov, na njihov časovni in kulturni kontekst.

1.18 Simboli in znaki

S simboli in znaki ljudje živimo vsak dan, z njimi se sporazumevamo in si gradimo podobo sveta.

S pomočjo znakov in simbolov poteka tudi najpomembnejši del izmenjave informacij med ljudmi. Tako je krog sklenjen: s simboli svet modeliramo in z njimi izmenjamo izkušnje. Človek v stvarnosti ne biva neposredno, marveč si jo posreduje z znaki in simboli. [...] Simboli označujejo praktično vse pomembne kulturne in sploh človeške vrednote; so označevalci temeljnih vrednot. [Musek 1990, 49]

Koncept znakov v sodobnem gledališču zajema različne elemente, ki prispevajo h komunikaciji, usklajevanju in izražanju v gledališki predstavi. Ti elementi lahko segajo od fizičnih namigov do simbolnih gest in od scenografije do tehnik nebesedne komunikacije. Znake uporabljamo za napotke oziroma namige: gre za vizualne ali zvočne znake, ki igralcem, tehnikom ali drugemu osebju sporočajo, naj izvedejo določeno dejanje ali nalogo, in pomagajo zagotoviti, da so različni elementi uprizoritve, kot so spremembe osvetlitve, zvočni učinki, prehodi med prizori in vstopi/izstopi igralcev, brezhibno usklajeni. Znaki za napotke so lahko zapisani v scenariju ali pa jih med vajami in predstavami zagotovi režiser. Običajno gre za močno režijsko orodje, ki v skladu z dogovorom predstavlja ključne trenutke, ko pride do sprememb v poteku dogajanja.

V senzorialnem jeziku znake uporabljamo na vseh ravneh: na ravni besede, svetlobe, zvoka in dotika. Za obiskovalce so največkrat taki kot v običajnem gledališču, saj nakazujejo informacije o gibanju, varnosti, garderobi, začetku in koncu dogajanja. Med samim dogajanjem pa ima ekipa senzorialnega dogodka svojo znakovno govorico, ki je namenjena predvsem nevidni komunikaciji med izvajalci. To komunikacijo imenujemo *metajezik* (angl. *metalanguage*) in poteka kot besedno sporazumevanje: npr., »Rumena²⁶ v Kletki!²⁷ pomeni požar na prizorišču s tem imenom. Ta stavek lahko slišijo vsi, tako obiskovalci kot izvajalci, pomeni pa to, da se začenja protokol akcij za primer požara, ki smo ga na vajah predhodno izvajali. Zvočni so tudi znaki za prehajanje občinstva iz enega v drug prizor v obliki akcij ali zvočnih učinkov. V orkestru zvočnega dogajanja jih tako lahko razbere soigralec, ki meji na prizorišče tistega igralca, ki znak proizvaja. Po navadi da prvi znak drugemu, da obiskovalec odhaja z njegovega prizorišča, drugi tretjemu in tako naprej. Izvajalci si do konca dajejo znake, ki hkrati označujejo ritem gibanja med prizorišči, saj je med njimi, ker si po zaporedju prizorov sledijo, stik tako lažji). Z zvočnimi ali svetlobnimi znaki lahko posredujemo tudi sporočila o izkušnjah z občinstvom/posebnostih med občinstvom: npr. noseča ženska (pomeni, da izvajamo protokol za nosečnice), občutljiva oseba (med obiskovalci je čustveno ali telesno občutljiva ali senzorno ovirana oseba) itd. Taktilne znake si izvajalci posredujejo v temi: poleg predaje obiskovalca si vse informacije lahko izmenjajo taktilno, z načinom stiska roke ali s sekvenco taktilnih prijemov. O metajeziku se izvajalci dogovorijo predvsem drug z drugim, saj gre za prenos informacije med sosednjima prizoroma, po poti, po kateri obiskovalci prehajajo iz prizora v prizor oziroma od igralca do igralca. To komunikacijo uporabljamo v glavnem v scenografskih postavitvah labirinta iz gledaliških zaves, saj nimamo vizualnega pregleda nad premikanjem občinstva in nad dogodki, ki se odvijajo sočasno na zatemnjenih prizoriščih.

Za posredovanje globljih pomenov in tém gledališče pogosto uporablja simboliko ter metafore. Liki, predmeti ali dejanja imajo lahko simbolni pomen, ki presega njihovo dobesedno predstavitev, in te simbole lahko obravnavamo kot znake, ki kažejo na temeljne teme ali sporočila. Simbolični elementi, kot so ponavljajoči se motivi, barve ali predmeti, lahko v uprizoritvi nosijo globlji pomen. Simboli so lahko povezani s témami, razvojem likov

26 Naj prava beseda za požar ostane interna koda, zato sem jo tu poimenovala z drugo besedo za primer. To se mi zdi nujno, saj gre za postopke, ki zagotavljajo varnost vseh udeležencev. Pomembno je, da med obiskovalci ne bi povzročali panike, če bi šlo za nevarnost.

27 Primer za ime prizorišča znotraj scenografske postavitve dogodka.

ali splošnim sporočilom predstave. Ker so za Vargasa vprašanja pomembnejša od odgovorov, naj navedem še eno izmed vprašanj, ki sem ga med procesom sicer slišala v Vargasovi interpretaciji in v različnih kontekstih ustvarjalnega procesa. Pri ustvarjanju vsebin se zato mnogokrat zanašamo tudi na Bachelardova (2001, 9) vprašanja o simbolih, npr. o tem, kako se nam včasih lahko neka

tako posebna podoba zazdi kot koncentracija celotne psihe. Kako lahko ta enkratni in minljivi dogodek, se pravi pojav enkratne poetične podobe, učinkuje – brez vsake predpriprave – na druge duše, druga srca, in to kljub oviram zdrave pameti, vseh modrih misli, blaženih v svoji otroplosti.

Simbol v senzorialni metodologiji razumemo kot vizualni ali miselni koncentrat, v katerem se nahaja množstvo tipičnih vsebin in ki na človeka deluje hitro ter učinkovito, brez nepotrebnih razumskih analiz. Je kot podoba, ki na nas deluje neposredno. Uporaba simbolnih podob je v umetnosti, ne samo v gledališču, zelo razširjena.

Za Pierceovo semiotiko je simbol znak, ki napotuje na predmet; običajno ga povezuje s splošnimi idejami in ga označuje v skladu s tistimi zakonitostmi, ki z nanašanjem na ta predmet določajo interpretacijo simbola [...]. V dramski kritiki je postala raba izraza simbol posplošena, z vsemi možnimi nenatančnostmi in ne da bi teorija od tega pretirano pridobila. Očitno je, da na odru vsaka prвина kaj simbolizira: oder je semiotizabilen, gledalcu pošilja znake. [Pavis 1997, 670–671]

Jung (2002, 95–96) loči naravne in kulturne simbole. Med slednje sodijo tisti, s katerimi izražamo »večne resnice« in ki jih še vedno uporabljajo mnoge religije. Prešli so številne preobrazbe, tudi dolgotrajen proces bolj ali manj zavestnega razvoja, in postali kolektivne podobe, sprejete v širši javnosti civiliziranih družb. [...] Zavedamo se, da lahko ti simboli v nekaterih posameznikih izzovejo globok čustveni odziv in zaradi tega psihičnega naboja v marsikaterem pogledu delujejo kot predsodki. [...] Sodobni človek se ne zaveda, koliko je prav zaradi svojega »racionalizma« (ki je uničil njegovo zmožnost, da bi se odzival na numinozne simbole in ideje) pahnjen v nemilost psihičnega »podzemlja«. Osvobodil se je praznoverja (vsaj tako misli), vendar je v tem procesu nedvomno izgubil svoje duhovne vrednote do te mere, da je zanj postalo ne-

varno. Razpadli sta morala in duhovna tradicija, in to zdaj plačuje z zmedo in razdvojenostjo povsod po svetu.

Zaradi naravne in psihične moči, ki jo imajo simboli za posameznika, so pomembno uprizoritveno orodje tudi v senzorialnem gledališču. V senzorialni poetiki morajo numinozne vsebine simbola resonirati s kulturo, psihičnimi vsebinami, z navadami, običaji obiskovalcev. Numinozum je običajni sestavni del verskih izkušenj in zato tesno povezan z religijo. Rudolf Otto, nemški luteranski teolog in raziskovalec primerjalne religije, pojem opredeljuje kot dinamično eksistenco ali delovanje, ki ni povzročeno z voljnimi delovanjem. Jung (1996, 111) pa v definiciji religioznosti nadaljuje: »Numinozno, kar koli že je njegov vzrok, je pogoj subjekta, neodvisnega od njegove lastne volje. [...] Numinozno je bodisi lastnost nekega vidnega objekta ali učinkovanje neke nevidne prisotnosti, ki povzroči posebno spremembo zavesti.« Vezjak (1996, 35–37) pa meni, da »[n]uminositas ne izvira izključno iz religioznega izkustva in ni njegovo popolno izhodišče ali začetek: tisto, kar se subjektu kaže kot grozljivo in fascinantno hkrati, *mysterium tremendum et fascinans*, se lahko kot tip izkustva pojavi tudi v magičnem ritualu, umetniških vizijah ali poetičnem navdihu, skratka ne korenini zgolj v religioznih doživetjih«.

Uporaba simbolov je pomembna zato, da lahko pri obiskovalcu z eno samo podobo sprožimo vrsto asociacij in povezav ter da se tako v kratkem času razprejo njegove notranje vsebine.

Človek je od vedno uporabljal simbole, da je osmisлил svoj odnos do narave in svoje mesto v njej. Slikal jih je na jamske stene, ustvarjal iz različnih materialov in jih še naprej upodablja v umetnosti. Simboli nimajo samo najbolj očitnega pomena, ampak so oviti v tančico skrivnostnosti in nakazujejo mnogotere možnosti. Mi sami se moramo podati na pot raziskovanja, da si lahko razložimo njihov individualni pomen za nas. Vedeti moramo, da si jih nismo kar izmislili, ampak so produkt našega nezavednega psihičnega življenja. [Kebe 2007, 58]

Moč uporabe simbolov se je povečala v 20. stoletju, v času t. i. slikovnega preobrata, ki ga bom obravnavala v poglavju o vidu.

1.19 Vargasovi formati uprizarjanja v praksi Senzoriuma

1.19.1 *Labirinti 1998–2004*

Arhetipske situacije, mite, simbole, kolektivno nezavedno, sinhroniciteto, idejo preroda oziroma prehoda iz teme v svetlobo v Senzoriumu razvijamo naprej in so močno orodje pri doseganju univerzalnega jezika. Prve uprizoritve v Sloveniji so z uporabo simbolov iskale navdih v arhetipih pravljic, mitov in legend ter se natančno zgledovale po Vargasovem vzoru labirintov²⁸ ob upoštevanju vseh teoretskih izhodišč. Obiskovalce so nagovarjale individualno, izkustveno, format postavitve so bili labirinti, narejeni iz črnih gledaliških zaves; vanje so obiskovalci vstopali posamično in med prizori romali v dišeči temi, podkrepljeni s taktilnimi materiali in z zvočnimi učinki.²⁹ V uprizoritvi *Boj med pustom in postom*³⁰ (2001) smo prvič uporabili oder in zabrisali mejo med odrom in občinstvom v dvorani ter ves prostor spremenili v zapuščeno staro gledališče s »propadlimi umetniki«. To je bil prvi poskus odklona od znane, ustaljene in preverjene oblike. Prvič smo iskali možnost za preplet med odrom in senzorialnimi gledališkimi orodji. V *Sprehajalcu grehov* (2002)³¹ smo se lotili bolj z grehom povezanih arhetipskih likov in situacij (od spovedi do sproščanja jeze, pregrešnega uživanja alkohola in čokolade), za popotnico pa smo poslušali o čutnih bogastvih Kavafisove *Itake*.

Naslednja faza uprizoritev se je preusmerila k zahtevnejšim filozofskim ali drugim delom iz literarne zgodovine. Sprva smo z njo sledili preverjeni obliki labirintov, potem pa sem začela raziskovati nove smeri. Izrazito arhetipsko je bila usmerjena uprizoritev *Mesto tišine*³² (2003); obiskovalci

28 Kot vemo, so imele votline religijsko vlogo od paleolitika dalje. Labirint to vlogo povzema in širi: prodreti v votlino ali labirint je sestopiti v podzemlje, z drugimi besedami, vstop v labirint ustreza iniciacijski obredni smrti (Eliade 1996, 91).

29 Predstave, kjer smo postavili labirinte, so: *Parsifal in vitezi okrogle mize* (1998) na Gradu Borl pri Ptujju ter v Cuarnevacu v Mehiki v sodelovanju z Idriartom Slovenija, *Labirint Križanke* (leta 1999 v Slovenskem etnografskem muzeju) in *Potujoči labirint* (leta 2000 na muzejskem vlaku Slovenskih železnic). V zadnjem primeru so bili prizori porazdeljeni v desetih vagonih, vlak pa je tri zaporedne konce tedna obiskal šest večjih slovenskih mest: Maribor, Ptuj, Kranj, Bled, Jesenice, Novo Gorico in Koper. Arhetipske situacije in liki v teh uprizoritvah so izvirali iz legende o kralju Arturju in vitezi okrogle mize (vitez, kralj, čarovnik), iz slovenskega istrskega ustnega izročila (štriga, malik, kresnik ipd.) in širšega področja, povezanega s potovanjem, npr. potniki, umetniki, poštarji, vodniki.

30 Navdihnjeni z istoimenskim Brueglovim delom *Le Combat de Carnaval et Carême*.

31 Zopet labirint iz črnih gledaliških zaves.

32 Uprizoritev *Mesto tišine* (2003) je bila po mnenju novinarjev časnika *Žurnal eden* izmed najpomembnejših dogodkov, ki so zaznamovali leto 2003; šlo je za predzadnjo postavitev za posamičnega obiskovalca, uprizorjeno v labirintu iz črnih zaves.

so bili postavljeni v življenjske, arhetipske situacije in vloge (otrok, mama, smrt, sodba, potovanje, rojstvo, učenje ...). Uprizoritev je bila koncipirana po knjigi *Potovanje duš* Michaela Newtona (1994) in je občinstvu intenzivno odpirala vprašanje, ali je teza o posmrtnem življenju lahko resnična ali je to le še en mit za lažje življenje. V *Mestu tišine* so obiskovalci prehodili pot od smrti do ponovnega rojstva, prizori vmes pa so predstavljali postaje, na katerih se duša odloča o ponovnem življenju na zemlji. Uprizoritev *Biti ali imeti* (2004),³³ po delu *Imeti ali biti* Ericha Fromma, je bila prav tako postavljena v obliki labirinta, obiskovalec pa se je ukvarjal s svojimi življenjskimi željami. V obeh je bilo torej vzpostavljeno okolje labirinta, v katerem smo vonjave aplicirali na ozke tekstilne prehode iz zaves, vonjave so v poltemi prehajale iz prizora in prizor, po različnih teksturah in taktilnih okoljih. Čuti obiskovalcev so bili polno zaposleni, vid pa omejen. Zaradi prehodov v poltemi so obiskovalci čutili, da se podajajo v neznano, saj so se po prizorih premikali sami, brez spremstva, vendar smo jih izvajalci kljub temu na vsakem koraku nadzorovali. Vonji v takem okolju, v katerem so nanešeni na tekstil, v prostoru zdržijo zelo dolgo, občinstvo pa se jih zaradi polteme in primerne čutnega okolja zelo močno zaveda, v njem delujejo popolno in njihov učinek je lahko nadzorovati. Od leta 2005 v Sensoriumovih predstavah nismo več gradili labirintov iz črnih zaves, prešla sem v odprte prostore, v katerih je bilo dogajanje lažje nadzorovati. Ponekod smo obiskovalcem na oči nadeli preveze, ponekod pa so imeli oči odprte.

1.19.2 Evropski projekt

Med letoma 2010 in 2012 se je Sensorium posvetil evropskemu projektu *Generosity* pod Vargasovim umetniškim vodstvom in v sodelovanju s partnerskimi gledališči iz drugih držav, ki prav tako občasno ali redno gojijo senzorialno poetiko. Ker je šlo za koprodukcijo posameznih modulov in njihovo združitev v celoto več kot 30 prizorov, katerih tema je bila velikodušnost, so arhetipske situacije zajemale vsa področja življenja in ustvarjanja, »rdeča nit« pa je bila velikodušnost oziroma načini, kako jo izražamo. V tem projektu smo se posvetili sočasnim izkušnjam za 120 ljudi. Uprizoritev,

33 V uprizoritvi *Biti ali imeti* (2004) so obiskovalci dobili semena, v katera so vdihnili svojo najpomembnejšo željo, ki pa jim je bila v interakciji z izvajalci predstave na različne načine odvzeta: ali so jih zamenjali za romantično izkušnjo ali zaradi mnenja drugih ali pa so bili prevarani in zavedeni. V vsakem primeru je želja predstavljala materialno navezanost na ta svet, z odvzemom semen (želja) pa se je povečala možnost premise *biti* namesto *imeti*, ki se je sklenila s kitajskim obredom pitja čaja in z meditativno kontemplacijo v tišini in samoti.

v kateri je sodelovalo 40 mladih iz Francije, Belgije, Danske in Slovenije, je gostovala v sklopu 40-dnevne turneje po omenjenih državah; v Sloveniji se je predstavila v okviru Evropske prestolnice kulture – Maribor 2012. Za vseh 30 prizorov in 40 igralcev sem tudi v tem projektu³⁴ oblikovala vonje. Tu so bili postopki običajni, taki kot od vsega začetka pri TDLS, korak naprej v raziskavi senzorialnega jezika pa je bil skupinski: ustvarili smo dogodek, ki ga je z vsemi čuti ob upoštevanju vseh Vargasovih teoretskih izhodišč lahko izkusilo do 120 obiskovalcev sočasno, kar je bilo največje število doslej. Da bi sočasno dosegli toliko možnosti za osebne izkušnje, je bilo potrebnih 40 mladih izvajalcev, občasno pa še deset izvajalcev iz vodilne avtorske ekipe. Človeški dejavnik in stik sta namreč temelj za graditev zaupanja pri obiskovalcih, saj senzorialni dogodki niso zabaviščni park ali kakšna druga zvrst zabave. Gre za poglobljene vsebine in za nekakšno luminalno izkušnjo, ki jo poskušamo ustvariti za vsakega posameznika. V Sloveniji je bila partnerka projekta RTV Slovenija, ki je o projektu posnela dokumentarni film z naslovom *Izgubljene vezi*. Premierno je bil prikazan leta 2013 in od takrat je enkrat letno na sporedu v rednem programu Televizije Slovenija.

34 Oblikovanje vonjav poudarjam posebej, sicer pa sem v projektih Senzoriuma in koprodukcijah običajno (kadar niso navedeni drugi avtorji) opravila delo producentke, režiserke, velikokrat avtorice in izvajalke. Kadar koli scenografija, luč, kostumografija v projektu niso bili omenjeni kot delo gostujočega avtorja, sem to delo opravila sama, kot del gledališke režije. Do leta 2024 so Senzoriumovi projekti (ko ni koprodukcij) avtorski in »na ključ« (od ideje do realizacije) – izvedbeno, finančno in administrativno.

2

Avtorski pristopi pri razvoju senzorialnega jezika

2.1 Telesni in čustveni spomin

Po igralskem¹ sistemu Stanislavskega in Strasberga smo igralci do telesnega ter čustvenega spomina prišli z različnimi igralskimi tehnikami spominjanja in imaginarnega postavljanja v situacije tipa »kaj bi, če bi«. Pri priklicanju čustvenega spomina vstopamo skozi čutni spomin. To pomeni, da se v situacije miselno vračamo (spominjamo) preko vonjev, okusov in tekstur, da bi prišli do čim podrobnejše vizualne in zvočne slike dogodka, ki je v nas sprožil močno čustvo. Ko se preko čutnih orodij v spominu vrnemo v situacijo, s tem prikličemo tudi čustveni spomin. Stanislavski (1977, 18) navede primer, iz katerega je »razvidna tesna povezanost in vzajemno delovanje naših petih čutov, pa tudi njihov vpliv na obnovitve čustvenega spomina«. Očitno in dokazljivo je, da s tehniko Stanislavskega in kasneje tudi Strasberga lahko prikličemo čustva ter občutke preko čutnega sistema s pomočjo spomina. Igralci v spominjanje vstopajo s pomočjo vonjev, zvokov, tekstur ali okusov, da bi prebudili čustva. Proces, ki prebudi čustvo, pa je v senzorialnem okolju hitrejši in neposrednejši. Obiskovalci (in tudi izvajalci) so v senzorialnem gledališču neposredno soočeni s čutnimi vplivi na psiho, kar pomeni, da je priklicanje čustvenih spominov še neposrednejše

¹ Preden sem se srečala s senzorialnim gledališčem, sem intenzivno raziskovala *method acting* (angl.), igralsko metodo Leeja Strasberga, in sicer med letoma 1993 in 2013, zato mi je bil senzorialni pristop naturalistične in minimalistične igre še posebej blizu, bivanje v liku pa lažje, saj sem ga vadila že nekaj let pred srečanjem z Vargasom.

in še učinkovitejše. Spomine v metodologiji senzorialnega gledališča lahko izrabijo podobe, zvoki, vonji, texture in gib ter okusi. Gre za neposreden stik z materialom. Telesni in psihični spomin se prebujata s pomočjo čutnih impulzov: vonjev, okusa, dotika, zvoka in vizualnih podob (arheptipskih, simbolnih, tudi konkretnih). Vonj je izredno močan spodbujevalec spomina, včasih je celo najmočnejši med vsemi pristopi in orodji. Pri senzorialni metodi s pomočjo orodij čutne komunikacije neposredno vplivamo na počutje občinstva in na njegov imaginarni svet.

Pri metodi Stanislavskega igralec preko imaginacije sega do spomina ter od spomina do čustva. Igralci ta čustva dosegajo v uprizoritvi na odru in so eden izmed medijev, preko katerih uprizoritve poskuša vplivati na počutje občinstva.

Če primerjam orodji za pristop do telesnega in psihičnega spomina, tj. senzorialno metodo in metodo Stanislavskega, je namen obeh enak, poti pa sta različni. Pri dramskih ali drugih uprizoritvenih praksah, kjer je središče dogajanja igralec, je ta istočasno tudi v vlogi medija, preko katerega občinstvo zaznava vsebine uprizoritve, ki imajo namen vplivati nanj. Pri senzorialni poetiki je igralec le vodič, vpliv na občinstvo pa dosežemo neposredno z vzpostavitev veččutnega okolja in interakcije z izvajalcem. Potopitveni učinek² je neposreden, telesen in čuten, ne pa miselne narave.

Pri senzorialni igri gre za »bivanje v vlogi«, pri katerem je akcija dolga od pet do deset minut. Akcija je ponavljajoča se, z vsakim obiskovalcem ali skupino, razlikuje pa se v niansah, saj občinstvo prinese svoje odzive. Igralec (zato se imenuje tudi inhabitant – prebivalec ali izvajalec) ostaja v svoji vlogi, odzive pa prilagaja okoliščinam in liku. Psihološki realizem je prisoten ne toliko v razvoju lika, kot je to očitno v dramskih predstavah, ampak v odzivanju na dražljaje obiskovalca, v bivanju v liku. Igralec izvaja majhen delček zgodbe lika in ga preigrava z obiskovalci.

Senzorialni igralec prihaja do čustvenega naboja neposredno preko čutnih impulzov, dramski igralec pa do čustev prihaja preko spomina na čutne impulze v preteklosti, kar odpira dostop do čustvenega spomina.

2.2 Zaznavanje

Že Tesla (1905) je prišel do ugotovitve, da nam »naši čuti omogočajo sprejemanje le delčka zunanjega sveta«. Naša okna in vrata v svet so naša čutila; prek njih sprejemamo impulze iz okolja in se nanje odzivamo. Zbiranje informacij

2 Natančneje ga obravnavam v poglavju o potopitvenosti.

skozi okna čutil in njihovo vrednotenje pa imenujemo zaznavanje. »Občutenje je neposredno zavedanje draženja čutila. Zaznavanje je organizacija čutnih podatkov v vzorce izkušenj« (Polič 1989, 5). Senzorialni jezik se pogloblja v govorico čutov zato, da bi bile vsebine predstavljenega lahko večplastne, na več ravneh, ne samo na ravni intelektualnega razumevanja. Percepcija je tista, ki informacijo loči od izkušnje. In da bi obiskovalci vsebine izkusili in se poglobili vanje, je zelo pomembno, da razumemo, kako proces zaznavanja deluje.

Zaznavanje je osnova, prvi korak komunikacije. Ko zaznamo vidno podobo, zvok, ko se nečesa dotaknemo ali se slednje nas dotakne, ko v zraku zadiši po nečem znanem ali ko okušamo hrano, v našo zavest vstopi nekaj novega. Ko tak impulz iz okolja ali v sebi zaznamo in to ozavestimo, se začne komunikacija z zaznanim. O zaznavanju je veliko napisanega, naj omenim nekaj najzanimivejših pristopov. Po metodi nevrolingvističnega programiranja (NLP)³ se vsaka komunikacija začne s čutno zaznavo, ki pa je zelo omejena. Metoda NLP zagovarja tezo, da zaznavamo glede na naš čutni tip (avditivni, vizualni, kinestetični). Znanost pa ugotavlja, da v resnici ni dovolj dokazov, da metoda v resnici deluje (Passmore in Rowson 2019), Roderique-Davis (2009, 62) celo trdi, da »se NLP predstavlja kot legitimna oblika psihoterapije, čeprav podaja neutemeljene trditve o tem, kako ljudje razmišljajo in se vedejo, spodbuja raziskave, da bi si pridobila verodostojnost, vendar ne zagotavlja dokazov, da dejansko deluje«.

Merleau-Pontyjeva fenomenologija je z vezavo zaznave na jezik in obeh na spomin omogočila razmislek o tem, da »čutila« niso dobro definirani, izolirani, avtonomni organi zaznavanja. Merleau-Ponty je trdil, da je zaznavanje vedno prepleteno s časovnostjo in jezikom: zaznavanje je prežeto s predvidevanjem prihodnosti in spominom na preteklost ter z jezikovno materialnostjo človeškega telesa. [Banes in Lepecki 2007, 6]

V nadaljevanju Banesova in Lepecki (2007) pojasnjujeta, da fenomenologija predpostavlja, da zaznavanje nastopi šele v trenutku, ko čutila, ki so že konstituirana z jezikom (prav tako pa jezik s čutili), vstopijo v globoko prepletenost z zaznanimi fenomeni. V tem smislu ne moremo govoriti o povsem ločenih področjih zaznavanja ali čutnosti. Namesto tega je treba

3 Nevrolingvistično programiranje njegovi zagovorniki sicer prištevajo k znanstvenim pristopom, vendar učinki metode niso dokazani. V Evropi in Sloveniji jo agresivno, po zelo visokih cenah, tržijo kot metodo, ki naj bi zagotavljala odličnost v komunikaciji.

razumeti, da so jezik, spomin, afekt, čutnost, zaznavanje ter zgodovinske in kulturne sile v nenehni hiazmatični intersubjektivni povezanosti, pri čemer se posamezni elementi v tem odnosu nenehno križajo in medsebojno prepletajo (str. 6–7).

Naše zaznavanje je odvisno od številnih dejavnikov: od preteklih izkušenj do želja in potreb, pa tudi od trenutnih vzgibov ali motenj iz okolja. Čeprav je tradicionalno opredeljenih pet človeških čutil, Alisa Harvey in Alina Bradford (2024) menita, da jih imamo več, Rudolf Steiner (b. l.) govori o dvanajstih, Cohen (b. l.) pa celo o 53 čutilih.⁴

Kot je opazil Toporišič (2018, 204),⁵ je tudi v Sensoriumu namen tega, da se poglobljamo v percepcijo in jo razumemo, ustvariti liminalno izkušnjo.

Tudi to gledališče stremi k liminalni izkušnji za gledalce in izvajalce, ki naj med posameznimi udeleženci uprizoritve kot do-

- 4 Ekopsiholog Michael J. Cohen (b. l.) navaja, da imamo na voljo 53 čutil, ki jih razdeli v štiri kategorije: čutila za sevanje, čutila za občutke, kemična čutila in miselna čutila. Čutila za sevanje: čutila za svetlobo in vid (vključno s polarizirano svetlobo), čutilo za vid brez oči, čut za barve, občutek za razpoloženje, povezano z barvo, občutek za temperaturo, občutek za sevanje toplote, občutek za sevalno energijo, občutek za ultravijolično svetlobo, občutek za infrardečo svetlobo, občutek za rentgenske žarke, zaznavanje žarkov gama, zaznavanje radijskih valov, občutek za mikrovalove, zaznavanje radarskih valov, zaznavanje magnetnih polj, zaznavanje električnih polj, občutek za gravitacijo, čut za čas.

Občutki: občutek za ravnotežje, občutek za gibanje, občutek pospeška, občutek gravitacije, občutek za pritisk, občutek napetosti, občutek za obliko, občutek za teksturo, občutek za težo, občutek za prostornino, občutek vzgona, občutek raztezanja, občutek za gibanje, občutek položaja, občutek za razdaljo, občutek za smer, občutek za lokacijo, občutek za vibracije, občutek nihanja, občutek resonance, občutek za ritem, občutek za utrip, občutek za tempo, občutek za harmonijo, občutek za melodijo, občutek za višino zvoka, občutek za barvo zvoka, občutek za ton, občutek za glasnost, občutek za mehkobo, občutek gladkosti, občutek hrapavosti, občutek suhosti, občutek za vlago. Kemična čutila: občutek lakote po hrani, vodi ali zraku, čut za žejo, čut za vonj, čut za okus, čut za feromone, občutek za hormonske spremembe. Duševna čutila: občutek za bolečino, občutek zunanje stiske, občutek notranje stiske, občutek duševne stiske, občutek duhovne stiske.

- 5 »Liminalno« je izraz, ki izvira iz antropologije in se nanaša na stanje prehoda ali na prehod med dvema stanjema, prostoroma ali fazama. Izraz izhaja iz latinske besede *limen*, kar pomeni prag ali meja. Liminalno običajno opisuje stanje vmesnosti, ko posameznik ali skupnost ni več v enem, vendar tudi še ni v popolnoma drugem stanju. Liminalna območja so pogosto povezana z obrednimi ali ritualnimi dejanji, kot so poroke, obrezovanje, prehodi v odraslost ali verski obredi, pri katerih posamezniki prehajajo iz enega družbenega ali duhovnega stanja v drugo. Te trenutke največkrat občutijo kot posebej intenzivne ali pomembne, saj posamezniki prehajajo skozi nekakšno transformacijo ali preobrazbo (Ng in Lim 2018).

godka povzroči spremembo njihove percepcije resničnosti, samih sebe in drugih. Računa na sprožitev spremembe gledalčevega dožemanja resničnosti ter na hkratni nastanek in izpostavitve prepa-da med označevalci in označenci.

Pavis se v *Gledališkem slovarju* (1997) zelo podrobno posveti definiciji percepcije. Percepcijo (zaznavanje) velja razlikovati od *receptije*, ki zadeva celoto spoznavnih, intelektualnih in hermenevitičnih procesov, kakršni potekajo v duhu gledalcev. Percepcija pa zajema konkretno rabo vseh petih čutil, poleg vida in sluha, ki ju običajno ekskluzivno povezujemo s predstavo. Nato našteje različne načine percepcije (str. 529–530):

1. Taktilno in haptično. Čutilo za tip je očitno izgnano iz gledalčeve zahodnjaške izkušnje gledališke predstave. A čeprav je gledalec povabljen zgolj k poslušanju in gledanju, v spoštljivi distanci do odra in brez možnosti posega, njegovo čutilo tipa vseeno igra določeno vlogo v zaznavanju gibanja in aktiviranju čutnosti, zahvaljujoč uporabi, denimo praelementov, kot so zemlja, voda in ogenj (BROOK). Po BURRAULTU čutilo tipa – taktilno in haptično – iz dramske umetnosti ustvarja igro, ki je v temelju poltena, čutna. Gledališka predstava je kolektivna spremešanost, resničen ljubezenski akt, čutno obhajilo dveh človeških skupnosti [...].

2. Vonj in okus. Čeprav sta močno zaželeni pri oblikah ljudskega gledališča, kjer se praznovanje in použivanje hrane prepletata s predstavo, sta na Zahodu običajno nevtralizirana z nekaterimi izjemami: olfaktorno gledališče oziroma tiste predstave, pri katerih na odru pripravljajo ali použivajo hrano (*Faust astronome* Richarda Schechnerja; *Risotto* rimske Politehnike), preden jo ponudijo publiki, ko se kuha in igra končata.

Pavis (1997, 530) meni, da skuša fenomenološki pristop vse osredotočiti na gledalca in

iz njega ustvariti nepogrešljivega režiserja množice dražljajev, znakov in gradiv, ki se ne pustijo zvesti na smisel. Vključuje raznorodne zaznave, povezuje, denimo, vidno in zvočno, kognitivno in čutno, govorico kretenj in psihologijo. Gledalčeva percepcija se bodisi v obliki mislečega telesa bodisi telesa v duhu umešča v tisto strateško točko, v kateri se v vsej celovitosti in neukinljivosti dogaja izkušnja gledališča.

Artaud (1994, 108) v delu *Gledališče in njegov dvojnik* navaja, da »misli množica predvsem s čuti in da je nesmiselno, kot počne psihološko gledališče, v prvi vrsti nagovarjati njeno zmožnost doumevanja«; danes je aktualno ravno nasprotno. Od množice zahtevamo in pričakujemo, da razume ozadje, kontekst in po možnosti še zgodovino avtorskega opusa.

Toporišič (2018, 206) senzorialne metode znanstveno utemelji kot učinkovit način za spremembo percepcije gledalca in zato tudi kot orodje za ustvarjanje liminalne izkušnje:

Senzorialno gledališče oziroma gledališče izkustva reteritorializira participacijo in igrivost tako, da na novo artikulira gledalčev doživljanje oziroma recepcijo predstave, ki ni več zgolj vizualna in slišna, ampak angažira tudi njegove druge čute. Tako se laboratorijsko delo na novem tipu gledališkega predstavljanja in recepcije v predstavi manifestira kot prostorsko in telesno usmerjena percepcija, ki sproža liminalna stanja intimnosti, razumljene kot amalgam neposredne čutne senzacije, domišljije in razmisleka. Kot posebna oblika odgovora na ekscesni individualizem in omejeno polje recepcije sproža posebno obliko čutne zaznave, ki vsaj začasno omogoča izstop iz poblagovljene pasivne recepcije predstave. Senzorialno gledališče dotika torej stremi k liminalni izkušnji za gledalce in izvajalce. Ta med posameznimi udeleženci uprizoritve kot dogodka povzroči spremembo njihove percepcije resničnosti, samih sebe in drugih. Sproži spremembe gledalčevega dožemanja resničnosti ter hkratni nastanek in izpostavitve prepada med označevalci in označenci.

2.3 Poetika čutov

Namen poetike čutov je neposredna izkušnja in vpliv na obiskovalca, da izkušnjo poveže s svojim kontekstom, razumevanjem sveta in si jo na sebi uporaben način prevede. Ker predstava z obiskovalci komunicira tudi na kinestetični ravni (taktilnost, vonji, okus), se vsebine hitreje in globlje povežejo z obiskovalčevim nezavednim ali zavednim spominom, tako da postaneta njegov lastni proces in doživljanje pomembno orodje za doživljanje umetniškega dela.

Namen poetike čutov v drugih zvrsteh umetnosti (vizualna, plastična, intermedijska, glasbena) je globlje in drugačno doživljanje umetniških del;

poetika čutov namreč hitreje in intenzivneje odpira nova obzorja ter potencialne ustvarjanja in doživljanja.

2.3.1 Vid

Vid je najpomembnejši čut, saj je vseobsegajoč, prevladuje. Ko opazujemo z vidom (gledanje, branje), smo tako pozorni na vizualno sporočilnost, da se pogosto ne zavedamo vonjev v okolici, okusa sploh ne, dotik pa je odvisen od tega, ali imamo tudi neposreden stik s predmetom, ki ga vidimo. Sluh spremlja vidno, a je vseeno v vlogi pomočnika.

V enem zadnjih kompleksnih znanstvenih del o čutni percepciji z naslovom *Sensory Perception* (Čutna zaznava) avtor odstavka o vidu meni, da je bila spodbuda za razvoj možganov »bogastvo informacij, ki so jih imeli možgani v začetku evolucije, in so ga zagotavljale oči; to je bila temeljna prednost za vsako vrsto, ki je bila sposobna te informacije obdelati – najprej so nastale oči, nato možgani« (Frings 2012, 13). V strokovni monografiji *Prvi koraki v nevroznanost, znanost o možganih* preprosto povzamejo (Morris in Fillenz 2007, 14):

Ljudje smo živali, ki svoje oči in vid stalno uporabljamo za sprejemanje odločitev o svetu, ki nas obdaja. Z naprej usmerjenimi očmi, ki so lastnost primatov nasploh, uporabljamo vid za zaznavanje tistih vidikov okolja, ki so oddaljeni od naših teles. Svetloba je oblika elektromagnetne energije, ki vstopi v naše oči ter deluje na fotoreceptorje v mrežnici. Slednje sproži vrsto procesov, katerih posledica je oblikovanje živčnih impulzov, ki potujejo preko poti in omrežij predelov možganov, namenjenih vidu. Poti, ki ločeno vodijo v mezencefalon in možgansko skorjo, posredujejo različne vidne funkcije, kot so prepoznavanje in predstavljanje gibanja, oblik, barv in drugih prepoznavnih lastnosti vidnega sveta. Nekatere izmed njih so dostopne zavestnemu doživljanju. V skorji so nevroni v številnih različnih vidnih področjih specializirani za oblikovanje različnih vrst vidnih presoj.

Čeprav je vid najbolj prevladujoč čut, vizualna zaznava ni objektivna. Oko ni tako dobro oblikovano, da bi nam zagotavljalo popolno sliko resničnosti, ki jo opazujemo, ni videokamera, ki bi realnost natančno posnela. To, kar vidimo, je večinoma plod naših izkušenj, prepričanj, kulture in spomina. Možgani so tisti, ki čutni vtis spremenijo v vizualno zaznavo.

Obiskovalci so v klasičnem gledališču postavljeni v vlogo opazovalca, ki sedi na sedežu v dvorani. Zaznavanje vsebin poteka na intelektualni ravni: gre za prevajanje vidnega sporočila v levo hemisfero možganov, ki razmišlja. Problem današnjega časa pa je v tem, da nas bombardirajo z vidnimi sporočili (računalniki, televizija, obcestni plakati in druge oznake itd.). Sluh in vid sta čuta, ki sta posredovana na daljavo, pri njiju ni potreben neposreden stik kot pri okusu in tipu. Vidno sporočilo do nas potuje preko svetlobnega valovanja. Tudi nevrologi že od nekdaj zagotavljajo, da vid nima vpogleda v objektivno resničnost.

Nemški fizik von Helmholtz je že leta 1867 izjavil, da je zaznava zbirka nezavednih sklepov o tem, kaj bi lahko povzročalo izkušnjiški vzorec senzorne stimulacije (Tamang 2017, 3);

Helmholtz je interpretacijo opredelil kot »nezavedno sklepanje«, ki je neprostoVOLjni mehanizem »združevanja idej«, ki ga zagotavljajo predhodne izkušnje. Ideje v umu ne morejo obstajati neodvisno, temveč so med seboj povezane v smislu, da se ob priklicu ene ideje samodejno pojavijo druge, povezane ideje. Ta asociacija se sčasoma razvije s pomočjo izkušenj in se po »zakonu navade« spusti na nezavedno raven. Ko nekaj vidimo, to v umu prikliče vzorce podobne narave, na podlagi katerih sklepamo, da sedanjji dražljaj spada v enako vrsto kot predhodne izkušnje. Tako ima spomin pomembno vlogo v procesu vidnega zaznavanja.

Kar ljudje zaznavajo, ni odvisno le od senzoričnega vnosa, temveč tudi od njihovih izkušenj, pričakovanj in motivacije (Davidoff 1975; de Lange, Heilbron in Kok 2018; Rock 1985).

Klasično gledališče in uprizoritvene umetnosti nasploh sporočajo vizualno in avdiovizualno, senzorialni jezik pa si prizadeva za to, da poleg vida (če je ta že prisoten) vključi še komunikacijo z obiskovalcem na drugih čutnih ravneh. Vidno sporočanje s pomočjo podob (simbolov, arhetipskih podob) ima v Sensoriumu podobno vlogo kot zvočno sporočanje z besedo. Uporabljamo ga takrat, ko je to bolje od tišine in teme oziroma kadar odpira obiskovalčev notranji svet močnejše ali skladnejše z vsebino in režijskim konceptom uprizoritve. Pomemben del je očesna komunikacija z občinstvom; to pomeni vzpostavitev nebesedne komunikacije. Zgodi se takrat, ko je treba prenesti sporočilo brez besed. V preostalem dogajanju, ko je poudarek na drugih vsebinah, očesni stik vzpostavljamo čim manj, najraje sploh ne, razen če ni nujno. Tako se občinstvo osredotoča na vsebino

in potek dogajanja ter ne išče komunikacije z igralci preko pogledov. To pomeni še, da pred drugimi obiskovalci in izvajalci lažje opušča svojo socialno vlogo.

Senzorialni dogodki lahko vključujejo vizualne prizore ali pa ne, to je odvisno od vsebin in tudi od drugih produkcijskih pogojev. Dokler smo v Senzoriumu postavljali labirinte iz črnih zaves in je bila zatemnjena atmosfera scensko vzpostavljena, je bilo dovolj priložnosti za aplikacijo vonjav in tekstur. Ko pa so se tehnične in produkcijske razmere spremenile tako, da veliki prazni prostori in hale niso bili več na voljo za ves mesec ali dlje, je bilo treba iskati druge rešitve. Prva je bila ta, da sem obiskovalcem na oči nadela preveze, jim s tem zamejila pogled in se osredotočila na druge čute. Zamejitev pogleda je dobrodošla z več plati: ni treba vzpostavljati vizualne scenografije (a); med izvajalci in obiskovalci ni pregrad (b); pregled nad dogajanjem je jasen in neomejen (c); režiser ima zato večji nadzor nad dogajanjem (d); zato ima tudi večji nadzor nad varnostjo vseh udeležениh (e); občinstvo dogajanje doživlja veliko intenzivneje (f); akterji lahko vizualno komunicirajo med sabo (g), kar omogoča lažji in preglednejši potek dogajanja (h).

2.3.2 *Dotik*

Dotik je primarni čut, ki je od rojstva povezan z okusom in vonjem. Moogoče ni naključje, da ravno ti trije čuti spadajo med kinestetične; so globlji, saj njihove korenine segajo do prvega stika s svetom in z življenjem (če ne upoštevamo možnosti prejšnjih življenj in drugih potlačenih nezavednih spominov, o čemer bo verjetno še dolgo tekla polemika).

Čeprav je dotik temeljna, vseprisotna senzorična modalnost, ne vemo kaj dosti o prevodnih mehanizmih v mehanoreceptivnih celicah. Vemo, da naša koža vsebuje vsaj sedem različnih mehanoreceptorjev, poleg tistih v dlakah. Nekateri receptorji zaznavajo vibracije, drugi intenzivnost in hitrost dotika. [...] Pravzaprav je čut za dotik najmanj razumljen čut, navkljub svojemu temeljnemu pomenu. [Barth, Giampieri-Deutsch in Klein 2012, 9–10]

Tip je ključen za naš prvi stik s svetom, saj receptorjem omogoča, da zaznajo dotik, temperaturo, položaj telesa in bolečino. Občutljivost na dotik je na različnih delih telesa različna, najobčutljivejše so konice prstov in usta. Povezava med tipom in motoričnim sistemom je pri raziskovanju

okolja ključna. Bolečina nas opozarja na morebitno nevarnost za telo in ima močan čustveni vpliv, vendar jo nadzorujejo učinkoviti mehanizmi (Morris in Fillenz 2007, 11–13). »Čeprav jo velikokrat skupaj s tipom klasificirajo med čute kože, je bolečina pravzaprav funkcionalno drugačen sistem« (str. 12).

Aristotel navaja pet čutov. Meni, da je dotik poleg okusa neposredni čut, se pravi, čutimo tako, da pridemo v stik z materialom, s predmetom ali z osebo. Dotik povezuje tudi s hranjenjem, saj je žvečenje hrane taktilna, telesna akcija, okus pa je vzporedni čut. Za dotik nimamo posebnega organa (kot so npr. nos, ušesa, oči), ampak je zaznavanje razporedeno po vsem telesu – celotna koža na telesu je organ dotika, najpogosteje pa dotik zaznavamo z dlanmi. Kot rečeno, pri žvečenju hrane taktilno vlogo opravljata tudi jezik in ustna votlina. Aristotel (2002, 124) v tretjem poglavju razprave *O duši* meni, da vsem živim bitjem, ki imajo tip, pripada tudi nagon ali želja.

Dotik ima tudi terapevtske učinke. Zmanjšuje stres in bolečino pri otrocih (Faith 2009, 7), pravzaprav je dokazano, da je odločilen za otrokov razvoj. Pri odraslih z dotikom vzpostavljamo zaupanje. Ko se predstavimo, se rokujemo, po načinu dotika, stiska rok si ustvarimo prvi vtis o človeku. Brez dotika ne bi bilo niti starševstva ne preživetja ne različnih živalskih vrst. Med ljudmi ima dotik terapevtski pomen, ki je zelo pomemben tako v zgodnjem otroštvu kot v pozni starosti. Upokojenci v domovih se počutijo bolj domače in sproščeneje, kadar imajo možnost ukvarjati se z domačimi živalmi. Poznamo prave terapevtske metode z živalmi. Tudi sodobna tehnologija se razvija preko dotika (pametni telefoni, računalniške igre z gibanjem ipd.). Si lahko predstavljamo življenje brez možnosti dotika? K dotiku sodijo tudi občutki temperature (Di Benedetto 2010, 69–73).

V senzorialnih dogodkih se zaupanje med obiskovalcem in igralcem vzpostavi tudi preko dotika. Kdor nima izkušnje s senzorialnim dogodkom, lahko morda sprva pomisli na erotične konotacije,⁶ vendar ne gre

6 V Sloveniji je namreč ob začetkih senzorialnega jezika, po njegovem vzoru in navdihu, nastalo več dogodkov meni neznanih organizatorjev, vendar so šli tudi preko meja, ki jih postavlja senzorialni jezik. Izvedela sem namreč za dogodke zaprtega tipa, pri katerih so bili namenjeni erotični in seksualni, vstopnine vrtočlave, udeležiti pa se jih je bilo mogoče samo z vabilom. Če se prav spomnim, je bilo to med letoma 2003 in 2006. Še prej, v devetdesetih letih, so nekatera društva za svoje prijatelje prirejala dogodke, na katerih so v labirintih v klubu K4 eksperimentirali z erotičnimi srečanji. Mi smo jim celo posodili nekaj zaves, vendar nismo vedeli, kakšen je namen tega dogodka. Sama sem bila leta 2013 celo povabljena k sodelovanju pri režiji potem nikoli realiziranega dogodka *Platonova ljubezen* Leopolda von Sacher-Masocha. Sodelovanje sem prekinila še pred začetkom, ker je soustvarjalec razkril, da od mene

za tovrstne poskuse. V senzorialnih predstavah so obiskovalci večinoma prepuščeni neznanim situacijam, v katerih imajo pogosto zastrt pogled ali prevezane oči. Vodiči/igralci lahko obiskovalce, kadar imajo ti zaprte oči, vodijo z dotikom. Da bi pot sploh lahko nadaljevali, obiskovalci potrebujejo pogum in radovednost.

Na pomen dotika je v začetku 20. stoletja opozoril oče futurističnega gibanja Marinetti, ki je želel vzpostaviti taktilno gledališče kot novo formo umetnosti. Enajstega januarja 1921 je svoj novi manifest predstavil v Théâtre de l'Oeuvre v Parizu (Kirby in Kirby 1986, 148–149):

V dvorani avditorija so bili postavljeni trije ventilatorji, ki naj bi med samim dogodkom spreminjali temperaturo. V uvodnem delu naj bi bil prostor »ohlajen«, v drugem »normalen« in v tretjem »zelo vroč«. Namen taktilnega teatra se je prvotno osredotočal na dotik in ga je predlagal Marinetti. Pravzaprav je ustvarjal površine, ki jih je poimenoval »taktilne mize«, njihov namen pa je bil, da jih gledalec bolj občuti, kot vidi, in so predstavljale različne vrste tekstur, saj so bili na površini različni materiali. V *Taktilizmu*, manifestu, ki ga je prebral v Théâtre de l'Oeuvre v Parizu in objavil januarja 1921, Marinetti opiše teoretično razvrstitev taktilnih materialov v kategorije in lestvice, ki so se skladale z Russo-lovo organizacijo in razvrstitvijo različnih vrst zvokov. Kot Marinetti razloži v kratkem razdelku *Manifesta o taktilnosti*, naj bi bili to dolgi premikajoči se trakovi na vrtečih se kolesih, ki naj bi se jih občinstvo dotikalo. Pomemben element performansa je bil čas, vključeni pa so bili tudi drugi čuti. Vrteče se texture na otip, ki so se premikale v določenem ritmu, sta spremljali tudi glasba in svetloba.

To je poskus povezovanja dotika, taktilnosti (različnih tekstur) v umetnosti v zahodnem svetu, ki ne izhaja neposredno iz akcije v prizoru in iz neposrednega povezovanja z občinstvom, pač pa raziskuje dotik v sinestetičnem čutnem okolju in njegov vpliv na percepcijo občinstva.

Leta 1930 se je začel telesni stik med ljudmi močno zmanjševati. Ameriški futurolog John Naisbitt (v Jutte 2005, 239–240) ugotavlja, da so se zato povečale potrebe po skupnosti, bližini, kar je mogoče tudi posledica velikega

pričakuje režijo, saj se bodo malo »šlatali«, kot je razumel senzorialni jezik. Take in drugačne insinuacije so škodljive za razvoj senzorialnega jezika, zato sem pri širjenju znanja in veščin postala zelo previdna; izkušnje so mi pokazale, da obstaja velika verjetnost, da bo v nepravih rokah prišlo do zlorab.

tehnološkega napredka v družbi. Hitro so se začele množiti skupine za samopomoč (predvsem na zahodu), razširila pa se je tudi potreba po učenju in terapijah. V petdesetih letih prejšnjega stoletja se je po domovih razmahnila televizija, v šestdesetih pa smo bili že priča gibanju *flower power*, ki je na novo odkrivalo dotik preko spolnosti, kajenja, druženja, plesa itd. Dotikanje samega sebe ali drugih so začeli vključevati v terapije, zato se je na trgu pojavilo veliko storitev, npr. različni treningi ozaveščanje o telesu, različne masažne tehnike in izdelki, namenjeni temu. To je bil tudi čas, ko se je širil moderni ples in vse mogoče variacije na temo giba, jogijske tehnike z vzhoda itd. Ekspanzija psihoterapij, plesa, joge in številnih načinov vzpostavljanja ravnovesja med dušo, duhom ter telesom preko dotika je doživela razcvet po prihodu televizije in intenzivnejšega avdiovizualnega komuniciranja. Ko so v vsako vas prišli še računalniki in družbena spletna omrežja, kapitalizem in multinacionalke, je zaradi odtujitve v medsebojnih človeških odnosih prišlo do poplave različnih duhovnih in ezoteričnih ponudb, t. i. *fast food* delavnic za prebujanje medčloveškega stika, stika s samim seboj itd. (Jutte 2005, 239–241).

V letih 2020 in 2021, ko je razsajal covid, smo dotik zopet umaknili iz vsakdanje komunikacije, digitalna komunikacija je postala nujna. Predvidevam, da je povečana potreba po veččutnem predstavljanju vsebin lahko tudi posledica tega obdobja.

Barbara Orel v prispevku »K zgodovini performansa na Slovenskem: eksperimentalne gledališke prakse v obdobju 1966–1986« navaja (2010, 300), da je Vlado Šav še pred obiskom Grotowskega in njegovega laboratorija na Poljskem »v Kopru ustanovil studio Beli krog, v katerem je začel uresničevati idejo gledališkega dogodka kot ‚srečanja‘ – srečanja med obiskovalcem in skupino, ki temelji na ‚možnosti prisostvovanja‘ [...] in omogoča ‚srečevanje s samim seboj‘«.

Janez Strehovec v članku »Dotik kot čut teoretik – k filozofiji taktilne kulture« razvija misel o vlogi dotika v vsakdanjem življenju in kulturi (2010, 100): »Sodobna kultura nikakor ne privilegira samo vizualnosti in tistih verbalnih sporočil, ki upoštevajo tudi sintakso vizualnega jezika, ampak postaja vedno izraziteje tudi taktilna. Z rabo novih medijev nastajajo novi razredi otipljivega, ki stimulirajo dotik in spodbujajo njegove povezovalne z drugimi čuti.«

Erika Fischer-Lichte v delu *Estetika performativnega* navaja (2008, 97), da definicija gledališča že sama po sebi izključuje dotik. »Kot namreč namiguje termin teater (gr. *theatron* = prostor za gledanje, iz *theasthai* = gledati

oziroma *thea* = pogled), gre tu za medij, ki je prirejen za daljinski čut očesa, za gledanje«. Navaja nekaj primerov iz zgodovine, ko je prišlo do dotika med igralci in občinstvom, in meni, da v gledališču obstaja nasprotje med gledanjem in dotikanjem. »Eden od vzrokov za omenjeno nasprotje je morda v tem, da je gledališče javen medij, dotik pa je treba pripisati sferi intimnega« (str. 97).

Bi torej iz tega lahko sklepali, da senzorialno gledališče ni gledališče? Menim, da je ta dvom odveč, saj se zvrsti gledališča razvijajo s silovito hitrostjo, hkrati pa sočasno ravno zaradi človekove odtujenosti v sodobnem času kapitalizma in učinkovitosti izgubljam stik s sabo, z drugim. V zadnjem času, mogoče prav v zadnjih desetih letih, smo priča vse pogostejšim poskusom interakcije z občinstvom, ki vključuje dotik. V Sloveniji je bilo kar nekaj vidnejših, izrazitejših tovrstnih poskusov.⁷

Erika Fischer-Lichte (2008, 105–111) opisuje performanse, v katerih Marina Abramović briše mejo med zasebnim in javnim preko dotika, ter hkrati ugotavlja, da se meja med javnim in zasebnim širi tudi na vsakdanje življenje (na javnih mestih in preko medijev so nam dostopne vedno intimnejše zgodbe, npr. afera Lewinsky). Situacije iz javnega življenja pa ustvarjajo nove okoliščine za uprizoritve. Omenja še uprizoritev *Dioniz* 69 gledališke skupine The Performance Group (leta 1967 jo je ustanovil Richard Schechner), v kateri so se akterji zelo neposredno dotikali obiskovalcev.

»Namen Schechnerjevih uprizoritev je bila demokratizacija odnosa med akterji in gledalci. [...] Tradicionalno gledališče se je osredotočalo na vid in sluh, Schechner pa je predlagal vključitev voaha, okusa in dotika za bolj intimno izkustvo uprizoritve« (Dimc 2014, 19). Ta dogodek se tudi meni zdi mejen, Di Benedetto (2010, 78) namreč navaja, da so se igralci približali obiskovalki, ji šepetali v uho in jo s šepetanjem pripravili do tega, da se je ulegla na tla. Nato pa so se igralci drgnili ob njo in jo božali.

Zasebnost je postala javna. Schechner se je tako lotil razbijanja četrte stene. Danes bi temu že skoraj lahko rekli orgija, kar se zelo razlikuje od prvin senzorialnega jezika.

7 Drugi avtorji, katerih projekte sem obiskala, so: Emil Hrvatin: *Q&A: Very private, very public* (2006); Sebastijan Horvat in Petra Veber: *Manifest K.* (2010); Matija Solce: *Močeradek gre čez cesto* (2013); *Dš, dš, deževnik* pod taktirko Saške Rakef (2023). Zadnji uprizoritvi sta tudi bolj interaktivni. Čeprav *Močeradek* obljublja vključitev vseh čutov, tega ustvarjalci vonja in okusa niso izkoristili, vključili pa so taktilnost oziroma dotik (predmetov in materialov), izjemno lepe vizualne podobe in prijetno umestitev otrok na udobne blazine za opazovanje vizualnega. Pri Rakefovi gre prav tako za interaktivnost otrok, ki jo lepo počasi uvaja v dramsko tkanino. V obeh se je otrokom dovoljeno dotikati predmetov in igralci jih k tej interakciji tudi povabijo.

Erika Fischer-Lichte (2008, 107) navaja, da je bila prva uprizoritev v zgodovini zahodnega gledališča, v kateri je bil vid gledalcev izključen in ki je bila zelo erotična, *Secret Service* Felixa Ruckerta (2002) (obiskovalci so imeli med celotno predstavo zavezane oči). To je po mojem prepričanju zmotno, saj je Vargas že v začetku devetdesetih let gradil labirinte, v katerih gledalci/obiskovalci niso videli ter so doživljali taktilne izkušnje in dotike v temi. Gre za že omenjeni uprizoritvi Ariadnina nit (1994) in *Oraklji* (1996), ki pomenita začetke senzorialnega gledališča, niso pa erotične. V Sloveniji so imeli obiskovalci v uprizoritvah *In vino veritas?* (2008) in *Vonjave Emone* (2014) med celotno predstavo prevezane oči. Obe sta temeljili na dotiku, taktilnosti, zvoku, vonju in okusu. Izkušnje gledalcev v omenjenih Senzoriumovih uprizoritvah so lahko na videz primerljive z Ruckertovo, vendar pa sta vsebina in s tem konotacija dotikov seveda popolnoma drugačni, dogajanje je bilo tudi vseskozi pod nadzorom. Koreografsko gledano pa gre za identično situacijo in vlogo obiskovalcev (Fischer-Lichte 2008, 108–109):

Gledalci so tu, kot v drugih navedenih primerih, resda izvedli menjavo vlog – toda pod temeljno drugačnimi pogoji: odpovedali so se svojemu vidu. To ni pomenilo le, da so se morali zanesti na druge čute, torej na sluh, vonj in predvsem na tip, temveč tudi na akterje, ki so gledali in tako nadzirali akcijo.

Akterji v senzorialnih okoljih niso pasivni, ampak spoštujejo pogoje za interakcijo, ki sledi konceptu in je predvidena. Predvideni so tudi različni odzivi obiskovalcev in izvajalci so pripravljeni na različne poteke prizora. Pri Ruckertu pa (Fischer-Lichte 2008, 108–109):

Potisnjeni so bili v nekakšno pasivnost, ki je daleč presegala pasivnost občinstva iz škafkastega gledališča z rampo, nad katero so se predstavniki zgodovinske avantgarde tako gostobesedno pritoževali. Na drugi strani pa so bili »gledalci«¹ vzpodbujeni, celo izzvani, da s svojim tipom, z dotikanjem, aktivno vplivajo na potek uprizoritve. S tipanjem, pehanjem, brcanjem, božanjem, stiskanjem itd. so povzročili, da je v uprizoritvi prihajalo do novih obratov. Četudi so akterji gledali ter imeli v tem smislu nad uprizoritevjo pregled in nadzor, niso mogli njihovih reakcij niti načrtovati niti predvideti ali nadzirati.

Morda je vloga senzorialnega gledališča postavljati vzporedno pot – tako, kot so po ugotovitvi Romane Ercegović (2017, 190) elevzinski misteriji potekali in se razvijali sočasno z grškim antičnim gledališčem. Zato lahko

sklepamo, da tisto, česar sodobno gledališče (zaradi omejitev v samem izhodišču in temelju definicije, kaj sploh je) občinstvu ne more dati, lahko ponudi senzorialno gledališče, ki omogoča izkušnjo na vseh (ali vsaj čim več) ravneh, interakcijo, druge dimenzije doživljanja.

Razvoj gledališča sledi tržnim razvojnim smernicam in vsesplošni avdiovizualni kulturi sporočanja. V pomanjkanju dotika in ritualov, ki so nekoč povezovali družine in skupnosti, senzorialno gledališče zapolnjuje praznino in poetiko čutov ponuja kot izrazno, pripovedno oziroma izkušnjsko razsežnost v umetnosti in življenju nasploh.

Kakšna je torej vloga dotika in taktilnosti?

Kadar so uprizoritve interaktivne, senzorialne, kadar občinstvo v prostor vstopa v manjših skupinah ali individualno, so igralci v vlogi vodnikov (stranskih vlog), ki gledalcem velikokrat tudi z dotikom pomagajo najti pot od lokacije A do lokacije B. Pri tem je zelo pomembna zavest, kako se obiskovalca dotaknemo. Koža in način dotika v sebi nosita informacijo, o čem premišljujemo, ko se nečesa dotikamo. To trditev izpostavljam na podlagi izkušenj in ne na podlagi znanstvenih raziskav. Obiskovalec preko igralčevega dotika zavestno ali nezavedno začuti, kakšno sporočilo je v dlani, informacija se prenese preko kože. Dotik je lahko na meji erotičnega ali pa gre za prijateljsko vodstvo, zbuja varnost, zavetje, igrivost; način dotika je prenos informacije. Ob tem se spomnim Vargasove misli: »*To touch is to listen.*« V labirintih iz blaga je bil dotik razmejen na taktilnost (okoli različnih tekstur, po katerih se hodi, in različni materiali na otip v temi) in na dotik v stiku z igralcem (inhabitantom) med akcijo oziroma prizorom. Pri tem je npr. šlo bodisi za skupno gnetenje testa ali za različne skupne akcije z rekviziti in naravnimi materiali. Več vodstva s pomočjo dotika sem vpeljala pri uprizoritvah, v katerih smo obiskovalcem na oči nadeli preveze. Obiskovalci so takrat skoraj povsem odvisni od izvajalčevega ali soobiskovalčevega vodstva preko dotika.

Taktilnost je pomemben vidik senzorialne poetike. Tudi različne texture evocirajo spomin telesa. Texture (predmeti, oblike, temperature, teža) so v izrazito senzorialnih uprizoritvah zelo pomemben element ustvarjanja zgodbe. Od začetnih labirintov iz blaga, ki so bili narejeni iz črnega gledališkega platna, izhajajo še postopki *sensopies* (povzeto po Vargasu, TDLS). Obiskovalci so v prostor vstopali bosi, da so lahko pod svojimi stopali čutili različne texture, materiale (pesek, kamni, listje, trava, voda itd.). Ker je človek najprej kinestetično bitje oziroma ker je dotik primarni čut in sega globoko v začetek našega bivanja na tem svetu, komunikacija

preko čutnih dražljajev tako vzbuja prastare spomine na otroštvo, mladost itd. Dandanes redko hodimo bos, še redkeje smo bos v temi, preplet obojega pa odpira močne podobe, ki v nas običajno spijo in še niso ozaveščene. Ob povabilu v gledališče vas redko opomnijo, da se boste morali sezuti in da boste po prizoriščih »potovali« bos, večinoma v temi. Taktilnost deluje močneje, kadar obiskovalci vstopajo posamično na štiri minute, saj imajo tako čas zase in za svoje doživljanje. Teksture, ki jih tipajo z bosimi stopali, so bile v predstavah Teatra de los Sentidos in do leta 2004 tudi v Senzoriumovih predstavah nameščene na hodnikih med prizorišči. Ti hodniki so bili popolnoma temni, da se je obiskovalec lahko celo izgubil in je bila taktilna izkušnja poleg vonja edina informacija, ki jo je prejel na čutni ravni. S takim izločanjem čutnih impulzov drugih čutov lahko povečamo doživljanje izbranega čuta in mu tako damo večji pomen ter prostor, da obiskovalčev spomin ali imaginacija najde svoje podobe in jih ustvarja.

Pri svojih avtorskih pristopih in z izključitvijo labirintov iz gledaliških zavese sem opustila tudi taktilnost preko stopal. Razlog je bil predvsem ponostavljanje postopkov, saj so labirinti terjali dolge temne hodnike, v katere so gledalci vstopali individualno, zato so se tudi lažje posvečali svojemu intimnemu doživljanju taktilnih impulzov oziroma površin. Vsak vstop v senzorialno scenografijo je bil nekakšna iniciacija v svet čutov; za taktilne in olfaktivne izkušnje je bilo v taki scenski postavitvi več fizičnega prostora, več časa je bilo potrebnega za pripravo in za osredotočeno doživljanje obiskovalca. Ko sem ukinila zavese, je ostal le prazen, odprt prostor, v katerem je skupine ljudi lažje nadzorovati in voditi. Taktilne izkušnje preko stopal in dlani smo ukinili zaradi učinkovitosti ter ekonomičnosti prostora, časa in financ. Žal ni šlo drugače. Taktilnost odtlej iščemo bolj v ravnanju s predmeti in v zagotavljanju različnih tekstur ter oblik za manjše skupine ljudi sočasno in ne individualno. Seveda to ni tako intenzivno niti tako zavestno, obiskovalci so namreč v nenehni interakciji tako z izvajalci kot drug z drugim, zato je ta vrsta izkustva z dotikom potisnjena v ozadje.

Ena izmed najpomembnejših ugotovitev v zvezi z različnimi pristopi čutne naracije je ta, da je vid sicer prevladujoč čut, vendar je dotik, če pride do njega, pred njim. To sem ugotavljala kot izvajalka v Teatru de los sentidos in kasneje v Senzoriumu. Kadar koli smo se dotaknili obiskovalca, je bila vsa pozornost preusmerjena v dotik, pozornost na videno in slišano se je zmanjšala, obiskovalec je vse svoje zaznavanje preusmeril v dotik. Te trditve niso znanstveno potrjene, so le plod mojih izkušenj z občinstvom pri tovrstnih dogodkih.

2.3.3 Zvok

Zvok je pri ustvarjanju imaginarnih prostorov v temi zelo pomemben element. Prisoten je tudi v vidnih prizorih, vendar bolj ali manj kot podpornik različnih atmosfer. Jutte v svojem delu (2005, 114) omenja Kanta, ki je razmišljal o gluhosti in »si ni mogel predstavljati hujše prikrajšanosti, saj ta človeka obsodi na osamljenost tudi sredi največje družbe«.

Sicer si težko predstavljamo, kako vsakdanjik doživlja gluha oseba, saj je tišina, kot jo doživljamo slišče, v resnici polna in ne prostor osame, odvisno seveda od načina percepcije poslušalca.

Zvok in glasba sta pomembna elementa tudi pri ustvarjanju imaginarnih resničnosti, pa čeprav v senzorialnem gledališču govorimo o tišini. Cage je dokazal, da popolna tišina ne obstaja; tako je tišina, s katero delamo v senzorialnem gledališču, pravzaprav druga vrsta zvoka, tista, ki odpira prostor za imaginacijo, ki ne riše in ne določa. Bolj ko je s svojimi zvočnimi impulzi nedoločljiva, odprta, večji prostor za vznik osebnih nezavednih vsebin omogoča posamezniku. K oblikovanju zvoka štejem vse, kar je v prostoru slišnega. Če so najeti prostori ambientalni, je zvočna podoba samih prostorov in okolja že sama po sebi zvočni material, s katerim je treba delati, ga nadgraditi ali izkoristiti njegove potenciale, da so v prid sporočilnosti projekta.

Mogoče bi lahko rekla, da je oblikovanje zvoka v Vargasovih senzorialnih uprizoritvah bližje kreiranju atmosfer in zvočnih efektov (ki odpirajo imaginarij), in sicer v kombinaciji z glasbo v živo. Sensorium pa se v svojih poskusih uvajanja besede lahko mestoma približa celo ravni senzorialnih radijskih iger (*Povodni mož* (2013), *Vonjave Emone* (2014), *Gotska okna* (2014), *Božanska komedija* (2019)) ali pa so to daljše tematske kompozicije, ki trajajo od 15 do 30 minut.

Ko smo postavljali labirinte, je zvok predstavljal atmosfero prostora, in sicer tako, da obiskovalca ni motil, pač pa mu je pomagal pri soočanju z vsebinami in pri stiku s samim sabo. Gre bolj za oblikovanje zvočnih pokrajin, ki so bile lahko konkretnije prepoznavni zvoki (npr. zvoki vode, vetra), ponekod pa je šlo že za mešanico abstraktnejših zvočnih kulis s posameznimi konkretnjšimi zvoki, ki so sublimno zarisali ali orisali del podobe, na katero se je nanašal posamezen prizor. Zvok v Sensoriumu se je prav tako razvijal; najbolj ga je zaznamovalo sodelovanje s Petrom Penkom.⁸

8 Peter Penko je slovenski glasbenik in glasbeni producent. V Sloveniji je v vlogi glasbenega producenta sodeloval s skupinami, kot so Laibach, Siddharta in Silence.

Za vsako predstavo ali dogodek iščem zvočne učinke, ki so bodisi podporni (poudarjajo vzdušje in čustveni naboj) ali kontradiktorni, kontrapunkt dogajanju. Ta drugi pristop okrepi vsebino osnovnega dogajanja. Običajno iščem manjše in večje, kričeče in tišje podobe, ki jih zvok riše v prizore. Če se pri dogodkih odločim za besedilo, je to uporabljeno v zvočni obliki kot govorjena beseda ali v sklopu glasbe. V obdobju postavljanja labirintov je bilo peto besedilo skoraj edino, ki ga je obiskovalec med predstavo slišal. Teksti in posamični »komadi« so bili ustvarjeni za uprizoritve *Mesto tišine* (2003), *Biti ali imeti* (2004), *Polnočna Margareta* (2005), *Odstiranj* (2006), *Mesto vzdihljajev* (2008) ter *In vino veritas?* (2008). V projektih *Krst* (2010), *Povodni mož* (2013) in *Vonjave Emone* (2014) sem uporabila besedila F. Prešerna in D. Smoleta ter antičnih avtorjev Sulpicija in Seneke. V *Božanski komediji* (2019) smo obiskovalce po zgodbi vodili zvočno (Dante preko zvočnega posnetka), olfaktivno in taktilno (vodiči/izvajalci). Vsak obiskovalec je imel zavezane oči in je Pekel ter Vice doživiljal zvočno in senzorialno. Oči je odprl šele v Raju.

Kot lahko opazimo pri filmih, ima zvok prav tako dostop do človekovih čustvenih in nezavednih vsebin, enako kot vonj, le da zvok lahko nadziramo tako, da si zamašimo ušesa ali prekinemo predvajanje, vonja pa, potem ko ga spustimo v prostor, ne moremo več nadzirati. Kombinacija zvoka in vonja je sinergično potencirana. To pomeni, da ima veliko globlje učinke, kadar delujeta skupaj z enakim namenom, kot če bi delovala posamično. To mi je potrdila tudi raziskava oziroma instalacija *Senzorialne zvočne pokrajine* (2014), v kateri so gledalci zapisovali svoje vtise. Več o tem pišem v poglavju o sinesteziji čutov.

2.3.4 Voh

Voh, znan tudi kot olfaktorni čut, je eno od petih čutil in se nanaša na čutno zaznavanje vonjav v okolju. Gre za sposobnost organizmov, zlasti živali in ljudi, da preko specializiranih čutilnih organov, imenovanih olfaktorni sistemi, zaznajo in prepoznajo kemikalije v zraku ali okolici. Voh ima ključno vlogo pri doživljanju sveta okoli nas. Vonjave, ki jih zaznavamo, lahko obudijo spomine, sprožijo čustva, vplivajo na okus (saj je okus kombinacija okusa in vonja) in celo na naše počutje. Različni vonji imajo lahko na posameznike različne učinke, od prijetnih vonjav do tistih, ki lahko opozarjajo na nevarnost ali sprožajo nelagodje.

V gledališču ustvarja glasbo za režiserja Matjaža Bergerja in gledališče APT (Borštnikova nagrada 2009) ter za Senzorium.

Na splošno je voh zapleten in zanimiv vidik človekovega zaznavanja, ki pomembno prispeva k našemu razumevanju okolja in naših interakcij z njim. Voh je pri človeku v primerjavi z živalmi zelo zapostavljen. Človekov obstoj namreč z razvojem civilizacije in inteligence ni več odvisen od vonja ter instinktivnega iskanja hrane za preživetje, živali pa so to ohranile.

Pasji vohalni sistem se od človekovega močno razlikuje tako anatomsko, funkcionalno kot vedenjsko. Pasji vohalni bulbus je kar 30-krat večji, vohalni epitelij pa vsebuje od 200 milijonov do 1 milijarde čutilnih receptorjev, odvisno od pasme, kar je bistveno več od 5 milijonov receptorjev pri ljudeh. Vedenjske raziskave so pokazale, da psi, za razliko od ljudi, olfakcijo uporabljajo za številne funkcije, med drugim za prostorsko orientacijo, kar so potrdile študije sledenja, ter v socialnem vedenju, saj druge prepoznavajo po vonju. [Andrews idr. 2022, 6393]

Voh je skupaj z okusom in s tipom naš prvi stik s tuzemskim življenjem; kot dojenčki le vohamo, tipamo in okušamo mamino telo ter mleko. Vsak predmet, ki ga otrok opazi, bo hotel otipati, povohati in okusiti. To je njegovo spoznavanje sveta. Z odraščanjem počasi vstopamo v avdio-vizualno komunikacijo, ki v odraslem obdobju prevladuje. Ko se staramo, nas čuti v enakem vrstnem redu počasi zapuščajo. Pri večini starejših ljudi najprej opešata vid in sluh, nato telo postaja vedno okorelejša, neprožnejša, taktilni stik s svetom se zmanjšuje. Počasi pešata tudi apetit in volja do hranjenja.

Ker je čut voaha pri našem dojemanju sveta tako temeljen, ima tudi moč, da nas vrača v najgloblje spomine.

Najznačilnejše lastnosti spominov, ki jih sprožijo vonjave, in razlog, zakaj so pomembni za zdravje in dobro počutje ljudi, so v tem, da sprožajo čustvenejše in sugestivnejše spomine, kot to velja za spomine, ki jih sproži kateri koli drug čut. Številne raziskave so pokazale, da so avtobiografski spomini, ki jih sprožijo vonjave, veliko čustvenejši, aktivirajo nevrološke substrate čustvenega procesiranja, poleg tega se ljudje ob vonjavah v primerjavi z drugimi modalitetami bolj približajo prvotnemu času in kraju svojih spominov kot preko drugih čutov. [Hertz 2016, 2]

Znaki vonja potujejo v možgane v dva predela sočasno: prvi predel prepozna identiteto vonja oziroma kaj ta vonj je, drugi pa potuje v limbični sistem,

kjer so shranjeni vsi spomini (tukaj se zgodi reakcija na vonj), shranjene so izkušnje strahu, ugodja, gnusa itd.; poleg tega se iz limbičnega sistema na vonj čustveno odzovemo. Vonj v nas povzroči dobro ali slabo počutje, odvisno od izkušenj. Vonjave nas obdajajo na vsakem koraku, zaznamo pa le najagresivnejše. Na vonj se privadimo po petih minutah. Če bi radi ugotovili, kakšen vonj je v določenem prostoru, je najbolje, da ga zapustimo in znova vstopimo vanj. Ob vizualnih in zvočnih vtisih v vsakdanjem življenju so subtilni vonji večinoma zavestno neopaženi, kljub temu da v vsakem primeru vplivajo na našo psiho, močnejše ali nežnejše. Polič (1989, 51) piše o tem, kako sta se pomena vonjav zavedala že Platon in Aristotel:

Slednji je npr. razlikoval med vonji, ki se razlikujejo po prijetnosti glede na fiziološke potrebe osebe (npr. lakota), ter vonje, ki so skoraj vedno prijetni. Menil je, da le človek lahko najde zadovoljstvo v vonjavah ne glede na potrebe. Prijetni vonji naj bi tudi varovali zdravje. Ob tej točki so se vrstile tudi mnoge razlage vonja v zgodovini. Pojmovanje, da so prijetne vonjave zdrave in obratno, najbrž izvira iz predzgodovinskih časov. Ljudska medicina je skozi stoletja uporabljala smrdeče stvari za preganjanje demonov iz teles obolelih.

Izkušnja vonja je odvisna tudi od bioloških dejavnikov. Vsak človek ima namreč svoje vohalne zmogljivosti, vsi vonjalni receptorji niso enako močni ali usposobljeni, zato se včasih zgodi, da kakšnega vonja ne moremo zaznati. Voh omogoča približno 400 receptorjev, ki se prilagajajo različnim vrstam molekul vonja, zato lahko vonjamo milijarde različnih vonjav. Vsak nos voha po svoje, odvisno od genetske variabilnosti. Tudi hormonski cikli in dihanje lahko vplivajo na način zaznavanja vonjav, poleg tega pa so tu še različni sezonski vplivi (prehladi, alergije). Dobro desetino populacija ima razne čutilne motnje zaradi staranja, bolezni, poškodb ali prirojenih stanj (Drobnick 2014, 189).

V klasični postavitvi predstave, pri kateri občinstvo sedi na stoli ter posluša in/ali opazuje dogajanje na odru, pri kateri je torej v rabi četrta stena, vonji ne pridejo do izraza. Obiskovalec zaznava osebne vonje drugih obiskovalcev, ki sedijo poleg njega. Neredko se tudi dogaja, da nekatere obiskovalci uporabljajo zelo močne parfume, ki zelo agresivno vplivajo na druge gledalce in tudi na izvajalce dogodka. Seveda je to odvisno od tega, kako blizu nas je človek, ki je odišavljen s parfumom, vendar ne smemo pozabiti, da so gledališča zaprte črne škatle, in po začetku predstave

ali dogodka je občinstvo včasih skoraj hermetično zaprto, predvsem zaradi zaščite pred zvočnimi motnjami s hodnikov. Včasih na odru pride tudi do uporabe vonjav kot scenskih pripomočkov (kadilo, praženje čebule, kave itd.) in te vonjave za minuto ali dve zaplavajo v dvorano, nato pa počasi izzvenijo.

V interaktivnih, potopitvenih in senzorialnih dogodkih pa so vonjave uporabljene sistematično, namensko in s preudarnostjo. Uporabljamo naravne vonje (predmete, rekvizite z naravno aromo), vonje iz eteričnih olj ali kadila – odvisno od vsebine in možnosti aplikacije v prizorih. O uporabi vonjev v gledališču in umetnosti pišem v poglavju »Poetika vonjev«.

2.3.5 Okus

Okus je zelo močno povezan z vonjem. Če si zamašimo nos, lahko okušamo le grenko, kislo, slano, sladko in pekoče, tudi trpko, vsi drugi okusi so povezani z vonjem. Okus je pri otrocih zelo specifičen, sladko in slano imajo radi, kar je grenko, pekoče in kislo, pa odklanjajo, saj so ti okusi zelo povezani z instinktom – strupene snovi so npr. grenkejšje. V običajnih, klasičnih postavitvah kot del predstavitve ali dogodka okus le redko uporabimo. Običajno je po premieri zakuska, kamor je povabljen premierska publika, pogosto imajo obiskovalci (odvisno od finančnih zmožnosti prireditelja) veliko priložnosti za okušanje jedače in pijače. Med samim dogodkom pa je to večinoma dovoljeno le igralcem na odru, ampak ti med predstavo raje uporabljajo grozdni sok kot rdeče vino in podobne barvne nadomestke za alkoholne pijače ter močno jedačo, izogibajo se tudi hrani, ki ima intenziven okus. Stik z okusom v klasičnih in modernih predstavah tako občinstvu ostane kot doživljanje preko vidne modalnosti, še vedno pa pogled na hrano lahko deloma vpliva na počutje gledalca preko njegovega spomina in izkušnje v zvezi s to jedjo. Vonjave, okuse in dotike lahko občinstvo torej doživlja tudi v klasičnem gledališču, vendar gre za posredne izkušnje oziroma za vklapljanje spomina nanje, kadar je to mogoče. Gre le za obujanje nekoč že ustvarjenih, sedaj pa spečih, nezavednih spominov na tovrstne izkušnje, ne pa za ustvarjanje novih. Zato obiskovalci tudi lažje racionalizirajo in se distancirajo od teh izkušenj, opravka imajo le s svojim spominom.

V dogodkih s senzorialnim pristopom je okus prisoten večinoma v interaktivnih uprizoritvah, v katerih se z gledalci ukvarjamo individualno ali v manjših skupinah – odvisno od vsebine in koncepta, največkrat pa od finančnih zmožnosti projekta. Pitje vina, čaja, čokolade ali okušanje hrane terja vrsto finančnih in logističnih ukrepov (od zagotavljanja popolne higiene

in razkuževanja vsakega kozarca, krožnika in ustrezne priprave hrane do tega, da morajo biti vse s tem povezane akcije med samo predstavo izvedene čim neopazneje in organizacijsko nemoteče). Če morajo to opravljati izvajalci sami, je njihov stik z občinstvom manj intenziven, del te akcije pa mora biti osmišljen, saj jemlje čas prizoru. Dodaten kader za izvrševanje majhnih tehničnih opravkov med dogodkom je mogoče zagotoviti v javnih ustanovah, kjer obstajajo posebej za to zaposlene tehnične ekipe rekviziterjev, odrskih delavcev. Pri nevladnih oblikah produkcije pa drobna tehnična opravila pogosto prevzamejo izvajalci sami in najožja ekipa. Ravno pri okusu, ki je zelo intimen in intenziven, potrebujemo močno organizacijo, dovolj sredstev in ljudi, da bo vse potekalo higiensko neoporečno in da stranska dela pri pripravi hrane ne bodo vplivala na poetično plat dogajanja. Te naloge lažje opravljamo, če imajo obiskovalci zavezane oči in ne morejo opazovati organizacije ter priprav. Če pa imajo oči odprte, je okus (hrana, pijača) mogoče vključiti tako, da je del samega prizora ter da ima svoj ritual in posebno vlogo v dramaturgiji akcij. Sensorium v svoje dogodke pogosto vključuje tudi poetiko okusa.⁹ Po načelu, da hrana združuje ljudi, saj gre za nekakšen obred, obiskovalci pogostitev – čeprav simbolično – vedno dobro sprejmejo. Kadar je večji poudarek na samem postopku okušanja, je opaziti, da gledalci v komentarjih po predstavi hrani namenijo večjo pozornost. Kadar pa hrano postrežejo mimogrede, kot nek avtomatizem, kadar gre za naravno ali spontano akcijo brez posebnih vsebinskih in akcijskih poudarkov, jo občinstvo v odzivih le redko omeni.

Na tem mestu naj omenim še pomembno ugotovitev, ki jo v svojem prispevku o vonju za revijo *Amfiteater* (2021) navaja Howes. Govori namreč o dejstvu, da je Proustov efekt posledica okusa in ne vonja. Proust (2004, 48) to tudi sicer natančno navede: »To, kar utripa tamkaj na dnu, je prav gotovo podoba, vidni spomin, ki je navezan na tisti okus in si zdaj prizadeva po njegovi sledi do mene.«

Navaja tudi, da je bil okus magdalenice, njene začimbe, seveda tudi v kombinaciji z okusom lipovega čaja, v katerega je namakal pecivo, tisti,

9 V preteklih produkcijah Sensoriuma smo okus vključili v številne dogodke: vino in kruh v *Boju med pustom in postom* (2001), vročo čokolado v *Sprehajalcu grehov* (2002), čaj v *Mestu tišine* (2003) in *Biti ali imeti* (2004), žgane pijače pri hudiču Wolandu v *Polnočni Margareti* (2005), vino v uprizoritvah *Parsifal in vitezi okrogle mize* (1998), *Labirint Križanke* (1999), *Potujoči labirint* (2000), *Odstiranja* (2006), *In vino veritas?* (2008); govejo juho, vino in kruh v *Mestu vzdihljajev* (2008), vino v *Povodnem možu* (2013) in v predstavi *Between Us* (2012), rimsko vino, olive, sire, artičoke, kruh, olivno olje in začimbe v *Vonjavah Emone* (2014), vino v *Café Fatal* (2016), kruh, vino in sadje v *Preroku* (2018) ter kruh in cviček v predstavi *V iskanju smisla* (2022).

ki je vzbudil spomin na njegovo otroštvo v mestecu Combray pri teti Leonie (Proust 2004, 49):

In tedaj se mi je spomin nenadoma prikazal. Tisti okus je bil okus po koščku magdalenice, ki ga je teta Leonie ob nedeljskih jutrih v Combrayu (ob nedeljah sem ostajal do začetka maše doma), ko sem ji prišel voščit v spalnico dobro jutro, vselej pomočila v ruski ali lipov čaj in mi ga ponudila. Ko sem magdalenico zagledal, se nisem spomnil ničesar, spomin mi je zbudil šele njen okus; razlog je bil mogoče ta, da sem te kolačke odtlej že dostikrat videl na policah slaščičarn, jedel pa jih nisem, in se je njihova podoba zato ločila od dnevvov v Combrayu ter se povezala z bližnjimi spomini; morda tudi zato, ker so ti spomini, ki so samevali že tako dolgo zapuščeni nekje izven zavesti, skoraj popolnoma zamrli in se razblinili; oblike – tudi oblika male školjke iz sladkega testa, ki je skrivala pod svojimi strogimi pobožnjaškimi gubami tako čutne užitke – so izginile ali pa so zadremale ter izgubile prodorno silo, ki bi jim omogočila doseči mojo zavest. Kadar pa ne ostane od davne preteklosti čisto nič, kadar so bitja že mrtva, predmeti pa uničeni, se še dolgo ohranita duh in okus; čeprav bolj krhka, sta vendar bolj trdoživa, čeprav nesnovna, sta bolj trajna in bolj zvesta, tako kot duše, in se na razvalinah vsega drugega spominjata, čakata, upata in nosita na svojih drobnih, skoraj nezaznavnih kapljicah vso neizmerno stavbo spomina.

Mogoče je fenomen Proustovega efekta nastal na podlagi vonja in okusa, saj vonj v veliki meri definira okus. »Vonj in okus sta kemični čutili in ju zlahka zamenjamo.« (Howes 2021, 29–30) Kakor koli, zagotovo lahko trdimo, da sta vonj in okus pomembna pri ohranjanju spominov, in to, kot pravi Hertz (2016, 2), veliko bolj kot drugi čuti.

2.4 Čutna sinestezija

Čutna sinestezija pomeni sočasno doživljanje več čutov in/ali njihovo povezovanje. Najpreprostejša razlaga je, da lahko vidimo barve različnih tonov glasbe (temni, svetli, rdeči, črni, beli ...) ali poslušamo texture (staccato, melodično, igrivo) in vonje (visoki, igrivi, nizki), tipamo zvok (je bolj grob, mehak, svilen, nežen) ipd. Pri čutni sinesteziji gre za to, da se lastnost/značilnost enega čutnega zaznavanja izraža v obliki orodja ali skozi orodje drugega. Naši možgani povezujejo informacije. Predvidoma naj bi bili

k sinestetičnim izkušnjam in doživljanju bolj nagnjeni umetniki, vendar jih na neki način izkušamo vsi. David Abram (1996, 60) v svojih razpravah o čutnem in percepciji meni, da čeprav sodobni nevroznanstveniki sinestezijsko – prepletanje čutov – raziskujejo kot redko ali nenavadno izkušnjo, ki je prisotna le pri nekaterih ljudeh (kakršni so tisti, ki vidijo zvoke, slišijo barve itd.), je po Merleau-Pontyju naše prvotno doživljanje inherentno sinestetično. Merleau-Ponty (2006, 238) tako zapiše:

Sinestetično zaznavanje je pravilo, in če ga ne opazimo, je to zato, ker znanstveno znanje izpodriva izkušnje in smo se odvadili gledati, slišati in čutiti na splošno, da bi lahko sklepali, kaj bi morali videti, slišati ali čutiti na podlagi naše telesne organizacije in iz sveta, kot si ga predstavlja fizik.

Naše sinestetične izkušnje tako potekajo na bolj neozaveščeni ravni, saj je tempo življenja tak, da se redkokdaj ustavimo in posvetimo zaznavanju svojega telesa. Vsakdanje obveznosti povprečnega delovnega človeka ne dopuščajo časa za ukvarjanje z doživljanjem, naš vsakdanjik je usmerjen k učinkoviti izrabi časa, bodisi v poslovne namene bodisi v okviru zasebnega življenja. Zato se sinestetičnim občutkom lahko več posvečajo tisti, ki se s procesi čutnega zaznavanja ukvarjajo v okviru rednih poslovnih (umetnost, izobraževanje) ali zasebnih dejavnosti (terapije, meditacije).

Anke Finger in Danielle Follett (2011, 14) nam med drugim predstavi ta profesorja zgodovine umetnosti Simona Shaw-Millerja, ki raziskuje vizualno dimenzijo glasbe oz. kako »*Gesamtsensorischeswerk* [celostno čutno delo], glasba pritegne druge zvrsti umetnosti, da bi lahko izrazila več kot samo zvok«. Vendar se da sinestetično doživljanje razvijati tudi pri bolj razumskih ljudeh, ki s prevajanjem čutnih zaznav v vsakdanjem življenju nimajo veliko prakse. Če nekateri vidijo vizualno v zvoku, pa spet drugi vidijo zvok in druge ravni v vizualnem. Tudi vizualni umetniki so ugotovili, da je naša vizualna percepcija odvisna od dražljajev, ki se stekajo skozi druga čutila. »Galerije so nadvse vizualne. A ljudje niso – možgani razumejo svet s kombiniranjem vsega, kar sprejmejo od vseh petih čutov,«¹⁰ so zapisali ob razstavi *Tate Sensorium*, ki je od 26. avgusta do 4. oktobra 2015 potekala v londonski galeriji Tate Britain.

10 Ta misel se mi zdi pomembna za zavedanje o tem, kakšen potencial za razvijanje sinestezijske vse čutov ima potem šele gledališče (ne le scenske in avdiovizualne umetnosti). To področje se v svetu umetnosti bliskovito razvija.

Sinestezija se pojavi, ko stimulacija ene senzorične modalnosti izzove izkušnjo v drugi senzorični modalnosti. Ta pojav se lahko hote ali nehote pojavi v umetnosti v povezavi s sliko ali z barvo in glasbo. [...] V znanosti je sinestezija pojmovana kot neprostovoljna izkušnja, ki je zaznavna v kvaliteti zaznavnih izkušenj in ne zgolj kot oblika podob [...]. Čeprav je sinestezija izkušnja pri doživljanju povezav tudi med drugimi čuti, npr. vonjem in okusom, je povezava, ki jo najpogosteje raziskujejo, tista med zvočno in vizualno percepcijo. [Deutsch 2012, 215]

Wagner je tudi zasebno oboževal vonjave in jih vsak dan uporabljal za dobro počutje. Združitev različnih zvrsti umetnosti na odru je zanj pomenila združitev različnih čutnih modalnosti zaradi veččutnega podajanja vsebin.

Morda so estetski cilji sinestezije psihološko utemeljeni z željo po združitvi prostora in po metaforičnem prestopanju meja, željo, ki jo v trenutku spodbudi zaznavanje vonja ljubljene sopotnika. Takšno združevanje in prečkanje meja je v središču Wagnerjeve konceptualizacije revolucionarnega, družbeno transformativnega »celostnega umetniškega dela«, katerega namen je zrušitev tako estetskih kot družbenih delitev in kategorij. [Weiner 1997, 202]

Če obiskovalec senzorialnih uprizoritev preko interakcije in izkušnje doživlja več čutnih dražljajev sočasno, jih mestoma doživlja posamično po prioritetenem redu doživljanja (vid, dotik, sluh, vonj, okus), mestoma pa med njimi prihaja do sinergijskih učinkov. Sinestezija je še pogostejše prisotna, kadar zapremo oči in se lahko globlje spustimo v druga čutna doživljanja. Zato Vargas omenja en čut z več okni (2021, 24), saj se nanaša na fenomenološki pristop k razumevanju zaznavanja.

Gledanje zvokov ali poslušanje barv nastajata tako, kot nastaja enotnost pogleda skozi dve očesi: moje telo tako ni vsota sopolavljenih organov, ampak sinergični sistem, ki povzema in povezuje vse funkcije v splošno gibanje biti na svetu in torej predstavlja bivanje. Če rečem, da vidim zvoke ali da slišim barve, je to smiselno pod pogojem, da vid ali sluh nista preprosta lastnost nepresojnega *quale*, ampak doživljanje določene modalnosti bivanja ter usklajevanje mojega telesa z njo. Tudi vprašanje sinestezij se začne reševati, če je izkustvo kakovosti izkustvo določenega načina

gibanja ali določenega ponašanja. Ko pravim, da vidim zvok, želim reči, da vibraciji zvoka odgovorim s svojo celotno čutno zaznavno bitjo, posebej pa s tistim delom samega sebe, ki je odgovoren za barve. Če gibanja ne definiramo kot objektivno gibanje in premikanje v prostoru, ampak kot načrt gibanja ali »virtualno gibanje«, dobimo temelj enosti čutov. [Merleau-Ponty 2006, 247]

Ker smo ustvarjalci nasploh po naravi bolj nagnjeni k sinestetičnim izkušnjam, so te v procesu ustvarjanja nekaj povsem normalnega. Ko npr. oblikujem vonjave, včasih posegam po takih, ki predstavljajo določeno barvo ali atmosfero, ki jo želim doseči v prizoru ali v prostoru. Prav tako npr. pri oblikovanju zvočne podobe z avtorjem zvoka Petrom Penkom večinoma komuniciram v oblikah, barvah, teksturah in drugih čutnih modalnostih, ko mu opisujem, kakšne zvočne učinke bi rada dosegla. V zgodovini umetnosti imamo veliko primerov, ko so filozofi, slikarji, dramatik, glasbeniki v svojih delih uporabljali sinestetične izkušnje, npr. Shakespeare, Aristotel, Kandinski, Baudelaire, Rimbaud idr. (Deutsch 2012, 220–229).

Veččutne izkušnje pa poskušamo približati tudi obiskovalcem, zato vzpostavljamo veččutna okolja. Ugotavljam, da gledalci, kadar gre za uprizorjanje preko veččutnih modalnosti, pozornost usmerjajo od enega čutila k drugemu, preklapljajo med njimi. Kadar so prizori vizualni, se vonjav redko zavejo in prevladujejo vizualne podobe, takoj za njimi pa zvok. Kadar pa vid izključimo, se v čutnem zaznavanju začne drugačna hierarhija. V uprizoritvi *In vino veritas?* (2008) so imeli obiskovalci med celotnim dogajanjem na očeh prevezo, prek slušalk pa smo jim posredovali zvočno podobo. Pri natančnem preučevanju¹¹ smo ugotovili, da so takrat, ko smo se z njimi taktilno igrali z grozdem (dotik), določene dele zvočne podobe, ki smo jo z dotikom istočasno predvajali preko slušalk, preslišali. Podobno se je zgodilo pri uprizoritvi *Povodni mož* (2013), navdihnjeni s Prešernovo (1991) istoimensko pesnitvijo. Naracijo poezije smo predvajali preko zvočnikov (avdio). Dokler so gledalci sedeli na stoli, so zgodbo pozorno poslušali in sledili besedilu. Ko pa smo jih povabili na ples, so zaradi taktilne interakcije z izvajalci in drugimi gledalci med plesom preslišali besedilo pesmi. V spominu so jim ostale izkušnje vonja, soplesalčevega dotika in atmosfera, v kateri se je dogajanje odvijalo.

Kako čutne modalnosti medsebojno vplivajo druga na drugo, so obiskovalci lažje neposredno prepoznavali v interaktivni instalaciji *Senzorialne*

11 Do teh ugotovitev sem prišla po pogovorih z obiskovalci in z branjem njihovih komentarjev, kar je v Senzoriju od Vargasa podedovana praksa.

zvočne pokrajine v Mednarodnem grafičnem likovnem centru (MGLC Ljubljana), ki sva jo pripravila z avtorjem glasbe in zvoka Petrom Penkom. Ta je na posamično grafično podobo pripravil dve različni štiriminutni glasbeni kompoziciji, sama pa dve različni kompoziciji vonjev. Obiskovalci so tako opazovali vizualno podobo ter doživljanje in vsebino te vizualne podobe primerjali ob štirih različnih kombinacijah vonjev in zvokov. Zaznave smo dokumentirali z anketnimi vprašalniki; gledalci so zapisali, kaj so doživljali ob različnih kombinacijah zvoka, vonja in podobe. Njihovo doživljanje in pisanje nista bila časovno omejena, zato so nekateri glede na všečnost ali globino doživetih čutnih vtisov pisali in doživljali (gledali + poslušali + vonjali) različne kombinacije od nekaj minut do ure in pol. Njihove komentarje hranim v arhivu.

2.5 Ritem

Ritem akcije igralca: da bi potek dogajanja tekel neovirano, mora izvajalec razviti občutek za notranji ritem akcije, vendar se mora hkrati nenehno zavedati ritma celotnega dogajanja oziroma poteka in premikov obiskovalcev v drugih scenskih strukturah. Zaznavanje časa se za izvajalca prav tako spreminja in je relativno. Če je njegova izkušnja z obiskovalcem naporna, neprevidna in če se obiskovalec ne prepusti, pač pa ocenjuje, meri, skratka, če ima do izkušnje razumsko odklonilen pristop, je taka izkušnja tudi za izvajalca predolga in naporna. Če pa skupaj razkrivata nove svetove, če med obema pride do kemije, se občutek za čas popolnoma spremeni, čas postane prekratek. Ritem izvajalca je odvisen od njegove psihofizične kondicije in umetniške sposobnosti. Prav tako variira glede na izkušnjo z obiskovalcem, kot sem že omenila. Merim ga v »bruto« in »neto« času na akcijo. »Neto« čas je tisti, ki je minimalen in nujen, da vsebina akcije zaživi, »bruto« pa je ves tisti čas, ki vključuje gibanje obiskovalca v prostoru in iz prizora, čas za pripravo in dodatne minimalne akcije ali pa podaljšani čas režirane akcije.

Težo časa je prav tako mogoče občutiti, če izvajalec nima psihofizične kondicije.

Pričevanja gledalcev, da je dogodek minil prehitro, govorijo o tem, da je bila njihova izkušnja polna pozitivnih vtisov, ker se je občutek za čas skrajšal. Einstein naj bi o relativnosti časa razmišljal takole: »Eno minuto držite roko na vroči peči in zdela se vam bo kot ena ura. Za eno uro sedite zraven luštnega dekleta in zdela se vam bo, da je minila kot ena minuta.«

Nekateri viri navajajo, da to niso njegove besede, čeprav so postale razširjen in priljubljen izrek.

Ritem obiskovalca: nekateri so v temi zelo hitri in pogumni, drugi pa potrebujejo fizično pomoč za premik z ene točke na drugo; med posameznimi postajami si lahko zaradi senzoričnih okušanj prostora, vonja in scene (ali pa zaradi notranjega procesa) vzamejo več časa zase.

Ritem akcije: akcija sama ima več izvedbenih različic. Odvisna je od obiskovalca, tehničnih in organizacijskih razmer v labirintu v določenem trenutku, zato je prav tako zelo variabilna enota. Njen »neto« čas je tisti, ki je nujen in bistven za izvedbo akcije in prizora.

Ritem celotnega dogodka (labirinta ali drugih scenskih struktur): labirint ima svoje »dihanje«. To so akcije, prihodi in odhodi obiskovalcev. Te akcije so podprte z zvoki, ki so bodisi naravni del akcij v prostorih ali pa gre za dogovorjene znake komunikacije. Ti zvoki so pesem. Celotni labirint pleše po ritmu svoje pesmi pet ur na večer. Umirjeno, enakomerno, kot dihanje.

2.6 Obrednost v Sensoriumu

Artaud govori o nujnosti vzpostavitve magičnega in ritualnega ter se s tem vrača k izvorom gledališča (Lukan 1994, 23–34) in navaja, da »pri njegovih idejah ne gre za okultizem, temveč za ,poetski substrat', ne gre za novo religijo, temveč za gledališče, ki je zavezano ritualnim, religioznim in magijskim izvorom in idejam, pri čemer se transcendenca rojeva s pomočjo gledališke geste, slike, znaka« (str. 25). V Sensoriumu transcendenco ritualnega poskušam doseči tudi z drugimi orodji senzorialnega gledališkega jezika: s temo, tišino, praznino, z vonji, dotikom, (ne)akcijo izvajalca oziroma inhabitanta, interaktivnostjo itd.

Glede na to, da Sensorium deluje v Sloveniji, se v uprizoritvenih konceptih ukvarja s temami in z vsebinami, ki so pomembne za identiteto slovenskega naroda ali splošno aktualne. To ne velja za vse uprizoritve, ampak za večino. Uprizoritev *Parsifal*¹² in vitezi okrogle mize (1998) je nastala v povezavi s Festivalom Idriart in z gradom Borl pri Ptuj, kjer naj bi Parsifal preživel otroštvo. Z njo smo obujali zgodbo o iskanju smisla življenja, o duhovni rasti, ljubezni, odraščanju in modrosti ter oživiljali obred iniciacije

12 *Legenda o Parsifalu*, romantična pesnitev Wolframa von Eschenbacha v verzih iz 13. stoletja, govori o vitezu okrogle mize kralja Arturja, iskalcu svetega grala, in sega v 9. stoletje, v čas pred Karantanijo. Parsifal je mladost preživel na gradu Borl (Ankenstein).

v viteza. Avtor Eschenbach Slovenijo postavlja na zemljevid iskanja svetega grala in vitezov okrogle mize.

Leta 1999 smo v uprizoritvi *Labirint Križanke* preko pravljičnih in mitskih likov (kresnik, štriga) preučevali istrske obrede, v *Potujočem labirintu* (2000) obrede poslavljanja in potovanja, obred preroda v *Boju med pustom in postom* (2001), obred spovedi v *Sprehajalcu grehov* (2002), uprizoritvi, katere del je bilo tudi obredno umivanje nog.¹³ Z uprizoritvijo *Mesto tišine* (2003) smo vstopili v prostor in čas pred rojstvom (nebesa?) in obiskovalca napotili v izkušnje predrojsnih ali posmrtnih (kakor vzamemo) obredov na dušni ravni, kot jih je v svojem delu *Potovanje duš* preučil Michael Newton. Obred ozaveščanja premise »biti« v primerjavi z »imeti« smo realizirali z uprizoritvijo *Biti ali imeti* (2004) po že omenjeni knjigi Ericha Fromma. Proces »biti« se je končal s kitajskim obredom priprave in pitja čaja.

Leto 2005 je bilo zaradi koncepta postavitve in prehoda na zahtevnejše tematike prelomno. V uprizoritvi *Polnočna Margareta* (2005) po motivih dela *Mojster in Margareta* M. Bulgakova (2003) sem se preko prizorov z Mojstrom, s Frido, z Margareto, mačkom Behemotom, s hudičem Wolandom in Poncijem Pilatom soočala z obredom potovanja v temo ter s temnimi silami znotraj posameznika. V *Odstiranjih* (2006) so me zanimali obredi elevzinskih misterijev, in sicer mestoma dobesedno (kako pšenica postane kruh), ponekod pa metaforično (prehod preko smrti v drugo stanje bivanja in dojemanja). Namesto svečenice pitije¹⁴ sem prerokovalsko vlogo zaupala danes še vedno dostopni prerokovalski kitajski metodi *I ching*.¹⁵ Obiskovalci so si po načelu sinhronicitete odgovore na svoja vprašanja izoblikovali postopoma, v šestih prizorih/v vsakem od šestih prizorov po eno linijo, ki je na koncu tvorila heksagram. Tudi pri glasbi sem črpala širše, iz verskih napevov različnih religij (budistične, krščanske, islamske, judovske, hindujske itd., kar sva z avtorjem Penkom lahko našla v zvočni banki).

13 5. aprila 1971 sta Joseph Beuys in Henning Christiansen izvedla akcijo *Celtic +---*, ki je, kot navaja Erika Fischer-Lichte (2012, 102–104), potekala v nekdanjem bunkerju v Baslu, kamor se je nagnetlo 500–800 oseb, sočasno pa se je Beuys dotikal posameznih gledalcev (umil jim je noge). To je simbolno dejanje, del obreda, ki ga izvajajo nekatere krščanske skupnosti. V Senzorijumu smo umivali noge posamičnim obiskovalcem v uprizoritvi *Hiša v zraku* (1998) in *Sprehajalec grehov* (2002).

14 Pitija – izbrali so jo med prebivalkami Delfov – je prerokovala ob natanko določenih datumih. Lovorovo listje, ki ga je žvečila, prekajevanje z lovorom, voda iz izvira Kasotis, ki jo je pila, nimajo nikakršnih opojnih lastnosti (Elliade 1996, 177).

15 *I Ching*, znano tudi kot *Yi jing*, *Knjiga premen*, je starodavno prerokovalno besedilo in najstarejše kitajsko klasično delo.

V otroški uprizoritvi *Čara, čara, Muca Čarodejka čara* (2007), po slikanici Ivana Bizjaka (2003), smo z otroki preko obreda iskanja čarobnih zelišč in soli reševali mesto Piran. *Mesto vzdihljajev* (2008) na Ljubljanskem gradu je slovensko identiteto obujalo preko glasbe in uprizoritvenih zvrsti, vključujoč tipične slovenske obrede (goveja juha v nedeljo ob 12.00, pitje vina) in teme (Županova Micka, Cankarjeva mati) v duhu Gradnikove pesmi »Eros – Tanatos«. Z obredom, ki spremlja nastanek vina iz grozdja, smo v kontekstu razstave *Spet trte so rodile* postavili instalacijo in uprizoritve v letih 2008 in 2009, in sicer v Slovenskem etnografskem muzeju z uprizoritvijo *In vino veritas?*. Leta 2009 sem se podala na pot uprizarjanja poezije in se soočala z obredom poslavljanja v *Večeru z Milo Kačič*¹⁶. V letih 2010–2012 smo za projekt *Generosity* preučevali vse obrede, običaje in navade, ki vključujejo plemenitost in velikodušnost (Evropski projekt v sodelovanju z Vargasom in EPK Maribor 2012). V *Povodnem možu* (2013) na Ljubljanskem gradu sem iz ljubljanskega plesa ustvarila obred poslavljanja od temnih sil v posamezniku in jih preoblikovala v mistično poroko s svetlo silo znotraj nas (anima in animus). V *Vonjavah Emone* (2014) sem skozi obred potovanja v različne vsakodnevne situacije in postavljanja gledalcev v različne vloge prebivalcev rimske Emone preko vonjev, taktilnosti (dotika in teksture) in zvočne podobe mesta ter posameznih prizorov ustvarila rimski čas na slovenskem ozemlju.

V odrski uprizoritvi poezije Kahlila Gibrána *Prerok* (2018), ki smo ji dodali senzorialne elemente, smo obrednost uvedli preko religioznih vsebin. Deljenje hrane in umivanje rok izhajata iz krščanskih obrednih postopkov. Pravzaprav je bila celotna predstava nekakšen obred; ritem je bil počasen, a tekoč. Namen obrednosti je ravno ta, da bi se lahko besede usedle v obiskovalce, jim dale čas, prostor in priložnost, da jih vsrkajo vase. Kritik G. Butala (2018) je o predstavi zapisal:

Tako Miha Rodman (*Prerok*) in Maruša Oblak (*Almitra*) na svojevrstno oblikovanem prizorišču, umeščenem med platno za video projekcije s prizori iz narave na eni in občinstvo na ostalih treh straneh (tako scenografijo kot video je zasnovala režiserka), v umirjenem ritmu in brez vsakršne patetike krmarita skozi prizore *Prerokovega* poslavljanja (dramaturgija Marinka Postrak) ter občasno izvajata različna obredna dejanja (kot denimo prižiganje ognja, umivanje rok, ponujanje hrane), kdaj tudi v nevsiljivi interakciji

16 Izbrane pesnitve iz Miline pesniške zbirke *Prigodnice* (2008) in njene zasebne zapuščine, ki jo je hranila Ivanka Mežan.

z občinstvom; pri tem se postopoma vzpostavlja občutje brezčasnosti, ki ga pomembno sooblikujejo tudi vonjave, različni arheptipski motivi, simbolni predmeti in smiselno stilizirana kostumografija (Tina Kolenik), pa dejavna prisotnost naravnih materialov (les, zemlja) in nadvse sugestivna zvočna pokrajina Petra Penka, Tineta Terlepa in Igorja Megliča. Skozi nežno prežemanje z vsemi navedenimi prvinami beseda tako sčasoma postaja »meso«, zgoščeno tkivo spretno sinhroniziranih čutnih sporočil, ki nagovarja razprto gledalčevo občutljivost – in mu hkrati ponuja nevsakdanje gledališko doživetje.

Obredni postopek podajanja je pri tako večplastno simbolnem in sporočilnostjo nasičenem besedilu res nujen, saj vsaka beseda v poslušalcu odpira ogromno notranjih pokrajin. Ker je šlo za odrsko uprizoritev, so obiskovalci sedeli na stolih in so bolj kot dotik (razen pri hrani in smrti) zaznavali vonj, zvok ter tako režijo, ki je dovoljevala, da so vsi elementi dobili svoj prostor ter ubrano zaigrali na vse čute.

V predstavi *V iskanju smisla*, ki je bila premierno postavljena leta 2022, smo se sklicevali tako na obrede prednikov kot na novodobne obrede, predvsem tiste, ki nas povezujejo v skupnost, ki izražajo solidarnost in ki v življenje posameznika prinašajo smisel.

Obiskovalci se v protokole obredov, ki jih poznajo, vključijo spontano. Zato je tako pomembno preučevati kulturo oziroma navade in običaje skupnosti, v kateri dogodek poteka. Obredi, običaji, navade so nekakšna igralna polja, kjer je vloge mogoče hitro usvojiti, vstop v dogajanje pa je pogojen edino s poznavanjem tega protokola. Obiskovalci ne potrebujejo napotkov, navodil, vključitev je svobodna izbira, zato je večinoma igriva in samoiniciativna.

2.7 Interaktivnost

Interaktiven odnos med izvajalci in občinstvom zasledimo že v času misterijskih kultov in ritualov, kot so elevzinski, orfični in drugi misteriji (1600–1100 pr. n. št.). Zanimanje za razvoj interaktivnosti je od začetka prejšnjega stoletja vse večje. »Gledališče od dvajsetih let prejšnjega stoletja (1920) dalje – Brecht, Piscator, Majakovski, ruski konstruktivisti – se zanima za odnos med občinstvom in izvajalcem« (O'Grady 2011b, 158).

Ideje o interakciji je zaslediti tudi v Bauhausu (1919–1933), ki je odprla vrata različnim umetnikom, da so združevali svoje pristope, organizirali

pa so tudi družabne dogodke in Weimar je postal središče kulturnih prireditvev, ki so kmalu pritegnili širšo skupnost, željno druženja, obiskovalci pa so prihajali tudi iz večjih okoliških mest, npr. iz Berlina. Dogodke so vodili in koordinirali Schlemmer in njegovi študenti (Goldberg 2011, 99).

Alice O'Grady (2011b, 146) v uvodu v poglavje o interaktivnosti v knjigi *Performance Perspectives: A Critical introduction* ugotavlja: »Biti interaktiven je postala glavna preokupacija 21. stoletja. [...] Interaktivnost pogosto povezujemo s tehnologijo in z novimi aplikacijami, ki so globoko zakoreninjene v našem vsakdanjem življenju na načine, ki so bili doslej nepredstavljivi.« Interaktivnost je primarno fiziološki fenomen, ki presega zgolj tehnološko posredovane interakcije in vključuje neposredno komunikacijo, pri kateri prihaja do vzajemnih povezav med udeleženci.

V tem delu izraz interaktivnost uporabljam za poimenovanje prav takšne neposredne in medijsko oziroma tehnološko neposredovane komunikacije v senzorialnih umetniških dogodkih.

Alice O'Grady (2011b, 147) omenja dve različni perspektivi interakcije, dveh avtorjev. Prvi, John Sommers, analizira model participacije in interakcije, ki poudarja koncepte in prakse družbene odgovornosti in odločitve. Ta oblika interaktivnega gledališča je zrastle iz dela brazilskega gledališkega praktika Augusta Boala (Sommers 2011, 148–156), njegov namen pa je povzročiti družbeno spremembo; gledalci, ki so dejavni, so v predstavo vpleteni tako fizično kot intelektualno. Včasih njihov vdor uporabijo za zamenjavo perspektive, prepustijo jim odgovornost, da je končni rezultat predstave odvisen od njihovega odziva in delovanja. Boal podira četrto steno in si želi poenotiti prostor za občinstvo in izvajalce (str. 148).

Če na ta zemljevid postavimo še Vargasa, ki ga v strokovni literaturi, ki obravnava to temo, žal ni zaslediti, lahko povzamemo njegove besede, da je elemente interaktivnosti raziskoval že v šestdesetih letih prejšnjega stoletja. »Gledališko udejstvovanje v New Yorku je bilo vedno del uličnega praznovanja. Senzorialno je bilo v tem smislu, da občinstvo nikoli ni sedelo na stolih v gledališču, vedno je bilo del senzoričnega telesa,« je Vargas mnogokrat dejal, ko je delal z nami. To, da občinstvo ni sedelo na stolih in da je bilo del senzoričnega telesa, pomeni, da je bilo dejavno in da je šlo v razvoju senzorialnega gledališkega jezika že takrat za interaktivnost.

Sommers (2011, 148–156) omenja več vrst interaktivnosti, ki jih je zaznal v uprizoritvenih umetnostih. Za interaktivno ima že dejstvo, da nastopajoči od gledalcev dobijo povratno informacijo v obliki aplavza, kljub temu da četrta stena še vedno obstaja. Drugo obliko interakcije vidi takrat, kadar

občinstvo lahko stopi na oder in neposredno komunicira z nastopajočim. Avtorica se sprašuje, ali naj v to skupino šteje tudi dogodke »ena na ena« ali intimne dogodke, ki jih pogosto najdemo v živi umetnosti (sodobnem *live artu*) (str. 150). Tretji način interakcije je zanjo tisti, pri katerem občinstvo pove svoje mnenje glede določene teme, izid oziroma konec uprizoritve pa je odvisen od tega, kako so gledalci s svojim delovanjem in z izmenjavo mnenj v komunikaciji vplivali nanj. Poudarja tudi, da je Augusto Boal razvil koncept gledališča kot forumskega javnega prostora (*Forum theatre*), v katerem gledalce spodbuja, da postanejo igralci ter gledališče uporabijo kot način iskanja¹⁷ in prakticiranja rešitev za svoje težave. Zavedajoč se, da dogodek ni realen, da je problem avtentičen in pomemben, da dramski dogodek spremljajo dramske in pedagoške tehnike, ki tvorijo njegovo strukturo, je občinstvo velikokrat pripravljeno sodelovati. Sodelujoči iz občinstva postanejo raziskovalci družbene spremembe. Pomembna načela, ki sodelujočim pomagajo, so: iskrenost do sebe in gledalcev, ciljnost (natančno določijo, komu je dogodek namenjen), avtentičnost prizora glede na izbrano temo, primernost tem glede na sodelujoče (zgodba mora biti usklajena z njihovimi izkušnjami). Pomembna je tudi velikost skupine, saj majhno število gledalcev izvajalci lažje vpletejo v zgodbo kakor tiste, ki sedijo na zelo oddaljenih sedežih. Slog njihove igre mora biti popolnoma naturalističen, z obiskovalci si delijo isti prostor. Igralci morajo biti zelo pozorni in se morajo odzivati na vloge in predloge, ki jim jih občinstvo ponuja.

V projektih Sensoriuma je publika individualno (posamezniki ali skupine od pet do največ 30 obiskovalcev) in sočasno vpletena v dogajanje; najintenzivnejše doživetje je ob individualnih vstopih v dogodek in individualni obravnavi obiskovalca. Izvajalec v senzorialnem gledališču mora biti zelo pozoren ne samo na komentarje obiskovalcev, predvsem na njihovo vedenje in način, kako sprejemajo nebesedno komunikacijo. Velika razlika je namreč v tem, da pri Boalovem pristopu večina gledalcev še vedno sedi in opazuje dogajanje na odru oziroma prizorišču, intervenirajo le posamezniki, ki si to želijo. Dogodek je fizično interaktiven le za zelo majhen odstotek obiskovalcev, v senzorialnem dogodku pa je vpleten prav vsak: za interakcijo se odloči že s svojim prisostvovanjem na njem. Interakcija v senzorialnem gledališču je za vsakega obiskovalca intelektualna in organska in se mu ni treba javno izpostavljati.

17 Gledalci prevzamejo vlogo po tem, ko ustavijo prizor (z besedo stop), katerega razplet se jim ne zdi primeren. Ob zaustavitvi prevzamejo vlogo izbranega igralca in prizor zapeljejo v (raz)rešitev, kakršno predlagajo sami.

Kot drugo perspektivno o interaktivnosti Alice O'Grady predstavi Matta Adamsa, ki je soustanovitelj umetniške skupine Blast Theory, ki eksperimentira z novimi tehnologijami, interaktivnostjo in interdisciplinarnim pristopom. Interaktivne uprizoritve potekajo po mestih ali na spletnih straneh; občinstvo vpletajo v virtualne svetove. Adams vsako komunikacijo z obiskovalci, ki se odzovejo, razume kot interakcijo, traja pa toliko časa, kolikor traja komunikacija. Okolje dogodka je pogojeno s kontekstom vsebine ali pa gre za točno določena ambientalna prizorišča, ki niso del gledaliških stavb, ki jih imenuje konservativne strukture. Tudi Sensorium za senzorialne uprizoritve uporablja posebne prostore,¹⁸ v katerih ni klasičnega odra in so izvirno nosilci drugih vsebin. Adams uporablja izraz »vmesnost stvari« (O'Grady 2011c, 157), s katerim označuje dejavnosti med obiskovalcem in izvajalcem v prostoru, torej v prostoru, ki je prostor komunikacije. Ta del me močno spomni na prazen prostor v senzorialni poetiki, ki omogoča, da vsebine uprizoritev ali prizorov odzvanjajo, in ki vzpostavlja most za komunikacijo med obiskovalcem in igralcem. Podobnost z Adamsom v razmišljanju in odnosu do interaktivnosti vidim tudi v tem, da občinstvo oziroma obiskovalce obravnava z velikim spoštovanjem in upošteva visoka etična načela: »V vsem, kar počnemo, obstaja zahteva po visoki etiki [...]. Seveda, ljudje so ves čas vabljeni v varljive interakcije, gledališče pa ima dolgo in plemiško tradicijo ‚usrane‘ [bullshit-style] interakcije in brezsramnega izkoriščanja obiskovalčevega zaupanja« (str. 160).

Občinstvo v Sensoriumu obravnavamo s spoštovanjem, saj se ravnamo po načelih »zlatega pravila«, od njega pa pričakujemo, da nam to spoštovanje vrača. Če bi prišlo do nasilnega ravnanja obiskovalca ali do zlorabe okoliščin, so izvajalci na to pripravljeni. Tovrstne priprave so del usposabljanja. Mednje spada tudi interna komunikacija, o kateri pišem. Obiskovalca v skrajnem primeru na ustrezen in dostojen način pospremimo do izhoda.

V sodobnem času poznamo več vrst interaktivnosti, zato se bom vrnila v prejšnje stoletje in poiskala podobne poskuse interakcije, kot jih uvaža senzorialno gledališče. Kot zanimivost naj navedem, da si je v petdesetih letih prejšnjega stoletja za interaktivnost prizadeval tudi John Cage v projektu »4' 33"«.

18 Grad Kodeljevo, Ljubljanski grad, Lutkovno gledališče (zaodrje), blagovnica v Kranju, grad Borl pri Ptuj, vagoni muzejskega vlaka Slovenskih železnic, Slovenski etnografski muzej, Emonska hiša (MGML).

Ena izmed omejitev, s katero je bil soočen Cage,¹⁹ je bila meja med umetniškim delom in publiko, od katere je pričakoval dejavnejšo, sodelovalnejšo vlogo pri vzpostavljanju pomena dogodka. Cage je fokus publike od intelektualnega razumevanja in subjektivne vpletenosti v dogajanje preusmeril v neposrednejšo in bolj senzorično izkušnjo ter v zavedanje o pomenu kolektivne narave te izkušnje. [Klich in Scheer 2012, 30]

Vlado Šav je, še preden je obiskal Grotowskega in njegov laboratorij na Poljskem, že v zgodnjih sedemdesetih na različne načine iskal interakcije z občinstvom in tako

v Kopru ustanovil studio Beli krog, v katerem je začel uresničevati idejo gledališkega dogodka kot »srečanja« [...] – srečanja med obiskovalcem in skupino, ki temelji na »možnosti prisostvovanja« [...] in omogoča »srečevanje človeka s samim seboj«. [...] Kljub temu da je Šavova skupina sčasoma spreminjala svoja imena,²⁰ je izhajala iz istega konceptualnega izhodišča kot ob svojih začetkih v sedemdesetih letih. Zato je mogoče sklepati, da je koncepcija Šavovih srečanj iz sedemdesetih prav to: vmesna oblika med performansom, obredom in delavnico. [Orel 2010, 300–301]

Raziskovanje interaktivnosti je v Sloveniji potekalo v povezavi z ritualnimi oblikami gledališča, kot so jih razvijali Vlado Šav, Tomaž Kralj in Lado Kralj.

Gledališka prizadevanja Tomaža Kralja so bila usmerjena v oblikovanje življenjske skupnosti, ki je živela po imperativu kreativnega življenja [...]. Kraljevo življenje in delo vzpostavljata most med dvema značilnima, a med seboj povsem različnima avantgardnima skupinama tistega časa, ohojevci in Pupilčki [...]. Ko se je Lado Kralj leta 1971 vrnil s študijskega bivanja v Ameriki, je zasnoval Pekarno v zamisli o gledališču skupnosti oziroma »grupnem teatru«, kot ga je tedaj imenoval. Spodbujen z idejami ritualnega gledališča Jerzyja Grotowskega, ambientalnega gledališča

19 John Milton Cage (1912–1992) je bil ameriški skladatelj, glasbeni teoretik, pisatelj in umetnik. Je pionir v nedoločenosti v glasbi, v elektroakustični glasbi in v prvih poskusih uporabe glasbenih instrumentov na neobičajen način, kar ga postavlja v vrsto pomembnih soustvarjalcev postavantgarde. Velja za enega najvplivnejših ameriških glasbenih skladateljev prejšnjega stoletja.

20 Beli krog (do 1973), Vetrnica (1973–1983), Ljudje z reke (1983–1996), The Performance Group (1999–2004), Središče za raziskave v kulturi (2004–2008) (Šav 2015).

(*environmental theatre*) Richarda Schechnerja in izkušnjo sodelovanja v njegovi The Performance Group, je Pekarno usmeril v proučevanje ritualne oblike gledališča, v katerem igralci postanejo izvajalci rituala v okviru kompleksnejšega rituala, ki se imenuje življenje. [Orel 2010, 300–302]

V poglavju o dotiku sem podrobneje opisala primere interaktivnosti v zahodni kulturi, tudi v Sloveniji. Interaktivnost, kot jo razumem sama, je pogojena tudi z dotikom in ne le z intelektualnim razumevanjem ter doživljanjem dogodka.

Erika Fischer-Lichte (2008, 105–110) podrobneje opisuje dogodke Marine Abramović, The Performance Group in Felixa Ruckerta. Pri nas smo bili priča tudi mnogim tujim gostujočim uprizoritvam, ki vključujejo interakcijo, nekatere participativnost gledalcev celo plačujejo,²¹ v večini pa jih povabijo na oder, da se tako ali drugače izpostavijo pred drugimi.

Erika Fischer-Lichte omenja (2008, 47) Maxa Herrmanna, literarnega zgodovinarja, utemeljitelja teatrologije in pojma uprizoritve, ter njegovo mnenje, da naj bi bil izvorni smisel gledališča družbena igra – igra vseh za vse; da so gledalci udeleženi kot soigralci.

Uprizoritev omogoča oz. vzpostavi šele telesna soprisotnost akterjev in gledalcev. Da se uprizoritev lahko zgodi, se morajo akterji in gledalci za določen čas in na določenem kraju zbrati ter nekaj početi skupaj. S tem ko jo Herrmann opredeli kot »igro vseh za vse«, razmerje med akterji in gledalci v temelju definira na novo. Gledalci niso več distancirani ali vživljajoči se opazovalci dejanj, ki jih na odru izvajajo igralci in ki jim – gledalci – na podlagi svojih opazovanj pripisujejo določene pomen; niti niso intelektualni razbiralci sporočil, ki jih formulirajo (in s katerimi so formulirana) dejanja igralcev. Tu ne gre za razmerje subjekt/objekt, pri katerem bi gledalci akterje naredili za objekt svojega opazovanja; in tudi akterji kot subjekti tu gledalcev – kot objektov – ne soočajo s sporočili, o katerih se ne bi bilo mogoče pogajati. Kajti telesna soprisotnost pomeni razmerje med ko-subjekti. Gledalci so soigralci, ki s svojo udeležbo pri igri, tj. s svojo fizično prisotnostjo, s svojim zaznavanjem, s svojimi reakcijami proizvedejo uprizoritev. Ta nastane kot rezultat interakcije med igralci in gledalci. Pravila, po katerih se proizvede uprizoritev, lahko pojmujeemo kot pravila

21 Festival Mladi levi v Sloveniji, uprizoritev *P project* Iva Dimcheva (2015).

igre, o katerih se pogodijo vsi udeleženci – akterji in gledalci – in ki se jih lahko vsi enako držijo ali pa jih kršijo. To pomeni, da se uprizoritev zgodi med akterji in gledalci, da jo ti proizvedejo skupaj. [Fischer-Lichte 2008, 47]

Od leta 1996 do 2014 sem se v vlogi izvajalke/igralke in preko nekaj-minutne interakcije individualno srečala z več kot 25.000 obiskovalci. Največ izkušenj sem pridobila v času gostovanj in sodelovanja s Teatrom de los Sentidos (do leta 2004 do 20.000 obiskovalcev), s preostalimi 5.000 obiskovalci pa sem se srečala v Sensoriumovih uprizoritvah in dogodkih, ko sem tudi še sama igrala v njih. Med letoma 2014 in 2024 smo ustvarjali dogodke za manjše skupine ljudi. Začela sem z Vargasovimi izhodišči o igrivosti, lahkotnosti in aktivnem poslušanju, kasneje sem razvila svoja razmišljanja o vlogi igralca v labirintu in nasploh, vključujoč načelo *wu-wei*, ki pomeni aktivno nedelovanje.

V senzorialnem gledališču si prizadevamo, da je interakcija z občinstvom varna, prijetna, igriva, skrbno vodena in mehka. Najpomembneje je to, da obiskovalec nima občutka, da je izpostavljen ocenjevanju, da ima dovolj prostora za svobodno odločanje in da je njegov delež pri sodelovanju lahkoten, igriv ter prostovoljen. Da bi dosegli nevsiljivo sodelovanje občinstva na način, kot ga uprizoritev potrebuje za to, da bi sporočilnost prišla do izraza, uporabljam(o) različna orodja. Nekatera sem prevzela po Vargasu, druga pa sem v svojih avtorskih pristopih vzpostavila sama.

Pri vzpostavljanju interakcije s publiko je pomembnih več načel:

- Aktivno poslušanje pomeni, da so igralci pozorni in čuječi, poleg tega, da poslušajo in opazujejo odzive ljudi, jim tudi sledijo (jih slišijo in upoštevajo).
- Igrivost in lahkotnost pri sodelovanju sta orodji zaupanja, hkrati pa obiskovalec lažje sodeluje, če ve in razume, da se igramo. Tako igra postane resna, a je še vedno igra.
- Zaupanje je temeljni most za komunikacijo med igralcem in obiskovalcem. Če zaupanje med njima ni vzpostavljeno in ga igralec ne pridobi, potem bo obiskovalec težko vodljiv, igriv in kooperativen. Zaupanje lahko pridobimo z aktivnim poslušanjem, s pozornostjo, z načinom dotika, s tonom glasu in z jasnimi navodili. To so veščine nebesednega in besednega komuniciranja, ki jih je mogoče pridobiti s treningom igralcev.

- Nevidna roka v žametni rokavici je moj osebni izraz za mehkobo delovanja, katerega cilj je jasen, zanj so nujni dosledna izvedba ter močna volja in namen. To pomeni, da je vsakemu igralcu jasno, da mora obiskovalca peljati od točke A do B, obiskovalec pa njegove težnje po učinkovitosti in namenu ne sme začutiti kot pritisk, čeprav se zaveda, da je voden, saj igralec pozna pravila igre; tako mu obiskovalec tudi lažje sledi. Tukaj je lahko v pomoč taoistična tehnika *wu-wei*, tj. dejavno nedelovanje, ki dopušča prostor naravi in spontanosti, vendar znotraj načrtanih okvirov koncepta. V primerjavi s Schechnerjevimi poskusi interakcije z občinstvom, ki se je razvila v podiranje meja intimnosti in integritete ter v degradacijo igralcev, je očitno, da gre pri senzorialnem gledališču za popolnoma drugačen pristop. Tam je meja, do kod lahko seže obiskovalec, natančno določena s konceptom in z vsebino. Intimnost in globino izkušnje dosežemo na vseh drugih ravneh, nikoli na erotični. Senzorialni gledališki jezik nima namena šokirati in provocirati, pač pa gledalcem dopuščati, da preko izkušnje z igralci doživljajo predstavljene vsebine na globlji, celosten način, in sicer preko vseh (ali čim več) čutov.
- Empatija do obiskovalca omogoča močno vez med njim in igralcem, delovanje v pravem času pa upošteva ritem uprizoritve in trenutek, v katerem se znajdetata igralec in obiskovalec.
- Znotraj ritma celote mora igralec zaznati in razumeti ritem obiskovalčevega razumevanja in odzivanja ter ga vkomponirati v nalogo (prehod od točke A do B), obenem pa predvideti oziroma anticipirati ritem do konca prizora.
- Bivanje v vlogi pomeni, da igralec ne igra, pač pa živi imaginarno resničnost vloge, ki je pogojena tudi z nepredvidljivimi odzivi občinstva. Igralec se vedno odzove v skladu z naravo vloge, ki jo poseblja. V ta namen so potrebni intenzivni treningi bivanja v vlogi in soočanja z izzivi zaradi nepredvidljivih odzivov gledalcev.

Interaktivne uprizoritve Senzoriuma, ki so obiskovalcem ponudile osebno izkušnjo na individualni²² ravni, so bile: *Parsifal in vitezi okroglemize* (1998), *Hiša v zraku* (1998), *Potujoči labirint* (2000), *Sprehajalec grehov* (2002), *Mesto tišine* (2003), *Biti ali imeti* (2004), *In vino veritas?* (2008).

22 Obiskovalci so v predstavo vstopali posamično, in sicer na štiri minute. V petih urah se jih je zvrstilo 60, v eni uri pa 15.

Interakcija v manjših skupinah (od štiri do šest obiskovalcev) in premikanje po prizorih v skupinah je bil koncept postavitve, ki sem ga sprva začela razvijati v *Polnočni Margareti* (2005), potem pa nadaljevala v uprizoritvah *Odstiranj* (2006), *Čara, čara, Muca Čarodejka čara* (2007), *Mesto vzdihljajev* (2008), *La citta dei sospiri* (2008), *Le petit fabrique de speranza* (2013), *Mala tovarna upanja* (2013),²³ *Vonjave Emone* (2014), *Hotel Tivoli med spomini in sanjami* (2018), *Božanska komedija* (2019), *Pikino podstrešje* (2019) in *Poetika praznega prostora* (2021). Interakcija za skupino 30 ljudi sočasno je bila doslej izvedena v uprizoritvah *Povodni mož* (2013) in *Božanska komedija v prizoru Raj* (2019). Mednarodna uprizoritev *Between Us* (2012) je naenkrat sprejela 120 obiskovalcev, nastopajočih je bilo 40, šlo pa je za 30 prizorov, ki so potekali sočasno in v katere so obiskovalci vstopali glede na to, kako so jih igralci povabili v svoj prizor.

2.8 Vloga igralca

Vargas v svoji metodi senzorialnega jezika igralce pojmuje kot inhabitante, prebivalce svoje vloge in prebivalce izkušnje, ki jo delijo z obiskovalci. O vlogi igralca (inhabitant) in njegovih orodjih pišem na temelju svojih avtorskih dognanj, do katerih sem prišla med dvanajstletnim bivanjem v labirintih v vlogi igralke ter na podlagi stika z več kot 25.000 obiskovalci v letih 1996–2008, ki sem jih imela priložnost doživeti posamično v Sloveniji (s Sensoriumom) in na gostovanjih v tujini (s TDLS). Ker so obiskovalci na prizorišče vstopali posamično na štiri minute, smo v eni uri izpeljali prizor za 15, v štirih urah pa za 60 obiskovalcev. Bivanje v vlogi, popolna budnost in pozornost do obiskovalca ter ponavljajoče se akcije – vse to je postalo neke vrste fizična mantra, obred. Po vseh teh letih lahko izkušnjo iz meditacije vipassana primerjam z izkušnjo bivanja v labirintih, kjer sem v vlogi, v stanju popolne pozornosti in čuječnosti, preživljala štiri ali celo pet ur na večer. Pri meditaciji sedimo in smo fizično pasivni, zato da bi umirili um; pri izpeljavi prizorov z obiskovalci v labirintih pa je fizična akcija umirjena, kontemplirana, vendar mora prav tako potekati ob umirjenem umu in v popolni zbranosti v trenutku. Vsako beganje uma na druga področja je

23 *La citta dei sospiri* (2008) je bila italijanska različica *Mesta vzdihljajev*, skupen je bil le naslov. Italijanska različica je bila kadrovsko okrnjena na pet nastopajočih in prirejena za lokalni kulturni kontekst. Predstava *Le petit fabrique de speranza* (2013) je bila prav tako popolnoma drugačna od slovenske verzije, saj je bila uprizorjena na odru in ne v galeriji, s francosko ekipo in z le dvema slovenskima izvajalkama. Predstave v drugem kulturnem okolju sem prilagodila tamkajšnjim razmeram (kulturnim, prostorskim, kadrovskim in finančnim), ker je bilo to za gostitelja aktualnejše.

namreč vzpostavilo distanco med obiskovalcem in mano (obiskovalec je začutil odtujenost, neprisotnost in med nama se je vzpostavila distanca). Kadar je bil moj um nezbran, je bila moja akcija neposvečena, neprisotna in avtomatska. Takrat komunikacija z obiskovalcem ni stekla popolnoma pretočno, v prizoru so bile na miselni ravni prisotne druge vsebine, za katere tam ni bilo prostora. Potrebovala sem nekaj let (1996–2001), da sem svoj um lahko ukrotila in ga nadzorovala, nato se je moje delo popolnoma spremenilo. Videla, začutila sem vsakega obiskovalca, z vsakim je bil potek zgodbe enak, a doživet drugače; štiri ure ponavljanja prizorov so bile polne, barvite, nabite z energijami in dogajanjem. Spoznala sem veliko lepih ljudi, v samo štirih minutah je prišlo do izmenjave globokih vsebin in nebesednega dialoga. Od leta 2001 (Amsterdam, Holland festival) sem z vsakim obiskovalcem pridobivala in znotraj iste akcije vedno znova spoznavala nove dimenzije. Izvajanje prizorov za posameznike ali manjše skupine v interakciji danes primerjam z nekakšno mantro fizične akcije, ki z vsako ponovitvijo v vseh udeleženi odpira nove umetniške in človeške vsebine.

Inhabitant (izvajalec) ni le igralec

Inhabitant je prebivalec časa, prostora in izraza. Zaradi izkušenj z obiskovalcem se njegova osebnost bogati, krepi, raste in oblikuje. Inhabitant je soustvarjalec svojega prostora. V njem biva večji del večera in večer za večerom. Poznati mora vse skrite koticke in svojo okolico; gledati in premikati se mora v temi in dobro poznati labirint, se v njem znajti, prav tako v temi. Pomen soustvarjanja prostora je dobeseden. Inhabitant mora imeti izrazite tehnično-ustvarjalne in izvedbene veščine. Ni le igralec, je umetnik, ki zna z različnimi umetniškimi izrazi in pristopi ter na podlagi raznovrstne palete praktičnih izkušenj in sposobnosti uresničiti ter oživiti režiserjevo vizijo od ideje do izraza v prostoru.

2.8.1 Kompatibilnost in igrivost

Vsak prebivalec labirinta (inhabitant) mora biti dober interpret. Vendar to ni dovolj: za to vrsto izkušenj mora razviti izjemno senzibilnost, občutek za obiskovalca, akcije mora podajati iskreno in biti fleksibilen za različne oblike izvedbe oziroma variacije na isto temo, ki se seveda razlikujejo glede na tip obiskovalca oziroma njegovo zmožnost sprejemanja sporočila. V obiskovalcu mora znati prebuditi spečega soigralca, ki sprejema take odločitve, ki vodijo po poti načrtane dramaturgije. Obiskovalca tiho vodi nevidna roka inhabitanta, ki je tako pronicljiv, da zna predvideti notranji proces,

ki poteka v njem, in ga narediti za kompatibilnega soakterja v določeni skupni izkušnji.

Igrivost pomeni lahkotnost, inovativnost, iniciativnost, ustvarjalnost inhabitanta v situaciji, ki ponuja pozitiven pristop do obiskovalca. V takem okolju nastanejo okoliščine za spontan odziv obiskovalca, ki ni pravilen ali napačen, ampak je vabilo v skupno bivanje in komunikacijo brez besed. Spomnimo se otroštva, ko je bilo za nas povsem naravno igrati se s punčkami, z igračami, ustvarjati imaginarne situacije in prostore. Igra v pomenu besede *game* ponuja kontekst, v katerem obstajajo določena pravila, ki jim sledimo (tako v športu kot v družabnih igrah). To, kar igralec (inhabitant) ponuja obiskovalcu, je (po)vabilo v igro (angl. *game*) – tako kot otroci organsko in spontano vstopajo v prostore igre in iz njih izstopajo.

Igra daje ljudem priložnost, da začasno izkusijo tabuje, pretiravanje in tveganje. Morda nikoli ne boste Ojdip ali Kleopatra, lahko pa ju uprizorite »v igri«. Obred in igra vodita ljudi v »drugo resničnost«, ločeno od običajnega življenja. V tej resničnosti lahko ljudje postanejo drugačni od svojih vsakdanjih jazov. Ko ljudje začasno postanejo kdo drug ali drugega uprizorijo, izvajajo drugačna dejanja od tistih, ki jih počnejo običajno. [...] V igri so transformaciječasne, omejene s pravili igre ali konvencijami žanra. Uprizoritvene umetnosti, šport in igre združujejo obred ter igro. [Schechner 2013, 52]

2.8.2 Igra

V potopitvenem okolju oder ne obstaja, zato tudi ni razdalje med igralcem in obiskovalcem. Vse metode dramske igre, ki delujejo na odru, izgubijo moč. Namreč to, kar v gledališču omogoči, da čustvo pride do obiskovalca, pri stiku z obiskovalcem v potopitvenem okolju ne deluje. Med njima ni četrte stene, zato igralec oziroma izvajalec ne sme pretiravati ne v izrazu ne v gibih, ne v čustvih. V sodobnem gledališču je treba psihološko igro uprizoriti tako, da jo čutijo vsi gledalci na sedežih. Zato so tudi kretnje večje, bolj poudarjene, včasih je govor pretirano glasen, posamezni deli so lahko celo nenaravno poudarjeni. Kar z odra deluje resnično za 500 ali več gledalcev, tega ne občutimo kot resnično, ko smo z igralcem ena na ena, in tudi ne, če je skupina zelo majhna, intimna (4–6 obiskovalcev). V potopitvenem okolju se mora tudi izvajalec potopiti vanj in postati del scenografije oziroma del celotnega okolja, čeprav ni središče dogajanja. Zato so v takih okoljih dobrodošli tudi drugi umetniki, ne samo dramski igralci, saj je njim mogoče

celo težje spremeniti način igre, ki so ga sicer vajeni vsak dan. Za igralca dramskega gledališča je lahko tako okolje zahtevnejše. Če bi radi, da obiskovalec v potopitvenem okolju začuti igralca in njegov namen, mora biti ta pristen, organski, intimen, njegovo doživljanje ponotranjeno – kakor v vsakdanjem življenju. Igralčev notranji monolog mora biti ves čas dogajanja zelo intenziven in neprekinjen, saj ni odhoda z odra in prihoda nanj. Zanj ni odmora, nenehno je v stiku z občinstvom. Zato Vargas igralce raje imenuje inhabitanti, prebivalci zgodbe, saj prebivajo (in ne vstopajo vanj ter izstopajo iz njega) tako v svojem liku (ves čas predstave) kot v okolju, v katero so postavljeni. V potopitvenem oziroma senzorialnem dogodku je aktualnejša filmska metoda igre²⁴ v smislu naturalizma in minimalnih kretenj, zato lahko sodelujejo tudi performerji, plesalci, glasbeniki in drugi umetniki, ki se nočejo izpostavljati ali biti v središču pozornosti. V središču je namreč obiskovalec, scena (prizorišče dogajanja) in drugi liki (obiskovalci in igralci) pa so le stranske vloge v njegovi zgodbi. Drugi igralci smo sprožilci notranjega dogajanja v obiskovalcu. V njem se namreč dogaja edina prava zgodba, zato je zgodb toliko, kolikor je obiskovalcev. Predstava ponuja splošen kontekst in rdečo nit dogajanja, interpretacija podob, simbolov, zvokov, akcij, dotika, tekstur in vonjav pa poteka v obiskovalcu ter tvori unikatno, avtentično zgodbo, ki jo pozna le on. Povezana je namreč z njegovimi spomini, izkušnjami, željami in potrebami.

Če igralec začne nastopati ali se izpostavljati, se obiskovalec v trenutku prelevi v opazovalca nekoga, ki nastopa, vzpostavijo se psihološka pregrada, distanca in četrta stena – čeprav brez odra. Tu takoj pride do disociacije in do oddaljenosti med igralcem ter obiskovalcem in za ta trenutek lahko rečemo, da smo obiskovalca »izgubili«, saj postane pasiven opazovalec dogajanja, notranja nit njegove zgodbe se pretrga in izgubi. Vrže ga iz notranjega dogajanja in obrne se navzven proti igralcu, da bi lahko sledil njegovi zgodbi. To je marsikdaj v bistvu nezaželen moment, do katerega lahko pride vedno, kadar hoče igralec preveč pozornosti zase.

2.8.3 Radovednost

Kako prebuditi obiskovalčevo radovednost, je ena glavnih nalog pri izvedbi prizora, in sicer tako z vidika dramaturškega koncepta kot v pristopu inhabitanta. Z radovednostjo se v obiskovalcu sproži arhetip junaka, ki neutrudno in brez strahu odkriva nove svetove ter se podaja vanje. Pri tem je treba posebej poudariti, da mora izvajalec to lastnost najprej razviti pri sebi.

24 Strassbergova metoda.

Značilnosti radovednosti lahko odseva le zato, ker biva v njeni čarobnosti. Radovednosti nasprotna je opisljivost ali razlaganje situacije; do tega pri ustvarjanju vloge rado pride tudi v običajnih gledaliških improvizacijah. Bolj ko je inhabitant zakoreninjen in trden v radovednosti glede bivanja svojega lika, lažje obiskovalcu prepušča le koščke sebe ali situacije, na podlagi katerih si ta z lastnim odkrivanjem (zaradi radovednosti) in na lastno pobudo ustvari podobo po svoji meri. Radovednost sem sama najraje spodbujala z elementi tišine, praznine in teme, ki sem jih omenila pri obravnavi Vargasovih metod. Spodbudimo jo lahko tudi z igrivostjo in lahkotnostjo med samim dogajanjem, predvsem pa je poudarek na praznini oziroma odprtih prostorih, vprašanjih. Nujno je, da z dejanji ne postavljamo trditev in jih ne zapiramo, ampak da odpiramo vprašanja v metaforičnem, ne v dobesednem smislu, da dejanja ostanejo nekako nedokončana, tako da lahko obiskovalec sam nadaljuje (misel ali stavek v obliki akcije). Lahko bi rekli, da se ustvari kontekst, ki lahko namiguje na nadaljevanje dejanja, ker pa ni eksplicitnih navodil, se v obiskovalcu vzbudi radovednost, kam dejanje pelje. Obiskovalcu je treba ponuditi dovolj znakov, simbolov ali gest, ki jih pozna iz svojega kulturnega okolja, da se znotraj njegove domišljije ali spomina (če gre npr. tudi za vonjave) vzpostavi več možnosti interpretacije; to ga motivira, da s pomočjo sodelovanja sam najde nadaljevanje ali ponudi svoj soprispevek v interakciji z igralcem.

2.8.4 Umetniško občutljiva izvedba v tehnično-organizacijskih okoliščinah

Inhabitantova akcija mora biti prilagojena splošnemu tempu v prostoru izvedbe. Je natančno določena, ampak vseeno mehka in prožna; posamezne dele je mogoče skrčiti, druge razširiti v času. Obiskovalci se v labirintu ali individualnih izkušnjah neradi srečujejo, ker jim to preprečuje občutek čarobnosti; počutijo se, kot da čakajo v vrsti. Da do tega ne bi prišlo, mora skrbeti inhabitant oziroma igralec. Ko začuti, da prihaja naslednji obiskovalec, mora zaključiti izkušnjo – ali pa tudi ne. Če pride do zastoja v ritmu in prometu, mora inhabitant uravnavati ritem in biti pozoren na to, kako obiskovalca predati naprej, v naslednji prizor. V tehnično omejenem, variabilnem in relativnem času mora svojo akcijo dramaturško vplesti tako, da je njen potek popolnoma naraven, spontan, predvsem pa organski. V ozadju svoje umetniške predstavitve mora nenehno ohranjati tehnično, tj. »izvedbeno«¹ pozornost, saj mora paziti na logično izpeljavo umetniške akcije. Pa ne gre le za umetniško predstavitev oziroma izkušnjo, saj mora

ta vključevati senzibilnost, ki presega zahteve vsakodnevnega izraza. Obiskovalec je izpostavljen posebnim okoliščinam, ki njegovo senzibilnost in ranljivost povečajo, zato mora izvajalec zelo paziti, da je njegov pristop lahkoten, senzibilen.

2.8.5 Lahkotnost

To je zelo pomemben element, ki ga mora inhabitant usvojiti. Gre za lahkotnost bivanja v prizoru, za lahkotnost gibanja, lahkotnost izraza in komunikacije. Lahkotnost je kot skrat, za katerega vedno, ko misliš, da si ga ujel, ugotoviš, da je spet korak pred tabo. To je neskončna pretočnost podob, občutkov in vtisov; je nevidno gibanje skozi čas in prostor. Govorimo o dveh vidikih lahkotnosti. Prvi je nevidnost njegovega ega, njegove potrebe (ki je pri nekaterih klasičnih igralcih izrazito prisotna) po tem, da bi bil v središču pozornosti. Ta trenutek bi lahko opredelili z besedami »jaz sem tukaj«. Takrat se kljub telesni bližini pojavi notranja četrta stena, vzpostavi se distanca med nastopajočim in obiskovalcem. V tistem trenutku inhabitant obiskovalca izgubi, tok in kemija med njima se prekineta. Namen uprizoritve ni občudovati lepoto in izrazne zmožnosti nastopajočega, pač pa to, da skupaj z obiskovalcem drug v drugem prebudita nove, speče elemente izkušnje. Med njima se »mora zgoditi«, in če se »mora zgoditi«, to pomeni, da sta v trenutku enakovredna – le da je inhabitant tisti, ki nevidno vodi in usmerja. Vendar pa mora v odnosu z obiskovalcem ostati odprt in komunikativen. Obiskovalec se nahaja v neznanem okolju, zato je zelo občutljiv, in če ga izvajalec ne sliši in ne vidi, sta opeharjena oba, saj komunikacija ni pretočna.

Drug vidik lahkotnosti je tehnične narave. Štiri ure bivanja v vlogi in prostoru so dolge, poleg tega lahko v tem času pride do tehničnih in organizacijskih težav. Obiskovalci lahko poškodujejo scenografijo, inhabitant mora poskrbeti za prostor ali pa mora po njem nanesti vonje. Med akcijami v labirintu z obiskovalci biva v svojem prostoru in ga tehnično vzdržuje, je pravi gospodar svojega prostora. Če pride do tehničnih motenj ali težav, jih mora odpraviti nevidno in nemoteče. Če pa med tehničnimi opravki pride do naključnega srečanja z obiskovalcem, jih inhabitant integrira v svojo zgodbo. Med predstavo se mora po labirintu po potrebi premikati nevidno in neslišno, v tišini in temi. Obenem mora dobro oceniti čas za tehnične opravke in vzdrževanje prizora. Včasih je to minuta, včasih deset sekund, včasih delček sekunde tik pred vstopom obiskovalca. Akcijo mora opraviti povsem naravno in jo vključiti v delo svojega lika. Obiskovalec ne sme

začutiti ali opaziti, da je inhabitant ravnokar poskrbel za tehnično izboljšavo v svojem prostoru. Ta zaznava bi ga takoj postavila v vlogo opazovalca dogodka, vzpostavila bi se distanca do prizora in začel bi ga ocenjevati z vidika opazovalca v gledališču.

2.8.6 Komunikacija in metajezik

Obstajata dve vrsti komunikacije. Prva je komunikacija z obiskovalcem, druga pa z ostalimi inhabitanti, interno in znotraj ekipe, in to se imenuje metajezik.²⁵ Komunikacija z obiskovalcem temelji na občutljivosti obeh vpletenih v akcijo, na igrivosti akcije ter prevodnosti in občutljivosti inhabitanta. Komunikacija je prava takrat, ko inhabitant zazna neizrečene potrebe in želje obiskovalca. Prav tako gre za način predajanja izkušnje. Obiskovalci so različni: hitri, počasni, dojemljivi, nedojemljivi, občutljivi pa tudi popolnoma nekomunikativni in neodzivni. Le vedno nove in nove izkušnje inhabitantu dajejo orodja, kako spregovoriti in biti razumljen v akciji in preko dotika tudi takrat, ko so obiskovalčeve zmožnosti sprejemanja in odzivanja zelo zmanjšane. V bistvu govorimo že o ekstrasenzorni komunikaciji, ki temelji na čutih ter močni intuiciji in zaznavanju. Metajezik je skrivni jezik labirinta. Gre za organske, naravne zvoke, vidne in čutne znake. Ker je labirint narejen iz blaga in je vsaka komunikacija slišna mnogoterim ušesom, imamo izvajalci svoj jezik sporočanja. Tako si lahko v miru sporočimo vse o tehničnih, organizacijskih težavah ali pa si signaliziramo dogovorjene informacije, ki so potrebne za neoviran potek uprizoritve. Obiskovalci te komunikacije ne zaznavajo, saj ne sme biti simbolna ali znakovna, ampak je zelo naravna, organska in prevodna.

2.8.7 Zavedanje in budnost

Da inhabitant sploh lahko komunicira, mora imeti čim višjo stopnjo zavedanja in budnosti. To pomeni, da sliši vse zvoke v labirintu, jih lahko opredeli in natančno določi, kje je obiskovalec in kaj se dogaja v sosednjih sobah, poleg tega mora biti njegova senzibilnost tako čuteča, da mu način, kako obiskovalec vstopi v prostor, kako hodi, diha, pove, kako pristopiti k njemu in kako mu predati izkušnjo. Budnost pomeni videti in ne samo gledati,

25 Predpona »meta« se uporablja za izražanje preseganja tega, kar je pomen osnovne besede (metačlovečnost, metaekonomski), in za izražanje teoretičnega, logičnega preučevanja načel, pojmov tega, kar je pomen osnovne besede (metajezik, metateorija) (*Slovar slovenskega knjižnega jezika*², b. l.a).

slišati in ne samo poslušati, biti in ne samo bivati. To so psihofizične lastnosti, ki jih inhabitant ne more vedno pridobiti z izkušnjami.

Pet ur bivanja v labirintu ali v individualnih izkušnjah z občinstvom pomeni pet ur popolne pozornosti na dogajanje v okolici in pet ur popolne prisotnosti v času, prostoru in z obiskovalcem v izkušnji. Načelo aktivnega nedelovanja in opazovanja, ki nam pomaga pri budnosti in popolni prisotnosti, je podrobneje razložen v poglavju o tehniki *wu-wei*.

Sama sem za trening budnosti in pozornosti potrebovala skoraj pet let. Na začetku sem pozabljala obraze ljudi in izkušnje z njimi, včasih sem imela lahko za kakšne pol ure ali uro luknje v spominu. Bila sem preutrujena, da bi bila popolnoma prisotna pri akciji z obiskovalcem. Sočasno so izkušeni igralci lahko delili informacije o skoraj vsakem obiskovalcu, pogovarjali so se o podrobnostih, povezanih z njegovimi oblačili ali vedenjem. Ker ni bilo odra in ker sem bila sama z obiskovalcem, sem bila mnogokrat delno odsotna. Šele po petih letih nenehnega treninga na festivalih sem počasi pridobila toliko psihofizične kondicije, da sem si tudi sama lahko zapomnila skoraj vsakega obiskovalca. Zanimivo je, da sem bila zaradi popolne prisotnosti tudi veliko manj utrujena, saj je prišlo do izmenjave in nebesednega dialoga, mnogokrat so bili odzivi obiskovalcev veliko čustvenejši kot prej in čas je mineval prehitro. Veliko se je dogajalo. Te veščine je težko predati drugim s treningom, saj zahtevajo svoj čas. Zato sem za Senzoriumove predstave izbirala ljudi, ki so bili sposobni daljših časovnih razponov koncentracije, čeprav še vedno niso dosegali standardov, ki smo jih imeli pri Vargasu. Zanje je namreč potrebno res veliko vaje, veliko ponovitev predstav, kar pa v Sloveniji zaradi precej manjših sredstev²⁶ in slabših možnosti seveda ni bilo mogoče. Za budnost in prisotnost je potrebne res veliko vaje z obiskovalci.

2.8.8 Tišina

V senzorialnem gledališču uporabljamo izraza aktivna in pasivna tišina. Gre za zunanjo tišino in pozornost med akcijami ter za notranjo tišino inhabitanta, ki utiša glasove tudi v obiskovalčevi glavi. Notranja tišina inhabitanta je njegova notranja naravnost do celote. Če je notranja tišina prisotna, potem je mogoče zares slišati, kaj se dogaja v okolici in kaj se dogaja

26 Predstave, ki so nastajale le pod okriljem Senzoriuma brez večjih koproducentov, so imele v primerjavi z Vargasovimi le okrog 10 % finančnih sredstev. Zato smo imeli manj ponovitev (npr. od tri do deset, nekatere pa so jih doživele celo do 20). V Sloveniji so finančni okvirji za neodvisno sceno izredno majhni, za realizacijo projektov je bilo vedno treba vlagati ogromno lastnih sredstev.

z obiskovalcem. To, da notranje tišine ni, pomeni, da inhabitant ni prisoten v trenutku, pač pa je njegova glava polna misli, problemov, želja. Če inhabitant razmišlja, so glasovi misli v njegovi glavi glasnejši kot znaki iz okolja (podobno je, kadar je zamišljen). Ne sliši in ne vidi sveta okoli sebe, zaprt in zatopljen je v svoj svet. Takrat prevodnost, komunikacija z obiskovalcem ni mogoča, zmanjšata se pozornost in budnost, posledično pa nastane neodzivnost do obiskovalca in celotnega ritma, kar obiskovalec takoj začuti. Navadno si izkušnje s takim inhabitantom ne zapomni, saj se med njima nič ne zgodi, ne pride do »kemije« in ne do polne izkušnje. Dihata drug mimo drugega. Ne samo izvajalčev lastni svet, temveč tudi okoliščine, do katerih pride med samimi prizori, lahko v njem povzročijo naval notranjih odzivov, čustev, doživljanj in misli. V izkušnji z naslednjim obiskovalcem mora ta naval znati v hipu utišati in umiriti ter ga ne sme prenašati na naslednjo izkušnjo.

2.8.9 Izvirnost in sprotno pozabljanje

Tu gre za psihično kondicijo. V senzorialnih okoljih labirintov so predstave za igralca trajale pet ur. Po približno dveh urah in pol bivanja v predstavi in sprejemanja občinstva nastopi kriza. Sama sem kondicijo pridobivala nekaj let (kot sem že omenjala pri uvodu v poglavje o vlogi igralca). Šele leta 2001 se mi je v Amsterdamu na Holandskem festivalu zgodil preboj s predstavo *Oraklji*. Takrat sem vseh pet ur preživela popolnoma prisotna, predstava je tudi meni minila hitro, bila je intenzivna in barvna. Dotlej pa sem imela zaradi utrujenosti krize, včasih sem mogoče kak prizor »opravila« tudi malo odsotna. Duša je počivala, medtem ko je telo naredilo vse, kar je bilo v akcijah treba. Temu se reče avtomatizem in ga lahko vidimo pri ljudeh, ki morajo opravljati ponavljajoče se akcije. Te so idealne razmere za avtomatizem, odsotnost bitja – kot pri blagajničarki ali delavcu za tekočim trakom, ki nenehno ponavljata iste gibe. Avtomatizem je izvajalčev najhujši sovražnik v odnosu do obiskovalca. Le popolna budnost, odprtost za vtise obiskovalcev in komunikacija z okoljem ga lahko zaščitijo pred to nevarnostjo. Avtomatizem se pojavi tudi takrat, ko ni tišine in ko je ukvarjanje s svojimi mislimi glasnejše od akcije in od ljudi, ki z inhabitantom delijo izkušnje. Takrat jih namreč ne vidi, ne sliši in njegova akcija postane odtujena, avtomatična; gre le za fizično, tehnično opravljanje akcij, posnemanje kretenj, brez pristnosti in prisotnosti človeka. Obiskovalec to zelo hitro začuti in izkušnja v njem ne pusti nobene sledi, ker v resnici sploh ni bil vpleten vanjo; vse je opravil izvajalec sam. Zato mora biti sposoben vedno

znova pozabljati in z obiskovalcem izkušnjo vedno znova doživeti tako kot prvič. Obiskovalec ne sme občutiti, da je inhabitant tisti dan enako akcijo ponovil že 50-krat.

Za oba mora biti prvič. Ta pogoj je za inhabitanta zelo zahteven, saj pomeni, da mora imeti v sebi neusahljiv vir ustvarjalnosti, spontanosti, pozabljanja, naivnosti in ponovnega odkrivanja. 60-krat na večer mora na novo odkriti že odkrito in to 60-krat tudi doživeti, kot bi bilo prvič.

2.8.10 Etika

Za delo z ljudmi nasploh so nujni etični standardi vedenja in komunikacije. V senzorialnem in potopitvenem okolju ter v mnogih interaktivnih gledaliških pa je treba te standarde še dvigniti. Težava je namreč v tem, da režiser oziroma ustvarjalec nima nadzora nad celotno situacijo tako kot na odru ali kakem odprtem prizorišču, kjer se vse odvija pred očmi režiserja ali občinstva. Delo z obiskovalci in izvajalci je nenehno učenje, nikoli ni mogoče predvideti vseh okoliščin, vedenja publike, ki povsem svojstven element dogodka. Še vedno obstajajo ljudje, ki lahko v intimni bližini obiskovalcev izrabijo priložnost za zasebne interese. Do nepričakovanega vedenja lahko pride tako pri obiskovalcih kot pri izvajalcih. Izvajalci morajo biti dovolj močne in zrele osebnosti, med usposabljanjem pa je nujno zagotoviti, da se bodo znašli v nepričakovanih situacijah z obiskovalci. Za etiko je odgovoren izvajalec (zanj pa režiser), saj je v določenem trenutku edini v interakciji z obiskovalcem. V procesu usposabljanja je treba jasno postaviti etične norme za delo in za odnos do občinstva. Tudi v naših ekipah so se že znašli neprimerni izvajalci in takoj, ko smo zaznali odklone v standardih, je prišlo do sprememb pri izvajalski ali produkcijski zasedbi. Interakcija občinstva je zaželeno, ker pa jo je nemogoče vnaprej zrežirati, je nujno omogočiti takšne okoliščine in tako vodenje izvajalca, da bo odziv obiskovalca na ponujene vsebine čim bolj v okvirih pričakovane visoke etične in moralne ravni.

Med etične standarde sodijo spoštljiva komunikacija, varnost vseh udeležениh, spoštovanje osebnega prostora, primerne razdalje, aktivno poslušanje in upoštevanje obiskovalčevih želja (v kontekstu dogodka), upoštevanje vnaprej dogovorjenih prioritet dogajanja, dosledno upoštevanje navodil režiserja.

2.8.11 Povzetek izkušenj za igralca v senzorialnem okolju

Inhabitant v labirintu ima do ljudi veliko umetniško in človeško odgovornost. Razviti mora sposobnosti, ki so nevidne, neslišne in nedotakljive,

mogoče celo težko opredeljive. To so zahteve, ki terjajo zelo visoko raven čutne, človeške in umetniške predstavitve. Med nastajanjem uprizoritve je treba igralca pripraviti umetniško, senzitivno, po človeški plati, praktično, organizacijsko in tehnično. Nekaj vaj sem povzela po Vargasu, večino pa jih na podlagi dosedanjih izkušenj razvijam sama. Največ izkušenj izvajalec pridobi s kilometrino: čim večje je število ponovitev, tem večji sta število obiskovalcev in število izkušenj, ki pilijo veščine inhabitanta. Le s prakso lahko inhabitant oziroma izvajalec izuri svoj fizični in psihični ustroj, da doseže visoko raven budnosti, ustvarjalnosti, pretočnosti in prisotnosti v interakciji z obiskovalci.

2.8.12 Vloga igralca v drugih oblikah interakcije

Od leta 2005 v Sensoriumu ne postavljamo več labirintov iz blaga, ki so omogočali individualen vstop obiskovalca in zagotovili, da se je »izgubil« v temi. Taka oblika je zahtevala 20–25 dni priprav: postavljanje železnega zidarskega odra za osnovno strukturo ali napeljavo jeklenih žic po celotnem prostoru na višini treh metrov. Na te jeklene žice in/ali zidarski oder smo obešali črne platnene zaves v obliki labirinta (s hodniki in sobami za prizore) in jih zašili, tako da je bila v temi mogoča samo ena pot. Ta sistem je kljub temi omogočal, da smo za vsakega obiskovalca vsako sekundo vedeli, kje se giblje in kaj počne. Vendar pa je taka postavitev dolgotrajna in zahtevna, igralci v Sloveniji niso vajeni tehničnega dela, vsaj ne v tolikšni meri, kot ga zahtevata postavljanje labirinta in celodnevno šivanje zaves. Zelo pomembno je namreč, da vsak inhabitant soustvari svoj prostor, da ga čim natančneje pozna, saj se mora v njem gibati nevidno in neslišno, in to v tistih trenutkih, ko nima neposrednega stika z obiskovalcem.

Zunanjo obliko labirinta sem tako nadomestila z notranjo: obiskovalcem sem na oči nadela preveze in tako izvajalcem odprla prostor za komunikacijo v praznem prostoru, kjer se lahko vsi vidimo, če tako omogoča prostor. Metajezik komuniciranja v temi ni bil več potreben. Sedaj si lahko mahamo na daleč ali imamo znakovno govorico, če si moramo kaj nujnega sporočiti. V uprizoritvah, kjer ni več labirintov in teme, je vloga izvajalca veliko lažja, vendar ni, kar zadeva senzorialne in intuitivne sposobnosti, zato nič manj zahtevna. Stik z obiskovalci je neposreden na začetku, potem (ko jim nadenemo preveze) pa se izvajalci lahko menjavajo med seboj, čeprav ni nujno, da obiskovalec opazi, da ga vodi druga roka. V teh primerih je izvajalec v vlogi nekakšnega vodiča, tiste nevidne roke, ki obiskovalca čuva in vodi iz prizora v prizor. Seveda to ni njegova edina nalo-

ga: voditi obiskovalca je naloga za vsakega izvajalca, medtem ko so naloge po prizorih odvisne od vsebine samih gledaliških dogodkov. Obiskovalci v uprizoritvi *Povodni mož*²⁷ (2013) niso niti za trenutek imeli prevezanih oči. Od začetka do konca so soustvarjali dogajanje; je pa res, da smo jim nadeli maske, da so se lažje sprostili in prešli v stanje »nekoga drugega«. V uprizoritvah *Vonjave Emone* (2014) in *Božanska komedija* (2019) smo jim preveze nadeli na začetku in jih sneli šele po eni uri, ob koncu predstave.

2.9 Uvod v senzorialni gledališki jezik – trening

Vse tehnike poslušanja, kompatibilnosti, učinkovitosti, varnosti, tišine, izvirnosti, budnosti itd. so pri vodenju obiskovalcev v odprtih prostorih in postavitvah prav tako potrebne. Tukaj je treba paziti na način konotacije dotika in vsebino pogleda. Vsak pogled je močna nebesedna komunikacija, ki pa mora biti pravilno usmerjena in odmerjena. Ker ima v senzorialnem oziroma potopitvenem okolju beseda posebno vlogo in jo uporabimo tam, kjer je pomembnejša od tišine, je zelo pomembno, kako in kdaj uporabimo tekst, kar daje ogromno težo vprašanju »kako«. Igralci v novejših senzorialnih uprizoritvah morajo biti primerno izurjeni za ekološko, etično in higiensko komunikacijo z občinstvom, razviti morajo veliko občutljivost za zaznavanje dogajanja v posameznem obiskovalcu in se naučiti brati dogajanje v njem. Zato so vaje s posameznimi eksperimentalnimi »primerki obiskovalcev« za nove izvajalce zelo primerne.

Novi izvajalci se uvajajo po naslednjih stopnjah:

- odpiranje čutnega zaznavanja: taktilna govorica in govorica dotika, vonjev, zvoka;
- umirjanje uma in prisotnost;
- vodenje obiskovalca in njegova varnost;
- prepoznavanje, kaj so arhetipi in kaj arhetipske vsebine;

27 Tudi tukaj so obiskovalci, ravno zaradi poznavanja besedila, takoj prevzeli svoje vloge. Maske in vino so jim pomagali, da so se pri plesu lažje sprostili in opustili svoj »osebni vsakodnevni jaz«. Izbrana Urška večera je doživela individualno izkušnjo preporoda s povodnim možem, ki ji drugi gledalci niso bili priča, zgodbo pa smo nadaljevali tako, da smo se z občinstvom potopili tudi v podvodni svet, saj samo s sočutenjem z lastno temo lahko pride do transformacije na individualni in posledično lažje tudi na kolektivni ravni (Jungova izhodišča). Naracija teksta, ki smo ga zvočno predvajali, je bila prevedena tudi v angleški in francoski jezik. Za tujce (ki jih je bilo na francoski in angleški različici veliko več kot na drugih predstavah v obče) pa vloga plesa in sam kontekst zgodbe nista bila tako očitna kot za slovenske obiskovalce, ki zgodbo že leta nosimo v kolektivnem spominu.

- priprava prizorov z vizualnimi in zvočnimi podobami, vonji, s teksturami;
- priprava prizorov s kombinacijo vseh čutnih dražljajev in način implementacije;
- kako v obiskovalcu pustiti odprt, prazen prostor, kako ne povedati preveč, ampak le namigniti, da obiskovalec zgodbo sam razvija v želeno smer, kako odpirati prostore imaginacije;
- trening ritma in komunikacije;
- trening za različne tipe obiskovalcev;
- trening za različne situacije po vzoru NNNP (»Nič nas ne sme presenetiti«).²⁸

Pri vajah za NNNP je treba poudariti, da te niso mišljene v tako dramatičnem kontekstu, kot je bilo to v času Jugoslavije, ampak poskušamo najti čim nenavadnejše, čim bolj nepričakovane situacije in se nanje pripraviti tako, da se dogovorimo, kakšni so najboljši postopki za predstavo, igralce in obiskovalce. Te vaje so lahko še najzabavnejše, včasih celo absurdne in groteskne, so vir navdiha in smeha, hkrati pa krepijo samozavest izvajalcev.

2.10 Vaje za čutno zbranost

Nenehno bombardiranje zunanjega sveta z vidnimi in s slušnimi informacijami, z znaki, simboli, napisi, podobami,²⁹ vsa ta poplava informacij na možgane vpliva tako, da nenehoma tvorijo asociacije, misli in notranje monologe. Ker smo nasičeni z mislimi in odzivi na zunanje vtise, notranji monolog preglasi subtilne ravni čutnega zaznavanja – nenehno se gibljemo na ravni miselne percepcije. Vaje za čutno zbranost sem sestavila iz vaj za igralce in iz meditacijskih postopkov. Sestavljene so tako, da se v prvi fazi osredotočamo na vsak čut posebej. Tu se čuti izostrijo, osredotočijo. Drugi korak čutne budnosti je kombiniranje percepcije čutnih zaznav posameznih čutil v manjše skupine in zaznavanje na več ravneh sočasno. Tako po koncu vaje za zbranost jasneje in razločnejše vidimo barve in oblike, bolje slišimo, močneje vohamo in okušamo, hkrati pa to počnemo sočasno

28 V času Jugoslavije so bile to akcije na državni ravni; na njih smo obravnavali postopke, kako ravnati pri naravnih nesrečah, v vojni, če bi prišlo do jedrskih, bioloških in kemičnih napadov.

29 Intenzivnejšemu sporočanju s podobami smo – kot ugotavljajo številni teoretiki – priča od druge polovice 20. stoletja. W. J. Thomas Mitchell (2009) ga imenuje slikovni (likovni) obrat ali *pictorial turn* (angl.).

z zavedanjem, kako se počuti skoraj vsaka celica našega telesa. Moje vaje se osredotočajo na oblikovanje ene točke percepcije, v katero se stekajo zaznave iz vseh čutnih modalnosti: voh, zvok, slika, občutek telesa in okus. Take točke ni lahko najti, potrebnih je veliko vaj. Običajno praktikanti zmorejo doživljati po dva, največ tri čute sočasno, kar je že precej velik korak. Največkrat pozornost in jakost osredotočenosti naraščata in upadata – center moči čutnega zavedanja je kot reka, v katero se stekajo trije (štirje ali pet) potoki, včasih so vsi trije kanali polni, včasih usihajo, tako tudi moč njihovega čutnega zavedanja.

Tako kot se praktikant nauči umirjeno sprejeti miselne impulze in jih preusmerjati v točno določeno čutno zavedanje v sebi, lahko to vajo uporablja tako za delo navznoter kot za delo navzven, v stiku z občinstvom, po načelu *wu-wei*, kot ga dobro pojasni De Prycker (2011, 9):

Koncept *wu-wei* sestavljata dva kitajska znaka: *wu* (ne) in *wei* (dejanje). Čeprav se to običajno dobesedno prevaja kot nedejanje ali kot »ne početi nič« [...], je *wu-wei* pravzaprav posebna vrsta dejanja. Gre za dejanje kot nedejanje [...] ali za dejanje brez napora [...]. *Wei* je navadno človeško dejanje, ki se izvaja po premisleku in z določenim namenom, zato je v nasprotju s spontanimi procesi narave, ki so »taki sami po sebi« [...]. Zato lahko *wu-wei* opišemo kot dejanje brez namenskega truda. Povezuje se s »sledenjem temu, kar naravno je, in ne z dodajanjem človeškega napora« [...]. Nekateri avtorji zato *wu-wei* opisujejo kot »nevmešavanje v potek stvari v svetu« ali kot »vzdržanje od dejavnosti, ki nasprotuje naravi« [...]. Drugi *wu-wei* raje opisujejo tako, da poudarjajo neko-gnitivne vidike tovrstnega dejanja. *Wu-wei* tako označijo kot »ne-dejavnost brez premisleka, brez kalkulacije, brez namena« [...] ali kot »neposredno, nestrukturirano, spontano dejanje« [...]. Še en opis tega daoističnega koncepta poudarja odsotnost ločnice med subjektom in objektom. David Loy [...] *wu-wei* prevaja kot nedu-alno dejanje, ker ni »zavedanja agensa, ki naj bi bil ločen od dejanja samega« [...].

Te vaje niso lahke. Kdor ima izkušnje z meditacijami, jih lažje izvaja, saj je vaje notranje miselne osredotočenosti. Za večino ljudi, ki se ne ukvarjajo z meditacijo, pa so naporne. Tako intenzivnega notranjega dela niso vajeni, zato je treba postopke časovno prilagajati sposobnostim praktikantov.

Te vaje pa se mi zdijo nujne za izvajalce v senzorialnem okolju, saj je notranji mir, ki veje iz njih ob stiku z obiskovalci, ravno tisti začetni vir moči in zaupanja, ki naj bi trajal ves čas dogodka. Izvajalci, ki so tako notranje zbrani, bodo zatopljeni v akcije z obiskovalci in jih ne bodo begale druge misli ter skrbi, ki so del njihovega vsakdana. Če pride do nepričakovanih okoliščin, bodo ostali mirni in osredotočeni na rešitve ter ne na težave. Ko izvajalci v takšnem stanju predstav pristopijo do gledalcev, jih ti doživljajo, kot da imajo posebno, umirjeno, osredotočeno energijo, ki jih pomirja in jim daje občutek varnosti ter prisotnosti, ne pa občutka, da nastopajo. Izvajalce vidijo in doživljajo v stanju »biti« in ne v stanju »nastopati«, »impresionirati« ali »pokazati«.

Vaje za čutno zbranost so dobrodošle povsod: v umetnosti, zdravstvu, športu, izobraževanju, gospodarstvu. Priporočam jih³⁰ tam, kjer sta prisotno delo z ljudmi in potreba po čim večji osredotočenosti na delo ali po ustvarjalnem vzdušju v timu. Angleški izraz *come back to your senses* pove veliko. Kadar se v mislih, govoru ali odločitvah prenačimo, priporočam osredotočanje na čutno zbranost, ki nas poveže z notranjim mirom in jasnostjo. Orodja, kot sta aktivno poslušanje in načelo *wu-wei*, odpirajo nove prostore v komunikaciji. Bogatenje našega vsakdana z vonji lahko zelo stimulatивно vpliva na našo učinkovitost, razpoloženje in delovno vzdušje. Uporaba vonjev v zasebnem življenju ustvarja močno povezavo z notranjim bistvom in s čustvenimi potrebami, da bi dosegali čim boljše in čim pogostejše ravnesje. Posledično so naše odločitve pravilnejše (v skladu z našo naravo) in naši odnosi z drugimi boljši.

2.11 Vloga obiskovalca

V tipični senzorialni uprizoritvi (torej v tisti, pri kateri lahko z obiskovalčevo participativnostjo v dogajanju resnično vključimo vse čute) je vloga obiskovalca aktivna. V večini uprizoritev ne ve, kaj pričakovati, včasih pa je koncept zasnovan tako, da že vstopom v predstavo *a priori* prepozna svojo vlogo v njej in jo sprejme (npr. *Povodni mož* (2013)). Da bi dogodek in izkušnjo za obiskovalca naredili veččutno, interaktivno in da bi obiskovalec sodeloval v njiju, je treba upoštevati nekatera izhodišča oziroma si odgovoriti na naslednja vprašanja:

30 Vaje čutne zbranosti so neke vrste meditacija, ki sem jo sestavila iz različnih igral-skih in meditacijskih tehnik, njihov namen pa je okrepiti čuječnost, popolno prisotnost in jasno veččutno, tudi sinestetično zaznavanje.

1. Kako v obiskovalcu vzpostaviti radovednost?
2. Kako vzpostaviti okolje, v katerem se bo počutil sproščenega in igrivega?
3. Kako vzpostaviti okoliščine, ki z obiskovalcem ne manipulirajo, ampak ga animirajo?
4. Kako obiskovalcu pomagati, da se osvobodi svojega socialnega jaza in svoje družbene vloge ter da obenem sproščeno, brez vsakdanjih mask in vlog, samoiniciativno sodeluje?
5. Kaj mora dogodek ponuditi gledalcu, da bo imel pogum, voljo in željo sodelovati ter odkrivati nove prizore, ustvarjati prilžnosti, da bi se lahko čudil?
6. Kje in kdaj (če sploh) v dramaturškem loku dogajanja obstaja možnost za t. i. »aha moment«?³¹

To so vprašanja, s katerimi sem se soočala kot igralka pri Vargasu in s katerimi se kot avtorica ter režiserka uprizoritev oziroma gledaliških dogodkov soočam v Sensoriumu.

Če želimo, da bo obiskovalec samemu sebi glavni akter dogajanja, je treba vzpostaviti izredno varno okolje za njegovo udejstvovanje. Labirinti iz gledaliških zaves (*Parsifal in vitezi okrogle mize* (1998), *Labirint Križanke* (1999), *Potujoči labirint* (2000), *Sprehajalec grehov* (2002), *Mesto tišine* (2003) in *Biti ali imeti* (2004)) so ponudili varen, intimen prostor za vsakega obiskovalca, ker smo se mu lahko posvečali individualno. Obiskovalec ni imel potrebe po udejanjanju lastne »socialne vloge«, ki je v vsakdanjem zanj prevladujoča. Nihče ga namreč ni opazoval, izvajalec pa je bil v vlogi njegovega soakterja, torej sta bila v skoraj podobnem (družbenem, ne gledališkem) položaju. Z ukinjanjem labirintov in vzpostavljanjem prevez čez oči se je vloga obiskovalca delno spremenila. Preveza namreč obiskovalcu ponudi neke vrste novo »masko«, postavi ga v nevsakdanjo situacijo in vlogo; drugih obiskovalcev ne vidi, zato se vpliv njegovega »socialnega jaza« močno zmanjša, saj ga udejanja le preko drugih čutov (večinoma zvočno: komentira dogajanje, izraža vtise ali čustva, sprašuje). Ko obiskovalcu zamejimo vidno percepcijo, ga osvobodimo njegove »socialne vloge« in je zato lahko svobodnejši v interakciji z drugimi.

Pri konceptih, pri katerih obiskovalci vstopajo v dogajanje v skupinah in nimajo povsod preveze čez oči (kadar so v uprizoritev vključeni tudi vidni

31 »Aha moment« je »nenadno razumevanje, ki reši težavo, na novo interpretira situacijo, razloži šalo ali razreši dvoumno zaznavo« (Kounios in Beeman 2009, 210).

prizori), se ti znotraj posamezne skupine močno povežejo med seboj, sledijo dogajanju in postanejo odgovorni drug za drugega. Poleg opazovanja in sodelovanja v prizorih se njihova pozornost razširi na preostale člane skupine in na skrb za njihovo dobrobit. Takrat je njihova »socialna vloga« še vedno aktivna in zavzema svoje mesto, vendar se prilagaja dinamiki in vlogi v skupini. Uprizoritve Sensoriuma, ki jih je občinstvo spremljalo v skupinah, so *Polnočna Margareta* (2005), *Mesto vzdihljajev* (2008), *Mala tovarna upanja* (2013), *Vonjave Emone* (2014), *Merlin* (2015), *Hotel Tivoli med spomini in sanjami* (2018), *Pikino podstrešje* (2019), *Božanska komedija* (2019), *Poetika praznega prostora* (2021), *V iskanju smisla* (2022).

V uprizoritvi *Between Us* (Med nama, 2012) v sklopu projekta *Generosity*, ki smo ga snovali dve leti (z različnimi podprojekti v letih 2010 in 2011), je do 120 obiskovalcev sočasno vstopilo v prostor v naravi (običajno v mestni park) in prisostvovalo več kot 30 sočasnim prizorom. Sami so se odločali, v kateri prizor bodo vstopili (če jim je bila dana možnost za vstop ali sodelovanje). Vabilo k sodelovanju je bilo nebesedno, izraženo z akcijami ali namigi, včasih samo z bežnim pogledom.

V *Povodnem možu* (2013) so si obiskovalci nadeli obrazne maske, med sabo se niso prepoznali (celo znanci komajda). Maske so jim (kot je bilo od boga Dioniza pričakovati) ponudile posebno varnost, da so lahko bili to, kar so si želeli. Med plesnim delom so po vzoru igralcev (vodnic, gostiteljic) dokaj pogosto menjavali soplesalce. Izredno zanimiva so bila opažanja (ustni viri, komentarji občinstva po predstavi), kako so lahko takoj začutili osebo, s katero so plesali: ali je bila trda, mehka, okorna, sproščena, žalostna, igriva, zapeljiva, zadržana itd., in to le na podlagi dotika. Ta trenutek se mi zdi izredno pomemben, ker so se prelevili v tako aktivno publiko, ki je bila sposobna s pomočjo čutnega zaznavanja ozavestiti tisti del percepcije, ki je vsakodnevno ne uporablja. To, v čemer je treba uriti igralce (izvajalce, inhabitante), se je obiskovalcem zgodilo samodejno v za to primernih okoliščinah in kontekstu.

V *Vonjavah Emone* (2014) so obiskovalci izkušali vsakdanje življenje Rimljanov na Slovenskem in bili postavljeni v različne vloge: učencev v šoli (pouk je večinoma potekal kar na stopnicah), služinčadi v kuhinji, kjer so pripravljali hrano iz mešanice začimb, mrtvecev zunaj obzidja, politikov na javnem stranišču in veljakov, ki hedonistično uživajo v hrani, vonjavah in umetnosti. Ves čas dogodka so imeli prevezane oči.

V predstavi *Merlin* (2015) so obiskovalci odkrivali skrite kotičke ogromne stavbe Lutkovnega gledališča Ljubljana, vse tiste hodnike, sobe, kleti,

predore, zakulisje in garderobe, ki jih sicer nikoli ne morejo videti. V predstavi *Café Fatal* (2016), ki je bila po strukturi mešanica med LARP-om in čutnim gledališčem, je vsak obiskovalec ob vstopu dobil vlogo iz filma in naloge, ki jih je moral opraviti. V predstavi *Poetika praznega prostora* (2021) so obiskovalci s svojo prisotnostjo v novi stavbi obudili kolektivni spomin na stare prostore Akademije za gledališče, radio, film in televizijo ter s pomočjo vodičev prostorom povrnili dušo.³² V projektu *Božanska komedija* (2019) je bil vsak obiskovalec v vlogi Danteja, igralec – vodnik pa v vlogi Vergila; skupaj sta potovala po vseh treh ravneh obstoja. *Prerok* (2018) in *Dišeče skrivnosti* (2021) sta bili odrski produkciji s čutnimi elementi. Tu občinstvo ni imelo vloge, predstavi nista bili interaktivni. V predstavi *V iskanju smisla* (2022) so obiskovalci sprejeli vlogo sebe kot aktivnega ali pasivnega obiskovalca. Zastopali so svoja stališča in nazore ter sodelovali v dialogu, tako kot so hoteli sami.

Ko (režijsko in dramaturško) koncipiram potek uprizoritve, se velikokrat postavim v vlogo obiskovalca in se sprašujem, kaj bi si želela, kaj pričakujem, kaj bi me presenetilo, kaj si želim spoznati. Menjava vlog in menjava perspektiv med nastajanjem koncepta ter same uprizoritve sta za moje dojemanje gledališča izredno pomembni. Gledališče je namenjeno občinstvu in ne samemu sebi, zato se je treba vedno znova preizpraševati, kaj to pričakuje in česa ne ter kako ga presenetiti. Obiskovalec v senzorialnih uprizoritvah je tisti »faktor x«, čigar obnašanje in odzive lahko (z menjavanjem perspektiv) vsaj delno predvidimo. V skoraj dvajsetih letih ustvarjanja in izkušenj z obiskovalci v interakciji lahko zatrdim, da se skoraj 90 odstotkov odzivov da predvideti. Še vedno pa obstaja del publike, ki nam prinaša nenačrtovane in nepredvidene odzive, ki jih je treba med samim potekom predstave integrirati v dogajanje samo.

Ker je občinstvo torej »faktor x« in soakter, s katerim ne moremo vadi-
ti, in ker je vsakič drugačno, se razvoj uprizoritve oziroma dogodka začne rojevati šele takrat, ko se pojavi obiskovalec. Do premiere je zrežirano igralno polje, postavljena so pravila igre, vse dramaturške, vizualne, zvočne, olfaktorne in druge prvine dogajanja so vzpostavljene. Ko pride obiskovalec,

32 Prebudili smo dva spomina: dokumentarnega in poetičnega. Spominjali smo se nastanka Akademije leta 1945 pod imenom Akademija za igralsko umetnost v Ljubljani s kratico AIU, njenih prvih prostorov, profesorjev in študentov v Dukičevih blokih, selitev na Nazorjevo ulico v Ljubljani, preimenovanja v AGRFT, procese ustvarjanja, širitve programov in prostorov ter selitve jeseni 2021. Hkrati pa smo v izbranih prostorih vstopili v magični svet zvokov, luči, scene in vonjav – ki predstavljajo ta vzporedni nevidni svet mladih ustvarjalcev.

v dogajanje pravzaprav vstopi glavni akter dogodka. Šele takrat začne uprizoritev dobivati svoje prave barve, atmosfero in življenje. V pripravah igralcev na občinstvo treniramo tudi različne vrste možnih obiskovalcev in njihovih odzivov. Ta del treninga izkušeni izvajalci obožujejo, ker si lahko pri vzpostavljanju problematičnih situacij za nove izvajalce dajo duška in jih pomagajo razreševati, zelo radi tudi svetujejo manj izkušnim. Pripravljeni moramo biti na vse, kar je mogoče predvideti. Ker pa je občinstvo najpomembnejši del uprizoritve, do njegovega prihoda pravzaprav pripravljamo le igralno polje. Če je le mogoče (produkcijsko, organizacijsko, finančno), pred premiero izvedemo vsaj dve generalki s testnimi obiskovalci (prijatelji in znanci) in se z njimi pogovorimo o učinkih ter postopkih v uprizoritvi. Pred premiero bi bilo sicer dobro izvesti najmanj pet generalk s poskusno publiko.

Pomembno je, da obiskovalci (če je le mogoče) zapišejo svoje komentarje in vtise o predstavi, saj šele na podlagi njihovega pogleda lahko ugotovimo, ali smo na pravi poti in ali uresničujemo cilje, ki smo si jih z uprizoritvijo zadali.

Tudi Gledališče zatiranih si prizadeva pasivne gledalce spremeniti v aktivne udeležence gledališkega doživetja. Njegov cilj je, da obiskovalci postanejo protagonisti, ki aktivno sodelujejo pri dramatičnem dogajanju. Gledalec sam prevzame vlogo protagonista, iskalca rešitev in načrtovalca sprememb, s čimer postane dejaven soustvarjalec gledališke izkušnje. Gledališče zatiranih je lahko orodje za doseganje socialne pravičnosti, lahko pa ima tudi terapevtske učinke. Začetnik metode je režiser, pisec in politik Augusto Boal, različni pristopi te metode pa se po vsem svetu razvijajo še danes.

V Gledališču zatiranih si obiskovalci lahko ogledajo potek dramske situacije, nato pa se odločijo, ali bi radi vstopili kot protagonist in zamenjali potek dogajanja. Enaka dramska situacija se ponavlja z več različnimi izpeljavami, odvisno od obiskovalca in njegove odrske iznajdljivosti. V senzorialnih predstavah od obiskovalca ne pričakujemo niti želje po nastopanju niti želje po izpostavljanju pred drugimi gledalci. Obiskovalec sodeluje, četudi v prizoru ni neposredno dejaven. Tudi njegovo nedelovanje je dejavno, saj se mora premikati iz prizora v prizor in komunicirati z izvajalci ter s soobiskovalci. Tukaj se tudi obiskovalec dotakne načina bivanja po načelih *wu-wei*. Gre za intimen notranji proces, celoten kontekst poteka uprizoritve pa je nastavljen tako, da obiskovalec ne potrebuje nobenih predpriprav, ampak se preprosto spoji z dogajanjem. Razlika je tudi ta, da obiskovalcev

senzorialnih dogodkov v procesu sodelovanja ne vodimo z inštrukcijami ali navodili, pač pa brez besed, obenem pa jim dopuščamo svobodno voljo in odzive, vodenje naj bi vsebovalo čim manj besedičenja. Obiskovalec v senzorialnem okolju doživlja izkušnjo in jo povezuje s svojim nezavednim in spominom (zaradi dotika, vonjev, arhetipskih situacij in vlog, prepoznavanja simbolov) ter svojo zgodbo tako varno in intimno integrira v mozaik celotnega dogajanja. Nihče ne ocenjuje njegovih besed (ker jih ni) ali dejanj, ni izpostavljen pred drugimi obiskovalci. Za gledališče zatiranih se mi zdi pomembno, da izpostavlja stališča in obiskovalce, saj so tam prav zato, da imajo prostor preigravati različne scenarije izhoda iz konfliktnih situacij – to je namreč politično gledališče. Pri senzorialni metodi se političnih vprašanj lotevamo drugače. Obiskovalec ni izpostavljen in ne nastopa pred drugimi. V dialog ga povabimo subtilneje, preko elementov senzorialnega jezika.

2.12 Selektivna pozornost

Ste že opazili, da ko se zaljubite, povsod vidite znake, ki vas spomnijo na ljubljeno osebo? Ali če ste bili kdaj noseči oziroma si želite zanositi, kar natančno povsod opazite nosečnice in mlade mamice? Kaj pa, ko kupujete nov avto in si strašno želite točno določen model avtomobila? Kar začnejo se pojavljati, veliko pogostejše, prej pa jih skoraj niste niti opazili. Temu rečem(o) selektivna pozornost oziroma selektivni način percepcije, zato obstaja toliko psiholoških razprav tipa »povej mi, kaj bereš, in povem ti, kdo si« oziroma »povej mi, s kom se družiš, in povem ti, kdo si«. Načelo selektivne pozornosti nekako lahko povežemo tudi z načelom »podobno privlači podobno«. Ti filozofski koncepti že desetletja kapljajo v javnost; večina ljudi, ki v vsakdanjosti ali nasploh v življenju mogoče sploh nima opravka s psihologijo, jih je že posvojila. Te resnice so postale široko sprejete, čeprav večinoma zato, ker so zapakirane v različne *new age* koncepte, ki se dobro prodajajo. Zdi se, kot da že tisočletja prodajamo ene in iste modrosti in da le »menjajo dlako«, spreminjajo obliko, ime – gre pa za vedno iste vsebine.

Slovenski nevrolog Blaž Koritnik je v intervjuju³³ omenil dve glavni vrsti pozornosti: avtomatično (do katere pride zaradi nenadejanega močnega dogodka, ki nam preusmeri pozornost) in nadzorovano pozornost (to lahko usmerjamo sami, npr. takrat, ko se v hrupnem prostoru kljub drugim motečim dejavnikom lahko osredotočimo na pogovor in komunikacijo

33 Intervju z dr. Koritnikom sem leta 2015 opravila na Nevrološki kliniki za potrebe magistrske naloge na AGRFT. Zapisnik hranim v osebnem arhivu.

z določeno osebo). Če vsak večer nekaj minut posvetimo doživetjem iztekajočega se dneva, lahko potegnemo »rdečo nit« med dogodki in vtisi, ki v nas najbolj odzvanjajo. Iz ponavljajočih se vzorcev v zaznanih dogodkih lahko jasno razberemo, kje je naša selektivna pozornost in kaj naši možgani zaznavajo kot najpomembnejši podatek ter ga zato filtrirajo in izločajo, izpostavljajo.

Neprestano smo bombardirani s stimulatorji. Če naši možgani ne bi omejevali naše pozornosti, bi bili preobremenjeni s številnimi dražljaji. [K]ot da bi bili na zabavi in bi nas vsi hkrati nagovarjali ter zahtevali takojšen in hkraten odgovor na milijone vprašanj. Nemogoče je, da bi se zavedali vsega, kar zaznavamo. [V]saka ideja tekmuje za dostop do zavesti. Medtem ko gledamo igro, je težko rešiti abstrakten problem. Vendar smo sposobni žonglirati tako s konceptualnimi lastnostmi kot tudi s čutnimi lastnostmi izkušnje. [Z]avest je tekmovalna in naš organizem mora dati prednost zavestnim vsebinam. To ne pomeni, da dražljaj ni bil sprejet, vključen in ni postal del zavestne misli, temveč da se lahko zavedamo le omejenega dela misli, ki jo procesiramo. [Di Benedetto 2010, 9–10]

Naša izkušnja je torej odvisna tudi od naše selektivne pozornosti. Pravzaprav si kot izkušnjo zapomnimo filtrirano informacijo. Filter, na podlagi katerega določimo tisto, kar si zapomnimo, je odvisen od naših predhodnih izkušenj, ki sedaj tvorijo novo izkušnjo. Mi nismo le naše misli (tako radi se poistovetimo z njimi), mi smo lahko zavest, zavedanje o poteku misli in posledično čustev, ki jih misli povzročijo. Meditacija je tako pomembna zato, da se odtegnemo od miselne tkanine, ki jo tvorijo naše predhodne izkušnje in miselni (podedovani in priučeni) vzorci. Pomembno je tudi, da se družimo z ljudmi, ki nam pomagajo uzreti vsebine, s katerimi se ukvarjamo, in izmenjavati poglede nanje. Pri zavedanju o tem, kako selektivna je naša pozornost, nam je lahko v pomoč tudi igra vlog, ki nam bo pomagala določeno problematiko uzreti v drugačni perspektivi. Umetnost ima ogromno orodij, s katerimi se lahko odtegnemo od zavezujočih miselnih konglomeratov, ki nam jih vsiljujejo kultura, okoliščine in vzgoja.

2.13 Imaginarni prostori

Vprašanje. Pravo vprašanje je tisto, ki odpira prostore. Odgovori zapirajo. Kako obiskovalcu ponuditi čim večji prostor za lastno imaginacijo, ki je

povezana z (ne)zavednim (spomini, čustva, želje, strahovi)? Kako mu omogočiti prostor in okoliščine, v katerih bo doživeto sam v sebi povezal v smiselno celoto, ali kako mu vprašanje odpreti tako močno, da bodo vse sile njegovega nezavednega v ozadju iskale in tvorile kombinatoriko asociacij oziroma povezav, ki bodo pripeljale do končne rešitve oziroma uvida? Ponuditi mu moramo čim več sugestivnih možnosti, sprožilcev imaginacije (elementi in orodja senzorialnega jezika, teoretska izhodišča), ker bo obiskovalec tako ali tako izbral, slišal ali videl tisto, kar ustreza njegovemu kontekstu in trenutnim potrebam.

Za ustvarjanje imaginarnih prostorov potrebujemo čutne impulze: zvoke in podobe, česar smo vajeni. Senzorialni jezik pa se ukvarja tudi z vonjavami, s teksturami, z dotikom in okusom. Čuti so naša okna v svet – tako zunanji kot notranji. Senzorialni jezik ne propagira besede, a tudi beseda je okno v polja domišljije. In tišine med besedami; ne pozabimo, tišine imajo moč odstirati globine človeške psihe.

Imaginarne prostore postavljamo v obliki predstave, dogodka; vendar so to prostori avtorja predstave, v katere vstopa obiskovalec. To je kontekst, igralno polje. Če bi radi, da obiskovalec doživi izkušnjo, potem je treba odpirati tudi prostore njegove imaginacije. S čutnimi impulzi je treba vzpostaviti pogoje, da se njegove notranje vsebine povežejo z zunanjim kontekstom (z mojim – avtorjevim prizorom). Da bi to dosegli, sta dve poti: ena je četrta stena; takrat na oder postavimo igralce, da uprizarjajo vsebine, obiskovalci pa opazujejo dogajanje. To počnejo v številnih različicah ambientalnih, senzoričnih in odrskih uprizoritev v upanju, da se bo z opazovanjem poistovetil s prizori na odru. Namen senzorialnega jezika pa ni kulturna informacija, ampak izkušnja. Zato je drugi način tak, da obiskovalca vpletemo preko vseh elementov senzorialnega jezika (interaktivnost, *wu-wei*, aktivno poslušanje, tišina, praznina, tema, radovednost itd.) in ustvarimo tak kontekst, v katerem ga ne napademo s čutnimi informacijami, ampak čutne impulze dovajamo nadzorovano, koncipirano, režirano, in ta režija načrtuje ter vključuje tudi obiskovalčeve odzive, dejanja. Npr.: najprej je temno, slišimo zvok vode, diši po cipresah. Nekaj časa obiskovalca pustimo v tem okolju, da se potopi vanj in da se mu vzbudi radovednost, kaj bo sledilo. Potem počasi odpremo drobec svetlobe, ki osvetli droben predmet. Ta predmet je npr. pšenično seme. Potem se svetlobno polje malo razširi in okoli semena vidimo zemljo. Nato zagledamo prst človeka, ki to seme da v roko obiskovalcu in zanj pripravi prostor v zemlji. Obiskovalec bo izvajalcu največkrat sledil in seme zakopal v zemljo. Nato igralčevi prsti v svetlobo

pripeljejo majceno kanglico z vodo, s katero zalijejo zemljo in seme v njej. Ta akcija lahko traja nekaj minut, dodajanje in odvzemanje svetlobe, zvoka in tekstur pa mora biti postopno in mora naraščati do konca akcije. Ravno čas in postopna gradacija podob, zvokov, dejanj je to, kar obiskovalcu omogoča dovolj prostora, da to, kar vidi, sliši in vonja, poveže z lastnimi spomini. Nastane njegova, notranja zgodba, ki je njemu lastna interpretacija dejanj, tistega, kar vidi, tipa, posluša in vonja. Če bi isto dejanje izvedli ob polni svetlobi, v prostoru, ki je vizualno nasičen, ob zvokih, ki nimajo zveze z okoljem, bi se to dejanje popolnoma izgubilo. Tudi če bi uporabili podporne zvoke, vonji pa ne bi bili kompatibilni, bi se podobe v obiskovalcu med sabo teple. Kako gledamo zemljo in seme, diši pa npr. po parfumu Chanel 5? To bi obiskovalec zaznal kot neverodostojno informacijo in bi pozornost zaradi občutka nelagodja večinoma preusmeril v en ali na drug detajl. Če bi bil prizor osvetljen in bi videli prostor v celoti, se pravi mizo, stol, igralca, njegov kostum, luč in še kako scensko podrobnost, bi se obiskovalčeve oči sprehajale od predmeta do predmeta, vsakemu od njih bi nevede hotel pripisati pomen. Zato sta režija čutnih impulzov in dramaturgija nizanja le-teh v času tako zelo pomembni. Najpomembnejše pa je predvidevanje, kaj bi obiskovalec naredil spontano.

Podoben primer, kako razviti ali zatreti notranji imaginarij gledalca, narediti njegovo izkušnjo pozitivno in bogato ali pa mu predstaviti veliko informacij (slikovnih, pisnih), lahko najdemo tudi na sodobnih razstavah. Kadar obiskovalec stopi v prostor, ki je nasičen z napisi, s podobami, predmeti, bo bežno skakal od enega do drugega detajla, čakajoč, da bo kateri izmed njih pritegnil njegovo pozornost. Zato v muzeju ni glasbe, ampak tišina, da se lahko oko osredotoči na vizualno: na razstavljene predmete, napise, podobe. Kadar je dodan zvok, je izključno namensko. Ampak koliko časa se obiskovalec zadrži v poplavi vizualnih informacij in kakšna je njegova izkušnja? Kaj bo odnesel s tega dogodka, izkušnjo ali informacijo? Kako bo taka izkušnja ali informacija obogatila njegov notranji svet in za koliko časa? Da bi vsebine približali obiskovalcem, se muzeji in galerije lotevajo novih pristopov, organizirajo vodstva po razstavah. Da bi omogočili polnejše doživetje, se odločajo celo za potopitvene dogodke in razstave. Nekaj takih primerov, ki sem jih doživela sama, bom opisala v tretjem poglavju, ki bo posvečeno potopitvenosti.

2.14 Poetika vonjev

Naša čutila so naša vrata v preteklost. Naš čut za vonj je veliko bolj kot kateri koli drug čut neposredno povezan z našimi čustvi in spomini. Izkušnja pa je odvisna tako od osebnih spominov kot od kulturnega konteksta, v katerem živimo.

Vonji lahko po mojih izkušnjah pri oblikovanju dogodka oziroma kulturne izkušnje igrajo enako pomembno vlogo kot vizualne podobe in zvok. Oblikovanje vonjev zahteva veliko premisleka in preučevanja, kako, zakaj in kateri od njih bodo pripomogli k doživljanju vsebine. Kdaj jih uporabiti, v kakšnih količinah in na kakšen način, pa je drugo, še zahtevnejše vprašanje, ki terja veliko preučevanja najnovejših tehničnih rešitev, dostopnih na trgu, in možnosti za njihovo uporabo na prizorišču. Najpomembnejši element je kontekst, v kakšnem razmerju, kdaj in ob katerih senzornih modalnostih uvesti vonj. Najpomembnejši element vonja je prav njegov močni učinek, zato je nujno, da ga ne uporabimo le kot dodatno senzorično informacijo, ampak v režiranem kontekstu drugi čutnih modalnosti. Vonj namreč lahko takoj (brez predpriprav, uvodov, stopnjevanj) odpre čustvo, spomin ali spremeni razpoloženje. V dobro režiranem čutnem kontekstu je tej nenadni spremembi v notranjosti obiskovalca treba dati čas in prostor, da jo ozavesti in da svoje notranje vsebine morda poveže s kontekstom prizora ali razstave. Če, npr., vstopi v prostor, v katerem uporabljajo rekvizit, ki ima vonj, ki obiskovalca spomni na otroštvo (npr. na babico), potem je priporočljivo, da je akcija upočasnjena in zato ponudi prostor tudi odzvenu obiskovalčevih notranjih podob, ki jih povezuje s kontekstom. Tako vonj ni samo dodatna čutna informacija, ampak povzroči izkušnjo, preplet spomina in sedanjosti v obiskovalčevem notranjem doživljanju. Temu trenutku povezave in simbioze je treba omogočiti čas in prostor. Če pa vonje nizamemo ali jih predstavljamo kot na polici v trgovini, potem globljo povezavo z njimi povozimo, druge čutne informacije jo hipoma prekrijejo in pride do prenasíčenosti čutnih impulzov. To lahko obiskovalca spravi celo v stisko. Vonj ima lahko namreč tudi povsem telesen učinek, saj gre neposredno v možgane in v telo z dihom. Če ne znamo ravnati z aplikacijo vonjav, lahko obiskovalca preobremenimo in pride do čutne entropije.

Menim, da o poetiki vonjev lahko govorimo takrat, kadar njihova uporaba ne izvira le neposredno iz akcije na odru (uporaba hrane, kadi-la v verske namene, naravni vonji prostora ali rekvizitov), ampak v prizorih s pomočjo čutne sinestezije odpira nove imaginarne prostore. O poetiki vonjev najraje govorim takrat, kadar vonji ustvarijo vzporedno resničnost,

ko atmosfero nadgradijo z lebdečo informacijo, ki vpliva na naše počutje in razumevanje dane resničnosti.

2.14.1 *Uporaba vonjav skozi zgodovino – povzetek*³⁴

Prvi izsledki o uporabi vonjev v obliki kadila segajo v Egipt, in sicer v leto 2500 pr. n. št. V antični Grčiji so vonjave uporabljali kot del misterijskih kultov, njihova uporaba pa se je s kadili v obredih vzporedno nadaljevala vse do danes, in to velja za budizem, taoizem, krščanstvo, hinduizem in islam. Namen kadil je očistiti ozračje in ga pripraviti za molitev. Večinoma uporabljajo vonj frankincense (čiščenje, atmosfera in stik z duhovnostjo in onostranstvom), tudi miro (čiščenje, predanost, zdravilni učinki, stik z onostranstvom), benzoin (čiščenje prostora), sandalovino (čiščenje, stik z onostranstvom, predanost), kopal (čiščenje, stik z onostranstvom), smreko in cedro za to, da prostor očistijo negativnih sil (cedra je pogosto prisotna pri obredih pokopa in pri stikih z onostranstvom). V Mezopotamiji akadski zapisi na glinenih tablicah iz leta 1200 pr. n. št. beležijo destilacijski postopek po receptu Tapputi, kar je prvo zabeleženo ime v povezavi z destilacijo (Levey 1973, 9). Rimljani so dišave uporabljali vsakodnevno (kopi, masaže, obredi, javni dogodki). Krščanstvo je prijetne vonje v prvih treh stoletjih delovanja prepovedalo in jih označilo za vir zla, saj se je borilo proti užitkom, nasladi, večinoma proti vsakršnemu užitku, ki so si ga znali privoščiti Rimljani. Šele nekje od 6. stoletja so kadilo začeli uporabljati tudi sami za stik z duhovnim, s Svetim duhom, vendar so ga lahko uporabljali le v cerkvi in bogataši. Umazanija in smrad sta veljala za božjo skromnost ter ponižnost, prav tako pa še niso verjeli v pozitivne učinke vode in so se kopali oblečeni, še posebej ko je razsajala kuga. V arabskem svetu v 9. stoletju beležijo prvo knjigo o parfumi (Al-Hassani, Woodcock in Saoud 2007, 22). Dišeče vodice, so do razsvetljenstva pridno uporabljali in se z njimi čistili; z vzhoda so se do 18. stoletja postopoma vse bolj razširile v Evropo. Na marsejskem dvoru so se, da bi prikrili smrad, dišavili s še močnejšimi parfumi (živalskega izvora). Ko so odkrili pozitivne lastnosti vode³⁵, so se ljudje začeli umivati in uporaba vonjav je dobila še drugačno vrednost. Ko so se z naprednejšimi postopki destilacije kolonjske vodice razvile v parfume, se je ob koncu 18. stoletja industrija parfumov začela močno širiti. Parfumi

34 Zgodovine vonjav sem se lotila v projektu *Dišeče skrivnosti* (koprodukcija: Senzorium, SSG Trst in AGRFT), tu samo povzamem izsledke.

35 Higijenska revolucija se je razmahnila konec 18. in v začetku 19. stoletja (Classen, Howes in Synnott 1997, 78).

so cenejši, saj s kemičnimi spojinami lahko nadomestijo prave rastline, ki jih za eterična olja potrebujejo v velikih količinah (tudi v tonah). Vonjave so uporabljali v cerkvenih obredih. V razsvetljenstvu so povzdignili razum in s tem vidno ter slušno komuniciranje, vonjave, dotiki in okus pa so padli med »nižje čute« ter bili izgnani z dogodkov. Ohranili so se le v cerkvi. Uporaba vonjav je bila do razsvetljenstva dovoljena tudi v gledališču in so jo pogosto prakticirali, čeprav je bila pomešana z osebnimi vonji publike in s hrano. Ko je prišlo do čutne hierarhije, se je v gledališču uveljavila četrta stena, v muzejih pa so razstavljene predmete pred dosegom rok zaprli v steklene omare in vitrine. Predmeti so se oddaljili od ljudi in postali stvar opazovanja, ne pa stika.

Vonje so poskušali vključevati simbolisti, Lugné-Poe v svojem Théâtre de l'oeuvre, Paul Napoleon Roinard in drugi, v začetku 20. stoletja pa tudi futuristi; zgledovali so se namreč po ideji celostnega umetniškega dela, ki jo je uveljavil Wagner s svojimi operami.

Spence (2021a, 8) podrobno povzame dogajanje v tem času, na koncu pa zaključí:

Kljub temu se zdi, da so se simbolistični poskusi povezovanja različnih enosmiselnih vtisov (tj. vonjav, pogledov in zvokov) na način, ki bi odmeval pri občinstvu, izkazali za precej težje izvedljive, kot se je sprva zdelo zainteresiranim. Predvidevamo, da je to spoznanje zmanjšalo navdušenje tistih umetnikov, ki jih je mikalo, da bi se vmešali v ta prostor dišavne simbolistične predstave.

Šele v 20. stoletju so se vonji korakoma začeli spet vračati v prostore kulture, umetnosti in v vsakdanje življenje. Priča pa smo tudi poskusom uporabe vonjav ob ogledu filmov.

Jim Drobnick (2006) predvideva, da prvi poskusi nanašanja vonjev v kinematografih segajo v leto 1906. V t. i. gledališču Family Theatre (Družinsko gledališče v mestu Forest City, Pensilvanija) so med predvajanjem novic o tekmi na stadionu Rose Bowl, tradicionalni nogometni tekmi, na velik kosem bombaža nanесли olje vrtnic in ga postavili pred ventilator (Ijsselsteijn 2003 v Drobnick 2006, 359). Charles Spence pa trdi, da se prva uporaba vonjav v kinu se pripisuje Samuelu »Roxiju« Rothafelu, ko je leta 1908 prostor napolnil z vonjem po vrtnicah. Kasneje, leta 1929, so v kinu Fenway v Bostonu ob prikazu filma *Lilac Time* v ventilacijo dodali vonj po španskem bezgu, da bi ustvarili posebno vzdušje (Spence 2020, 4).

Prvi film, ki je vključil vonj kot del gledalske izkušnje, *Moje sanje*, so predvajali na svetovni razstavi v New Yorku leta 1940. S pomočjo postopka Odorated Talking Pictures, ki ga je razvil Hans E. Laube, je bilo prvič mogoče avtomatizirano predvajati vonje v kinematografu. Kasneje so se pojavili še drugi poskusi dodajanja vonjav v filme. Leta 1962 je Charles Weiss uvedel sistem Aroma-Rama, kjer so skozi klimatske naprave med filmom *Great Wall of China* spuščali orientalske vonje. Prav tako je v šestdesetih letih postal znan sistem Smell-O-Vision, ki je vonje usklajeval z dogajanjem na zaslonu. Ta sistem je bil preizkušen v mestih, kot so Chicago, New York in Los Angeles, kjer so gledalci med filmom zaznavali različne vonje, od česna do parfumov. Kljub tehničnim inovacijam pa so visoki stroški omejili komercialni uspeh teh filmov (Jutte 2012, 330).

2.14.2 Sodobni trendi pri uporabi vonjav

Zasledila sem neverjetne 3D-računalniške programe, ki ustvarjajo potopitvena okolja. Občudujem 3D-vizualne efekte, a še vedno ostajamo pri dvodimenzionalnem sporočanju. Kje so teksture in vonjave? Do uporabe vonjav v virtualni resničnosti je prišlo že leta 2014. Njihov namen je bil zagotoviti vizualne, slušne in vonjalne dražljaje v popolnoma nadzorovanem okolju, saj bi s tem raziskovalcem omogočili preučevanje kompleksnih in veččutnih reakcij. Ugotovili so, da bi bile tovrstne prakse izjemno dobrodošle v medicini pri zdravljenju raznovrstnih poškodb in posledičnih anksioznosti, pri različnih motnjah hranjenja in postravmatskih stresnih motnjah (Ischer idr. 2014, 10).

V zadnjih letih se je ponovno povečalo zanimanje za dišavljenje predstav/razvedril v živo, zlasti v okviru zelo potopljivih in izkustvenih veččutnih dogodkov. Medtem ko so bile visokotehnološke rešitve za zagotavljanje vonja v ospredju v kinematografih, so se v žive predstave pogosteje vključevale nizkotehnološke rešitve. [Spence 2021a, [1]]

Charles Spence navaja skoraj vse poskuse uvajanja vonjav od začetkov dišavljenja kinodvoran Sensorama pri predvajanju različnih filmov, neke druge tudi za *Čarovnika iz Oza*, do dišavljenja tematskih parkov Disneyland in vpliva dišav na igre na srečo v Las Vegasu, do poskusov v virtualni resničnosti, poudarjeni resničnosti. Kjer je to finančno in logistično mogoče, se odločajo za uporabo vonjav, saj s tem vplivajo na finančni dobiček, ugodje obiskovalcev in uporabnikov storitev (Spence 2021b, [2–11]).

Velike korporacije, vključno s hotelskimi verigami, se dobro zavedajo, kako močno vonji vplivajo na počutje ljudi, zato jih pogosto uporabljajo. Sama uporabe sintetičnih dišav ne zagovarjam. Z njimi namreč vdihamo kemikalije, ki jih je spojil človek in ne narava. Uporaba dišečih sveč je dokazano lahko škodljiva, povzroča lahko glavobole, težave z dihanjem, kašelj ipd. Nekatere od teh sestavin, kot so ksilen, aldehidi in estri, lahko v visokih koncentracijah predstavljajo tveganje za zdravje, zlasti če so jim ljudje izpostavljeni dolgotrajno. Ksilen lahko npr. povzroči draženje dihalnih poti, glavobol in omotico, aldehidi pa povzročijo draženje dihalnih poti in kože (Petry idr. 2014; Sealey idr. 2015).

Osvežilec zraka običajno uporabljamo v zaprtih prostorih, zato nekatere spojine, ki se sproščajo iz njega, lahko škodujejo zdravju, saj povzročajo draženje čutov, težave z dihanjem in motnje v delovanju pljuč. Sestavine osvežilcev zraka lahko reagirajo z ozonom in tvorijo sekundarne onesnaževalce, kot so formaldehid, sekundarni organski aerosoli (SOA), oksidacijski produkti in ultrafini delci. Ti onesnaževalci nato na različne načine negativno vplivajo na človekovo zdravje, na primer poškodujejo centralni živčni sistem, povzročijo spremembo v ravni hormonov itd. Še posebej lahko ultrafini delci povzročijo hude neželene učinke na različnih organih, vključno s pljuči in srčno-žilnim sistemom. Čeprav se uporaba osvežilcev zraka v notranjih prostorih povečuje, škodljivi učinki pogosto ne postanejo očitni še več let, kar otežuje prepoznavanje simptomov, povezanih z njimi. [Kim idr. 2015, 535]

2.14.3 *Vonji v uprizoritvenih umetnostih*

Vonji ustvarjajo globlje in močnejše vzdušje na dogodku, v prostoru, akciji. Ker jih vdihujemo, postanejo del nas, vstopijo v celice našega telesa. »Subjekt se namreč ne nahaja nasproti atmosfere, od nje ni oddaljen, temveč ga atmosfera objame in obda, subjekt se vanjo potopi,« pravi Erika Fischer-Lichte (2008, 191), ki v svojem delu *Estetika performativnega* (2008, 192) piše tudi o vonjih v gledališču in omenja njihov neizkoriščen potencial:

Ne glede na to, ali nastanejo kot nehoten spremljevalni fenomen, ki ga ni mogoče odpraviti, ali pa kot rezultat uprizoritvenega procesa, so gledališki prostori vedno prežeti z njimi. Zato toliko bolj preseneča, kako malo pozornosti je bilo doslej namenjeno vonjem v gledališču. [...] Da bi gledališče ustvarilo neko atmosfero, je od

naturalizma naprej zavestno uporabljalo vonje. Zaudarjajoči kup gnoja na odru in vonj po zelju, ki je kmalu postal pregovoren, sta bistveno prispevala, da so bili gledalci v milje kmetov ali revežev pritegnjeni tudi atmosfersko, da so se z njim seznanili tudi telesno. Max Reinhardt je vonje uporabljal za ustvarjanje različnih atmosfer. Njegov gozd iz *Sna kresne noči* (Neues Theater Berlin, 1904) ni bil senzacija le zato, ker se je vrtel – šlo je za prvo uporabo vrtljivega odra, ki so ga po modelu kabukija iznašli leta 1898 –, temveč tudi zato, ker je mah, s katerim je Reinhardt obložil odrska tla, oddajal omamen vonj, zaradi česar so gledalci gozd na intenziven način občutili kot nekaj pričujočega. Na drugi strani so simbolisti vonje v gledališču uporabljali z namenom, da bi v gledalcu izzvali sinestetična doživetja.

V nadaljevanju navaja primere, kako so različni pomembni avtorji, kot sta Nitsch in Grotowski, ter gledališče in performans nasploh od šestdesetih let prejšnjega stoletja vedno znova uporabljali vonje. Nitsch³⁶ je v gledališču orgij in misterijev uporabil vonj jagnječjega trupla, krvi in drobovja, da je pri gledalcih izzval občutke gnusa pa tudi ugodja. Grotowski je igralce in gledalce baje natlačil v tako ozek prostor, da so vonjali znoj igralcev. V večini primerov na odru naletimo na vonj hrane, npr. peka rib, cvrtje jajc, polito pivo. Erika Fischer-Lichte se dobro zaveda, kako težko je vonj nadzorovati, saj tudi po koncu prizora ostane v prostoru. Medtem ko luč in zvok lahko hipoma spremenimo, ugasnemo in z njima nadzorujemo atmosfero, je vonj, čeprav mogoče najmočnejši in najgloblji dejavnik pri vzpostavljanju atmosfere, popolnoma neukrotljiv. Žal pa avtorica redko omenja še eno prelomnico v uprizarjanju vonjev. V istem obdobju, v šestdesetih letih prejšnjega stoletja, je bil Vargas režiser in nekaj časa tudi umetniški vodja La MaMe v New Yorku. Tam je ustvaril odmevno predstavo *New York by the Nose* (1967), v kateri je obiskovalcem v temi spuščal vonje vsakdana, značilne za to mesto. Med predstavo je kar nekaj obiskovalcev bruhalo zaradi vonja po gnilem mesu, a zanimanje zanjo se je kljub temu (ali ravno zato?) iz dneva v dan povečevalo. »Tako so si želeli nekaj čutiti, občutiti« (Gough in Christie 2003, 96). Raziskava in uprizarjanje sta Vargasa potem vodila naprej v raziskavo mitov, obredov, šeg in navad v obliki izkušnje za občinstvo. Vonje je vpletel v prvi (in kasneje v vse svoje predstave) labirint, ki jih je začel

36 Hermann Nitsch (1938) je avstrijski umetnik, ustanovitelj orgijskega misterijskega gledališča (Orgien Mysterien Theater), v katerem je uprizarjal rituale, kulte, žrtvovanja itd.

postavljati leta 1987 v kleti Kolumbijske narodne univerze s predstavo Ariadnina nit. Zaradi narave vonjev, ki je ni mogoče nadzorovati (vonja ne moremo ustaviti s pritiskom na gumb, deluje, dokler se ne razdiši), je treba dobro premisliti, kdaj in kako jih bomo uporabili na odru.

Uporaba vonjev v gledališču se je v 20. stoletju vidneje uveljavila z Marinettijevimi poskusi. »Totalno gledališče je moralo vsebovati tudi vonje. Parfumer, ki je upravljal namizni mehanizem, je spuščal različne vonje v zrak, odstranili pa so jih s posebnimi vakuumskimi napravami« (Kirby in Kirby 1986, 148). V Sloveniji lahko v sedemdesetih letih 20. stoletja zasledimo pričevanje o uporabi vonjev, ki ne izhajajo neposredno iz prizora s hrano ali verske teme.

Ritualni zakol kokoši v Gledališču Pupilije Ferkeverk lahko označimo za manifestativni začetek ritualnih oblik gledališča na Slovenskem, ki so se razvile v edinstvene različice skupnosti, predvsem v delih Tomaža Kralja, Vlada Šava in gledališču Pekarna Lada Kralja. Te skupine so zavračale pojmovanje gledališča kot polja avtonomije; razumele so ga prej kot metodo, ki – povedano s poetičnimi besedami Tomaža Kralja – odpira cimetova vrata v speče, a še neuresničene potencialne človeške zavesti in v območju vsakdanjega življenja ustvarja heterotopične prostore za razširjanje človekove zavesti. *Cimetova vrata ladje norcev in druge spremembe* se je imenoval dogodek, s katerim je njegova skupina gostovala v Gleju leta 1975. Naslov se navezuje na spremembe, kot jih je narekovalo konceptualno izhodišče dogodka, kitajska *Knjiga sprememb*,³⁷ sprožiti pa jih je pomagalo tudi omamno vzdušje ob potresanju cimeta. [Orel 2010, 296]³⁸

Mednje spada tudi uporaba vanilje v projektu *Noordung* (1992) Dragana Živadinova. Kasneje sem zasledila različne primere neposredne uporabe vonjev, ki se nanašajo na dogajanje³⁹ v prizorih (kuhanje hrane, kadila, scenski elementi).

Barbara Orel (2021, 86) meni, da so

- 37 Kitajsko knjigo sprememb (*I Ching*) smo tudi v Senzorijumu uporabili v uprizoritvi *Odstiranja* (2006): namesto Pitije, svečenice, ki je prerokovala v Apolonovem templju v Delfih, je omogočala stik z najvišjo modrostjo.
- 38 Primer uporabe vonja, ki ni neposredno vezan na hrano ali verski obred. Ogromno mizo s cimetom smo tudi v Senzorijumu uporabili v uprizoritvi *Mesto tišine* (2003).
- 39 Tudi Tomi Janežič v uprizoritvah: *Kralj Ojdipus* (1998), *Nahod Simeon* (2006), *Romeo in publika* (2008), *Opera za tri groše* (2014), *Smrt Ivana Iljiča* (2015) in drugih.

po naturalističnem gledališču (na prehodu iz 19. v 20. stoletje) [...] težnje po avtentičnosti postale znova aktualne v performansu v šestdesetih letih 20. stoletja, prav tako v ritualnih oblikah gledališča, gledališču skupnosti in paragledaliških praksah na pregibu umetnosti in vsakdanjega življenja.

Sama v senzorialnih in potopitvenih okoljih v umetnosti najraje uporabljam naravna eterična olja, naravne materiale. Če bi se zaradi vsebine uprizoritve (konflikti, nesreče ali vojne) kdaj pojavila potreba po neprijetnih vonjavah ali vonjavah nenaravnega izvora, pa je treba upoštevati postopke za uporabo ter obvestiti obiskovalce, da so že pred prihodom seznanjeni s tem. Med dogodkom je treba ravnati v skladu z varnostnimi standardi (takojšnje prezračevanje ali sprememba prizorišča).

Spence svojo podrobno analizo uporabe vonjav v gledališču do danes sklene z ugotovitvijo, da je zanimanje za razvoj veččutnih gledaliških izkušenj, kot sta potopitveno gledališče in virtualna resničnost, zelo razširjeno. Meni, da vključevanje vonjav v kino, muzeje in umetniške galerije pogosto ni bilo uspešno in ni bilo vedno dobro sprejeto (Spence 2021a, [21]). Naslanja se tudi na ugotovitve Sally Banes (2007, 29), ki prav tako kot Constance Classen, Howes in Synnott (1997, 140) poudari, da vonj pripomore k preseganju četrte stene, da ljudi poveže z dogodkom. Ugotavlja pa še, da lahko zaradi vključitve vonjav v živo predstavo ta postane dostopnejša za osebe s posebnimi potrebami (Spence 2021a, [21]).

2.14.4 Vonji v vizualni umetnosti

Ta pristop se razvija že nekaj časa. Med znanimi mednarodnimi umetniki so Peter de Cupere, Sissel Tolaas in mnogo drugih, ki sami postavljajo olfaktorne instalacije. Prepletajo vizualno, zvočno in olfaktivno dimenzijo svojih razstavnih eksponatov. Poleg tega, da jih najdemo v delih olfaktornih umetnikov, vonjave počasi, a vztrajno vstopajo tudi v muzeje kot del stalne aličasne ponudbe.

Eden izmed redkih olfaktornih kuratorjev in pisec Jim Drobnick glede na izkušnje meni, da uporaba vonjav ustvarja številne izzive, in sicer v odnosu »[m]ed umetnikom in institucijo, med umetniškim delom in institucijo, med umetnikom in lokacijo, med umetnikom in občinstvom ter med umetniškim delom in pojmom estetike, umetnostnozgodovinskim izročilom in družbenimi normami« (Drobnick 2014, 195). Drobnick se dobro zaveda, da je vzpostavljanje vonjav nova dimenzija, ki je čutno večplastna.

S tem, ko muzeji uvajajo vonjave, se spreminjajo, njihova ponudba se nadgrajuje in postaja bolj telesna, vendar ne avdiovizualna. »Olfaktorna umetniška dela in razstave spreminjajo muzej v animirano vonjalno pokrajino, ki je pluralistična, postmedijska, kulturno raznolika in popolno udejanjena« (str.195).

Kar nekaj primerov olfaktornih instalacij je odmevnih: Museum of Arts and Design (Muzej umetnosti in oblikovanja) v New Yorku – umetnik Peter de Cupere; Marcel Duchamp je galerijo napolnil z zrni pražene kave, kar je bilo del surrealistične razstave v Parizu; Ed Kienholz je bar v Los Angelesu rekonstruiral z olfaktornimi elementi (vonj po cigaretah, urinu ...); *The Sensing Spaces* (Dišeči prostori – razstava v Royal Academy of Arts, Kraljevi akademiji umetnosti v Londonu) itd.

V galerijah so eksponati na splošno fizično ločeni od gledalcev, lahko jih le opazujejo. Nasprotno pa vonjave obiskovalce telesno vključijo v dogajanje. Kadar so razpršene po prostoru kot del ambienta oziroma atmosfere, to pomeni, da obiskovalec že z samim vstopom v prostor vstopi v nevidni del umetniškega dela. Umetniško delo postane telesnejše, visceralnejše, saj ga vdihavamo in ga s tem absorbiramo v telo. Tako kot pri vnašanju hrane pride tudi pri vdihavanju vonjav do različnih bioloških procesov, ki vplivajo na človeško telo, na človekovo čustveno stanje, na utrip srca in druge telesne funkcije. Prisotnost vonjav je v določenem trenutku zelo intenzivna, spet v naslednjem pa ne, kar pomeni, da imajo vonji »s svojo dinamiko prisotnosti in intenzivnosti svojevrsten performans« (Drobnick 2014, 189–190).

Barbara Pollack v spletnem članku »Scents and Sensibility« (2011) pravi: »Smodnik, trava, jasmin, smreka, polucija, pačuli, to je le nekaj vonjev, ki se v današnjem času širijo po galerijah, muzejih in studiih, saj umetniki vonje vpletajo v estetske izkušnje.«

V Londonu se umetniki sprašujejo, kako lahko percepcijo vizualnega spremenimo s pomočjo drugih čutnih zaznav. Producent Tony Gillan (Tate Media) pravi: »Naši čuti delujejo skupaj, ne v vakuumu. Čeprav slikarji delujejo na področju vizualnega, so jih morda navdihnile nevizualne stvari. Morda so Bacona navdihnile stvari, ki jih je slišal, okusil ali otipal« (Neuendorf 2015). Gre namreč za sinestetične vplive na zaznavanje.

*Senzorialne zvočne pokrajine*⁴⁰ je bila vizualno-zvočna in olfaktivna razstava (2014), postavljena zaradi raziskovanja, kako vonjave in zvoki vplivajo

40 Zanimivo dejstvo je, da je leto za tem projekt, ki je imel podoben koncept, v Londonu osvojil nagrado IK PRIZE 2015.

na vizualno percepcijo. Ta projekt sem omenila že v poglavju »Poetika vonjev«. Ob razstavljeni grafiki (MGLC, produkcija 2012) so imeli obiskovalci na voljo dve različni vonjavi in dva različna zvoka. Na liste papirja so zapisovali notranje podobe in občutja, ki so se v njih zbudili ob pogledu na vizualno podobo ob kombinaciji različnih zvokov in vonjav. Nekateri obiskovalci so se na posamezni postaji zadržali krajši čas, približno pet minut, nekateri pa so pred eno podobo s pripadajočimi zvoki in vonjavami ostali tudi več kot eno uro oziroma več ur na več postajah. Svoje vtise so zapisovali in so del arhiva Senzoriumovih dogodkov. Analiza vseh zapiskov kaže na to, da je vizualna percepcija zelo odvisna od vonjav in zvokov. Doživljanje neke podobe (ali situacije na odru ali prizora v filmu) je zelo odvisno od spremljajočih jo vonjav in zvokov. Gre za sinestetično reakcijo, čuti se med sabo podpirajo.

Leta 2017 so me povabili k sodelovanju pri 31. Mednarodnem grafičnem bienalu v Ljubljani, ki ga organizira MGLC. Moja naloga je bila oblikovanje nevidnega dela gozda, parka, predstavljenega v videoinstalaciji z naslovom *Future Promise Park*⁴¹ (Obljubljen park prihodnosti) korejske umetnice Moon Kyungwon.⁴² Občinstvo je lahko park na videu opazovalo in ga hkrati vohalo, kar je doživljanje poglobilo. Razstavljalci na 32. bienalu so bili številni tuji in domači umetniki, vendar sodelovanja med njimi ni bilo, samo Moon je »sodelavko poiskala v Barbari Pii Jenič iz ljubljanskega Senzoriuma, igralki, režiserki in producentki s področja senzorialnih umetnosti, s katero sta se na daljavo, vsaka na svojem koncu planeta, podali v odkrivanje dišave, ki še ne obstaja in bi povezala Ljubljano, tivolski park, preteklost in sedanost« (Urbančič 2017). Oblikovanje vonjav je bilo sicer navedeno v katalogih, vendar ga kljub velikosti bienala niso podrobneje predstavili. Poudarek ni bil na vonjavah ali uvajanju novih metod, pač pa na predstavitvi mednarodne zasedbe avtorjev – udeležencev bienala in njihovih del. Odzivi na vonjave so bili pozitivni, žal pa jih v pisni obliki ni.

Za svojo razstavo *Postelja* leta 2019 je Nataša Skušek želela vpeljati tudi vonj, ki bi dopolnjeval sporočilnost razstavljenega artefakta. Razstava je bila odprta skoraj štiri mesece v cerkvi, ki služi kot razstavni prostor Galerije Krško. Vonjave, ki sem jih ob skrbnem posvetu in pogovoru z avtorico ustvarila, so lepo dopolnjevale posteljo in mehko tkanino. Ker je bila

41 Spletna stran o videoinstalaciji: <https://promise-park.ycam.jp/en>.

42 Moon Kyungwon je korejska umetnica, ki je doktorirala iz vizualnih umetnosti in poučuje na College of Art and Design, Ewha Womans University v Južni Koreji. Dobila je številne mednarodne nagrade in pripravila pomembne razstave; med drugim se je predstavila v okviru korejskega paviljona na beneškem bienalu leta 2015.

razstava pozimi, prostor pa ni bil ogrevan, je bilo zaradi visokih stropov in kljub debelim stenam hladno ter vlažno. Zato so vonjave po nanosu učinkovale le kratek čas in jih je bilo treba nenehno osveževati. Vonji namreč najmočneje delujejo v toplem prostoru, takrat razprejo svoje barve in ostanejo dlje prisotni ter zaznavni.

Tudi tu je bil vonj v podrejenem položaju. Projektu sem se pridružila v zadnji fazi, zato pri v napovedniku razstave vonji niso bili omenjeni. Vonj je bil bolj poskus umetnice (zato me je povabila), da bi razstavo izboljšala, prinesel je zanimivost in dodano vrednost. Žal njegovemu učinku ni bilo posvečene veliko pozornosti. Zato sem se odločila, da bom v prihodnjih projektih sodelovala le, če bo vonj vključen že od začetka, tako v napovedih kot v pristopu in razvoju samega projekta. Strinjam se z Drobnickom (2014, 210), ki pravi, da »vonji lahko delujejo hkrati kot občutek in koncept, kot strategija za izražanje intenzivnih občutkov in sredstvo za označevanje kulturnih vsebin«. Ker so bili od razsvetljenstva dalje v življenju in umetnosti spregledani, jim moramo povrniti vrednost in mesto, ki jim gre. Za obiskovalce sem kot spremljevalni dogodek ob razstavi priredila še delavnico poslušanja vonjav.

Julija 2020, ravno ko so se začele protikoronske omejitve spet malo rahljati, je antropologinja Neža Peterle kurirala razstavo v Berlinu. Nekega dne me je poklicala in me vprašala, ali bi bila pripravljena oblikovati vonj za instalacijo maternice. To se mi je zdelo precej nenavadno, saj sem ravno teden dni prej razmišljala o tem, kako bi ustvarila prostor maternice in ga oplemenitila z vonjem, ki na neki ravni simbolizira varnost, zaščito, zatočišče, toplino doma. Naključje se mi je zdelo res prav nenavadno. Seveda sem takoj pristala na sodelovanje, čeprav sem tvegala, da moje delo in prizadevanje ne bosta doživela prave povratne informacije pa tudi ne opazne raziskave, kar se ob vstopu na novo področje umetnosti rado primeri. In to se je že nekajkrat ponovilo.⁴³ Kadar orješ ledino, je pomembna vztrajnost in nikoli ne smeš imeti prevelikih pričakovanj. Zato je vsaka izkušnja dragocena kot kamenček v mozaiku znanja, ki se obnavlja in nadgrajuje. Vsi ti poskusi pa so vendarle pomembni, saj bodo nekega dne v prihodnosti lahko

43 Pri promocijskih in informativnih gradivih o razstavi Nataše Skušek vonjave niso omenjene, delo je bilo spremljevalno oziroma podporno, vendar ni izpostavljeno enakovredno drugim avtorjem na področju vizualnih umetnosti. Pri videoinstalaciji Moon Kyongwon je bilo omenjeno le sodelovanje, nič pa ni bilo zapisano o njegovih učinkih. To dokazuje, kako obrobno je uvajanje vonjav v umetnost v Sloveniji, v primerjavi s tujino in z umetniki, kot so Peter de Cupere, Caro Verbeek in mnogi drugi, katerih delo je zelo izpostavljeno in ga resno obravnavajo.

služili kot že prehojena pot in zato omogočili druge inovativne pristope na področju veččutnega sporočanja.

Eden izmed žgočih problemov pri uvajanju vonjav v galerije, muzeje in gledališča ali opero je poleg samega nanosa vonjav tudi obveščanje in oza-veščanje občinstva. Glede na to, da uporaba vonjav tako v galerijah, muze-jih kot v umetnosti nasploh še ni dosegla pravega razcveta, je za nas izziv tudi to, kako vonjave predstaviti, saj se soočamo s pomanjkanjem besednja-ka za tovrstne primere.

Ključni izziv, pomanjkljiv jezik za opisovanje vonjav, je bil prema-gan s ponudbo informacij in prizadevanjem za razprave o vonju ter s spodbudo pri njihovi uporabi, tako znotraj muzeja kot v zu-naj njega. Opisani primeri v katalogih, sporočilih za javnost, sple-tne informacije in priročniki za učitelje spodbujajo obiskovalce k zapisovanju, razpravljanju in razmišljanju o lastnem dožemanju vonjev. [Kjellmer 2021, 84]

Zato je nujno, da se vonje v različne vrste umetnosti uvajamo naglas, da ob tem nastajajo strokovni članki in promocijsko gradivo ter da je vse to deležno ustrezne strokovne in medijske podpore. Menim še, da je nuj-no sproti spremljati učinek vonjav na obiskovalce, da je treba zbirati njihove odzive, mnenja in komentarje.

2.14.5 Vonji za muzeje in kulturno dediščino

Medtem ko muzeji počasi odkrivajo moč veččutnih predstavitev, nam primanjkuje znanstvenih standardov, orodij in podatkov za učinkovito prepoznavanje, utrjevanje in promocijo obsežne vlo-ge, ki jo imajo vonji in vohanje v naši kulturni dediščini. Zara-di teh razlogov ostaja vonjalna dediščina kot vir v kontekstu ma-terialne in nematerialne kulturne dediščine močno podcenjena,

piše na spletni strani Odeuropa («Smell Heritage – Sensory Mininig» b. l.), velikega evropskega projekta, ki se zaključuje v letu 2024. Projekt bele-ži prisotnost vonjav v besedi ali sliki v zgodovinskih arhivih. Ni naključje, da je dobil tako veliko podporo za raziskavo. 21. stoletje zahteva od muze-jev inovativne pristope, med njimi so tudi veččutne predstavitve za senzor-no ovirane osebe in uporaba vonjav ter tekstur v večplastnih predstavitev, ki omogočajo intenzivnejšo potopitev v predstavljene vsebine.

V Sloveniji je bilo izvedenih že nekaj projektov z vonjavami »na ključ.« To pomeni, da je bil Sensorium izvajalec od ideje do končne postavitve in realizacije projektov, namenjenih obujanju kulturne dediščine (*In vino veritas?* (2008–09), *Vonjave Emone* (2014), *Hotel Tivoli med spomini in sanjami* (2018)). Veliko več vztrajnega dela pa je potrebnega za to, da bi veččutne postavitve in vonjave vnesli v stalne razstave muzejev ter galerij in v stalne programske vsebine javnih kulturnih ustanov na področju kulturne dediščine. Prve poskuse uvaja projekt *Vonji in nesnovna kulturna dediščina* Fakultete za kemijo in kemijsko tehnologijo.⁴⁴

2.14.6 *Vonji in opera*

Uporaba vonjav v operi ni nič novega, čeprav je v današnjem času izjemna redkost. Pionir v uporabi vonjav je bil Richard Wagner. Njegova politična dejanja in prepričanja vplivajo na to, da sem do njegovih del izjemno zadržana zaradi političnega konteksta njegovega delovanja. Ob pisanju o prvih začetkih uporabe vonjav za opero imam torej zadržke, vem pa, da je to področje nujno treba obravnavati, prav tako kot je pomembno omenjati, kako so vonjave uporabljali na dvoru v Versaillesu ali kako nor je bil Napoleon na parfumsko vodico 4711 in vonj svoje žene. Uporaba vonjav je (razen v srednjem veku in po razsvetljenstvu) veljala in morda še vedno velja za luksuzno dobroto v življenju. Ker pa gre za prvo tovrstno udejanjanje vonjav v operi, je tudi tem podvigom nujno posvetiti nekaj besed.

Richard Wagner, sloviti skladatelj 19. stoletja, je bil znan po svojem inovativnem in poglobljenem pristopu k operi, ki je poleg glasbe pogosto vključeval tudi druge elemente uprizoritve, scenografijo in celo vonj. Njegov namen je bil ustvariti celostno umetniško delo ali *Gesamtkunstwerk*, v katerem bi se vsi umetniški elementi združili in ustvarili popolno doživetje za občinstvo. Čeprav je Wagner eksperimentiral z vključevanjem vonjev v svoje opere, je treba poudariti, da je bilo te zamisli pogosto težko uresničiti in niso bile vedno uspešne.

Zamisel o vključitvi vonjav v opere je bila izraz skladateljeve želje po ustvarjanju veččutne izkušnje za občinstvo. Verjel je, da lahko vključitev vonjav okrepi čustveni učinek predstave in potopitev vanjo. Danes to razumem kot željo doseči sinergične učinke, za kar si prizadeva tudi celostno umetniško delo. Verjel je, da lahko umetnost spreminja družbo, in bil kritičen do tradicionalnih opernih konvencij. Njegov koncept *Gesamtkunstwerk*

44 Projekt ARIS; J7-50233.

je izražal željo po ustvarjanju nove oblike opere, ki bi združevala vse umetniške elemente.

Wagner je ideje povezoval z določenimi vonjavami. Odraščal je dobi, v kateri so bili vonjalni dražljaji kategorizirani in stigmatizirani v skladu z diktatom in občutljivostjo razvijajoče se buržoazije (in so zato imeli večji družbeni pomen kot v predindustrijskem obdobju), podedoval je predsodke in prepričanja o vonju, ki so bili značilni za devetnajsto stoletje. [Weiner 1997, 196]

Vendar je bilo zaradi tehnologije in metod, ki so bile v tistem času na voljo, te zamisli težko učinkovito in dosledno uresničiti. Tudi zasebno je bil Wagner obseden z vonjavami, pod delovno sobo je imel kopalno kad, kamor si je pogosto apliciral različne vonjave.

V njegovih glasbenih dramah so vonjave povsod vidne kot ideološki znaki, v njegovih odrskih delih tvorijo vonj, spolni tabuji, strah pred Judi in nemški nacionalizem ponavljajočo se motivno konstelacijo, ki ponazarja kulturno gradivo Wagnerjeve dobe kot podlago za njegova družbeno-estetska prizadevanja. Asociativna povezava med vonjem, spolnostjo, antisemitizmom in domoljubjem prežema njegova dela na podoben način, kot se v njegovem umetniškem razvoju z majhnimi spremembami ponavljajo dramska vprašanja, kakršni sta odrešenje in stalnost. Povezava ponazarja močan in kulturno zakodiran psihološki mehanizem, ki čutne zaznave ureja v skladu z ideološkimi in s psihološkimi potrebami: dokazuje, da se čutno zaznavanje telesa, ki velja za resnično ali za katero se verjame, da je utemeljeno v fiziološki, objektivno preverljivi resničnosti, uporablja za izrekanje sodb v zvezi z zaznanim objektom, pri čemer to zaznavanje ni brez vrednot, ki jih določa kulturna izkušnja skupnosti. [Weiner 1997, 196]

Wagnerjev najznamenitejši poskus vključitve vonja v opero je bil med izvedbo cikla štirih oper *Der Ring des Nibelungen* (*Nibelunški prstan*). V *Rensko zlato*, uvodno opero cikla, je vključil zamisel o uporabi vonja. Wagner je predlagal, da bi med prizorom, v katerem renske deklince varujejo zlato v reki, v gledališče spustili cvetlični vonj, ki naj bi pomagal pričarati podvodno okolje in vzdušje. V drugi operi *Nibelunškega prstana*, v *Tannhäuserju*, se v zadnjem dejanju pred vitezom pojavi Venera. Ko se mu približa, se tema nedovoljene spolnosti in nenavadne vonjave na kratko

prepletejo v Tannhäuserjevem vzkliku spremljevalki: »Ali ne čutiš blagega zraka in ne dihaš čudovitih dišav?« (Weiner 1997, 197).

Weiner (1997, 199) navaja, da se Wagner na dišave sklicuje takrat, ko namiguje na prepovedano spolnost, večinoma na incest:

Nič manj kot incest ta metafora superiorne, privilegirane zveze, tako polna ideološkega, rasnega in nacionalnega pomena za Wagnerjeve družbeno-estetske teorije in njihove dramske upodobitve na odru. To postane eksplicitno, ko se področje vonjav in nečesa prepovedanega v spolnosti s še večjo jasnostjo ponovno pojavi v *Valkiri*, v kateri se posebna narava prepovedanega razmerja razkrije kot incestno dejanje.

Kirsten Paige (2019, 1) navaja, da je v Wagner v svojem delu *Total Work of Art* (Celostno umetniško delo) natančno opisal vonjave, ki jih je uporabil za ustvarjanje vzdušja, in sicer so bile to arome »sandala, suholetnice, verbene, opoponaksa in frangipana ter arome smole, žvepla in asafetide«.

Tudi v operi *Tristan in Izolda* so vonjave povezane z incestom, natančneje z ojdipovsko naravo razmerja med glavnima junakoma. Sicer ta opera velja za najsinestetičnejše Wagnerjevo delo. Spolna združitev Tristana in Izolde, ki je družbeno prepovedana, tudi za režijo predvideva združitve veččutnih modalnosti.

Pomemben primer tega koncepta je Wagnerjeva zamisel o dišečih hodnikih v gledališču med predstavo. Po njih bi razpršili različne vonjave, ki bi ustrezale različnim čustvenim stanjem likov in dogodkom v operi. Med ljubezenskimi in strastnimi prizori bi se npr. na hodnikih sproščale dišave, povezane z romantiko in s poželenjem, med konfliktnimi ali tragičnimi prizori pa bi uporabili različne dišave, ki še podkrepijo mračno ali napeto razpoloženje.

Morda so estetski cilji sinestezije psihološko utemeljeni z željo po združevanju prostora in metaforičnem prestopanju meja, z željo, ki se zbudi v trenutku, ko zaznamo vonj ljubljene spremljevalca. Takšno združevanje in prečkanje meja je v središču Wagnerjevega koncepta revolucionarnega, družbeno transformativnega celostnega umetniškega dela, katerega namen je rušenje tako estetskih kot družbenih delitev in kategorij. [Weiner 1997, 202]

Skratka, Richard Wagner si je uporabo vonjav v svojih operah zamislil predvsem kot sredstvo, ki bi okrepilo čutne izkušnje občinstva in ustvarilo

poglobljenejše vzdušje. Vendar zaradi tehnoloških omejitev njegovega časa in logističnih izzivov te zamisli niso bile široko uveljavljene, zato vonjave v opernih predstavah še danes ostajajo razmeroma redke elemente.

Vonj je pomemben telesni podtekst v skoraj vseh [Wagnerjevih] najpomembnejših delih na odru: ko v besedilo Wagnerjeve glasbene drame vnesejo vonj, ta pogosto prinaša namig na erotično prepovedano, ta trenutek pa je v utopičnem programu Wagnerjevih del izredno pomemben z ideološkega vidika. Proces vdihavanja vonja drugega ponuja psevdoseksualno zunajosebno izmenjavo – če že ne predokusa, pa vsaj predokus domišljijem dejanju, ki lahko s seboj prinese asociacije na razvrat. [Weiner 1997, 197]

Weiner v svoji knjigi natančno preuči dele Wagnerjevih oper in to, kako se nanašajo na vonjave tako v samih besedilih oziroma libretih kot v priporočilih za režijo.

Tudi Kirsten Paige (2019) temeljito preuči Wagnerjeve pristope, v njenem članku je ponatisnjen celo Wagnerjev načrt za »vodne zavese« za Festivalno dvorano v Bayreuthu (Bayreuth, marec 1882), ki ga hranijo v tamkajšnjem Muzeju Richarda Wagnerja. Žal je bilo to tehnično težko izvedljivo, vonje je Wagner namreč hotel spuščati preko pare (kot je to sam doživljal v kopelih, ki jih je tako občudoval), kar je povzročalo nemalo tehničnih in čustvenih zapletov.

Toda odzivi na prve uprizoritve Wagnerjevega *Prstana* in drugih del v Bayreuthu kažejo, da so bili nekateri gledalci prepričani, da para in drugi učinki niso omejeni samo na oder in njegove svetove. Poročali so, da so vonjali, okušali ter čutili glasbo in gledališke efekte, ki so jih čutili skupaj z drugimi elementi okoljskih in podnebnih prostorov, ki so jih liki premagovali na odru. Parsifalov »svet« je bil »v zraku naokoli«, je dejal eden od kritikov, drugi pa, da so zvočni in dramaturški učinki povzročili, da je bil »zrak težak zaradi take sladkobe«, da gledalcu ni preostalo drugega, kot da se »podredi in je suženj očaranih čutov«. Drugi gledalci so namigovali, da ob Wagnerjevem spektaklu ne doživljajo le telesnih odzivov, ampak tudi čustvene. [Paige 2019, 1]

Žal je bilo možnosti za menjavanje vonjav v 19. stoletju še manj kot danes, ko imamo na voljo tudi sintetične dišave in naprave za njihovo

nanašanje. Zato se Wagnerjeve ideje žal niso mogle močno razširiti in uveljaviti.

Menim, da bi morali, če bi zares hoteli ustvariti celostno umetniško delo, uporabljati tudi vonjave. Ta pristop je še vedno razmeroma redek in ni standardna praksa ne v operi ne v gledališču ne na koncertih. Vendar je pri nas do tega vendarle že prišlo.

Leta 2015 so me povabili k oblikovanju vonjav za opero *Deseta hči* avtorice Svetlane Makarovič in avtorja glasbe Milka Lazarja. Rocc že sam po sebi velja za dokaj inovativnega režiserja, za svoje operne predstave sam ustvarja tudi scenografije. Za dišavljenje sedmega prizora sem poiskala bolj »poganski« ekvivalent za vonj, ki naj bi povezoval nezavedno in zavedno, temo in luč, nebo in zemljo, torej vonj, ki spremlja in povezuje. Šlo je za prvo tovrstno sodelovanje z ljubljansko Opero. Prepričana pa sem, da bi lahko vonje uporabljali večkrat – in ta uprizoritev bi bila lahko primer za to –, saj je opera v svoji predstavnosti izjemno tradicionalno avdiovizualna, vonjave pa bi lahko njene zvočne učinke še okrepile in občinstvo bi lahko celoten dogodek doživljalo bolj organsko.

2.14.7 Vonji v Sensoriumu

V senzorialnem gledališču vonje uporabljamo kot eno izmed osnovnih orodij. Moj prvi stik z vonji in oblikovanjem vonjev se je začel leta 1999 v TDLS, na gostovanju v Zürcher Theater Spektakel (Zürich). Ko se je takratna oblikovalka vonjev odločila zapustiti TDLS, sta mi z Vargasom predala njeno delo. Od takrat do konca sodelovanja in angažmaja pri TDLS leta 2004 sem oblikovala vonje za vsako uprizoritev (več kot 300 ponovitev), in sicer za do 30 prizorov in do 20 igralcev (tudi vsak lik je moral imeti svoj vonj). Vonje sem pripravljala, preverjala in njihovim učinkom sledila vsak dan preko pogovorov z igralci in zapiskov gledalcev. V uprizoritvah sem sicer tudi igrala, poleg tega sem za celotno ekipo pripravljala delavnice o vonjih in njihovih učinkih. Za vsako uprizoritev posebej sem pripravila raziskavo in koncept z razlagami, kako vonji vplivajo na občinstvo in na poetiko posamičnih prizorov. Nekaj odločitev sem nasledila, vendar sem hitro ubrala svojo pot. Posebnost priprave teh vonjav je bila v tem, da sem v najtemnejših hodnikih uporabljala vonjave z visokimi toni, večinoma zelo domače cvetlične ali citrusne vonjave. Ti vonji so obiskovalcem dali pogum in moč, saj so se kljub temnim hodnikom in neznani situaciji lahko naslonili na znan vonj, to je bilo njihovo sidro moči in poguma. Vonji nikoli niso bili ilustrativni, ampak so vedno predstavljali podtekst,

pomenijo kontrapunkt ali nevidno stran prizora. Vlogo vonja sem tudi zaradi samega študija in učinkov obravnavala skrajno resno, predstavljali so enakovreden scenski element zvoku, sceni, kostumom, lučem in akciji. Vargas mi je to delo omogočil in me vzpodbujal. Vsako umetniško odločitev za lik ali prizor ali pa za področje v labirintu sem morala predstaviti celotni ekipi. Najhujši del je bil seveda nadzor osebnih vonjav. V času pred predstavo izvajalci nismo smeli jesti mesa, čebule, česna, se tuširati z močno dišečimi geli, vsi smo si morali umiti zobe, kajenje ni bilo dovoljeno, saj se je vonj usedel na kostum in koža je smrdela po tobaku. Vse olfaktorne vidike predstave, prizorov in izvajalcev sem morala nadzorovati in uravnati. En sam napačen vonj bi obiskovalcu lahko uničil celotno izkušnjo. Vonje sem oblikovala za uprizoritve *Oráculos* (*Oraklji*), *Hilo de Ariadna* (Ariadna nit) in *La memoria del vino* (Spomin vina); za prvi je bila prvotna zasnova vonjev pripravljena, še predno sem prevzela odgovornost zanje, vendar sem jih morala zasnovati vsakič na novo. Oblikovanje vonjev je bilo treba prilagajati krajem gostovanja, upoštevati je bilo treba identiteto, običaje in prisotnost vonjav v vsakdanjiku prebivalcev v mestu, kjer smo gostovali, in se prilagoditi prostoru (temperatura, zračnost, velikost in druge posebnosti prizorišč. Disciplino glede vonjav sem od dela z Vargasom prenesla v svoje neodvisno delo v Sensorium, uveljavljanje tako močnih pravil pa pri projektnih ekipah ni vselej naletelo na pozitiven odziv. Vpliv vonjev na občinstvo raziskujem od leta 1999.

Tako kot drugi čuti tudi vonj poustvarja kontekst spominov in lahko prikličje intenzivno podoživljanje čustev ter dogodkov. Lahko tudi izzove ponovno vrednotenje ali prevrednotenje preteklosti in s tem vpliva na dožemanje sedanjosti. Resničnost dojemamo s prilagajanjem čutnih občutkov, ki se izoblikujejo in interpretirajo pod vplivom preteklih izkušenj. Izkušnje ustvarjajo pričakovanja, ta pa našo vedno subjektivno realnost, tako v vsakdanjem življenju kot v gledališču, še posebej pa je to opazno v senzorialnem gledališču. [Jenič in Areh 2021, 120]

Ob sočasnem prirejanju izobraževanj o uporabi vonjav v umetnosti se vedno znova izkaže, da vonjave močno pomagajo odpirati poudarke v vsebini, tako spominske kot domišljjske, odvisno od tega, kakšne so posameznikove predhodne izkušnje in kako se zato odziva nanje. Lahko se namreč pojavi tudi popoln odpor in odklonilno stališče do vonjav. Zato sem se odločila, da bom postopke poslušanja vonjav uporabila kot sredstvo za ustvarjanje vsebin predstave. Leta 2013 sem oblikovala metodologijo za poslušanje

vonjev, s katero lahko igralec oblikuje svoj lik in/ali prizor. Ker ima vonj lahko močan vpliv na človekovo čustveno stanje, lahko igralec za svojo vlogo izbere vonj, ki njegov lik definira, lahko tudi v različnih obdobjih ali situacijah; ni treba, da v zakulisju na silo črpa emocionalni/čustveni spomin iz svoje zakladnice in po različnih metodah, včasih je dovolj, da ima pri sebi vonj, ga povoha in učinek je takojšen, v trenutku se lahko prestavi v določeno čustveno situacijo.⁴⁵ Le-ta pri čustvenem spominu (angl. *emotional memory* ali *effective memory*) vključuje vajo, v kateri se mora igralec prestaviti v prostor in kontekst situacije, iz katere črpa čustveni spomin, in sicer postopoma: najprej se osredotoči na podrobnosti, tip, zvok ali vonj v prostoru. Vse to počne intelektualno, preko spomina, zato je postopek dolgotrajen in naporen. Potem ko sem videla, kako vonjave učinkujejo v senzorialnih okoljih, sem se vprašala, zakaj bi se mučila s spominjanjem na vonj in zvok, če lahko najdem vonj, ki že obstaja in me lahko v trenutku prestavi v dano situacijo. Prav tako lahko najdem zvok ali glasbo, ki v trenutku odpre čustveni spomin. Ta metoda se je pri udeležencih igralskih vaj pokazala kot učinkovita.

V francoskem gledališču Théâtre à l'envers smo maja 2013 z mladimi igralci v desetih dneh samo na podlagi vonjev ustvarili like in prizore. Enak postopek sem ponovila v *Mali tovarni upanja* (2013), ki je bila pravzaprav eksperiment brez finančnih sredstev. Vsi izvajalci so pristali, da bodo sodelovali prav zaradi same raziskave postopka poslušanja vonjev. Senzorialni gledališki dogodek smo izvedli v MGLC poleti 2013. Prizori so bili razporejeni po galeriji in obiskovalci so vonje doživljali v skupinah po pet. Uprizoritev je bila prirejena za 30 obiskovalcev, ki so se sočasno premikali iz prizora v prizor. Vsaka skupina je imela drug izhodiščni prizor in drugačno sekvenco prizorov. Dramaturgija torej ni bila linearno koncipirana, pač pa je bila odvisna od sinhronosti in naključnosti, od zaporedja, ki mu je obiskovalec sledil.

Poleg senzorialnih uprizoritev so ravno poskusi uvajanja dotika in vonja tisti, ki so predmet mojega raziskovanja v gledališču Sensorium zadnjih nekaj let. V uprizoritvi *Povodni mož* (2013) smo vonje v prostor uvajali v poltemi, in sicer proti koncu predstave, ko je prišlo do stika s podzemljem.

Leta 2014 smo v projektu *Senzorialne zvočne pokrajine* preizkušali vpliv vonjev in zvoka na vizualno percepcijo. Obiskovalci so imeli na voljo eno vizualno delo (grafike iz zbirke *Produkcija 2012 MGLC*), dva vonja

45 Do te ugotovitve sem kot igralka prišla šele po dvajsetletnem preučevanju in praktičiranju Strasbergove igralske metode.

in dva zvoka. Ob različnih kombinacijah vonja in zvoka so vizualno podobno doživljali popolnoma drugače. Še dva projekta sta se močno osredotočala na vonje, in sicer odrski uprizoritvi *Prerok* (2018)⁴⁶ in *Dišeče skrivnosti* (2021).⁴⁷ *Prerok* je zaradi globokega in meditativnega besedila dopuščal dovolj prostora za uvedbo vonjav v prizore. Vonji so bili režijsko določeni kot del mizanscenskih akcij, zato jih je bilo mogoče zares zavestno doživljati in integrirati v podane vsebine. Predstava *Dišeče skrivnosti* (Jenič 2021) se je vsebinsko in metodološko ukvarjala z zgodovino vonjav ter njihovo aplikacijo v vsakodnevnem življenju od časa Kleopatre do danes. Scenarij sem spisala po različnih strokovnih virih o zgodovini vonjav, dopolnila pa sem ga z dramskimi prizori o paru, ki se spoznava s pomočjo vonjav. V mojih drugih predstavah vonji niso imeli glavne vloge, večinoma so nastopali kot podporniki predstavljenim vsebinam in kot orodje, s katerim je mogoče vplivati na počutje občinstva.

Leta 2015 sem kot zunanja sodelavka (in ne kot avtorica ali režiserka) sodelovala v dveh projektih. Za plesno predstavo *Lesbos* sem oblikovala vonjave. Povabilo je bilo prijetno, a žal je prišlo v zadnjem tednu pred premiero. Kulturnica je zelo majhen in vlažen prostor, nasičen z lastnimi vonjavami (vlaga, prah, postanost), ki jih je bilo treba preglasiti z erotičnimi vonji. Šele po več poskusih mi je nekako uspelo, vonji so delovali šele po premieri. Zaradi posebnosti prostora sem morala še dodatno obiskovati ponovitve in opazovati vonjave. Tovrstne ponudbe, do katerih je pozneje prišlo tik pred zdajci, sem kasneje odklonila, saj ne zagotavljajo primernih pogojev za uvajanje vonjav.

Ker gre za poskuse, ki še niso pravilno ovrednoteni, njihova vloga še ni naletela na kritiško ovrednotenje poznavalca, od mene (vsaj glede na doseganje izkušnje) pa se pričakuje, da bom delo opravila zgolj zaradi referenc, zato sem naslednje ponudbe za tovrstna sodelovanja odklonila.⁴⁸ Vse tovrstne ponudbe v zadnjem hipu sem dolžna odkloniti, za oblikovalca vonjav so tovrstne akcije namreč finančno drage in časovno potratne, saj naročniki sredstev v večini primerov zanje ne načrtujejo in ni časa

46 Kahlil Gibran: *Prerok*; koprodukcija: Sensorium, Prešernovo gledališče Kranj, Slovensko mladinsko gledališče in Slovensko stalno gledališče Trst; premiera 2018.

47 B. P. Jenič: *Dišeče skrivnosti*; koprodukcija: Sensorium, Slovensko stalno gledališče Trst, AGRFT; premiera 2021.

48 Vnašanje vonjav v umetniško ali znanstveno delo potrebuje skrben razmislek o vsebinskih in tehničnih rešitvah. Pri tem delu je treba preučevati psihološke učinke ter tehnične in izvedbene metode v gledaliških, muzejskih ali galerijskih kontekstih.

za premislek. Tovrstni poskusi so žal le »streli v prazno«, saj ne zagotavljajo primerne konteksta, okolja in drugih pogojev za doseg ciljev.

Istega leta sem prvič oblikovala vonj za Opero in balet SNG Ljubljana in pri predstavi *Deseta hči* so bili pogoji primerni, o čemer podrobneje pišem v poglavju o vonjih v operi.

Vonjave se v projektih Senzoriuma nenehno pojavljajo, saj gre za ustvarjanje atmosfere, ne glede na to, ali gre za odrske uprizoritve z javnimi gledališči ali za neodvisno produkcijo na trgu. Vonjave za odrske uprizoritve so del uvajanja senzorialnega jezika na oder, uporabljam jih tako za odrske kot za ambientalne ali druge vrste potopitvenih dogodkov.

2.15 Ambientalna okolja v Senzoriumu

Tu govorimo o okoljih, ki niso odrska; njihov namen je prvotno drugačen, jih pa uporabimo za uprizoritev. Prostorske posebnosti ambienta je pametno izkoristiti v dobro dogodka, saj vplivajo na splošno izkušnjo tako nastopajočih kot občinstva. Lokacija je aktivni udeleženec dogodka: fizično okolje, arhitektura in okolica prispevajo k pomenu in obravnavi teme predstave. K temu lahko sodi uporaba obstoječih struktur, vključiti je mogoče naravne elemente ali preoblikovati prostor za potrebe predstave. Ker obiskovalci običajno nimajo sedišč tako kot v klasičnem prostoru za dogodke, se meje med njimi in izvajalci pogosto zabrišejo. Občinstvo se lahko premika po prostoru, spremlja dogajanje z različnih točk prostora ali celo postane del dogodka. Sama lokacija lahko vpliva tako na zgodbo, teme in like v sami zasnovi uprizoritve, samo vzdušje na lokaciji pa tudi na počutje obiskovalcev. Trajanje in ponavljanje dogodkov na specifičnih lokacijah je običajno še bolj časovno in prostorsko omejeno kot v sodobnih prostorih za prireditve. Ambientalna okolja so lahko gradovi, muzeji, zapuščene stavbe, parki, zgodovinski kraji, skladišča, gozdovi itd.

Že Vargasove predstave so se dogajale v zapuščenih praznih prostorih, npr. leta 1996 v Stari mestni elektrarni v Ljubljani. Senzorialni dogodki v Sloveniji pa so se začeli na gradu Borl pri Ptuj s predstavo *Parsifal in vitezi okrogle mize* in potem nadaljevali na muzejskem vlaku (2000) in v zapuščenih prostorih na Vilharjevi 3 v Ljubljani (2002–2004), kjer smo postavili labirinte za predstave *Sprehajalec grehov*, *Mesto tišine* in *Biti ali imeti*.

Polnočna Margareta (2005) je nastala po romanu *Mojster in Margareta* Mihaila Bulgakova. To je bil prvi poskus razbitja forme labirinta in uvedbe skupinskih izkušenj ter sočasnega premikanja vseh obiskovalcev po prostoru (namesto posamičnega, časovno linearnega potovanja po prizorih).

Obiskovalci so imeli na očeh prvič preveze, tokrat le za prehode med posameznimi prizori, ne pa tudi v prizorih samih. *Polnočna Margareta* je like iz romana predstavila v še bolj arhetipski podobi: Frida (detomorilka), Pisatelj, Mojster, Margareta (rešiteljica), maček Behemot (prevarant), hudič Woland. Vsak lik je skupino obiskovalcev povabil v svoje sobivanje, preko katerega je razkril košček zgodbe iz romana. Vsak prizor je imel svojo zvočno podobo, za premike med posameznimi prizori pa smo prav tako uporabili zvok, enoten za celoten dogodek. Vonje smo uporabili v vidnih prizorih in ker jih je spremljala akcija izvajalca, niso imeli tako močnega učinka, kot smo ga bili vajeni v labirintih iz blaga. Poleg tega so obiskovalci v tej predstavi prehajali iz prizora v prizor v skupinah po pet, torej niso bili sami in so bili zato v prehodih med prizori, ko so imeli preveze čez oči, pozornejši na vonjave sopotnikov.

V uprizoritvi *Odstranjanja* (2006), ki se je navdihovala pri elevzinskih misterijih, ki so se dogajali v antični Grčiji, sem v zvezi z metodo izvedbe posegla širše v prostor: uporabila sem dvorišče Ljubljanskega gradu, Hribarjevo dvorano in grajsko kapelico. Arhetipski prizori so temeljili na akcijah, povezanih z zemljo, s pšenico, z moko, s testom (pot transformacije semena v kruh) in z vinom, ki izvirajo iz grškega mita o Persefoni, Demetri in Dionizu.⁴⁹ To je bil drugi poskus interakcije z majhnimi skupinami. Vsi obiskovalci so v prostor vstopili sočasno (tako kot pri *Polnočni Margareti* (2005)), nato pa smo jih v skupinah po pet razporedili med prizore. Skupine so se sočasno premikale iz prizora v prizor v smeri urinega kazalca. V tem projektu sem naredila nov korak v dveh smereh: prva je bila ta, da sem zvok uporabila kot kompas, ki je izvajalcem določal ritem in tempo dogajanja. Zvočna podoba, nabor religiozne glasbe z vsega sveta, je predstavljala glavno časovno nit dogajanja. Glede na to, da so bili izvajalci in obiskovalci v prostoru prisotni sočasno in da so se tudi prizori odvijali sočasno, se je moralo občinstvo izmenjavati in fizično prehajati iz prizora v prizor.

V uprizoritvi *Mesto vzdihljajev* (2008) na Ljubljanskem gradu smo uporabili skoraj vse javne prostore: dvorišče, Hribarjevo dvorano, kapelico, peterkotni stolp, Skalno dvorano, dvorano pod vodnjakom, zaporniške celice, vinoteko, dvorano Kazamate in grajski stolp. Arhetipske situacije so bile bolj nacionalno in etnografsko pogojene z idiosinkrazijo slovenskega

49 »Demetro, boginjo plodnosti, in Dioniza, boga življenjske moči in radosti, so Grki tudi sicer častili kot partnerski božanstvi. [...] Oba udejanjata prasilu narave, kot sta še danes povezana tudi njuna temeljna simbola in obenem sinonima osnovnih človekovih potreb, pšenica (kruh) in vino, dva darova zemlje, ki sta ju po mitskem izročilu naučila pridelovati ljudi« (Šav 2002, 110).

naroda, kar smo poudarili z glasbo in s slovenskimi običaji. Obiskovalci so z zavezanimi očmi poslušali skladbo »Slovenija, od kod lepote tvoje«, ⁵⁰ ob tem smo jim v družbi legendarne skupine Avseniki postregli govejo juho, v grajskih ječah smo predvajali skladbo »Brat moj« skupine Laibach, v vinoteki smo postregli z vinom in s pesmimi F. Milčinskega – Ježka, v kapelici s Štefko Drolc, ki je odprla debato o vlogi Cankarjeve matere in brezpogojni ljubezni, v peterokotnem stolpu s skupino Društva slovenskih lutkovnih ustvarjalcev, ki so ob pesmi »Šivala je deklica zvezdo« pripravili partizanski prizor itd. Zaključek predstave sta vodila Tomi Meglič in Gregor Skočir, frontmana najpopularnejših slovenskih rock skupin Siddharta in Big Foot Mama, in sicer v vlogi Erosa in Tanatosa.⁵¹

Uprizoritev *In vino veritas?* (2008) je bila koncipirana kot instalacija ob razstavi *Vino na Slovenskem* v Slovenskem etnografskem muzeju. Ob večerih je instalacija dobila vlogo scenografije živega dogodka, kar je bil nov eksperiment. Vsebinsko smo sledili transformaciji grozda od trte do vina. Uprizoritev je bila popolnoma avdio-olfaktivno-taktilna, obiskovalci so imeli v vseh prizorih prevezane oči. Za razliko od »podedovanih« labirintov so se obiskovalci s prevezami na očeh premikali individualno, kot v prehodih med prizori v *Polnočni Margareti* (2005) smo spet postavili notranji labirint. Obiskovalci so dogodek (prizore in prehode med njimi) zaznavali taktilno, zvočno, olfaktivno in gustatorno, v dogodek so vstopali posamezno, na štiri minute, tako so tudi prizori trajali po štiri minute. Predstava je bila umeščena v svoje prostore v istem nadstropju kot muzejska razstava.

*Le petit fabrique de esperanza*⁵² (2013) oz. *Mala tovarna upanja* (2013) sta dve uprizoritvi pod enakim imenom v francoskem in slovenskem jeziku, ki sta se razvili iz metodologije poslušanja vonjev. Izbranemu vonju so poslušalci najprej pripisali druge čutne modalnosti: barvo, obliko, teksturo, zvok, okus. Potem smo šli korak dlje. Vonj so asociirali z osebami, živalmi, s knjigami, filmi, z rastlinami, s predmeti, z mesti, jeziki, državami, dogodki, zgodbami. Tako sem jih korakoma pripeljala na pot zgodbe, ki so jo potem podrobno opisali. Iz nje so nastali prizori. V Franciji smo te prizore na odru združili, obiskovalci pa so se premikali po odrskem parketu od prizora do prizora ali pa so za pavzo opazovali interakcijo med igralci

50 »Slovenija, od kod lepote tvoje« je ena izmed najpriljubljenejših skladb Ansambla bratov Avsenik iz leta 1974. Avtorja glasbe sta Vilko in Slavko Avsenik, besedilo pa je napisal Marjan Stare.

51 Alojz Gradnik: »Eros – Tanatos«.

52 V sodelovanju s Théâtre à l'Envers, uprizorjena v gledališču Guy Ropartz, v Rennesu v Franciji maja 2013.

in obiskovalci na odru – kot nogometaši ali košarkarji, ki čakajo, da vstopijo v igro. Bili so lahko v vlogi opazovalcev ali soakterjev. V Ljubljani smo prizore ljubljanske ekipe postavili v okolje galerijske razstave. Tako si je vsak akter glede na svojo zgodbo, ki jo je povzel iz vonja, sam določil, v kateri galerijski prostor ali okolje MGLC jo bo umestil. Obiskovalci so v prizore vstopali sočasno v skupinah po šest in se v smeri urinega kazalca krožno premikali iz prizora v prizor. Ker so bili vonji rdeča nit zgodb, so bili zato prisotni v vsakem prizoru in del dogajanja. Vonji so bili osrednja tema vseh teh prizorov, zato so jih obiskovalci lahko zavestno spremljali in se poglobili vanje.

Leta 2013 sem na Ljubljanskem gradu pripravila *Povodnega moža* (2013) po pesmi slovenskega pesnika Franceta Prešerna. Odvijal se je na več pri-zoriščih: na grajskem dvorišču, stopnicah v kletne prostore in stopnišču do Hribarjeve dvorane, kjer se je odvil glavni del predstave. Da bi se obiskovalci popolnoma poistovetili z zgodbo in se potopili v dogajanje, so z obiskom dogodka avtomatično dobili vlogo navzočih na ljubljanskem plesu, ome-njenem v pesmi; od prvega vstopa v plesno dvorano je bila njihova vloga v dogodku jasna. Niso pa vedeli, katera izmed njih je Urška, saj jo je povodni mož med plesom vedno na novo in naključno izbral med občinstvom, jo ugrabil in odpeljal v podvodni svet. V tem projektu sem se ukvarjala s kolektivnim nezavednim slovenskega naroda in ga uprizorila v obliki ljubljanskega plesa ter podvodnega sveta z vonji in zvoki. Uporabila sem tudi motiv prehoda iz teme v svetlobo, ki sem ga povzela po elevzinskih misterijih. Maske, karneval ter ritual plesa in pitja vina spadajo med orodja, ki sem jih povzela po Vargasu. Vonjave so bile prisotne kot vino na plesu, intenzivnejše in atmosferske pa so bile v podvodnem svetu, kjer je bila poltema. Skupaj z lučjo in zvokom smo jih uporabili kot orodje za ustvarjanje atmosfere, konteksta nezavednega, podvodnega sveta, podzemlja in nevarnosti. S pršilkami smo jih nanesli po praznem prostoru (brez zaves). Do obiskovalcev so lahko prišle zaradi celotne atmosfere, predvsem pa zaradi polteme.

Namen naslednje izrazito senzorialne uprizoritve z arhetipskimi pri-zori in vonjavami je bil obuditi kulturno dediščino, tj. življenje meščanov v rimskem času na območju mesta Ljubljane, ki se je takrat imenovala Emona. Dogajala se je v muzejskem razstavnem prostoru na prostem, v arheološkem parku Emonska hiša⁵³. *Vonjave Emone* (2014) so obiskovalca pope-ljale v čas rimske Emone, temeljile pa so na vonjavah, dotiku in taktilnosti (kinestetične izkušnje); k atmosferi so pripomogli zvočne kulise mesta

53 <https://www.visitljubljana.com/sl/poi/arheoloski-park-emonska-hisa/>.

in posamičnih prizorov v obliki radijske igre po besedilih rimskih avtorjev Seneke in Sulpicija, prevedenih v slovenščino, in kinestetične, neposredne izkušnje.⁵⁴ Gregor Butala (2014) je za časopis *Dnevnik* o uprizoritvi zapisal:

[G]re za eno izmed bolj premišljenih in posrečenih produkcij zavoda Sensorium v zadnjih letih in da je to dodelana predstava, ki (kljub koprodukciji z Muzejem in galerijami mesta Ljubljane) nikakor ni zgolj nekakšen dekorativni dodatek k aktualnemu obhajanju 2000-letnice starorimske Emone, temveč popolnoma samostojen in razmeroma učinkovit senzorialni dogodek.

V letih od 2015 do 2017 sem iskala različne izraze in nove pristope, uvažala sem nove poskuse, s čim in kako lahko predstavim senzorialni jezik oziroma kako lahko govorico čutov vpletem v različne oblike umetnosti.

Tako sem leta 2015 izvedla predstavo *Merlin*, ki se je dogajala v zaodru ogromnega Lutkovnega gledališča v Ljubljani; tu sem se poglobila v ambidentalni pristop in si prizadevala kar najbolj uporabiti naravne vonje prostorov (hodniki, delavnice, lutke, dvorane, tunel pod Ljubljanskim gradom). Otrokom sem hotela približati nočno življenje lutk v delavnicah in v zaodru gledališča. Tako sem se bolj kot na same vonjave – kot na dodatno orodje za ustvarjanje atmosfer – osredotočala na praznino, tišino, temne predele. Ti prostori imajo tako značilne vonjave, da bi jih bilo škoda prekrivati z umetno dodanimi vonji ali kakor koli tekMOVati z njimi. Avtentična narava in duša teh prostorov se skrivata prav v njihovih vonjavah, ki so zelo zgovorne in sežejo naravnost v telo ter srce obiskovalca. Tako jih obiskovalec doživi celostneje, telesneje in zato tudi bolj organsko in izkušnjsko, ne pa intelektualno. Vonjave pričajo same po sebi in njihova vsebina je tako arhetipska ter močna, da se v trenutku poveže z nezavednimi in spominskimi vsebinami v obiskovalcu ter zato tvori močnejšo, intenzivnejšo izkušnjo predstavljenega.

Leta 2016 sem v dogodku *Café fatal* senzorialni jezik kombinirala s posebno metodo igranja vlog, metodo LARP (iz angl. *live acting role play*). Obiskovalci so tako dobili vnaprej zastavljene vloge iz najbolj znanih,

54 Ob poslušanju dramskega dialoga o stanju rimske države (Seneka) so obiskovalci sedeli na lesenih platformah, ki so zaradi oblike in teksture (posameznik je sedel na okrogli odprtini v lesu) asociirale na takratna javna stranišča. Rimski veljaki so namreč radi sestankovali med opravljanjem potrebe na javnih straniščih. Tam so se odvijale pomembne debate o stanju v državi. Vonj kisa na gobi za skupno uporabo (takrat še niso uporabljali toaletnega papirja) pa je obiskovalcem odprl še olfaktorno dimenzijo prizora

kultnih filmov in jih z nekaj dodatnimi navodili takoj posvojili. Tu so se bolj intelektualno potopili v dogajanje, saj so morali upoštevati pisna navodila glede svojega lika, njegovih nalog in ciljev ter sodelovati pri skupinskih nalogah. V tem projektu sem lahko zaznala močno razliko med intelektualno potopitvijo publike v dogajanje in popolnoma organsko, telesno potopitvijo, ki jo ponuja senzorialni jezik, kjer besede prepustijo prostor tišini, samoti, kjer prazni prostori in časovni suspenzi odpirajo nezavedne prostore luminoznih izkušenj ter s tem večjo povezanost posameznika s sabo. Pri izkušnji LARP je občinstvo seveda popolnoma sodelovalo, vendar je bilo usmerjeno izrazito navzven, nekateri obiskovalci celo preveč, kot bi bili na tržnici, energija je bila razpršena in dinamična, obiskovalci so stalno iskali zunanji stik bodisi z izvajalci ali s soigralci. Pričakovali so zunanje impulze in jih iskali, nenehno so si prizadevali za interakcijo. Če so z nalogo ostali sami, so se počutili osamljene ali kot da ne počnejo tega, kar se od njih pričakuje, in to jih je frustriralo. Tudi pri izključno senzorialni potopitvi se včasih kdo v občinstvu vpraša, kaj od njega pričakujejo in ali se je v dani situaciji pravilno odzval, vseeno pa je to veliko redkeje kot pri intelektualnih nalogah.

V vmesnem času smo jeseni 2019 na Pikinem festivalu v Velenju izvedli senzorialno izkušnjo *Pikino podstrešje*. Dogodek se je odvijal sočasno z drugimi dejavnostmi, ki so potekale v Rdeči dvorani. Zato je bilo zvoke in radovedne poglede naključnih mimoidočih zelo težko nadzorovati. Tudi taka izvedba pa je lahko koristna za razvoj senzorialnega jezika, saj utrjuje prepričanje o tem, kako pomembno je omejiti čutne provokacije okolja, v katerem dogodek poteka, in kako pomembno je za obiskovalca osredotočeno ter dosledno zrežirano čutno okolje.

Leto 2019 je bilo namreč v znamenju še zahtevnejšega projekta, *Božanske komedije*, oblikovanega po motivih D. Alighierija (1985). Ob prebiranju Pekla sem namreč ugotovila, da je Dantejev opis zelo bogata čutna izkušnja, ki sem jo želela prevesti v današnji čas in prirediti glede na produkcijske zmožnosti. Nekateri dele sem posodobila v kontekste 21. stoletja. Vonji, texture, taktilne izkušnje so spremljali zvočno rdečo nit, Dantejev opis prostorov in situacij. Vsak obiskovalec je bil popotnik skozi Pekel, Vice in Raj, pripovedovalec (avdio) Dante (izvajalci vodiči) ga je taktilno vodil skozi preizkušnje izbranih krogov v Peklu in Vicah. V Raju so se vsi obiskovalci zbrali, si z oči sneli preveze in v živo bivali v prisotnosti Beatrice. Če so želeli, so lahko poslušali tudi ljubezenski dialog z Dantejem v vzporedni (avdio)resničnosti. V Raju je bil navzoč močan vonj po vrtnicah,

ki ga opisuje avtor, v Peklu pa smo gledalce soočili tudi z različnimi neprijetnimi vonjavami (fekalije, močni agresivni parfumi, smetišče, razkužila, kri, žveplo), kopali so se v plastičnih smeteh, obglavili so jih v terorističnem napadu, hodili so med kačami sodobnih tržnih ponudb in poslušali različne motivacijske govore milijonarjev. Devet krogov Pekla smo strnili v pet prizorov in v njih uprizorili izvirne in posodobljene vsebine. Predstavo bi morali odigrati tudi na največjem slovenskem gledališkem festivalu Borštnikovo srečanje v Mariboru, a so epidemijske razmere zaustavile gostovanja in ponovitve. V *Božanski komediji* sem senzorialni jezik obogatila z Dantejevo besedno pripovedjo, obiskovalce smo skozi zgodbo tako kot leta 2013 vodili s pomočjo zvočne pripovedi. Tokrat so imeli eno uro prevezane oči in so Pekel ter Vice doživeli izključno olfaktivno, zvočno in taktilno. V tej predstavi, ki je bila senzorialna, saj je bila tišina pomembnejša od besede, smo uporabili daleč največ besed doslej; to pa zato, ker sem na najpomembnejših mestih hotela ohraniti izvirno besedilo kot umetniški kanon, kot tihega večnega pričevalca vseh časov. Želela sem namreč ohraniti vrhunsko literarno dediščino, obogateno s sodobnim kontekstom. Vonjave in teksture so v kombinaciji z zvočno naracijo in zvočnimi efekti ponujale polno čutno potopitev v dogajanje, ki je bila lahko organska. Tako kot leta 2013 pri *Povodnem možu* se občinstvo ob taktilnih in drugih čutnih izkušnjah ni bilo zmožno posvetiti intelektualnim opravilom, zato sem zvočne dele z govorjeno besedo čim večkrat popolnoma ločila od senzorialnih impulzov in izkušenj. Če sem hotela, da obiskovalci sledijo vsaj delu besedila, sem ustavila čutno dogajanje in jih prepustila le poslušanju Dantejeve pripovedi.

Leta 2022 smo v Trubarjevi hiši literature, v petih različnih prostorih, uprizorili predstavo *V iskanju smisla*. Študij je bil zelo zahteven – več kot 1.200 strani osnovne literature (Hannah Arendt, Naomi Klein in vsa dela Viktorja Frankla v slovenskem prevodu). Razlog za to, da smo se znašli v Trubarjevi hiši literature, za kar sem Mestni občini Ljubljana, Oddelku za kulturo, predvsem pa Mestni knjižnici Ljubljana izredno hvaležna, je predvsem ta, da je bila pot do uprizoritve dolga, polna produkcijskih izzivov. Kjer vladajo tržne zakonitosti in močnejši akterji, lahko prihaja do takih izzivov, kot je pri tem projektu. Na poti do realizacije je projekt zamenjal več potencialnih koproducentov, z nekaterimi smo že podpisali dogovore, a zakon trga ne spoštuje več dogovorjene besede in obljub, saj daje prednost močnejšemu. Tako je šlo tik pred zdajci v nič več mesecev dela pri prijavah za evropska sredstva, koproducent je v zadnjem hipu odpovedal sodelovanje.

Pot do petih mladih ustvarjalcev iz Novega mesta je bila dolga, naporna in polna nesmislov. Dobra stran vseh teh izzivov in razočaranj pa je bila ta, da smo pristali v Trubarjevi hiši literature in se scensko prilagodili razmeram v prostoru. Te so narekovalle tudi scensko postavitve in posledično dramaturgijo prizorov. Nastalo je pet neodvisnih desetminutnih izpovedi, ki so se dramaturško fragmentarno povezovale, zato vrstni red ni bil pomemben. To je predstavi omogočilo, da lahko gostuje v različnih prostorih in kontekstih, mogoče jo je bilo izvesti celostno ali samo po delih. Ta novi pristop so pogojevale produkcijske razmere in ga nismo vnaprej načrtovali. Tako kot je v slabem vedno nekaj dobrega, se je s tem projektom na koncu izkazalo, da ga je »usoda« oklestila vseh nepotrebnih in nenujnih sodelovanj in izbrana vsebina je lahko prišla še bolj do izraza. Predvsem gre tukaj zahvala iskrenosti, odprtosti in senzibilnosti mladih izvajalcev (hvala tudi njihovim staršem), ki so v proces vstopili iskreno, pogumno in odločno. Mladi so bili tudi avtorji svojih besedil, ki pa sem jih dodobra oklestila in ponekod umestila določene vsebine, ki so projekt povezale v celoto.

Ponovitve dogodka so bile v Knjižnici Milana Jarca v Novem mestu in v razstavnem prostoru Kibla Portal v Mariboru ob Borštnikovem srečanju. Tudi prihodnji projekti Sensoriuma bodo vezani na specifične prostore, bodisi zaradi same tematike in pomanjkanja primernih uprizoritvenih prostorov ali pa zaradi same narave projekta.

2.16 Odrske uprizoritve s senzorialnimi elementi

Neposredno oplajanje odra s senzorialnim gledališkim jezikom obsega iskanje načinov za uvajanje stika z občinstvom in vnašanje vonjev (ne le neposrednih, ki jih ponuja prizor sam) tako, da ti odpirajo nove dimenzije zaznavanja. To je mogoče takrat, kadar vonji ne izhajajo neposredno iz akcije na odru ali mizanscenske postavitve. Ko uporabimo vonje, ki s samim prizorom na prvo žogo nimajo neposredne povezave, ti s svojo vsebino odpirajo nove dimenzije prizora. Lahko so zelo močno uprizoritveno orodje za vnašanje nevidnih in neslišnih realnosti, občutij ter atmosfer, posebej še pri interpretaciji poezije. Klasične gledališke uprizoritve Sensoriuma, kot so *Večer z Milo Kačič* (2009), *V vsem me najdeš* (2012), *Cro-Magnon* (2013), *Gotska okna* (2014), *Krasni novi svet* (2017), *Prerok* (2018), in *Dišeče skrivnosti* (2021), ki smo jih uprizarjali na odru, niso bile senzorialne. V klasičnih uprizoritvah iščem prostor in možnost za oplajanje odra.

V *Večeru z Milo Kačič* (2009) sem prvič začela razmišljati, kako na oder prinesiti vonje, da bi lahko odprla tiste dimenzije, ki ti jih omogočajo

v senzorialnem gledališču. Govorim o vonjih, ki niso »na prvo žogo«, ki ne izhajajo iz akcije na odru, pač pa so tisti, ki se v prostor subtilno odprejo in spremenijo percepcijo obiskovalca. Ti prvi poskusi so bili majhni in skrivni, šlo je za tiho opazovanje. Gledališka ekipa ni vedela za to, da sem vonj vrtnice v temi nekajkrat skrivaj popršila po dvorani in opazovala odzive gledalcev. Količina uporabljenega vonja je bila tako majhna, da jo je v dvorani s 100 obiskovalci mogoče lahko zaznala le desetina. Dogajanje na odru je bilo zaradi igralk Štefke Drolc, Ive Zupančič in Ivanke Mežan tako močno in čustveno intenzivno – dame so igrale v svojih poznih osemdesetih letih –, da vonja ni bilo opaziti. Odziv gledalcev je bilo videti le zaradi dogajanja na odru. Prvi skrivni poizkus je bil torej neuspešen, vsekakor pa je bil koristen predvsem zato, da sem videla, da vonji kar tako ne delujejo. Ne v takem okolju in ne sami po sebi, sploh pa ne, če je na odru prisotno avdio-vizualno intenzivno dogajanje, ki uporabe vonja v svoji vizualni modalnosti ne vključuje. Vidna zaznava nas obrača navzven, v svet, in zavzame vso našo pozornost. Ko gledamo in opazujemo z vidom, drugi čuti – razen dotika, ki nas lahko enakovredno prevzame – stopijo v ozadje, vonj, okus in zvok ob vidnem večinoma ostanejo v ozadju našega zavestnega dojemanja. Avdiovizualno dogajanje lahko obiskovalca popolnoma intelektualno potopi, preplavi in prevzame, zato vonjave ostanejo v ozadju. Njihovo prisotnost lahko intenziviramo tako, da jih vključimo v vidno modalnost, se pravi da pokažemo, kako prižigamo kadila, pršimo parfume, kuhamo jedi ipd. Takrat vonji vstopijo v človeško zavest skozi drugo čutno modalnost in se jih lažje ter hitreje zavemo.

Uprizoritvi *Krst* (2010) po motivih *Krsta pri Savici* (Prešeren, 2020) in *Večer z Milo Kačič* (2009) sta bili posvečeni prvim poskusom uporabe senzorialnih orodij na odru. V *Krstu* (2010) sem uporabila filmske zvočne efekte, da bi pričarala epsko razsežnost bitke med krščansko in pogansko vero. Skozi prizmo notranje bitke sem pogledala na položaj umetnika v kapitalizmu in vlekla vzporednice med vstopom v Evropsko unijo ter pokristjanjevanjem. Vonje sem uporabila le enkrat med senčnimi prizori. Aplicirala sem jih ob sedežih za gledalce. Tu sem se z vonji igrala nenamerno, bolj iz lastne potrebe po tem, da bi bili prisotni. Dvorana je tudi več kot deset metrov visoka in šest metrov široka, zato bi bilo treba ob namernem nanosu vonjav postopek dolgo načrtovati in skrbno premišljeno pripraviti.

Ta zamisel se je rodila ob naslednjem projektu. *Cro-Magnon* (2013) je bil vizualno močen, situacijo sem scensko zastavila kot prostor, ki ga je navdihnil

film *Dogville*.⁵⁵ Bele črte na tleh so označevale bivanjske enote likov, kar se mi je za Strniševu poezijo zdel najprimernejši koncept. Abstraktnost prostora je puščala odprt prostor za neprizemljeno dogajanje, ki ima korenine v nezavednem, sanjah, arhetipskih likih in situacijah. Koreografska izpiljenost gibov ter izjemna interpretacija igralcev sta nadgradili nadrealistično atmosfero uprizoritve.. Senzorialna orodja sem vpeljala še z igro svetlobe in teme ter z vonji, ki so bili za tako velik prostor, kot je ljubljanska Stara mestna elektrarna (Bunker), v avditorij umeščeni prekratek čas. A korak naprej je bil že narejen: gledalci so vonje namreč zaznali. Ker jih na to nismo opozorili, so se o njih spraševali. Interpretacija poezije Gregorja Strniše je bila dozirana s primernimi presledki, z interpretacijskimi vložki v danem kontekstu. Poezija je dobila svoj prostor, zvok besed je z mizanscenskimi likovnimi podobami na prizorišču tvoril sinestetične učinke. Zaenkrat je bilo to še dokaj varno polje, saj je sama vsebina poezije dovolj nezemeljska, da sem si v uprizoritvi dovolila vizualne in zvočne suspenze.

Uprizoritvene prakse na odru imajo svoje zahteve. Takrat sem ugotovila, da morajo senzorialna orodja, če jih hočem uvajati na oder, predstavljati presežek, poglobitev in možnost za potopitev gledalca v dogajanje (vsaj v določenih delih), kar je glede na njegovo pasivno vlogo in že avtomatično sprejemanje dogajanja na odru dokaj zahteven podvig. Obe uprizoritvi sta me soočili z močjo izčiščene besede v poeziji, s tem, kako pomembno je besede umeščati po kapljicah, po majhnih dozah, tako da imajo prostor izzveneti – kakor posamezen ton v glasbi. Ker gre pri poeziji za izčiščen jezik, poln metafor, prispodob in simbolov, in večinoma za nerealne situacije, je pri prenosu poezije na oder najpogostejše šlo za recital. Beseda je varno počivala v svoji stari formi – beseda zaradi besede.

Moje vprašanje se je glasilo: Kako naj beseda postane meso, čeprav situacija ni realna, dramska? Kako poezijo prizemljiti, jo postaviti v realno situacijo, v dramsko razmerje? Če se oprem na Artauda (1994, 60): »Dialog – napisana in izgovorjena stvar – ne pripada v prvi vrsti odru, temveč knjigi; to dokazujejo literarne zgodovine, kjer je gledališču namenjen delež postranske veje v razvoju govorenega jezika.«

Ob branju »Gotskih oken« Daneta Zajca (predstava 2014 v Mestnem gledališču ljubljanskem) iz zbirke *Jezik iz zemlje* (1961) me je pritegnilo čutno opisovanje misli, občutij in doživljanja. Pesem sicer ni pisana kot dialog,

55 *Dogville*, film režiserja Larsa von Trierja (2003), je eden izmed najlegendarnjših filmov, izrazito prepoznaven po taki scenski postavitvi kot na odru; prostori dogajanja so označeni z belimi črtami.

vendar različne perspektive avtorjeve misli ponujajo veliko možnosti za interpretacijo. V njej je veliko opisovanja stanj, refleksij, prispodob. Lahko bi govoril kdor koli, pa ne bi vedela, zakaj, saj gre za impresije, fantazije, želje, spomine. Bogue, od kod je pesnik črpal! Iz izkušenj, zgodovine, fantazij, sanj? Lotila sem se intenzivnega raziskovanja zgodovinskega konteksta, v katerem je pesem nastala, ter avtorjevega življenja, in sicer na podlagi intervjujev⁵⁶ z Zajčevimi prijatelji, znanci in s sorodniki. Ogledala sem si dokumentarne filme iz povojnega časa v nekdanji Jugoslaviji in počasi prodirala v avtorjev svet. A kljub temu je cikel pesmi »Gotska okna« mešanica želja, fantazij in dejanskih spominov, zakodiranih v umetniški jezik. Kljub temu sem sprejela izziv, ki ni bil le v interpretaciji vsebine, pač pa tudi v pretvorbi celotnega besedila (brez dodajanja ali črtanja) v dramski dialog. Preizkušati nove metode in pristope v senzorialnem gledališču je samo po sebi umevno, stopati na polje konvencije in ga obrniti naokrog pa je bil zame izziv, vreden tveganja. Ker je ta eksperiment dobil prostor pod okriljem AGR-FT (koprodukcija v okviru podiplomskega študija), je bilo to dovolj varno okolje tudi zaradi zaslombe institucije in profesorjev. Ali po dvajsetih letih uprizarjanja postajam vedno previdnejša, namesto da bi bilo nasprotno?

Proces prevajanja poezije v dramski dialog je bil dolg, intenziven in izredno precizen. Vsakemu verzu smo morali dati mesto ter ga mizanscensko in psihološko osmisлити. Pri navodilih za igralca me je spremljala misel mentorja za igro, Strasbergovega asistenta Dominiqua De Fazia,⁵⁷ ki je na igralškem treningu v Münchnu leta 2011 ponavljal, da nikoli ne govorimo tistega, kar govorimo z besedami; izredna teža in pomen sta v podtekstu, kjer se skriva vsebina povedanega. Vendar to ni vse, to ve vsak igralec. Najpomembnejša je namreč tišina, ki se zgodi pred tekstom. Pri tem izhajam iz Vargasovih naukov o tišini in praznini, ki govorijo o prazni posodi, ki je polna možnosti. Zato sem se upala lotiti uprizoritve poezije in jo prevesti v dramski dialog. Vse bistveno se namreč zgodi v tišinah med besedami. V tej tišini se rojeva vsebina za besedo, tišina, ki daje prostor tudi notranjemu doživljanju igralcev, posledično pa mizanscenskim akcijam. To pomeni, da se tudi besede in besedila lotevam na senzorialen način, torej z umeščanjem in osmišljanjem tišin. Treba je slišati neizgovorjeno, se dotikati nevidnega s pomočjo giba, kretnje in barve glasu.

56 Intervjuvala sem Janeza Škofa, Mateja Marušiča, Zlatka Zajca in Lenarta Zajca.

57 Dominique De Fazio je bil dvanajst let študent Leeja Strasberga, kot njegov asistent je poučeval na inštitutu Lee Strasberg Theatre & Film Institute. Je vseživljenjski član in učitelj v studiu Actors Studio v New Yorku.

Tudi na ravni osamljene pesniške podobe, v samem nastajanju izraza, ki je stih, se torej lahko pojavi fenomenološko odzvanjanje; in v svoji skrajni preprostosti nam omogoča obvladovanje našega jezika. Soočamo se torej z drobčenim fenomenom odsevajoče zavesti. Poetična podoba je psihični dogodek z najmanjšo odgovornostjo. Povsem drugotnega pomena bi bilo, če bi iskali utemeljitev zanj v redu čutne stvarnosti in ji določali njen položaj in vlogo v zgradbi pesmi. V prvem fenomenološkem vpogledu v pesniško domišljijo predstavljajo osamljena podoba, stavek, ki jo razvija, stih ali včasih kitica, v kateri poetična podoba zažari, prostore govorice [...]. Po ugotovitvi, da nam stvari »govorijo«, tako da lahko, če damo tej govorici polno vrednost, z njimi vzpostavimo stik. [Bachelard 2001, 18–19]

Ker pa iz igralskih izkušenj vem, da se naša percepcija, kadar smo čustveni, popolnoma spremeni, naša selektivna pozornost pa postane zelo omejena na besede, ki so v močnem sozvočju z našim čustvenim stanjem, sem se v režijskem postopku odpovedala vnaprej načrtanemu konceptu razporejanja replik teksta. Igralcema sem prepustila, da skozi emocionalno stanje prepoznavata, katere replike so bližje posameznemu liku. Besedilo smo tako razdeljevali takrat, ko sta bila v vlogi in ko sta iz svojega konteksta znotraj vloge začutila, katere besede in replike prepoznavata kot svoje.

Vzpostavitev dialoškega dramskega prizora je bila mogoča prav zaradi nerealističnega pristopa k poeziji. Konec koncev naše misli, želje in sanje nimajo logičnih, razumskih vzvodov, vsaj ne na prvi pogled očitnih in hitro določljivih. Tudi Artaud se je obračal k širšemu pomenu besed od realnega (1994, 69):

Napraviti metafiziko iz izgovorjenega jezika pomeni, da izkoristimo jezik, da izrazi tisto, česar običajno ne izraža [...], in da na posled dojamemo jezik kot Uročanje. To dejavno in poetično razumevanje izražanja na odru nas privede do tega, da se odvrnemo od človeškega, sodobnega in psihološkega pomena gledališča in da spet najdemo njegov verski in skrivnostni pomen, za katera je naše gledališče docela izgubilo občutek.

V kontekstu oplajanja odra mi jezik in beseda ter celotno področje govora odpirajo prostor za senzorialna orodja. Gre seveda za subtilne ravni podajanja besedila in način polnjenja tišin z vsebino nezavednega. Iz tega dejstva lahko prepoznavam, da je ustvarjanje vsake vloge oziroma podajanje

različnih besedil prav tako prostor za razvoj senzorialnega gledališkega jezika. Te subtilne ravni doživljanja, do katerih pride na fizični ravni preko izkušnje v senzorialnem gledališču, se na odru lahko zgodijo tudi preko besedila, na ravni interpretacije, vendar seveda na drugem nivoju.

Zato sem v napovedi že predhodno omenjene predstave *Cro-Magnon* leta 2013 omenila uporabo vonjav, kar se je poznalo tudi pri odzivih in komentarjih gledalcev. Uprizorjena je bila le v produkciji Sensoriuma, zaradi zapletov⁵⁸ pri njenem nastajanju in izvedbi konec decembra pa ni bila deležna veliko medijske pozornosti. Z ekipo igralcev (Sandi Pavlin, Saša Pavlin Stošić, Primož Vrhovec, Suzana Grau, Niko Goršič), ki so pokazali izjemne sposobnosti in ustvarjali v izrednih razmerah, smo projekt pripeljali do konca v nekaj dneh. Vendar v teh nekaj dneh ni bilo časa za produkcijske in raziskovalne dejavnosti, zato sem morala svojo raziskavo nadaljevati v naslednjem projektu, in sicer pri interpretaciji poezije Daneta Zajca, v *Gotskih oknih*, tokrat v koprodukciji z AGRFT in MGL leta 2014.

Pesmi so do receptorja umetniškega dela prišle na nove načine, skozi različne čute, ki lahko predstavljajo vzporednice Zajčevi poeziji. Najsi gre za vonj olupljene pomaranče, ki jo nosi Ona in ki lahko simbolizira spolnost, dominacijo, celo agresijo, v vsakem primeru pa močne občutke, kar so vse tudi elementi Zajčeve poezije. Podobno učinkuje tudi vizualna plat predstave. Zasenčena svetloba pa tudi popolna tema, ki v nekem trenutku zajame dvorano (oblikovalec svetlobe: David Orešič), tako lahko narekuje tesnobo, lahko bi rekli celo črnogledost Zajčeve poezije. Zvok s svojo nedoločljivostjo in temnimi toni prikljiče brezizhoden, fatalističen občutek (avtor zvočne podobe: Peter Penko), hkrati pa prikljiče glasbo kakšnega poetičnega filma ali ne nazadnje ritem same poezije. Ostane še tip, ki se v predstavo prikrade, ko Ona in On v temi oplazita vse gledalce, posedene v krogu okoli odra, s tem pa potrđita našo prisotnost, univerzalno govorico teksta predstave, do neke mere pa vzpostavita gledališki korelat nekaterim skrajno fizičnim podobam Zajčeve poezije, ki so medtem izrečene na posnetku. Tako se zdi, da je prav vpeljava petih čutov

58 Sensorium je pridobil finančna sredstva za izvedbo projekta, ki pa je nato doživel nenavadno in za ustvarjalni proces izjemno neprijetno zgodbo. Proces realizacije projekta se je namreč pričel z eno umetniško zasedbo in zaradi izrednih pogojev dokončal z drugo. Le tako je Sensorium ohranil verodostojnost pred partnerji, nadaljnje možnosti financiranja Ministrstva za kulturo in kljub nepredvidenim izzivom z novo zasedbo ustvaril izjemno, čarobno uprizoritev.

tista, ki naj bi poezijo ponovno vrnila poeziji oziroma nadoknadi-la tisto, kar je izgubila s prenosom v tekst za predstavo, saj odpre pet pojmovnih polj, v katerih lahko na različne načine dostopamo do teksta, ali bolje, dogajanja v njem. [Krivec 2014]

Leta 2017 sem pripravila predavanje performans z naslovom *Senzorialni gledališki jezik v Sensoriumu*, nekakšen prvi povzetek senzorialnih pristopov v sliki in besedi, na odru, v obliki performansa. Ta projekt je bila prva javna predstavitev vseh postopkov, ki sem jih izvedla do leta 2017, vseh metod in učinkov na gledalca oziroma obiskovalca. S to predstavo sem gostovala tudi v Braziliji, kjer sem se v mestu Brasilia povezala raziskovalno skupino na Brazilski univerzi (UNB Universidade de Brasilia). Tu je ob pomoči tehnične ekipe organizatorjev prišlo do pomembnega trenutka za mojo raziskavo vonjav. Tehnična ekipa je bila sestavljena iz mladih in radovednih sodelavcev, polnih energije in zaupanja. Sami so predlagali poskus uvajanja vonjav med obiskovalce skozi klimatsko napravo v dvorani Kulturnega centra Banco do Brasil – CCBB, ki je bila po velikosti primerljiva z dvoranama v SSG Trst in SNG Maribor, samo brez balkonov. V temi smo preko klimatske naprave vanjo spuščali vonjave, kar je bil najučinkovitejši pristop. Ta izkušnja mi je dala krila za kasnejše uprizoritve, vendar pa v Sloveniji pri uporabi vonjav žal nisem naletela na tako odprtost. V SNG Drama Ljubljana je dostop do klimatske naprave praktično nemogoč, v SSG Trst in v SMG pa to tehnično ni bilo izvedljivo. Zadržki so bili bodisi zaradi nedostopnosti klimatskih naprav ali pa zaradi drugih tehnično neizvedljivih pogojev, kot jih bom navedla.

Krasni novi svet (2017) po motivih A. Huxleyja (1983) je prva Sensoriumova odrska uprizoritev, katere besedilo ni izhajalo iz poezije, ampak iz utopičnega romana. Roman ponuja krasno priložnost za svet vonjav, saj med drugim govori o orglah z vonjavami, omenjena je velika vloga vonjav v družbi prihodnosti. Ker sem odrsko priredbo (Jenič 2017), tj. scenarij, pripravila sama in ker je bila celotna izvedba usmerjena bolj v tehnološki napredek, smo vonje med občinstvo uvajali preko ventilatorjev in difuzorjev kot del »pogojevanja«. Gledalci so bili v vlogi jajčec v inkubatorju ali v vlogi alfa in beta delavcev, ki jim vsak dan perejo možgane oziroma jih programirajo med spanjem, dobivajo sporočila prek hipnoze, ki poteka z vonjem in govorom/zvokom. Tu je bila idealna priložnost za uvedbo vonjev in vpliv na gledalce. Priznam pa, da ti niso veliko govorili o vonjih, saj je bila priredba za sodobni čas tako kompleksna, da so se bolj kot v čutne vode zazibali v razmišljanje o prihodnosti, v sporočilnost same vsebine.

Pri tem projektu sem se naučila, da mora čutnost imeti svoj prostor, da predstava ne sme biti preveč intelektualna in da se gledalci ne smejo preveč miselno zapletati v probleme ter vsebine, ker potem ni prostora za čutenje. Zato je dobro najti tako besedilo, ki bo imelo malo – ali še manj – besed ali pa da bodo te tako znane, da gledalcem ne bo treba razmišljati o njihovem pomenu, ampak da bo dovolj prostora za čutenje in doživljanje.

Tako sem našla *Preroka* avtorja Kahlila Gibrana (2018). V tej uprizoritvi je bila uvedba senzorialnih elementov mogoča zaradi odprtosti ekipe. Tu se moram še posebej zahvaliti dramaturginji in takratni umetniški vodji Prešernovega gledališča Kranj Marinki Postrak. Njena senzibilnost, radovedni duh in raziskovalnost so dovoljevali dovolj prostora in časa za senzorialne elemente. Za vonje in scenografijo je vestno skrbel Ciril Roblek in prvič sem čutila olajšanje, saj je bilo oboje v varnih rokah; zato so se vsi čutni elementi lahko spojili v koherentno celoto. Besed je bilo še vedno veliko, vendar je delo tako znano, da je veliko obiskovalcev besede izgovarjalo skupaj z igralcema, posamezne dele besedila so poznali. Tu sem uvedla vonjave v različnih oblikah: na blagu, ki se dotika ljudi, v olju, ki si ga vtirajo v dlani, v difuzorjih, ki so vonj kot dišeč veter pošiljali med gledalce, v obliki ognja in dima, v obliki sadja. Senzorialni jezik je dosegel namen, to je oplajanje odra, s čimer sem se ukvarjala v svojem raziskovanju, ki sem se mu posvetila zadnjih deset let, kar je zaznati tudi v kritiki (Zajc 2019):

Že v samem besedilu je vzklík, ki pravi, naj se čuti bralca ali poslušalca prebudijo. In prav to stori predstava v režiji Barbare Pie Jenič. Če bi hotela to uprizoritev dati zgolj v kalup »ofaktornega gledališča«, bi ji naredila veliko krivico. Vonjamo predvsem precej znana eterična olja, ki jih imamo tudi doma. Pomembneje je, da predstava spregovori z več govoricami in se dotakne mnogih čutov: vizualno z medijem filmske projekcije, ki izbere izjemno subtilne podobe narave, pa tudi s simetrično mizansceno, izrazitimi barvnimi poudarki, s posrečeno kostumografijo. Mali oder napolni intenzivna atmosfera, ki je v čast mediju gledališča, saj gledalca zares začara. Vse to nas vključi v kapsulo nekega daljnega časa – ali pa ne daljnega, saj je čas zabrisan – v območje sredozemskih vonjav in šumov. To je predstava odsevov in luči, ki govori tudi z materiali. Ti dobijo arhetipske vloge [...]. Preselimo se v čas elevzinskih misterijev, ki so bili že v antiki zasnovani kot dogodki, ki vključijo več človekovih čutov. Uprizoritev nas učinkovito transportira k neki obali, postanemo del tamkajšnje skupnosti,

ki posluša Gibranove dragocene uvide. Na gledalca deluje kot meditativna ura, ki misli hkrati razburka in pomiri. [...] Igralca vznemirita čute gledalcev z ognjem, eteričnimi olji, sadjem in dotikom razbeljenih jader, ki nežno pobožajo glave gledalcev – pri tem pa ohranjata občutek rituala in spustita času čas. To je predstava, ki se topi v telesu. [...] Niso le prerokove misli torej tiste, ki se gledalca dotaknejo z nežno drznostjo, ampak predstava vzame tudi njegovo telo, ki ga postavi pred ogenj in morje, ki z ritualnimi dejanji osmisli predmete okrog njega in ga s tem predvsem pomiri.

Pri *Preroku* je prenos senzorialnih elementov na oder deloval tako, kot sem si želela že pred desetimi leti, pa za to nikoli ni bilo pravih pogojev. Za uvedbo vonjev na oder sta potrebna skrben premislek in čas, uporaba vonjev pa zahteva tudi preverjanje njihovega delovanja in preizkušanje v prostoru ter času. Za uvedbo vonjev je treba predvsem izobraziti celotno ekipo, jo seznaniti s tem, kaj to pomeni in kakšni so možni učinki. Gledališka umetniška in tehnična ekipa je vajena vsakršnih eksperimentov, pri vonjih pa se rado zatakne zato, ker močno vplivajo na zrak, ki ga ekipa diha, in na njeno razpoloženje, dejstvo pa je tudi, da tehnična ekipa ni izurjena in izobražena za ravnanje z vonji, kar zahteva posebno pozornost, veliko dela in časa. Izobraževanja o vonjih v gledališču ali v kulturnih ustanovah pravzaprav ni, saj se šele zadnje čase vračajo v obliki veččutnih dogodkov. Vonji so bili do 19. stoletja v uprizoritvenih umetnostih stalno prisotni, vendar se je njihova uporaba s prihodom četrte stene zmanjšala in potihnila/ali celo povsem izginila.

Začetki zahodnega gledališča na starogrških festivalih, kot so elevzinski misteriji (ki jih danes obravnavamo kot prototip sodobnega *Gesamtkunstwerka*), so bili prežeti z intenzivnimi aromami vseh vrst: od sadnih, cvetnih, žitnih in živalskih daritev; krvi in žganja živalskega mesa; vina, medu in olja pri daritvah; do gorenja kadila in drugih materialov v svetih ognjih. Danes uporaba kadila v katoliških cerkvah pomeni delno ohranitev ritualne uporabe dišav v religioznih obredih. Aromatizirani gledališki programi in fontane z dišavami so bili le nekateri izmed olfaktorskih pripomočkov v zahodnem gledališču v devetnajstem stoletju, večji del dvajsetega pa je bila realistična konvencija »četrte stene« pogosto tista, ki je ločevala gledalca od glavne odrske

površine in je le vidu in zvoku dovoljevala, da prečkata to mejo.
[Banes 2007, 29]

Tako se dozdeva, da v bistvu ne počnem nič novega, in sprašujem se, ali z uporabo vonjav v različnih oblikah umetniške produkcije res uvajam novosti ali le oživljam kulturno dediščino.

Ker v Sloveniji o zgodovini vonjav ni veliko strokovnih virov, sem se odločila, da bom tuje strokovno gradivo strnila v pregled, ki bo za uporabnike še zanimivejši, če ga bom slikovito in praktično, z uporabo vonjav, predstavila na odru. Zato sem se s SSG Trst dogovorila za koprodukcijo predstave *Dišeče skrivnosti* (Jenič 2021), za katero sem analizirala strokovno gradivo, ki sem ga vpletla v dramsko besedilo. V predstavi sem zajela antični čas kraljice Kleopatre, rimsko obdobje in Nerona, srednji vek in kugo, najbolj dišeči dvor v času renesanse – Versailles in življenje Ludvikov XIV., XV., XVI. ter Napoleona. V predstavi smo vonjave uporabljali na enak način kot v antiki,⁵⁹ prvič pa smo jih uporabili v tako velikem prostoru.

Z uporabo vonjav na odru se ukvarjajo redki posamezniki, v strokovni literaturi je moč najti zapise o posameznih primerih uporabe vonjav, večinoma v vlogi mizanscenskih elementov. Z uporabo vonjav pa lahko – po mojih izkušnjah – dosežemo večjo potopitev v dogajanje kot z vsemi najdražjimi videoprojekcijami in tehnološko naprednimi potopitvenimi razstavami.

59 Velika dvorana SSG Trst obsega več kot 600 m², visoka pa je 20 metrov. V prostoru je lahko 500 obiskovalcev. S pomočjo antičnih metod aplikacije so se vonji razširili po celotnem prostoru. To se mi zdi prava mala zmaga za »neverne Tomaže« in strokovnjake, ki trdijo, da se vonjav v gledališču ne da uporabljati.

3

Senzorialni jezik za druge oblike umetnosti in kulture

3.1 Učinek potopitve – *immersion*

V zadnjih nekaj letih se vse pogosteje omenja pojem *immersion* (angl.) oziroma učinek potopitve v gledališču, na zabavnih dogodkih, različnih korporativnih dogodkih v gospodarstvu, v turistični in kulturni ponudbi doživljajskih dogodkov, zabaviščnih parkih – skratka, tako na področju kulture kot na področju turizma, šolstva in gospodarstva. Zadnje raziskave ugotavljajo, da si mnogo prireditev nadene oznako potopitvene, »ne da bi si posebej prizadevali za to, da bi bilo poimenovanje ustrezno« (Charitos in Timpalexi 2023, 6). Na področju umetnosti izraz »imerzivno« uporabljamo v zvezi z izkušnjami, ki gledalce ali udeležence potopijo v dogajanje, s poudarkom na čutnih in čustvenih vidikih. Ta pojem je postal značilen za umetniške prakse, ki skušajo preseči tradicionalne meje med gledalcem in umetniškim delom. Na tehnološkem področju pa se je izraz začel širše uporabljati z razvojem virtualne resničnosti (VR) in drugih naprednih tehnologij, ki uporabnikom omogočajo, da se povsem potopijo v digitalna in tehnološka okolja. V turizmu obljublajo dogodke za vse čute, potovanja in nepozabne izkušnje. Čeprav se izraz pojavi v različnih kontekstih in je postal priljubljen v zadnjih nekaj desetletjih, ko so umetniške in tehnološke inovacije pripomogle k razvoju različnih potopitvenih izkušenj v kulturi, umetnosti, zabavi in izobraževanju, pa so poskuse potopitve izvajali že v antiki in so se pod različnimi poimenovanji pojavljali že prej, v različnih oblikah in obdobjih.

3.1.1 Pojem potopitve

Biggin (2017, 2) v delu *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game, and Story in the Work of Punchdrunk* (Potopitveno gledališče in izkušnja občinstva: prostor, igra in zgodba v delih skupine Punchdrunk) predlaga opredelitev pojma potopitev s treh perspektiv: okolje in prostor, pripoved in zgodba ter interaktivnost in igra. Potopitveno gledališče je zanj tisto, v katerem se občinstvo lahko vsaj navidezno svobodno sprehaja po prizorišču, ki je običajno veččutno in scenografsko zelo bogato. Zgodba je fragmentarna, ni kronološka, večinoma zasledimo impresionistični pristop k pripovedi, občinstvo je interaktivno in ima svobodo izbire.

Marvin Carlson v članku »Postdramatic Theatre and Postdramatic Performance« (Postdramsko gledališče in postdramska predstava) (2015, 586–587) navaja, da je v gledališču pojem potopitev uvedla skupina Punchdrunk¹ v začetku 21. stoletja, zlasti s predstavo *Sleep No More*, ki je bila prvič uprizorjena leta 2011 in velja za prelomnico, saj je postavila temelje za širšo popularizacijo tovrstnih gledaliških izkušenj. Večina tujih avtorjev se pri obravnavi pojma bolj ali manj sklicuje na skupino Punchdrunk in njene predstave po letu 2011.

Frieze (2016, 1) v svojem uredniškem povzetku dela *Reframing Immersive Theatre* (Preoblikovanje potopitvenega gledališča) na podlagi dvaindvajsetih prispevkov različnih avtorjev in primerov meni, da je potopitvena tista predstava, med katero se gledalci premikajo po prostoru in so participativni. Poudarek je na telesni, organski participaciji obiskovalcev, pri čemer so udeleženi vsi čuti, še posebej vonj in dotik (str. 2), ter poseben občutek za čas – *kairos*² (str. 11). Publika živi v vzporedni resničnosti (str. 5) in je ločena od zunanjega sveta.³

- 1 Carlson (2015, 586–587) navaja, da projekt *Sleep No More* predstavlja »večprostorsko doživetje, navdihnjeno z motivi, liki in delom Shakespearovega *Macbetha* ter Rebeke Alfreda Hitchcocka«. Ta predstava naj bi še danes privabljala gledalce, navajajo, da je postala kulturna, vsekakor pa je bila prelomna za uvedbo nove zvrsti gledališča, ambientalnega, ki je tako dobilo prepoznavno svetovno razsežnost. Meni, da je potopitveno gledališče pridobilo prepoznavnost tudi v Franciji in Nemčiji, vendar je zlasti v Londonu in New Yorku postalo pomemben izziv za tradicionalno dramo.
- 2 *Kairos* je starogrški pojem in pomeni pravi ali ugoden trenutek. Za razliko od *kronosa*, ki se nanaša na kronološko zaporedje časa, *kairos* pomeni trenutek vmes (brezčasni čas), ko se zgodi nekaj pomembnega, ko postane določen čas pomenski. Gre torej za kvalitativen občutek časa.
- 3 V senzorialnem gledališču ima obiskovalec glavno vlogo, igralci so v njegovi zgodbi stranske vloge, kar je najbolj prišlo do izraza v scenskih postavitvah labirintov v predstavah *Oráculos* in *El hilo de Ariadna* (Oraklji in Ariadnina nit).

Machonova v svojem prispevku v omenjenem delu (2016, 30) poudarja, da v potopitvenem gledališču gledalčeva vloga temelji na povezovanju s konceptom, z vsebino in obliko, pri čemer se ustvarja posebna izkušnja, ki zahteva dejavno telesno vključenost gledalcev in njihovo interakcijo z dogajanjem, kar vpliva na potek dogodka, vključuje pa tako semantične kot somatske oblike potopitve (str. 32–33).⁴

Gordonova (2012, 1) v povzetku znanstvenega članka »Touching the Spectator: Intimacy, Immersion, and the Theater of the Velvet Rope« (Dotik gledalca: intimnost, potopitev in gledališče žametne vrvi) skupine Punchdrunk meni, da je bistvo te *hardcore* gledališke izkušnje⁵ za gledalce možnost fizične interakcije s predmeti in telesi igralcev. Vendar je mogoče trditi, da način srečanja »ena na ena« zaobide priložnost, da bi odpravili razlike med občinstvom in izvajalcem, torej dosegli radikalno preseganje meja, kar naj bi bila značilnost potopitvenih medijev.

Waren (2017, 2), ki sam ustvarja potopitveno gledališče, v svojem delu *Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre* (Ustvarjanje svetov: kako ustvariti potopitveno gledališče) meni, da so skupne poteze potopitvenega ali tistega, kar se imenuje »imerzivno«, potopitveno, da poskuša biti inovativno na dveh področjih: pri vlogi občinstva in pri tem, kako uporabljati prostor.

Bucknallova (2023, 9) ob intervjujih z ustvarjalci potopitvenih predstav v knjigi *Talking about Immersive Theatre: Conversations on Immersions and Interactivities in Performance* (Pogovori o potopitvenem gledališču: pogovori o potopitvah in interaktivnosti v predstavi) piše: »Potopitveno gledališče je postalo kulturni sinonim za delo skupin, kot sta Punchdrunk in Secret Cinema, in obsežnih projektov intelektualno zaščitenih del, kot so *Great Gatsby* [Veliki Gatsby] (2019), *Wolf of Wall Street* [Volk z Wall Streeta] (2019), *Dr. Who* (2022) in *War of the Worlds* [Vojna svetov] (2021).« Avtorica poudarja, da je »dostop do notranjega delovanja teh del problematično omejen in da ne omogočajo neposreden vpogled v potopitvene postopke« (str. 9).

4 Somatsko zaznavanje se nanaša na dožemanje ali zaznavanje preko telesa, vključno s senzacijami, z občutki in gibanjem. Gre za občutenje fizičnih/telesnih občutkov, kot so dotik, bolečina, gibanje, napetost ipd. Semantično zaznavanje pa se nanaša na razumevanje jezikovnih ali simbolnih pomenov, ki temeljijo na besedah, simbolih, konceptih ali kontekstu. Gre za interpretacijo in razumevanje vsebine na bolj intelektualni ravni, pri čemer uporabljamo jezik in miselne sposobnosti.

5 Nanaša se na skupino Punchdrunk kot referenčni primer potopitvenega teatra in na predstavo *Sleep No More* (iz let 2011 in 2012 v New Yorku).

Če povzamemo, lahko rečemo, da je potopitveno tisto gledališče, ki je interaktivno ali participativno (ni četrte stene), ki se odvija v skupnem prostoru brez odra, scenografija je lahko naravna, ambientalna ali pa postvarjena, vključuje čutne izkušnje (je senzorično) in si prizadeva za osebno izkušnjo obiskovalca. Fenomenološko gledano (Langdridge 2007, 10–11) izkušnja temelji na veččutni percepciji posameznika in je za vsakega obiskovalca drugačna.

Stroka ima za začetnico potopitvenega gledališča skupino Punchdrunk, saj se je ta pojem razširil z uveljavitvijo njenih predstav od leta 2000 dalje (Bucknall 2023, 9; Carlson 2015, 587; Charitos in Timpalexi 2023, 7; Gordon 2012, 1; Frieze 2016, 2). Pojem imerzivnost, potopitvenost, pa se je razširil še na razstave v galerijah in muzejih ter na druge oblike dogodkov na področju kulture ali zabave.

Potopitvene izkušnje lahko vsebujejo pristne vonjave in naravne teksture ali pa so zgolj avdiovizualne. Vsaka veččutna izkušnja, ki vsebuje tudi dotik, vonj ali okus, je lahko že po svoji naravi potopitvena, če izločimo vid.⁶ Mnogi dogodki, imenovani »imerzivni«, so pogosto avdiovizualni in ne vključujejo drugih čutil (dotika, vonja, okusa), kot npr. »imerzivne razstave«, ki so v zadnjih letih zelo priljubljene. Poznamo pa tudi dogodke, ki so po svoji naravi popolnoma potopitveni, vendar se ne imenujejo tako.

Senzorialni gledališki jezik vključuje avditivne, vizualne prizore, taktilne in olfaktorne elemente. Če pogledamo našete definicije potopitve, so vse Vargasove in druge senzorialne predstave njegovih naslednikov⁷ »imerzivne«. Razlika je v tem, da so Vargasove predstave veliko intimnejše in obiskovalcu omogočajo kontrolirano individualno izkušnjo.⁸ Občutek

6 S tem mislim, da imajo vse tri neposreden stik s telesom: okus in vonj gresta v telo z dihanjem in okušanjem hrane, dotik je neposreden stik kože z materialom ali s predmetom ter ustne votline s hrano, ki jo žvečimo. Vid in sluh sta čuta, s katerima zaznavamo na daljavo, brez neposrednega stika z virom zvoka ali slike. Če zapremo oči, lahko vsaka čutna modalnost postane bolj potopitvena, saj se potopimo navznoter, v občutenje.

7 Mednje spada tudi Zavod Sensorium.

8 Menim, da je senzorialni gledališki jezik oblika potopitvenega gledališča, ki je obstajalo že pred pojavom skupine Punchdrunk, s katero se je to ime uveljavilo. Po opisih sodeč gre pri skupini za ogromna poslopja, v katerih igralci izvajajo svoje prizore, medtem ko je v trilogiji Po poti labirinta Vargasa in Teatra de los sentidos scenografija sestavljena iz labirinta iz zaves z do 30 prizorišči (*Oraklji*, *Ariadna* in *nit*), v katerih bivajo habitanti (igralci) in v katerega prostore obiskovalci vstopajo posamično, največ 60 na večer (v petih urah). Spomin vina, zadnji del trilogije, je imela odprto prizorišče, prizori pa so se odvijali v dviznih hiškah in na prostorih med njimi. Na predstave skupine Punchdrunk lahko pride 400 obiskovalcev in

izgubljenosti in potopitve se dosega s tišino, temo in formatom labirinta iz črnih zaves, ki je mehak in dišeč, po tleh pa so tudi različne naravne teksture, ki dopolnjujejo čutno izkušnjo in naracijo.

Kot smo že nekajkrat omenili v prvem poglavju, se senzorialni jezik vključno s predstavama *Oráculos (Oraklji)* in *El hilo de Ariadna* (Ariadnina nit) navdihuje pri iniciacijah, ki so jih v Elevzini doživeli izbranci. Ti misterijski kulti so bili individualni in skupinski dogodki za izbrane, ki so jih iniciirali v različna vedenja o posmrtnem življenju, bili so veččutni, saj se je na njih jedlo, pilo, plesalo, sodelujoči so se poglobljali v različne dejavnosti in skrivnosti.

Zato menim, da se pri iskanju začetkov potopitvenih dogodkov lahko kar pogumno ozremo prav v antiko oziroma segajo prvi dokazi o njih celo v zadnje obdobje kamene dobe.

3.1.2 Izvori potopitvenih dogodkov

»Fantazija, da bi se preselili v drug svet, da bi bili popolnoma potopljene v imaginarno pokrajino, je od nekdaj [človekova] prvinska želja. Jamske poslikave v Lascauxu v Južni Franciji iz 15.000 pr. n. št. so po mnenju znanstvenikov služile kot potopitvena okolja za rituale, vključujoč različne medije in čute. Dogodki, ki so vključevali vse čute, obiskovalci pa so bili del dogajanja, so bili dionizični rituali grškega gledališča« (Packer in Jordan 2002, xxii), med njimi elevzinski misteriji in drugi misterijski kulti,⁹ ki veljajo za »prototip sodobnega *Gesamtkunstwerka*« (Banes 2007, 29).

trajajo največkrat tri ure. Pri Vargasu je število prizorov omejeno in običajno lahko vsak gledalec obiše vsa prizorišča. Pri predstavah skupine Punchdrunk je prizorišč petkrat več in obilo svobodne volje, vendar je, kot pravi Frieze (2016, 22), »izbira tam imperativ, ne pa svoboda«. Prizorov je več kot 100 in v treh urah si je nemogoče ogledati vse, pri TDLS in Vargasu pa je (predstave v obliki labirinta, v katerih sem sodelovala: *Oraklji*, *Ariadnina nit*) po prostoru porazdeljenih do 22 prizorov, gledalec se v vsakem zadrži štiri minute, predstava ima točno odmerjen tempo. In v vsakem prizoru je gledalec sam z igralcem, zato nima razloga, da bi se vprašal, »kaj je zamudil in če je kje kak boljši prizor« (str. 21), ker je pot (v labirintu) samo ena. Pri Vargasu so predstave z odprtimi možnostmi prizorov v veliko manjšem številu, v povprečju je to največ 80 obiskovalcev na do 20 prizorov in obiskovalec redkeje zamudi kak prizor. Pri projektu *Generosity* in predstavi *Med nama* (2012) pa je bilo na voljo 40 prizorov za 120 obiskovalcev v dveh urah.

- 9 Grški misterijski kulti so bili verski obredi in prakse, ki so se izvajali v posebnih sveetiščih ali templjih in so bili namenjeni razkritju skrivnosti ter mističnih nauk in povezani z bogovi. Samo izbrani so lahko prestali razne iniciacijske obrede, ki so bili veččutna doživetja. Med najbolj znanimi grškimi misterijskimi kulti so bili eleuzinski misteriji, dionizijski misteriji, misteriji Kabira, Orfejevi misteriji in misteriji Demetre ter Perzefone. Ti kulti so igrali pomembno vlogo v grškem religioznem

Religijski rituali so občinstvo vpletali v telesno dogajanje in ga iniciirali v skrivnosti, medtem ko so v amfiteatrih, kjer so gledalci dogodke opazovali sede, potopitvenost dosegli z vonjavami (Classen, Howes in Synnott 1997, 26–27). In godek je bil dober le, če so ga spremljale tudi močne dišave.

Zato je bil v antiki dober šov le tisti, ki je vključil tudi dobro dišavo. Pikantni, sladki vonji so gledalce navduševali, pomagali pa so jim tudi, da so se počutili dejavno vpletene v dogajanje na odru. Ne le da so poslušali in gledali, ampak so lahko vdihovali iste barve, isti vonj kot igralci, in se tako počutili eno z vsem, z igralci in ostalo publiko. V antičnem svetu je bilo kolektivno dišavljenje pomembno sredstvo za navduševanje množic in za povezovanje gledalcev med sabo in z nastopajočimi. [Classen, Howes in Synnott 1997, 26–27]

Namen potopitve so imele vonjave tudi v srednjem veku:

Šele nekje od 6. stoletja n. št. dalje je duhovščina v svoje rituale počasi začela uvajati vonjave, povezali so jih s svetostjo. Lepo so dišali svetniki, angeli in vse, kar je bilo povezanega z Bogom, smrdeli pa so revni ljudje, umazanija, bolni in tisti, ki sta jih zaznamovala greh in hudič. [Classen, Howes in Synnott 1997, str. 52]

Cerkev vonje še danes vključuje v svoje rituale, prav tako okuse, saj hoče doseči popolno vpletenost vernikov v svoje vsebine, namen potopitve pa ima lahko tudi arhitektura.

V zgodovini umetnosti obstajajo številni primeri potopitve. Dva očitna sta dionizični rituali grškega gledališča in velike katedrale v Evropi. *Gesamtkunstwerk* Richarda Wagnerja je poganjala vizija gledališča, v katerem se občinstvo izgubi v resničnosti drame, ki ustvari potopitveno doživetje. Kot je [Wagner] zapisal v delu *Das Kunstwerk der Zukunft* [Umetnina prihodnosti], se gledalec sam prestavi na oder, z vsemi svojimi vizualnimi in slušnimi močmi. [Packer in Jordan 2002, xxiii]

Baumgarten je menil, da je estetika zakoreninjena v telesu in čutilih, torej v zaznavanju in ne v razumu (Howes 2021, 27–31); vonj in drugi čuti so bili del kulture in umetnosti do razsvetljenstva, ko so vonj, dotik in okus postali manjvredni ter je nastopil čas četrte stene in glorifikacije razuma

življenju in so bili pogosto povezani z obljubo večnega življenja ali duhovnega razsvetljenja za tiste, ki so bili vključeni v njih.

ter višjih čutov, kakršna sta vid in sluh (Classen, Howes, Synnott 1997, 84). Realisti so vonj opisovali z besedo in sliko, simbolisti pa so ga mestoma uporabili tudi v predstavah (Fleischer 2007, 105).

Skladatelj Richard Wagner se je s konceptom *Gesamtkunstwerka* lotil celotne čutne potopitve: sprva z združevanjem različnih zvrsti umetnosti na odru (glasba, scena, oblikovanje svetlobe, kostumografija) ter s kombinacijo vidnega in slušnega zaradi razporeditve sedišč po navdihu antičnega amfiteatra. Občinstvo je sedelo v temi; edino, kar je bilo osvetljeno, je bilo dogajanje na odru (kar je bilo takrat nekaj novega). Tako je hotel doseči učinek potopitve preko zvoka in slike (Packer in Jordan 2002, xxiii–xxiv) ter vonjev (Weiner 1997, 195–295). Za 19. stoletje je bil to velik korak in hkrati prelomna točka za razvoj gledališča v 20. in 21. stoletju.

Razvoj celostnega umetniškega dela v 20. stoletju se je nadaljeval s futurističnim gledališčem ter Marinettijevimi poskusi potopitve občinstva v dogajanje, tudi s pomočjo vonjev in taktilnosti, poskusa približanja popolni čutni potopitvi v dogajanje so se lotili tudi ruski futuristi (Jenič 2015, 47–49).

Tudi v Bauhausu¹⁰ je bila Gropiusova vizija tega, da mora vsako gledališče imeti namizno upravljalno ploščo za luči in prostor s čim več različnimi možnostmi upravljanja, da bi lahko odgovorili na vsakršno željo katerega koli režiserja, usmerjena k učinku potopitve v dogajanje na prizorišču. To idejo je Moholy-Nagy nadgradil v eseju *Vision in Motion* (Vizija v gibanju 1947), v katerem je tehnične zahteve razširil na upravljanje prostora, luči, gibanja, zvoka in podobe, da bi tako dosegel popoln potopitveni učinek (Moholy-Nagy 2002, 16–26). Moholy-Nagy meni, da je treba iznajti takšne dejavnosti, ki »množicam gledalcev ne bodo več dovolile, da so tihi opazovalci, ampak jih bodo notranje tako navdušile, da se bodo spojili z akcijo na odru na vrhuncu katarzične ekstaze« (str. 25).

Do sredine 20. stoletja je potopitev vključevala posamične inovativne primere poskusov s povezovanjem posamičnih skupin čutnega zaznavanja: avdiovizualno (Wagner, Bauhaus), taktilno z avdiovizualnim (Marinetti), Hlebnikov (ostal je na ravni ideje in vizije), Schechner (avdiovizualno in taktilno), Reinhardt (avdiovizualno in olfaktorno), Nitsch (avdiovizualno in olfaktorno), Grotowski (avdiovizualno, olfaktorno in taktilno),

10 Bauhaus, šola za umetnost, ima posebno vlogo v zgodovini kulture 20. stoletja na področju kulture, arhitekture, oblikovanja, umetnosti in novih medijev. Kot šola oblikovanja je revolucionarno vplivala na razmišljanje in produkcijo v umetnosti in arhitekturi ter predstavlja temelj moderne dobe (spletna stran: <http://www.bauhaus-dessau.de/english/home.html>).

drugi primeri pa so vključili še uporabo vonjev na odru (hrana, verski obredi) in so izhajali iz naturalistične akcije (Jenič 2015, 47–49).

V osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja so se potopitveni dogodki pojavljali pod imeni, ki obstajajo še danes. Gre za skupini La fura dels baus (LFDB) iz Barcelone in Teatro de los sentidos (TDLS). Moja prva izkušnja s tovrstnimi dogodki je bilo gostovanje LFDB s predstavo *Tier mon*¹¹ v ljubljanski Hali Tivoli, in sicer leta 1990. Intenzivnost te scenografije in celotne predstave temelji na tem, da gre za živo izvedbo, pri kateri pride do takojšnje interaktivne izmenjave energije in čustev. Njihova »dramaturgija je močno povezana z gledališčem Antonina Artauda« (Peter 2012, 12). Prisotnost občinstva v živih predstavah ustvarja senzorično izkušnjo preko tega neposrednega pričevanja. Občinstvo je v dogajanje vključeno z vsemi čutili in se prepušča, da predstava z njim manipulira, kot Petrova (str.12) opiše dogajanje v predstavah LFDB pod umetniško taktirko Marcelíja Antúneza.¹²

Torej so dogodki potopitvene narave obstajali tudi že pred 21. stoletjem, in sicer kot senzorialne, potopitvene, izkušnjske in ambientalne oblike. Veččutne in potopitvene metode pa so začeli uvajati tudi v muzeje ter galerije, sprva zato, da bi vključili senzorno ovirane osebe, potem pa so opazili, da so taki dogodki pri širšem občinstvu priljubljenejši kot običajne razstave.

3.1.3 Senzorični dogodki za muzeje in galerije

V šestdesetih in sedemdesetih letih prejšnjega stoletja sta se povečala zavedanje o veččutnem predstavljanju vsebin za senzorno ovirane osebe, kot so slepi, slabovidni, gluhi in naglušni, in potreba po njem. Razlog je v prizadevanju za enakopravnost in za to, da bi bile v zagotavljanju enakovrednih možnosti informacije dostopne vsem. Splošno znano je, da senzorno ovirani bolje uporabljajo nadomestne čute. S pomočjo tehnološkega napredka so razvili naprave, ki pretvorijo besedilo v govor (Text to Speech – TTS)¹³,

11 V predstavi *Tier mon* smo gledalci obkrožali nastopajoče, hkrati pa smo bili obdani z nastopajočimi in s scenografijo. Dogajanje smo spremljali čisto od blizu, lahko smo celo fizično občutili ogenj, vodo, moko, vonj avtomobilskih gum in bencina.

12 Soustanovitelj skupine La fura dels Baus in njen umetniški vodja do leta 1990 se je v devetdesetih ukvarjal z robotizacijo in gravitacijo v performativne namene. Leta 1993 je v Rusiji sodeloval s kozmonavti in eksperimentaliziral z gravitacijo. Gre za vsestranskega umetnika, vedno na križišču med znanostjo in umetnostjo.

13 Sinteza besedila v govor je samodejna pretvorba besedila v govor, ki čim natančneje posnema maternega govornika jezika, ki bere to besedilo. Sintetizator besedila v govor

brajico, *zvočne napise* in podnapise. Izobraževalne in kulturne ustanove so bile tudi zaradi zakonodaje prisiljene vsebine prilagoditi senzorno oviranim osebam, kar je pomenilo poudarek na drugih čutilih.

Veččutni oziroma multimodalni pristopi pa so zanimivi tudi za širšo javnost. »Pri učenju sta v glavnem stimulirani dve čutili: vid in sluh. Če pa želimo biti učinkovitejši pri učenju, je potrebno vključiti tudi druge čute« (Matos idr. 2015, 13). Veččutno učenje je učinkovitejše. »Uporabniki so bili uspešnejši v veččutnih okoljih, saj so pravilno odgovorili v 69 % primerov, v primerjavi z 49 % v avdiovizualnih okoljih. To lahko pomeni, da veččutna izkušnja bolje podpira spomin« (str. 17).

Veččutne predstavitve muzejskih in galerijskih vsebin so zato začeli razvijati za senzorno ovirane osebe in za širšo javnost. Poleg tega so veliko zanimivejše in privlačnejše zlasti za mlajše občinstvo, ki ga je v muzeje najtežje privabiti. Z veččutnimi pristopi skušajo v muzejih ustvariti poglobljene izkušnje za širše občinstvo in pri tem uvajajo uporabo taktilnih, vizualnih, slušnih ter tudi olfaktornih elementov. Namen multimodalnih pristopov za senzorno ovirane osebe in veččutnih pristopov za širšo javnost sta večja dostopnost in obogatitev izkušenj za vse uporabnike.

V muzejih gre za dogodke, ki poleg avdiovizualnega sporočanja vključujejo tudi različne premike po prostoru, različne perspektive opazovanja, npr. sede, stoje, mestoma so lahko tudi interaktivni (zahtevajo npr., da obiskovalec sodeluje z različnimi klikmi na zaslone, s pritiski na gumb itd.). Ponujajo tudi možnost vonjanja posameznih elementov ali predmetov,¹⁴ včasih pa vonj celo spustijo v prostor ali pa so vonjave del scenografije, ne nujno premišljene in načrtovane. Muzej Prado je npr. natisnil 3D-slike za slepe in slabovidne, da so jih lahko tipali. Vendar gre pri takih tipalnih izkušnjah večinoma za prepoznavo oblik, tekstura pa je enaka. Menim, da so ravno različne naravne teksture in materiali¹⁵ tisti, ki lahko povzročijo poglobljeno

je tehnologija, ki omogoča računalniku, da »spregovori« uporabniku (Isewon, Oyelade in Oladipupo 2014, 25).

- 14 Senzorium je leta 2014 v MGLC postavil veččutno instalacijo z naslovom *Senzorialne zvočne pokrajine*, kjer so obiskovalci ob določeni grafiki raziskovali različne kombinacije vonjav in zvokov ter zapisovali svoje vtise o različnih vplivih vonja in zvoka na percepcijo vizualnega.
- 15 Senzorialni jezik po Vargasu vključuje taktilne izkušnje. Teksture so iz naravnih materialov in so del dramaturgije ter pripovedi. Površin se dotikajo tako roke kot stopala. »Sensopies« (v slovenščini za ta izraz ni uradnega, uveljavljenega prevoda, gre pa za sprožanje občutkov preko nog in stopal) spada k oblikovanju taktilnosti in scenografije. Ravno naravni materiali so tisti, ki preko svoje teksture in zvoka, toplote in oblike odpirajo spomin.

izkušnjo (povezano s spominom), različne oblike pa le prevod iz vizualnega v taktilno izkušnjo, ki pa slepim in slabovidnim lahko koristi le, če so kdaj prej videli. Menim še, da bi bilo treba multimodalne izkušnje raziskati bolj poglobljeno, da bi senzorno oviranim lahko ponudili take izkušnje, ki vizualno ali slušno dimenzijo nadomestijo preko njihove percepcije in ne preko tega, kako njihovo percepcijo razumemo mi (iz izkušnje vida).

3.1.4 Potopitvene razstave

Na področju umetnosti in oblikovanja se lahko vizualna potopitev nanaša na dela, ki pritegnejo gledalčevo pozornost in mu dajo občutek, da je njihov del. To je mogoče doseči s tehnikami, kot so obsežne instalacije, ogromne videoprojekcije in interaktivni večmedijski elementi. Vizualne in zvočne elemente kombinirajo tako, da ustvarijo celostno izkušnjo, ki obiskovalcem omogoča potopitev v predstavljeno vsebino. To lahko vključuje tudi napredne tehnologije, kot so interaktivni zasloni in zvočne instalacije, ter druge inovativne pristope. V zadnjih letih smo priča številnim potopitvenim izkušnjam (angl. *immersive experiences*). Take so bile npr. razstave o umetnikih van Goghu, da Vinciju, Klimtu, Dalíju, Miróju, Gaudíju itd. Priča smo ogromnim videoprojekcijam o nastanku vesolja, zgodovini glasbe, znanstvenih odkritjih itd. Sama sem se udeležila razstav o van Gogha¹⁶ v Gradcu ter o Gaudíju in Dalíju v Amsterdamu septembra 2023. Največji vtis pa je name naredila razstava *Rembrandts Amsterdam Experience*¹⁷ – gre za zasebno zbirko in zasebni muzej. Poleg avdiovizualnih učinkov je vsebovala prav za razstavo prirejene vonjave in scenske premike elementov, ki so sledili zvočni pripovedi zgodbe. Klopi, na katerih so sedeli obiskovalci, so se na nekaterih delih tresle, in tako je zgodba vsebovala tudi fizično/taktilno izkušnjo. Ta razstava je bila veliko bolj potopitvena kot druge, za katere so bile značilne velike videoprojekcije z od 50 do 100 videoprojektorji.¹⁸ Žal se lahko začnejo zahtevni obiskovalci po polurni fascinaciji nad veličastnostjo videoprojekcij in prostora ter montažo videovsebin kaj kmalu dolgočasiti. Glava in intelekt sta nasičena s številnimi podobami in z glasbo. Vizualnih vtisov je preveč, v prostoru je preglasno, vse je preveliko, zgoščenost avdiovizualnih informacij je pretirana. Lahko smo impresionirani nad importantnostjo predstavitve in stroški, tudi nad lepoto oblik, barv in zvočne podobe, težje pa ob tem doživimo kaj globljega, notranje spoznanje ali uvid.

16 Spletna stran: <https://inside-vangogh.com/>.

17 Spletna stran: <https://rembrandtsamsterdam.com/en/>.

18 To velja za razstave van Gogha v Gradcu, Dalíja in Gaudíja v Amsterdamu.

V raziskavi, ki so jo nedavno opravili na dunajski univerzi, so preverjali, ali in kako multimodalne (veččutne) izkušnje umetnosti vplivajo na estetsko doživetje in počutje obiskovalcev. Ugotovili so, da je kratek obisk muzeja zmanjšal anksioznost in stres ter izboljšal razpoloženje vseh udeležencev. Veččutno doživetje – ogled slike ob poslušanju glasbe – pa je še posebej povečalo pozitivne učinke na razpoloženje in estetsko doživetje (Fekete idr. 2023, 5–6). Stimulacija več čutil sočasno torej bistveno poglobi estetsko izkušnjo, kar odpira nove vidike pri razumevanju vpliva umetnosti na človekovo razpoloženje.

3.1.5 *Ambientalni dogodki*

Potopitveni dogodki na ambientalnih prizoriščih so tisti, pri katerih se pomikamo s prizorišča na prizorišče, prostori so del scenografije, ta pa nosi svojo vsebino, ki je del zgodbe. V svetu so znani tovrstni dogodki skupine Punchdrunk, v Sloveniji pa obstaja kar nekaj primerov predstav, pri katerih so bila prizorišča razpršena po prostoru.¹⁹ Tudi klasično gledališče se v zadnjem času poslužuje ambientalnih okolij, da bi podrlo četrto steno oziroma razdaljo med igralcem in gledalcem, scenografske posebnosti okolja, v katerem dogodek poteka, pa vplivajo na čutno zaznavanje. Gledalec se skupaj s performerji nahaja v realnem prostoru, v katerega je vnesena nova vsebina. Dokler je gledalec pasiven in vonji, teksture ter okusi niso vključeni v naracijo kot gradniki zgodbe, menim, da je ambientalno dogajanje lahko le intelektualna potopitev – in to tako dolgo, dokler obiskovalec ostaja opazovalec in se sam dejavno ne vključi v dogajanje. Interaktivni ambientalni dogodki, pri katerih prehajamo iz prostora v prostor, lahko potekajo tudi na zunanjih lokacijah, kot so parki, gozdovi ipd.²⁰

- 19 Sem spadajo številne predstave Senzoriuma v gradovih: predstave o Parsivalu, Grad Borl (1996–1999) in Ljubljanski grad (1997–1999), *Odstiranja* (2006), *Mesto vzdihljev* (2008), *Polnočna Margareta* na Gradu Kodeljevo (2005), *Potujoči labirint* (2000) na muzejskem vlaku, predstave v Hali Vilharjeva 3 (*Sprehajalec grehov* (2002), *Mesto tišine* (2003) in *Biti ali imeti* (2004)), zaodrje Lutkovnega gledališča Ljubljana (*Merlin* (2015)), *Café fatal* v Kavarni Union (2016), *Božanska komedija* v Muzeju novejšje zgodovine (2019), *V iskanju smisla* (2023) in *Lalabajke* (2020) v Knjižnici Milana Jarca ter *V iskanju smisla* tudi na Borštnikovem srečanju (2023) v Kibla Portalu. Tu so še predstave in dogodki drugih slovenskih avtorjev na Gradu Snežnik v sklopu Festivala Plavajoči grad, predstave v stanovanjih, kot npr. predstava *Kapelj in Semenič v sestavljanju*, ki se je odvijala v stanovanju (2012).
- 20 Eden izmed zelo opaženih tovrstnih dogodkov je bila predstava *Ruby Town Oracle* evropske skupine Signa v letih 2007 in 2008. Zgradili so majhno vas ob fiktivni državni meji in za vstop vanjo so obiskovalci potrebovali potni list. V vasi so postavili 22 hiš (mobilnih), kjer je živelo 40 igralcev. Obiskovalci so v vas lahko prihajali

Carlson (2015, 590) v članku o postdramskem gledališču in postdramskih predstavah piše, da so v enaindvajsetem stoletju »predstave, ki uporabljajo nemimetično²¹ gradivo«, postale pomemben del sodobnih uprizoritvenih praks v številnih državah. V svetu pa so najodmevnejše skupine, npr. Rimini Protokoll. Poleg *nekonvencionalnih* tem, ki jih obravnava, je skupina znana predvsem po tem, da na oder ne postavlja igralcev, temveč ljudi, ki ne prihajajo iz gledaliških krogov.²² Namen zvočnih sprehodov naj bi bila senzibilizacija s prostori preko poslušanja in hoje. Tudi tu se pojavlja mnogo zvrsti ali poimenovanj,²³ in sicer: poslušanje *in situ*, performativna hoja in poglobljeno poslušanje, (angl. *deep listening*), kot piše na spletni strani zavoda Cona. V vseh projektih gre za to, da ti sprehodi potekajo v posebnem okolju, ki ni odrsko, ampak naravno (mesto, park, gozd, grad, specifični objekti), vanj pa vnašajo bodisi vizualne ali zvočne vsebine. Obiskovalci prehajajo iz prostora v prostor oziroma z lokacije na lokacijo. Nekateri slovenski avtorji²⁴ se zgledujejo po skupini Rimini Protokoll, včasih

in iz nje odhajali devet dni. Vsaka hiša je imela svoje življenje, v katero so se obiskovalci lahko vključili ali pa tudi ne. Ker ni bilo neke skupne dramaturgije in dogajanja, so to poimenovali predstava – instalacija in naj bi šlo za gledališki ekvivalent umetnosti instalacij ali okoljski umetnosti. V Sloveniji je bila predstava Zavoda Sensorium in še treh partnerjev iz EU *Between Us* (šlo je za projekt *Generosity* v sklopu EPK Maribor 2012 in Flamske prestolnice kulture) štiri dni postavljena v mariborskem mestnem parku, poleg tega pa še na nekdanjem nogometnem igrišču l’Espace du Bel Air v mestu Auray in v nekdanji vojašnici La Courrouze v mestu Rennes, oboje v Franciji. Tudi na Danskem in v Belgiji sta bili prizorišči na prostem; v Belgiji je bila predstava v prelepem parku šole Heilig Graf, na Danskem pa v samostanskem vrtu Klosterhaven v mestu Viborg.

- 21 »*Mimesis* je posnemanje ali predstavljanje stvari. Izvirno je bila *mimesis* posnemanje določene osebe s pomočjo telesnih in jezikovnih sredstev, ta 'oseba' pa je bila lahko stvar, ideja, junak ali bog [...]« (Pavis 1997, 443).
- 22 Posveča se ustvarjanju predstav, ki črpajo iz resničnega sveta, igralci pa niso profesionalni, pač pa resnični ljudje z različnim ozadjem in izkušnjami, sleherniki: starejše gospe, najstniki, brezposelni kontrolorji zračnega prometa, nadarjeni županski kandidati, vietnamski vojaki, svetovalci, bolgarski vozniki tovornjakov na dolge razdalje, delavci v indijskih klicnih centrih (Malzacher in Dreyse, 2008).
- 23 Pri poimenovanjih podobno formatiranih dogodkov je mogoče opaziti, da jih avtorji poimenujejo glede na svojo izhodiščno dejavnost: likovniki in oblikovalci jim rečejo instalacije, gledališčniki ambientalni, interaktivni dogodki, glasbeniki pa jim pravijo zvočni sprehodi.
- 24 *Jata izkušenih ptic* (produkcija Odprti predali, režija Ajda Tomazin in Rok Kravanja) se je tako idejno in izvedbeno zgledovala po Rimini Protokollu in njihovi predstavi »*The Walks*« (<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/the-walks>). Podobne sprehode po ambientalnih prostorih z zvočnimi naracijami je uprizarjal tudi že zavod Cona v Sloveniji, leta 2023 pa je to preraslo v festival zvočnih sprehodov z naslovom (To)pot.

celo zelo natančno. Tudi Sensoriumove predstave so navdihnili Varga-sova izhodišča senzorialnega jezika, zato menim, da je navajanje zgledov korektno, saj tako ohranjamo sled v razvoju različnih metod in formatov.

Med ambientalne dogodke lahko štejejo tudi zabaviščne parke,²⁵ ki mestoma tudi uporabljajo vonjave, gre pa za intenzivne telesne izkušnje in avanture za družine, ki so prav tako potopitvene, njihov namen pa je bolj zabava kot umetnost.

3.1.6 Senzorialni dogodki

Senzorialni dogodki po Vargasu niso le senzorični, saj so narejeni še po drugih pomembnih raziskovalnih pristopih in dramaturških gradnikih: vključujejo senzorialno dramaturgijo in senzorialno interakcijo z občinstvom. Ta je poetična, inkluzivna in podprta z različnimi metodami pripovedi, animacijo predmetov, vključuje elemente praznine, tišine in teme, kar vse je ključno za ponotranjanje izkušenj. Govorimo o izkušnjah in ne avdiovizualnih informacijah ali prezentacijah. Kot orodja pripovedi ustvarjalci vključujejo pomen simbolov, ritualov, navad, mitov in arhetipov. Pomemben je kulturni kontekst, v katerem se dogodek razvija in izvaja. Mnogokrat se opiramo na psihološka in antropološka dognanja, včasih tudi na metode sinhronosti in kolektivnega (ne)zavednega, pri čemer gre za filozofski in ne znanstveni pristop, ki na področju umetnosti odpira svobodo interpretacije in jo dopušča. Pomembno orodje senzorialnega jezika je pripovedovanje zgodb (angl. *storytelling*), ki ga je mogoče izvajati tako na čutni, besedni ali gibalni ravni. Igra in igrati se sta temelj senzorialnega pristopa, ki ustvarja zatočišče za izvajalce in občinstvo, varen prostor, v katerem lahko živimo v vzporedni resničnosti. Najpomembnejše orodje senzorialnega jezika je odnos do občinstva – da ga ne vodimo za roko kot sledilca. V obiskovalcih bi radi prebudili zaupanje in radovednost, ki sta močnejša od strahu. Zaupanje temelji na aktivnem poslušanju ter polni prisotnosti in senzibilnosti v komunikaciji. Publiki daje moč, da sledi svoji radovednosti kljub neznanim okoliščinam in se prepušča toku dogajanja. Varnost gledalcev, procesa in izvajalcev pa je temelj vsakega projekta in je pomembnejša od same zgodbe, umetniškega vtisa in interpretacije. Prizori iščejo poetičnost in lahkotnost v vseh, tudi ironičnih in temačnih kontekstih. Poetike vonja, dotika in zvoka nagovarjajo pogosteje kot vizualne podobe, pomagajo nas odpirati navznoter in vzpostaviti stik s samim sabo. Senzorialne predstave niso odrske, občinstvo vpliva na izid prizorov, vodeno je subtilno in čimbolj

25 Disneyland, Gardaland, različni vodni parki.

nevidno, brez besednih navodil. Tišina je pomembnejša od besede in spoznavanje je bolj čutno kot verbalno.

Senzorialni jezik gledalca obrača navznoter, zato ima ta več svobode pri ustvarjanju lastnih podob (in ne vsiljenih s strani režiserja ali koncepta), igralci pa so prebivalci svojih prizorov in sopotniki pri ustvarjanju notranjega doživljanja obiskovalca. Senzorialni dogodki so potopitveni in veččutni, doživljajski in participativni, ambientalni in imerzivni dogodki pa niso nujno tudi veččutni (imerzivne razstave).

3.1.7 Digitalne potopitve

Digitalna potopitev se nanaša na občutek globoke vključenosti ali vživetosti v izkušnjo s pomočjo digitalnih in tehnoloških posrednikov, kot so: virtualna resničnost (VR), poudarjene resničnosti (AR), videomapiranje, razne tehnološke simulacije (vojska, medicina, gospodarstvo, turizem). Na tem mestu se osredotočam pretežno na VR-izkušnje.

Virtualna resničnost, kot jo opredeljuje Strehovec (1992), je sintetična dejanskost, ki jo tvorijo strojno generirani svetovi, odmaknjeni od etnokulturnega vpliva ali nevtralni do njega, vendar soobstajajo sočasno z realnim svetom. Uporabnik vstopi v virtualni svet v realnem času, hkrati pa ostane prisoten v fizičnem svetu. S pomočjo monitorjev in elektronskih vmesnikov, kot so podatkovne rokavice ali čelade, uporabniki doživljajo virtualne svetove in sodelujejo v njih, tako da lahko izvajajo različne dejavnosti. Tri ključne komponente virtualne resničnosti, kot jih opredeljuje Kitchin (1998), so interaktivnost, interakcija in realna časovnost, kar uporabnikom omogoča ustvariti izkušnje, podobne tistim v resničnem svetu. Glavna značilnost virtualne resničnosti je, da uporabnik okolje doživlja kot resnično prisotnost in je dejavno vključen vanj. Pomemben dejavnik ločevanja med uporabnikom virtualne resničnosti in uporabnikom kibernetskega prostora je uporaba vmesnikov, kot so rokavice ali čelade. V virtualni resničnosti je vse, kar uporabnik zaznava, ustvarjeno z računalnikom in se odziva na njegovo gibanje, kar ustvarja občutek ločenega sveta.

Pri VR-izkušnji se posameznik počuti popolnoma obkroženega in povezanega z avdiovizualnim okoljem, vendar za to izkušnjo potrebuje primerna očala. Preko rokavic lahko posredno izkuša gibanje rok in tehnološko posredovano simulacijo tekstur. Vizualno okolje človeka obdaja v treh dimenzijah. K temu lahko sodita tako raziskovanje virtualnih pokrajin kot sodelovanje v interaktivnih izkušnjah, pri katerih ima uporabnik občutek, da je »znotraj« nekega drugega – digitalnega sveta, ki ga ustvari

računalniška tehnologija. Tovrstne predstavitve poučnih vsebin vedno pogosteje uporabljajo v zabavni industriji pa tudi v muzejih.

Izraz »virtualna resničnost« so začeli uporabljati sredi osemdesetih let prejšnjega stoletja, ko je Jaron Lanier, ustanovitelj podjetja VPL Research, začel razvijati očala, rokavice in druge pripomočke, čeprav so inženirji že pred tem razvijali simulirana okolja. Virtualna resničnost je izraz, ki ga običajno uporabljamo za kateri koli prostor, ustvarjen ali dostopen preko računalnikov, od igre v 3D-svetu do spleta kot alternativne »virtualne« resničnosti, ki jo sestavlja obsežno omrežje komunikacijskih prostorov. Izvorni pomen virtualne realnosti se je nanašal na resničnost, ki je uporabnike v celoti potopila v tridimenzionalni svet, ustvarjen s pomočjo računalnika, in jim omogočila interakcijo z virtualnimi predmeti, ki ta svet sestavljajo (Paul 2015, 73–75). Preko VR lahko izkušamo različna avdiovizualna okolja v gospodarstvu, medicini, vojski in turizmu (Deshmukh idr. 2023, 43–45). Izsledki raziskave o vplivu VR-okolja na čustvene in kognitivne odzive na področju turizma so pokazale, da VR vpliva na čustveni odnos uporabnikov do izbranega kraja in poveča željo, da bi ga obiskali (Lavuri in Umair 2023, 13).

V sodobni umetnosti so se prve digitalne potopitve pojavile že v osemdesetih letih prejšnjega stoletja. Jeffrey Shaw je bil med prvimi umetniki, ki je ustvaril digitalna participativna okolja, da bi obiskovalca potopil v avdiovizualno atmosfero. V devetdesetih je delovala Char Davies, znana po svojem delu *Osmose*, ki je uporabnikom omogočalo interakcijo z virtualnim okoljem na globok in čuten način. Chris Milk je filmski režiser in umetnik, ki je ustvaril več vrhunskih virtualnih resničnostnih doživetij, npr. *Wit-hin* in *Life of Us*. Znan je tudi po tem, da je soustvaril kamero za VR-posnetke resničnih okolij. V svojem govoru na konferenci TED Talk, ki ga je moč najti na spletu (TED 2015a), globoko verjame, da je moč VR v ustvarjanju odnosov med ljudmi v drugi resničnosti, in sicer s perspektive, ki je nikoli ne bi mogli videti ali doživeti. Njegova dela se osredotočajo na moč pripovedovanja zgodb, katerih namen je ozaveščanje. Laurie Anderson je priznana glasbenica, vizualna umetnica in performerka. Pri ustvarjanju interaktivnih in senzoričnih izkušenj eksperimentira z uporabo virtualne resničnosti. Zanimajo je zunajtelesne izkušnje, namen njenih VR del so lenjenje, svoboda in neskončne zgodbe. Nonny de la Peña je pionirka na področju potopitvenega novinarstva (angl. *immersive journalism*), ki VR uporablja za pripovedovanje resničnih zgodb na globlji in interaktivni način. V svoji predstavitvi na spletu (TED 2015b) pravi, da nas lahko takoj postavi

v središče dogajanja in preko VR lahko začutimo resničnost tako, kakršna je. Odzivi ljudi na njene zgodbe so zelo intenzivni, saj gre tudi za izjemno močne pripovedi o vojnah in nasilju, ki jih običajno nimamo priložnosti izkusiti. S svojim VR-novinarstvom pa nam približa okoliščine vojnih žarišč, nezakonito vračanje migrantov, nasilje policije, zgodbe o revščini in lakoti v Ameriki. Posnela je tudi bombardiranje v Siriji in obiskovalci te izkušnje VR so omenili, da so se počutili, kot da so sami postali del dogajanja, ki ga običajno gledajo po televiziji. Ker smo prisotni v dveh prostorih in situacijah sočasno, lahko to pripomore k občutenju empatije do tega, kar gledamo, saj smo aktivni opazovalci (TED 2015b).

Če pobrskamo po spletu, lahko najdemo veliko umetnikov, ki so vsak na svoj način zaznamovali in še naprej razvijajo VR-umetnost. To so npr. Rafael Lozano-Hemmer, Olafur Eliasson, Lynette Wallworth, Marshmallow Laser Feast, Miwa Matreyek, Tilt Brush Collective. Dobra stran potopitvene umetnosti na področju VR je v tem, da je veliko lažje dostopna na spletu kot pa organsko potopitveni dogodki. Četudi namreč prizore senzorialnih predstav zaradi arhiviranja posnamemo, dimenzij vonja, tekstur in okusov v avdiovizualni posnetek ne moremo zajeti, zato je dokumentiranje le delno. Najtežje pa je dokumentirati dogodke, ki se odvijajo v poltemi in katerih naracija poteka na zvočni, taktilni in olfaktivni ravni. Arhiv teh dogodkov je le v spominu obiskovalcev.

Izkušnje VR so avdiovizualno in prostorsko popolnoma potopitvene, žal pa se ljudi in predmetov ne moremo zares dotakniti. Zato večina umetniških projektov virtualne resničnosti uporablja fizične strukture, da ustvari potopitveni učinek virtualnih svetov (Paul 2015, 114–115). Potopitev v simulirani svet, ki omogoča popolno interakcijo, pa kljub napredku tehnologije ostaja bolj sen kot resničnost. Zabaviščni parki s sofisticiranimi igralnimi scenariji in z napravami za povratne informacije predstavljajo najnaprednejše poskuse v tej smeri. Ta oblika virtualne resničnosti lahko pomeni psihološko raztelesenje, saj obljublja možnost popolne ločitve od telesa in bivanja v virtualnem prostoru kot kiborg. Kljub temu pa koncept odcepitve od telesa zanika fizičnost in resničnost interakcije z računalniki, kar še vedno ostaja fizični proces in zahteva prilagoditev uporabnikov strojnim nastavitvam (str. 115).

Videti pa je, da se v veččutni pristopi VR hitreje razvijajo, kadar je v ozadju finančna podpora. Ker se zavedajo pomanjkljivosti tovrstnih pristopov pri celostni izkušnji, snovalci dodajajo teksture in vonjave. Ustvarjanje

vonjav v virtualni resničnosti je zahtevno vprašanje, ki je doslej oviralo ponudbo popolne senzorične izkušnje s potrošniškimi napravami za VR.

Nedavni napredek v tehnologijah virtualne resničnosti (VR) pospešuje ustvarjanje brezhibnega 3D-virtualnega sveta, ki zagotavlja napredno socialno platformo za ljudi. Olfakcija, enako pomembna kot tradicionalni vizualni, slušni in taktilni občutki, na ljudi vpliva tako fiziološko kot psihološko. Tu poročamo o konceptu kožnega vmesnika za povratno informacijo o vonju z brezžičnimi, programabilnimi zmožnostmi na osnovi nizov prilagodljivih in miniaturiziranih generatorjev vonja (angl. *odor generators* – OGs), namenjenih uporabi olfaktorne VR (Yiming Liu idr. 2023).

Nedavno so očala za VR že nadgradili s sistemom za vohanje. VR-pripomoček za vonjave združuje strojno in programsko opremo, ki uporabniku omogočata doživetje vonjav v virtualnem okolju. Strojna oprema vključuje generator vonja in ventilator, programska pa uporabniku omogoča izbiro vonjav in nadzoruje delovanje pripomočka. To tehnologijo uporabljajo v različnih aplikacijah, ki so namenjene izobraževanju, usposabljanju in zabavi (Chowdhury 2023).

Digitalna potopitev je pogosto komercialni cilj ponudnikov zabavnih storitev, ki prinašajo dobiček, zato računajo na množično uporabo. Vključuje ustvarjanje grafične animacije, ki občinstvo pritegne v pripoved ali izkušnjo in mu omogoči, da se počuti povezano z zgodbo in liki. Sem sodijo tudi računalniške igrice, kot sta *Minecraft* in *Fortnite*, ter številne druge priljubljene igre.

Digitalne vsebine uporabljajo tudi za digitalni marketing, ki primami veliko kupcev, zato se investicija v razvoj grafičnih videovsebin in iger vsekakor splača, prej ali slej namreč začne prinašati dobiček, saj je dostopna preko aplikacij in spleta, lahko pa tudi preko igralnih pripomočkov. Namen snovalcev je pridobivanje kupcev, saj jim ponujajo nepozabne izkušnje. Namen vizualnih potopitev je namreč, da sprožajo čustveni ali kognitivni odziv gledalca, tako da se počuti kot sestavni del izkušnje in da se meja med resničnostjo ter simuliranim oziroma umetniškim okoljem zabriše.

Večina vizualno potopitvenih izkušenj nam ponuja kognitivno zadovoljstvo in potopitev, za bolj poglobljena in čustvena doživetja pa potrebujemo bolj organske potopitve, ki vključujejo vse čute. Zato se dobro pripravljene AV-predstavitve izdelkov in storitev dobro tržijo ter stimulirajo in na kognitivni ravni navdušijo tako, da se naša želja po pravi organski izkušnji lahko poveča. Predstavitve s pomočjo virtualne resničnosti (angl. *virtual reality*), povečane resničnosti (angl. *augmented reality*) in videomapiranja

(angl. *mapping*) torej ne morejo biti nadomestek za resnične izkušnje, lahko pa so njihovi promotorji, hkrati pa so vizualni učinki izjemno uporabni in prijetni za množice ljudi.

Iz pregleda naštetih pojmov in področij potopitvenega je očitno, da tovrstne izkušnje obstajajo že od antike in da jih lahko do konca 20. stoletja razdelimo v dve glavni skupini, somatske in semantične (Machon 2016, 32–33) oziroma organske in intelektualne (Jenič 2015, 49), od pojava računalnikov in novih medijev pa vstopamo tudi v digitalne in tehnološke potopitve.

3.1.8 Intelektualne, organske in digitalne potopitve – povzetek

Intelektualne potopitve se nanašajo na razumevanje jezikovnih ali simbolnih pomenov, ki temeljijo na besedah, simbolih, konceptih ali kontekstu. Gre za interpretacijo in razumevanje vsebine na intelektualnejši ravni, pri čemer sodelujoči uporabljajo jezik in miselne sposobnosti. Celotna zgodba temelji na avditivnih in vizualnih vsebinah (literatura; film; televizija; uprizoritvene umetnosti, ki niso interaktivne in jih opazujemo s sedišč; opera, tradicionalne muzejske in galerijske postavitve, pri katerih se razstavljenih predmetov ne smemo dotikati, lahko pa jih opazujemo in/ali poslušamo). Sem bi uvrstila tudi izjemo, taktilno branje Braillove pisave, saj gre za razumevanje besed ali slik – čeprav s prsti.

Med digitalne potopitve bi uvrstila potopitve, ki so jih ustvarili z računalniško tehnologijo in novimi mediji, kot so videi, pametni telefoni, okolja VR, računalniške igrice,²⁶ torej vse potopitve, ki vključujejo stik z digitalnimi površinami in predmeti²⁷ in ki jih ustvarimo računalniško ali preko AI-sistemov. Gre skratka za vse potopitve, do katerih pride preko tehnoloških posrednikov in ne v naravnih, avtentičnih okoljih. Digitalne potopitve so pogojene s tehnologijo in z napajanjem pri viru energije – če zmanjka elektrike, lahko v trenutku izginejo. Če zmanjka energije, pa lahko še vedno beremo knjigo (intelektualna potopitev) ali se sprehodimo po naravi (organska potopitev). Digitalne potopitve nam občutke sprožijo s pomočjo tehnoloških posrednikov, okolja so poustvarjena računalniško (drugi svetovi, planeti, mesta, prostori, situacije). Četudi jih zaznavamo s čutili,

26 Industrija igrice je pomemben del digitalne revolucije in po dobičku presega filmsko industrijo. Igre so zgodaj začele raziskovati različne paradigme interaktivne umetnosti in obstajajo v številnih žanrih; tako poznamo strateške, strelske in pusto-lovske igre (Paul 2015, 279).

27 Haptične izkušnje z digitalnimi pripomočki (pametni telefoni, konzole) ne štejem k izkušnjam organskega dotika, saj gre za stik z umetno površino, ki je računalniško programirana.

ne gre za zaznavanje neposrednih naravnih materialov, snovi in okolij, pač pa so le-ti ustvarjeni računalniško, zaznavamo in začutimo jih preko softversko sprogramiranih sistemov. Od osnovnih petih čutil delujeta le dve: vid in sluh. Če pojmovanje čutil razširimo, bi lahko dodali še druge čute – za prostor, za gibanje, za orientacijo –, vendar nižji čuti ostanejo nenagovorjeni, zato je izkušnja pretežno bolj kognitivna kot telesna. Tudi dotik je po besedah Strehovca (1992, 58) »čut teoretik, kajti neposredno, v materialnem odnosu ne otipava ničesar, funkcionira le preko distance, ki mu omogoča informatičen, podatkovni stik preko posebnih vmesnikov.«

Tretja vrsta so telesne, organske potopitve. Gre za celostno (veččutno) potopitev, ki vključuje dožemanje ali zaznavanje naravnih, avtentičnih materialov in okolij (ki niso tehnološko poustvarjena) preko telesa, vključno z občutki in gibanjem. Gre za občutenje naravnih materialov, snovi in okolij, kamor sodijo še gibanje, napetost, vonj, okus, teksture, različne površine. Tovrstno potopitev želijo dosegati interaktivne²⁸ in ambientalne uprizoritve ter dogodki. Vključujejo neposredno taktilnost okolja, predmetov.²⁹ Dotikamo se avtentičnih površin v naravi ali v resničnem prostoru, občutek dotika ni tehnološko proizveden, ampak ga neposredno zaznavamo. Tu ni tehnoloških posrednikov za poustvarjanje resničnosti, nahajamo se v dejanski resničnosti, v realnem okolju. Mestoma lahko celo vonjamo, ni pa nujno, da so kot gradnik zgodbe vključene tudi vonjave. Sem spadajo ambientalni dogodki, zvočni sprehodi, veččutni (senzorični) dogodki, senzorialni dogodki, olfaktorne instalacije in razstave, olfaktorni dogodki. Mednje bi lahko uvrstili še glasbene koncerte, ki jih ne poslušamo na sediščih, ampak stoje v parterju, saj izkušnja zaradi dotikanja drugih teles takoj postane tudi visceralna in somatska.

Vsi načini potopitve lahko vzbudijo močne občutke in čustva. Pri intelektualnih potopitvah pride do čustvenega odziva preko razumevanja podobe, zvoka ali besed (misli), ki nagovarjajo naš spomin in izkušnje ter lahko posledično vzbudijo čustva.

Pri organski potopitvi pa občutenje sprožamo tudi z neposrednimi čutnimi dražljaji: z vonjem, zvokom, dotikom ali okusom, ki naša čutila in občutke nagovarjajo neposredno. Gre za občutenje dejanskih, stvarnih predmetov, okolij in prostorov z »nižjimi in višjimi« čuti. Telo se odzove z občutenjem, katerega posledica je čustvo ali spomin. Pri digitalni potopitvi zaznavamo in občutimo preko tehnoloških posrednikov, ki z računalniško

28 Tu ne mislimo na participacijo gledalcev s sedišč na odrskih uprizoritvah.

29 Brez tehnološkega posrednika, naravno.

sprogramiranimi procesi posnemajo resničnost in nam zato omogočajo okolja, ki so drugače fizično težje dosegljiva ali uresničljiva.

Tehnologija se razvija izredno hitro. Zato lahko v prihodnosti pričakujemo digitalne potopitve, ki bodo vključevale tudi vonjave, okuse in naravne teksture, tako da bodo vse tri vrste potopitev združene v celostno izkušnjo, meja med realnim in imaginarnim pa bo še bolj zabrisana. In če gremo še dlje v domišljijo, bi tovrstne izkušnje lahko uporabljali v umetniške in izobraževalne, znanstvene in gospodarske namene. Ko bodo vključeni vonji, teksture in možnost okušanja, bo izkušnja postala celostna. Tudi v pedagoških procesih bomo v virtualnih okoljih lahko ponudili izkustveno učenje preko igre in izzivov, ki bodo predstavljali veččutno simulacijo resničnosti, zato bo izkušnja za udeležence res prvovrstna in intenzivna.

3.2 Muzeji in kulturna dediščina

Srednješolski obiski muzejev v moji mladosti so bili sicer pouka prosti dnevi, a večina nas je, najstniškim letom primerno, hitro, takoj ko smo dobili kljukico za prisotnost, pobegnila ven. Običajno je ogled razstavljenih predmetov spremljalo veliko napisov ali pa monotona razlaga muzejskega uslužbenca. Ni je bilo sile, načina ali motiva, da bi nas, divje najstnike, zadržali v muzejskih sobanah. Pojem muzej se mi je zato že dokaj zgodaj v spomin usedel kot prazen prostor besed, slik in predmetov, ki samevajo vsak sam zase in upajo, da jih bo kdo opazil, mogoče postal pred njimi kaj več kot le sekundo. Običajno smo s pogledom na hitro ošvrknili razstavljene predmete in to je bilo to. Kljub pretečim pozivom učitelja se nihče ni poglobljal vanje. Kaj vse smo spregledali in preslišali, ne bomo nikoli izvedeli. Spomnim se, da bi bilo edino, kar bi lahko za dlje časa zadržalo moje zanimanje, to, da bi predmet lahko potipala, ga začutila pod prstnimi blazinicami in ga povohala. Zdi se mi, da sem v vonju vedno lahko razbrala dušo predmeta, četudi je to morda lahko slišati naivno: vonj predmeta me je zanimal.

Nekaj let kasneje sem kot študentka čuvala *Situlo* v Narodnem muzeju. Kako prijetna je bila tišina za branje knjig! Kdaj pa kdaj sem zaslišala škripanje parketa, kar je pomenilo, da prihaja obiskovalec. V poletnih mesecih je bil to kak turist ali dva na uro. Večinoma sem bila sama. Razumela sem, da morajo biti predmeti zaščiteni in da se jih ne smemo dotikati. Večinoma so bili zaprti v steklenih vitrinah. Tega dejstva nisem nikoli postavljala pod vprašaj. Nisem pa vedela, da je bilo nekoč drugače. In nisem vedela, da bi se lahko v prihodnosti to spremenilo.

V enaindvajsetem stoletju se v muzeje namreč vračajo veččutni pristopi. Ti so nekoč tam že bili. »Številni sodobni muzeji z inovativnimi, interaktivnimi razstavami izpodbijajo tradicionalni etos muzeja ‚brez rok‘« (Classen 2007, 895).

Dotik hladne, trdne površine Umberta Boccionija, okušanje mehkih oblakov meringe Renéja Magritta ali potopitev v živahne, barvite prostore Vincenta van Gogha: to so nedavni primeri doživetij v umetnostnih muzejih. V zadnjih dveh do treh desetletjih se je zanimanje za oblikovanje veččutnih muzejev povečalo. Medtem ko so umetnostni muzeji svojim obiskovalcem včasih omogočali vizualno srečanje z umetninami, so sodobni muzealci to omejujočo čutno politiko predrugačili in začeli na različne načine sprejemati neoptična čutila. [Nieuwhof 2017, 1]³⁰

»V naši današnji hitri, hiperrealistični družbi,« trdi umetnica in kulturna teoretičarka Linda Solay (2012, 2 v Nieuwhof 2017, 1), »morajo muzeji zagotoviti takojšnjo čutno vključenost, da bi ostali privlačni za to doživljajsko lačno družbo«.

Tudi sama sem bila nedavno priča van Goghovi razstavi³¹ v Gradcu v Avstriji; v napovedih jo promovirajo kot potopitveno izkušnjo. Dejansko je bila edina potopitvena izkušnja videoprojekcija na vseh štirih stenah in po tleh, za kar so potrebovali (kot sem preštela) 22 videoprojektorjev. Tudi zvok je bil dobre kakovosti, ampak ga nisem čutila potopitveno, zato menim, da niso izkoristili vseh zvočnih možnosti. Pripoved o umetniku je bila žal podana le v nemščini, tako da tujci od zvočnih vsebin nismo imeli kaj dosti. Olfaktorno dimenzijo, ki bi lahko resnično poglobila vizualno »simfonijo«, kot obljubljajo snovalci razstave, so zanemarili. Drugačna pa je van Goghova potopitvena razstava v Parizu, vsaj tako je mogoče sklepati iz videoposnetkov (*The World Through My Eyes* 2019)³².

30 Avtorica članka govori o naslednjih razstavah: V londonskem muzeju Tate Modern so organizirani ogledi na dotik, pri katerih se lahko udeleženci dotikajo izbranih skulptur, med njimi tudi Boccionijeve *Edinstvene oblike kontinuitete v prostoru* (*Unique Forms of Continuity in Space*, 1913). Drugi primer se nanaša na dogodek *Edible Magritte* iz leta 2013 v Muzeju moderne umetnosti v New Yorku. Pet Magrittovih slik je bilo reinterpreteriranih kot obrok. Tretji primer se nanaša na potujočo razstavo *Van Gogh Alive*, na kateri se obiskovalci premikajo »skozi življenje in umetnost Vincenta van Gogha v simfoniji svetlobe in zvoka«.

31 Spletna stran razstave *Inside Van Gogh - Das immersive Ausstellungserlebnis Erfurt* je dostopna na: <https://inside-vangogh.com/>.

32 Posnetke si je mogoče ogledati na spletu: https://youtu.be/6qz_cM-4WGA.

Trend veččutnega je vse pogostejše zaznati v tujini, v Sloveniji pa v glavnem zaradi Zakona o Izenačevanju možnosti invalidov (ZIMI), ki je bil sprejet leta 2010 in določa, da so vse javne stavbe prilagojene senzorno oviranim osebam. Tudi pedagoški programi v muzejih se vedno bolj opirajo na veččutne pristope:

Didaktični pouk vse bolj dopolnjujejo z multimodalnimi pristopi k učenju, nezainteresirano kontemplacijo nadomešča čustvena udeležba in prerazporeditev pristojnosti za razlago predmetov. Muzej, ki je postal mesto »epifanij z enim čutom« [...], vsaj v nekaterih primerih postaja nekakšna čutna telovadnica. Čeprav lahko novi poudarek na doživljanju lastnosti stvari včasih ostane na ravni »čutnosti«, ponuja tudi možnost, da se muzej znova vzpostavi kot vznemirljiv kraj zgodovinskega, medkulturnega in estetskega odkrivanja in navdiha. [Howes 2014, 264–265]

Poglejmo najprej, kako se v muzejih in galerijah uveljavljajo vonjave. Nekateri strokovnjaki so prepričani, da je treba umetniško delo vonjati, če bi ga radi začutili. Keller (2014, 174) tako piše:

Če si želimo, da obiskovalec med obiskom muzeja uporabi vse svoje možgane, morajo biti vonjave del doživetja. Ker je vonj aktiven zaznavni proces, ki zahteva pozornost, bo dodajanje vonjev k izkušnji povzročilo tesnejše sodelovanje obiskovalca in pasivno izkušnjo spremenilo v aktivno raziskovanje. Če vonjave uporabljamo ob upoštevanju teh ciljev, bodo pozitivno prispevale k celotni izkušnji z multimodalnim muzejskim eksponatom.

Vonjave imajo specifične lastnosti, saj jih je, ko so enkrat razpršene po prostoru, težko nadzorovati. Poleg obilice spominov, čustev in dobrega počutja, ki jih sprožijo, imajo lahko tudi negativne učinke. Pri nekaterih ljudeh prenasičenost z vonjavami lahko povzroči celo migreno, v najsrajnejših primerih, ko imamo opravka z močnimi in s težkimi vonjavami, gre lahko komu na bruhanje, do česar je v preteklosti že prišlo. Poleg tega lahko vonjave na obiskovalce vplivajo na neviden način in lahko povzročijo močne čustvene odzive, še preden se zavejo vonja samega (Nieuwhof 2017, 10).

Vsebinska sodelovanja z muzeji in nekaterimi galerijskimi prostori, v katerih smo projekte tako tematsko kot prostorsko prilagodili muzejskim ali galerijskim vsebinam, razumem kot obujanje kulturne dediščine.

Vendar obstajajo še drugi projekti, ki jih imamo vsebinsko tudi lahko za obujanje dediščine. Večino teh sem omenila že v poglavju o ambientalnih dogodkih. Prvi tak primer je *Labirint Križanke*, ki je predstavljal istrske mite in legende in smo ga na podstrešju Slovenskega etnografskega muzeja izvedli leta 1999. Že leto prej smo v Sensoriumu obujali legendo o Parsifalu, in sicer prav na Gradu Borl pri Ptuj, kamor ga je, glede na pisne in ljudske vire, zanesla pot.

Prvič smo načrtno sodelovali z muzejem ob razstavi *Spet trte so rodile*³³ v Slovenskem etnografskem muzeju leta 2008 in 2009 s postavitvijo umetniške instalacije, ki je sočasno ob večerih služila kot scenografija predstave *In vino veritas?*. S pomočjo vonjav in taktilnosti smo prikazali proces nastajanja vina vse od trte in grozdja. Večerna senzorialna predstava pa je občinstvu omogočala, da proces nastajanja vina iz grozdja doživi kot izkušnjo, senzorialno, z vsemi čuti in na popolnoma osebni ravni.

Naslednje obujanje kulturne dediščine je bil Sensoriumov projekt *Vonjave Emone*³⁴ iz leta 2014, ki smo ga pripravili v sodelovanju z Muzejem in galerijami Mesta Ljubljana (MGML) v arheološkem parku Emonska hiša.³⁵ Preko vonjav, taktilnosti in zvoka (tudi besedila) smo obiskovalce popotili v čas rimske Emone³⁶ na ozemlju današnje Ljubljane. Nada Grošelj (2014, 159–160) je o dogodku objavila strokovni članek v reviji *Keria*.

V vseh opisanih primerih gre za dogodke, ki so se nanašali na muzejske vsebine ali na predstavitev kulturne dediščine. Postavljeni in financirani so bili kot umetniški ali spremljevalni dogodki in ne kot del muzejskih programov. A vendarle menim, da je nekje treba začeti podirati meje in muzejskim delavcem približati različne možne pristope pri predstavljanju vsebin. V tujini je za to veliko več priložnosti in menim, da inovativne metode hitreje najdejo pot do realizacije. Tudi Marina Abramović se je že pred desetletjem lotila veččutnih pristopov.

Pogovor o umetnosti, čutilih in kogniciji se povezuje z muzejsko prakso preko številnih nedavnih inovativnih sodelovanj med muzeji, umetniki in nevroznanstvenimi raziskovalnimi laboratoriji.

33 Poveza na dogodek: <https://www.etno-muzej.si/sl/dogodki/spet-trte-so-rodile>.

34 Poveza na dogodek Vonjave Emone: <https://www.senzorium.com/portfolio-item/2014-vonjave-emone/>.

35 Arheološki park Emonska hiša: <https://mgml.si/sl/mestni-muzej/razstave/263/arheoloski-park-emona/>.

36 Televizijski prispevek o predstavi je dostopen na: <https://4d.rtvsl.si/arhiv/poletna-scena/174598644>.

Leta 2010 je Umetnostni muzej Walters napovedal pomembno sodelovanje z inštitutom Mind/Brain Univerze John Hopkins. Iste ga leta je priznано performerko Marino Abramović med njeno retrospektivo v newyorškem Muzeju moderne umetnosti navdihnilo sodelovanje z nevroznanstveniki z Univerze v New Yorku pri projektu, ki obravnava umetnost in znanost vzajemnega pogleda. Številni muzeji na obeh straneh Atlantika sponzorirajo predavanja in predstavitve o nevroznanosti zvoka, vizualni pozornosti, učenju, estetiki, ustvarjalnosti in drugih vidikih muzejske izkušnje. [Levent in Pasqual-Leone 2014, xv]

Priložnost za obujanje kulturne dediščine je nastopila ob odprtju prenovljene Švicarije, ki ima 180-letno zgodovino; tam so živeli predvsem priseljenci, umetniki in revnejši sloji. Ob popolni prenovitvi stavbe so spremenili tudi njen namen, saj je postala prostor za kulturne dogodke in umetniška rezidenca za domače ter tuje umetnike.

Za otvoritveno leto 2018 so upravitelji prenovljene stavbe želeli prirediti veččutni dogodek, ki bi obiskovalcem približal zgodovino in razvoj te za kulturno dediščino pomembne stavbe, zato so me povabili k sodelovanju. 180-letno zgodbo o življenju v njej sem strnila v pet senzorialnih prizorov, ki so predstavljali izbrane utrinke iz življenja umetnikov, nedeljske plesne in vsakdanja opravila prebivalcev stavbe. Za realizacijo dogodka z naslovom *Hotel Tivoli med spomini in sanjami* je bilo potrebnih več faz: raziskava zgodovinskih virov, zbiranje in izbor gradiva za veččutno predstavitev, analiza informacij, usposabljanje izvajalcev, snovanje scenarija, režija in izvedba. Vse to je trajalo skoraj eno leto. Različne zgodovinske trenutke iz obdobja med letoma 1835 in 1918 sem zajela v petih prizorih, ki so trajali po deset minut. Obiskovalci so med njimi prehajali v skupinah po šest. Iz njihovih vtisov je razvidno, da so se popolnoma organsko, veččutno in igrivo potopili v prejšnje življenje te stavbe in so dejansko imeli občutek, kot da so vstopili v časovni stroj, ki jih je popeljal v preteklost. Ker so imeli prevezane oči, so vonjave, okuse in taktilno sporočanje lažje in enostavnejše sprejemali. Tudi nadzor nad prometom občinstva in prehajanje med prizori oziroma scenami sta bila lažja, saj obiskovalci niso videli izvajalcev, ki so lahko zato po potrebi tudi nevidno in neslišno komunicirali med sabo. Vonje in teksture, okuse in taktilne izkušnje sem poskušala ohraniti avtentične (žitna kava, kokosovo in čokoladno pecivo, oblikovanje gline, stare obleke (krzno, klobuki, plašči, palice), plesna glasba z začetka prejšnjega stoletja, bonton vedenja in govora iz sredine prejšnjega stoletja, pranje perila na roke s perilniki,

obešanje perila na balkone stavbe, starinska mila, lesene kljukice, zvoki škripajočih stopnic, monologi ruske priseljenke – igralka Marije Nablocke, ki je živel v tej stavbi, kratka proza pisatelja Ivana Cankarja, ki jo je spisal v teh prostorih) in dokumentaristične. Obiskovalci so bili navdušeni, na spletni strani dogodka smo arhivirali nekaj njihovih vtisov.

V projektu *Poetika praznega prostora* jeseni 2021 smo poskušali obuditi spomin na stare prostore AGRFT ob odprtju novih na Aškerčevi 5 v Ljubljani. Pomembne mejnike iz zgodovine Akademije smo zajeli v besedi, duh in atmosfero pa s čutnimi vtisi. Kot metodološki pripomoček nam je pri študijskem procesu služila poetika prostora Gastona Bachelarda, pomagali pa smo si tudi s predavanjem Tomaža Toporišiča o poetiki prostora slovenske režiserke in scenografke Mete Hočevar.

Vloga muzejev, prostorov, kjer domuje kulturna dediščina, je razvijanje človeškega kapitala – znanja, spretnosti, kompetenc in atributov, utelešenih v posameznikih, ki omogočajo ustvarjanje osebne, družbene in gospodarske blaginje. Psihologi, strokovnjaki za zgodnje učenje, učitelji in muzejski pedagogi se strinjajo, da muzeji otrokom ponujajo pomembne učne izkušnje. Nekateri celo trdijo, da je učenje v muzejih učinkovitejše kot tisto v šolah. Raziskave in študije primerov so pokazale, da obisk muzejev od zgodnjega otroštva pozitivno vpliva na vseživljenjsko učenje, socialno inteligenco in ustvarjalno mišljenje. Da bi to dosegli, pa bi morali muzeji, ki so odvisni od družinskega in šolskega občinstva, navezati stik z družinami, saj bi tako dosegli še več obiskovalcev. Eden od načinov, kako privabiti ljudi, je tudi pripovedovanje zgodb, še bolje pa je, da gre za večplastno in veččutno pripoved (Soerjoatmodjo 2015).

Kulturna dediščina kot predstavitevna veččutna izkušnja je za mladino in študente lahko še najbolj učno učinkovit pristop, saj je iz prej navedenega znano, da veččutno zaznavanje sega globlje kot beseda, ker se večplastno nalaga v spomin obiskovalca. Slej ali prej si bo ta ali druga modaliteta zaznanega priborila pot v zavedno. Čeprav znanstveniki niso dokončno potrdili teze, da je veččutna izkušnja za ohranjanje spomina učinkovitejša, mnogi avtorji še vedno zagovarjajo to stališče. Sama govorim iz lastne izkušnje pri delu z ljudmi, vendar so moje študijske skupine majhne in ciljne. Kot dokaz lahko navedem vedno večjo priljubljenost veččutnih in potopitvenih razstav v muzejih, ki po svetu privabljajo številne nove obiskovalce. V 21. stoletju se spet vračamo k začetnim pristopom predstavitve muzejskih vsebin, takim, kakršni so bili v veljavi pred razsvetljenstvom, ko sta vonj in dotik še bila čuta, enakovredna vidu in sluhu.

3.3 Senzorialni jezik po svetu

Leta 2015 sem začela zbirati informacije o številu gledališč ali posameznikov, ki po svetu razvijajo senzorialni gledališki jezik. Predvsem me zanima, v kakšnih razmerah delajo, kakšne so njihove metodologije in pristopi (ter ali vsi izhajajo iz Vargasovih načel), v kakšnih finančnih, organizacijskih in drugih okvirjih delujejo. Podatke zbiram z anketo, na katero odgovarjajo ustanovitelji tovrstnih gledališč ali ustvarjalci, ki v njih delujejo. Ko je anketa izpolnjena, jih dodam na seznam. Sprva so anketo izpolnjevali moji najbližji kolegi, v glavnem tisti, s katerimi smo sodelovali v Teatru de los sentidos, kasneje pa so začeli sami razvijati delo, bodisi samostojno ali v kombinaciji z drugimi uprizoritvenimi praksami. Senzorialne skupine so na Danskem, v Italiji, Franciji, Španiji, Belgiji. Zanimivo je, da je veliko podmladka v vzhodnih državah (Romunija, Bolgarija, Srbija); tamkajšnje ustvarjalce z Vargasovo metodo družijo enako poimenovanje, ne pa tudi Vargasovo usposabljanje. V svetu obstajata še dve neodvisni skupini, ki z Vargasom nista imeli stika in ki sta na lastno pobudo ter na svoj način začeli razvijati senzorične pristope.³⁷ To sta Ojos serados iz Argentine in Sensory arts iz Portugalske. Skupine, ki dosledno sledijo Vargasovi metodi, večinoma izhajajo iz Barcelone ter Kolumbije in so sestavljene iz nekdanjih članov Teatra de los sentidos, ki so stopili na samostojno pot. Senzorialni jezik po Vargasu se razvija tudi v Argentini, Čilu in državah Latinske Amerike, kjer je Vargas začel ustvarjati in njegova zapuščina živi naprej. Tudi v Avstraliji je zelo znano gledališče Sensorium Theatre, v katerem ustvarjajo predstave za otroke. Vsekakor se vedno znova pojavljajočasne ali trajnejše skupine, ki razvijajo veččutne pristope. Skupine, ki uporabljajo senzorialni jezik po Vargasu, to jasno navedejo in se držijo njegove metode. Zaradi naraščanja osebnih stisk in vedno večje potrebe ljudi po stiku je moč opaziti, da se številne med njimi usmerjajo v senzorične in terapevtske pristope, kar je prav tako zanimiva smer, verjetno v skladu s potrebami časa.

37 Senzorialni jezik je Vargasova metoda, vendar niso vse senzorialne predstave narejene v skladu z njo, čeprav se imenujejo tako. Upam, da bo to besedilo pripomoglo k razumevanju Vargasovega dela in jasnemu razlikovanju med senzorialnim in senzoričnim.

Zaključek

Za senzorialni jezik je značilen svojstven pristop do občinstva – senzibilen, čuječ in buden. Interakcija z njim je vzpodbujena organsko, spontano, obiskovalca ne izpostavlja pred drugimi. Oblikoval se je vse od prvih raziskovalnih Vargasovih skupin v Kolumbiji, se nadgrajeval na vsakem gostovanju v Evropi ali na drugih celinah in se nenehno izboljševal. Preizkušali so ga v različnih kulturnih, geografskih okoljih in v sodelovanju s številnimi sodelavci po vsem svetu. Metoda, ki se že četrto desetletje razvija neinstucionalno, vključuje celosten pristop do gledalcev, prav tako koncept varnosti občinstva in izvajalcev. Drugi načini uprizoritev (odrske, ulične, ambientalne) si prizadevajo vzpostaviti stik z gledalci oziroma obiskovalci in se vedno znova srečujejo z vprašanjem »kako«, senzorialni jezik pa to že desetletja počne na svoj način, tiho in umirjeno, z vsako uprizoritvijo vse bolje. Načelo komunikacije in organizacije občinstva je uporabno za gledališke, muzejske in galerijske koncepte, saj gre večinoma (ne pa izključno) za individualen obisk ali majhne skupine ljudi, ki se jim posveča na različnih prizoriščih znotraj scenske postavitve. Zato je primeren tudi za veččutna vodenja po muzejih in galerijah.

Kanadski antropolog David Howes je pisal o tem, da čutna revolucija doživlja vzpon (2006, 113–128). Nato se je zgodil covid. Pandemija nas je družbeno odtujila, prepovedala dotik in bližino, v komunikacijo pa so še intenzivneje vstopili računalniki, telefoni in družbena razdalja. Po epidemiji smo prišli v fazo hitrejšega porasta potrebe po računalnikih zaradi

dela na daljavo in posledično do vlaganja v digitalno opismenjevanje ljudi. V Sloveniji smo nedavno dobili Ministrstvo za digitalizacijo. Ob vsem tem porastu računalništva, umetne inteligence in pametnih telefonov, ki poganjajo tehnološki napredek, je mogoče občutiti pomanjkanje sistematičnega ozaveščanja in izobraževanja na področju medčloveških odnosov ter senzibilnosti. Potrebujemo še intenzivnejšo vrnitev čutnosti; človek je družbeno bitje in že od rojstva potrebuje predvsem dotik in bližino. Le dobri odnosi ohranjajo skupnost močno in povezano. Posledica digitalizacije je večja odtujenosti v odnosih, kar lahko s številkami že potrdijo raziskave: »Bolj, ko je družba digitalizirana, večje je tveganje za duševno zdravje. Krepi se osamljenost. Odnosi so manj trdni, manj prožni, bolj površni« (Der-novšek v Program Omra 2022).

Izraz digitalna demenca uporablja za opis zaznanega upadanja kognitivnih sposobnosti, zlasti spomina in pozornosti, kar je posledica pretirane uporabe digitalnih naprav, kot so pametni telefoni, računalniki in tablični računalniki. Ta pojem je v zadnjih letih pritegnil pozornost, saj ljudje vse več časa preživijo v interakciji z zasloni in se pri različnih opravilih zanašajo na tehnologijo. Pri digitalni demenci gre za to, da lahko pretirano zanašanje na tehnologijo povzroči neuravnotežen razvoj kognitivnih sposobnosti. Strokovnjaki sicer še vedno razpravljajo o znanstveni utemeljenosti tega koncepta. Čeprav obstajajo dokazi, da lahko prekomerno preživljanje časa pred zaslonom in nekatera digitalna vedenja vplivajo na kognitivne funkcije, pa ni natančno določeno, koliko je mogoče te učinke pripisati »demenci«, koliko pa posebnemu nevrološkem stanju (Horszkiwics 2022, 293–294).

Tako kot je v petdesetih letih prejšnjega stoletja zaradi pojava televizije narasla potreba po zdravem gibanju in stiku s telesom, se tudi v tem obdobju pričakuje porast zanimanja za veččutne izkušnje (kar je že videti v porastu potopitvenih dogodkov), stik z naravo in gibanje. To pa zopet skušamo pogosto doseči s pomočjo računalnikov, robotov in digitalnih pripomočkov, kot so potopitvene računalniške igrice in virtualna resničnost, čeprav je ponekod zaslediti mnenje, da smo se »prenasitili avdiovizualnega komuniciranja« (Emsenhuber 2008, 8). Ob vsem tem se, kot meni Stephen di Benedetto (2010, 30), odpira še vprašanje etike:

Umetniške kompozicije, ki uporabljajo aktivno čutno stimulacijo, imajo moč, da vplivajo na človeški um, zato so lahko nevarne. To odpira etična in moralna vprašanja o tem, kaj zahtevamo od igralcev in kakšnim izkušnjam izpostavljamo občinstvo.

Prav tako bi lahko bila posledica manipuliranja s čutnimi izkušnjami nenačrtovana uporaba, na primer nadzor misli s strani korporacij, da bi vas prisilile k nakupu njihovega blaga, ali trgovin, ki z vonji ali zvoki silijo ljudi, da zapravijo več denarja ali kupijo določeno blago in ne česa drugega. Vsekakor lahko način doživljanja gledališke zabave spremeni doživljanje in dojemanje sveta okoli nas.

Razvoj senzorialnega jezika v Sloveniji je postopen, počasen, a vztrajen. Odvisen je od državnih in lokalnih donacij za projekte. Praktični del se ima možnost razvijati šele ob sami realizaciji posamičnega projekta in šele takrat se nova teoretična spoznanja ter uvidi lahko pokažejo v praksi. Za stabilnejši razvoj so nujni stabilni pogoji.

Uvajanje čutne poetike v umetnost in kulturo je inovacija, ki potrebuje prostor, čas in podporo za vključevanje in razvoj. Ljudje smo razumska, čutna in čustvena bitja. Ljudje smo razumska, čutna in čustvena bitja. Imamo najmanj pet čutov in ne samo dva, zato je vključevanje vseh čutnih dimenzij smiselna in tudi logična smer v razvoju predstavljanja vsebin. Tehnologija, umetna inteligenca in digitalna okolja se razvijajo z bliskovito hitrostjo. Senzorialni jezik lahko ponudi organske načine potopitve, ki bodo nujno potrebna dopolnitev digitalnim, hologramskim, virtualnim in drugim simuliranim tehnološkim okoljem, v kakršna nas bo popeljala prihodnost.

Viri in literatura

- Abram, David. 1997. *The Spell of the Sensuous : Perception and Language in a More-Than-Human World*. New York: Vintage.
- Al-Hassani, Salim T S, Elizabeth Woodcock in Rabad Saoud Rabah. 2007. *1001 Inventions: Muslim Heritage in Our World*. 2. izd. Manchester: Foundation for Science, Technology and Civilisation
- Alighieri, Dante. 1985. *Božanska komedija*. Prevedel Andrej Capuder. Ljubljana: Mladinska knjiga
- Andrews, Erica F., Raluca Pascalau, Alexandra Horowitz, Gillian M. Lawrence in Philippa J. Johnson. 2022. »Extensive Connections of the Canine Olfactory Pathway Revealed by Tractography and Dissection.« *The Journal of Neuroscience* 42 (33): 6392–6407.
- Artaud, Antonin. 1994. *Gledališče in njegov dvojnik*. Prevedel Aleš Berger. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Aristotel. 2002. *O duši*. Prevedel Valentin Kalan. Ljubljana: Slovenska matica.
- Bachelard, Gaston. 2001. *Poetika prostora*. Prevedla Tanja Lesničar Pučko. Ljubljana: Študentska založba.
- Banes, Sally. 2007. »Olfactory Performances.« V *The Senses in Performance*, uredila Sally Banes in André Lepecki, 29–37. New York: Routledge.
- Banes, Sally, in André Lepecki, ur. 2007. *The Senses in Performance*. New York: Routledge.

- Barth, Friedrich G., Patrizia Giampieri-Deutsch in Hans-Dieter Klein, ur. 2012. *Sensory Perception: Mind and Matter*. Dunaj: Springer.
- Biggin, Rose. 2017. *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game, and Story in the Work of Punchdrunk*. Cham: Springer International.
- Bizjak, Ivan. 2003. *Muca čarodejka*. Ljubljana: Prešernova družba.
- Bucknall, Joanna Jayne, ur. 2023. *Talking about Immersive Theatre: Conversations on Immersions and Interactivities in Performance*. London: Methuen Drama.
- Bulgakov, Mihail Afanasjevič. 2003. *Mojster in Margareta*. Prevedel Janez Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga
- Butala, Gregor. 2014. »V dišečem časovnem stroju.« *Dnevnik*, 9. avgust. <https://www.dnevnik.si/1042677558/kultura/oder/v-disecem-casovnem-stroju>.
- . 2018. »Premišljeno zlitje elementov.« *Dnevnik*, 30. november.
- Campbell, Joseph. 2007. *Miti, po katerih živimo*. Prevedla Vera Čertalič. Nova Gorica: Eno.
- Carlson, Marvin. 2015. »Postdramatic Theatre and Postdramatic Performance.« *Revista Brasileira de Estudos da Presença* 5 (3): 577–595
- Charitos, Dimitrios, in Eleni Timpalexi. 2023. »Tracing the Impact of the Digital Virtual Ludic on Immersive Theatre: A Case of Theatre Gamification.« *Acta Ludologica* 6 (1): 4–27.
- Chowdhury, Akter Moriom. 2023. »The Smelly VR Headset: A New Way to Experience Virtual Reality.« *Medium*, 12. september. <https://medium.com/@cmoriom987/the-smelly-vr-headset-a-new-way-to-experience-virtual-reality-c56b14445940>.
- Classen, Constance. 2007. »Museum Manners: The Sensory Life of the Early Museum.« *Journal of Social History* 40 (4): 895–914. <https://www.jstor.org/stable/25096398>
- Classen, Constance, David Howes in Anthony Synnott. 1997. *Aroma: The Cultural History of Smell*. London: Routledge.
- Cohen, Michael J. B. I. »Project NatureConnect.« <https://www.ecopsych.com/insight53senses.html#list>.
- Croyden, Margaret. 2003. *Conversations with Peter Brook, 1970–2000*. New York in London: Faber and Faber
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 2019. *Zanos: psihologija optimalnega izkustva*. Prevedla Helena Marko. Ljubljana: Umco.

- Davidoff, Jules B. 1975. *Differences in Visual Perception: The Individual Eye*. New York: Academic Press.
- De Lange, Floris P., Micha Heilbron in Peter Kok. 2018. »How Do Expectations Shape Perception?« *Trends in Cognitive Sciences* 22 (9): 764–779.
- De Prycker, Valerie. 2011. »Unself-Conscious Control: Broadening the Notion of Control through Experiences of Flow and Wu-Wei.« *Journal of Religion and Science* 46 (1): 5–25.
- Deshmukh, Jagdish, Bhagvan Gavade, Prashant Tandale in Nripesh Kumar Nrip. 2023. »Virtual Reality in Education.« *International Journal of Multidisciplinary Research Transactions* 5 (3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7748468>.
- Deutsch, Johannes. 2012. »Synaesthesia and Synergy in Art. Gustav Mahler's "Symphony No 2 in C minor" as an Example of Interactive Music Visualisation.« *V Sensory Perception: Mind and Matter*, uredili Friedrich G. Barth, Patrizia Giampieri-Deutsch in Hans-Dieter Klein, 215–238. Dunaj: Springer.
- Di Benedetto, Stephen. 2010. *The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre*. New York: Routledge.
- Dimc, Vanja. 2014. »Performer in angažirani gledalec.« *Diplomsko delo*, Univerza v Mariboru.
- Drobnick, Jim, ur. 2006. *The Smell Culture Reader*. Oxford in New York: Berg.
- . 2014. »The Museum as Smellscape.« *V The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, uredila Nina Levent in Alvaro Pascual-Leone, 177–196. Plymouth: Rowman & Littlefield.
- Eliade, Mircea. 1996. *Zgodovina religioznih verovanj in idej*. Prevedli Mojca Mihelič idr. Ljubljana: DZS in Društvo za primerjalno religiologijo.
- Emsenhuber, Bernadette. 2008. »Scent Marketing: Subliminal Advertising Messages.« *V Informatik 2009 – Im Focus das Leben*, 518. Bonn: Gesellschaft für Informatik.
- Ercegović, Romana. 2013. »Sodobno obredno gledališče.« *Doktorska disertacija*, Univerza v Ljubljani.
- . 2017. *Obredno gledališče*. Ljubljana: Slovenski gledališki inštitut.
- Fekete, Anna, Eva Speker, Jan Mikuni, MacKenzie D. Trupp in Helmut Leder. 2023. »When the Painting Meets Its Musical Inspiration: The Impact of Multimodal Art Experience on Aesthetic Enjoyment and Subjective

- Well-Being in the Museum.« *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. <https://doi.org/10.1037/aca0000641>.
- Feldman, Sharon G. 1998. »Scenes from the Contemporary Barcelona Stage: La Fura dels Baus's Aspiration to the Authentic.« *Theatre Journal* 50 (4): 447–472.
- Fischer-Lichte, Erika. 2008. *Estetika performativnega*. Prevedel Jaša Drnovšek. Ljubljana: Študentska založba.
- Finger, Anke, in Danielle Follett, ur. 2011. *The Aesthetics of the Total Artwork: On Borders and Fragments*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fleischer, Mary. 2007. »Incense & Decadents: Symbolist Theatre's Use of Scent.« V *The Senses in Performance*, uredila Sally Banes in André Lepecki, 105–114. New York: Routledge.
- Frankl, Viktor. 2005. *Človek pred vprašanjem o smislu : izbor iz zbranega dela*. Prevedla Živa Verbič. Ljubljana: Pasadena.
- Frieze, James. 2016. »The Politics and Pragmatics of Participatory Performance.« V *Reframing Immersive Theatre*, uredil James Frieze, 1–28. Liverpool: Palgrave Macmillan.
- Frings, Stephan. 2012. »Sensory Cells and Sensory Organs.« V *Sensory Perception: Mind and Matter*, uredili Friedrich G. Barth, Patrizia Giampieri-Deutsch in Hans-Dieter Klein, 5–22. Dunaj: Springer.
- Fromm, Erich. 1997. *To Have or to Be*. London in New York: Continuum.
- Galloway, Lindsey. 2012. »The Quietest Place on Earth.« BBC, 23. oktober. <https://www.bbc.com/travel/article/20121022-the-quietest-place-on-earth>.
- Gibrán, Kahlil. 2018. *Prerok*. Prevedel Lojze Bratina. Ljubljana: Dravljica.
- Gledališki terminološki slovar*. B. l. »Senzorialno gledališče.« Inštitut za slovenski jezik Frana Ramovša ZRC SAZU. <https://isjfr.zrc-sazu.si/sl/terminologisce/slovarji/gledaliski/iskalnik?iztocnica=senzori%C3%A1lno%20gledal%C3%AD%C5%A1%C4%8De>.
- Goldberg, RoseLee. 2011. *Performance Art: From Futurism to the Present*. London: Thames & Hudson.
- Gordon, Colette. 2012. »Touching the Spectator: Intimacy, Immersion, and the Theater of the Velvet Rope.« *Borrowers and Lenders: The Journal of Shakespeare and Appropriation* 7 (2). <https://borrowers-ojs-azsu.tdl.org/borrowers/article/view/109>.

- Gough, Richard, in Julie Christie. 2003. »Finding Oneself through the Perfumes of Memory: An interview with Enrique Vargas.« *On Smell* 8 (3): 94–103.
- Grošelj, Nada. 2014. »Vonjave Emone.« *Keria: studia Latina et Graeca* 16 (1): 159–160.
- Grotowski, Jerzy. 1973. *Revno gledališče*. Prevedel Tomaž Kralj. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Hanifah, Hasna, in Harada T. Ahmad Lukman. 2022. »Social Theory and Society Perspective of Emile Durkheim.« https://www.researchgate.net/publication/366673928_Social_Theory_and_Society_perspective_of_Emile_Durheim.
- Harvey, Alisa, in Alina Bradford. 2024. »The 5 Human Senses – And a Few More You Might Not Know about.« *Live Science*, 5. junij. <https://www.livescience.com/60752-human-senses.html#section-additional-senses-variations>.
- Hertz, Rachel. 2016. »The Role of Odor-Evoked Memory in Psychological and Physiological Health.« *Brain Sciences* 6 (3): 22.
- Horoszkiewicz, Bartosz. 2022. »Digital Dementia and Its Impact on Human Cognitive and Emotional Functioning.« *Journal of Education, Health and Sport* 12 (11): 290–296.
- Howes, David. 2006. »Charting the Sensorial Revolution.« *The Senses and Society* 1 (1): 113–128.
- . 2014. »Introduction to Sensory Museology.« *The Senses and Society* 9 (3): 259–267.
- . 2021. »Sledeč nosu: dozorele študije o vonjavah.« *Amfiteater: revija za teorijo scenskih umetnosti* 9 (2): 27–34.
- Huizinga, Johan. 2003. »O izvoru igre v kulturi.« V *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*, 9–137. Prevedli Seta Knop, Suzana Koncut in Jaša Drnovšek. Ljubljana: Študentska založba.
- Husserl, Edmund. 1997. *Ideje za čisto fenomenologijo in fenomenološko filozofijo*. Prevedel Frane Jerman. Ljubljana: Slovenska matica.
- Huxley, Aldous. 1983. *Krasni novi svet*. Prevedel Boris M. Verbič. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.
- Ijsselsteijn, Wijnand A. 2003. »Presence in the Past.« V *Being There: Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments*, uredili Giuseppe Riva, Fabrizio Davide in Wijnand A. Ijsselsteijn, 18–39. Amsterdam: IOS Press.

- Ischer, Matthieu, Naëm Baron, Christophe Mermoud, Isabelle Cayeux, Christelle Porcherot, David Sander in Sylvain Delplanque. 2014. »How Incorporation of Scents Could Enhance Immersive Virtual Experiences.« *Frontiers in Psychology: Cognitive Science* 5:736.
- Isewon, Itunuoluwa, Jelili Olanrewaju Oyelade in Olufunke Oladipupo. 2014. »Design and Implementation of Text to Speech Conversion for Visually Impaired People.« *International Journal of Applied Information Systems* 7 (2). <https://doi.org/10.5120/ijais14-451143>.
- Jenič, Barbara Pia. 2015. »Senzorialni gledališki jezik v gledališču Sensorium.« Magistrsko delo, Univerza v Ljubljani.
- . 2017. *Krasni novi svet: uprizoritvena verzija*. SNG Drama Ljubljana.
- . 2021. *Dišeče skrivnosti = Invisibili fragranze*. Trst: Slovensko stalno gledališče; Ljubljana: Zavod sensorium in AGRFT.
- Jenič, Barbara Pia, in Igor Areh. 2021. »Umetnost potopitve v dogajanje z vonji in senzorialnim gledališkim jezikom.« *Amfiteater: revija za teorijo scenskih umetnosti* 9 (2): 100–116.
- Jung, Carl G. 1995. *Arhetipi, kolektivno nezavedno, sinhroniciteta: izbrani spisi*. Prevedel Boris Vezjak. Maribor: Katedra.
- . 1996. *Religija in psihologija – Carl Gustav Jung: zbornik razprav, prevodov in komentarjev*. Poligrafi 1 (3/4). Uredil Marko Uršič. Ljubljana: Nova revija.
- , ur. 2002. *Človek in njegovi simboli*. Prevedli Ana Jelcnikar in Mojca Mihelič. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Jutte, Robert. 2005. *A History of the Senses: From Antiquity to Cyberspace*. Cambridge: Polity.
- . 2012. »The Sense of Smell in Historical Perspective.« V *Sensory Perception: Mind and Matter*, uredili Friedrich G. Barth, Patrizia Giampieri-Deutsch in Hans-Dieter Klein, 313–334. Dunaj: Springer.
- Kačič, Mila. 2008. *Prigodnice*. Uredila Vesna Arhar Štih. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Kebe, Romana. 2007. »Arhetipi in kolektivno nezavedno.« *Kairos: slovenska revija za psihoterapijo* 1 (3/4): 55–63.
- Keller, Andreas. 2014. »The Scented Museum.« V *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, uredili Nina Levent in Alvaro Pascual-Leone, 167–175. Plymouth: Rowman & Littlefield.

- Kim, Sanghwa, Seong-Ho Hong, Choon-Keun Bong in Myung-Haing Cho. 2015. »Characterization of Air Freshener Emission: The Potential Health Effects.« *The Journal of Toxicological Sciences* 40 (5): 535–550.
- Kitchin, Rob. 1998. »Towards Geographies of Cyberspace.« *Progress in Human Geography* 22 (3): 385–406.
- Kjellmer, Viveka. 2021. »Scented Scenographics and Olfactory Art: Making Sense of Scent in the Museum.« *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History* 90 (2): 72–87.
- Kirby, Michael, in Victoria Nes Kirby. 1986. *Futurist Performance*. New York: PAJ.
- Klich, Rosemary, in Edward Scheer. 2012. *Multimedia Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kounios, John, in Mark Beeman. 2009. »The Aha! Moment: The Cognitive Neuroscience of Insight.« *Current Directions in Psychological Science* 18 (4): 210–216.
- Krivec, Aljaž. 2014. »Vsa ta Drama Okoli Poezije.« LUD Literatura, 23. december. <http://www.ludliteratura.si/kritika-komentar/vsa-ta-drama-okoli-poezije/>.
- Langdridge, Darren. 2007. *Phenomenological Psychology: Theory, Research and Method*. Harlow: Pearson Education.
- Lavuri, Rambabu, in Akram Umair. 2023. »Role of Virtual Reality Authentic Experience on Affective Responses: Moderating Role of Virtual Reality Attachment.« *Journal of Ecotourism* 23 (3): 347–365.
- Levent, Nina, in Alvaro Pascual-Leone. 2014. »Introduction.« V *The Multi-sensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, uredili Nina Levent in Alvaro Pascual-Leone, 1–12. Plymouth: Rowman & Littlefield.
- Levey, Martin. 1973. *Early Arabic Pharmacology: An Introduction Based on Ancient and Medieval Sources*. Leiden: Brill.
- Lindner, Jahn timer. 2024. »Statistics Reveal Widespread Public Speaking Fear among Individuals Globally.« Gitnux.org, 17. julij. <https://gitnux.org/public-speaking-fear-statistics/>.
- Liu, Yiming, Chun Ki Yiu, Zhao Zhao, Wooyoung Park, Rui Shi, Xingcan Huang, Yuyang Zeng idr. 2023. »Soft, Miniaturized, Wireless Olfactory Interface for Virtual Reality.« *Nature Communications* 14:2297.
- Loewenstein, George. 1994. »The Psychology of Curiosity: A Review and Re-interpretation.« *Psychological Bulletin* 116 (1): 75–98.

- Lukan, Blaž. 1994. »Uvod v Artauda.« V Antonin Artaud, *Gledališče in njegov dvojniki*, prevedel Aleš Berger, 6–30. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Machon, Josephine. 2016. »On Being Immersed: The Pleasure of Being; Washing, Feeding, Holding.« V *Reframing Immersive Theatre*, uredil James Frieze, 29–42. London: Palgrave Macmillian.
- Malzacher, Florian, in Miriam Dreyse, ur. 2008. *Rimini Protokoll: Experts of the Everyday; The Theater of Rimini Protokoll*. Prevedli Daniel Belasco Rogers, Ehren Fordyce, Geoffrey Garrison, Mat Hand, Sophia New in Walter Suttcliffe. Berlin: Alexander.
- Matos, Andreia, Tânia Rocha, Luciana Cabrala in Maximino Bessa. 2015. »Multi-Sensory Storytelling to Support Learning for People with Intellectual Disability: An Exploratory Didactic Study.« *Procedia Computer Science* 67:12–18.
- Merleau-Ponty, Maurice. 2006. *Fenomenologija zaznave*. Prevedla Špela Žakelj. Ljubljana: Študentska založba.
- Mitchell, W. J. Thomas. 2009. *Slikovna teorija: eseji o verbalni in vizualni reprezentaciji*. Prevedla Lela B. Njatin. Ljubljana: Študentska založba.
- Moholy-Nagy, László. 1947. *Vision in Motion*. Chicago: Paul Theobald.
- . 2002. »Theater, Circus, Variety« V *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, uredila Randall Packer in Ken Jordan, 16–26. New York: W. W. Norton & Company.
- Morris, Richard, in Marianne Fillenz, ur. 2007. *Prvi koraki v nevroznanost, znanost o možganih*. Prevedli Jurij Bon idr. Ljubljana: Izobraževalni in raziskovalni inštitut Ozara in Sinapsa, slovensko društvo za nevroznanost.
- Musek, Janek. 1990. *Simboli, kultura, ljudje*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Neuendorf, Henry. 2015. »Tate Britain Wants to Change the Way We Experience Art.« Artnet, 7. avgust. <https://news.artnet.com/art-world/tate-britain-sensorium-exhibition-323283>.
- Newton, Michael. 1994. *Journey of Souls: Case Studies of Life Between Lives*. St. Paul, MN: Llewellyn.
- Ng, Veronica in Jia Pey Lim. 2018. »Tracing Liminality: A Multidisciplinary Spatial Construct.« 76–90. *Journal of Engineering and Architecture* 6 (1): 76–90.

- Nietzsche, Friedrich. 1995. *Rojstvo tragedije iz duha glasbe*. Prevedel Janko Moder. Ljubljana: Karantanija.
- Nieuwhof, Anne. 2017. »Olfactory Experiences in Museums of Modern and Contemporary Art.« Magistrsko delo, Universiteit Leiden.
- O'Grady, Alice. 2011a. »Interactivity and the Work of Blast Theory: Matt Adams in Conversation with Alice O'Grady.« V *Performance Perspectives: A Critical Introduction*, uredila Jonathan Pitches in Sita Popat, 158–165. New York: Palgrave Macmillan.
- . 2011b. »Introduction.« V *Performance Perspectives: A Critical Introduction*, uredila Jonathan Pitches in Sita Popat, 146–147. New York: Palgrave Macmillan.
- . 2011c. »Introduction to 6.2.« V *Performance Perspectives: A Critical Introduction*, uredila Jonathan Pitches in Sita Popat, uredila Jonathan Pitches in Sita Popat, 156–157. New York: Palgrave Macmillan.
- Orel, Barbara. 2010. »K zgodovini performansa na Slovenskem: eksperimentalne gledališke prakse v obdobju 1966–1986.« V *Dinamika sprememb v slovenskem gledališču 20. stoletja*, uredili Barbara Sušec Michieli, Blaž Lukan in Maja Šorli, 271–327. Ljubljana: Akademija za gledališče, film, radio in televizijo.
- . 2021. »Svet vonjav v slovenskih uprizoritvenih umetnostih.« *Amfiteater: revija za teorijo scenskih umetnosti* 9 (2): 84–90.
- Packer, Randall, in Ken Jordan. 2002. »Overture.« V *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, uredila Randall Packer in Ken Jordan, xv–xxxviii. New York: W. W. Norton & Company.
- Pagliaro, Maria, in Enrique Vargas. 2016. *Todo ya está aquí, aunque no se vea*. Barcelona: Corre la voz.
- Paige, Kirsten. 2019. »Art and Climate and the Atmospheric Politics of Wagnerian Theater.« *The Opera Quarterly* 35 (3): 147–178.
- Passmore, Jonathan, in Tatiana S. Rowson. 2019. »Neuro-Linguistic-Programming: A Critical Review of NLP Research and the Application of NLP in Coaching.« *International Coaching Psychology Review* 14 (1): 57–69.
- Paul, Christiane. 2015. *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Pavis, Patrice. 1997. *Gledališki slovar*. Prevedel Igor Lampret. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Peter, Constantina. 2012. »The Cruelty in La Fura Dels Baus: A Study on Shock Effect.« Magistrsko delo, Utrecht University.

- Petry, Thomas, Danielle Vitale, Fred J. Joachim, Ben Smith, Lynn Cruse, Reuben Mascarenhas, Scott Schneider idr.. 2014. »Human Health Risk Evaluation of Selected VOC, SVOC and Particulate Emissions from Scented Candles.« *Regulatory Toxicology and Pharmacology* 69 (1): 55–70.
- Piirto, Jane. 2011. »Synchronicity and Creativity.« V *Encyclopedia of Creativity*, uredila Marc A. Runco in Steven R. Pritzker, 409–413. Zv. 2. Amsterdam: Academic Press/Elsevier.
- Pinker, Steven. 1999. *How the Mind Works*. London: Penguin.
- Polič, Marko. 1989. *Poglavja iz zaznavanja*. Ljubljana: Filozofska fakulteta Univerze Edvarda Kardelja v Ljubljani, Oddelek za psihologijo.
- Pollack, Barbara. 2011. »Scents and Sensibility.« *Art News*, 1. marec. <http://www.artnews.com/2011/03/01/scents-sensibility/>.
- Prešeren, France. 1991. »Povodni mož.« V France Prešeren, *Poezije*, uredil Anton Slodnjak, 60–62. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- . 2020. *Krst pri Savici*. 2. izd. Ljubljana: DZS.
- Program Omra. 2022. »Težave v duševnem zdravju in viri pomoči (3/9).« Video na YouTubeu, 23:00. 13. oktober. <https://www.youtube.com/watch?v=BAyInFnFw-c>.
- Proust, Marcel. 2004. *V Swanovem svetu*. Vrhunci stoletja 17. Prevedla Radojka Vrančič. Ljubljana: Delo.
- Rock, Irvin. 1985. »Perception and Knowledge.« *Acta Psychologica* 59 (1): 3–22.
- Roderique Davis, Gareth. 2009. »Neuro-Linguistic Programming: Cargo Cult Psychology?« *Journal of Applied Research in Higher Education* 1 (2): 57–63.
- Schechner, Richard. 2013. *The Performance Studies: An Introduction*. 3. izd. London: Routledge.
- Schuller, Aleksandra. 2011. »Vlado Šav in Aktivna Kultura.« *Annales: anali za istrske in mediteranske študije. Series Historia et Sociologia* 21 (2): 397–412.
- Sealey, Leanna, Brandon W. Hughes, Joseph P. Pestaner, Anne Steinmann, Donald Gene Pace in Omar Bagasra. 2015. »Environmental Factors May Contribute to Autism Development and Male Bias: Effects of Fragrances on Developing Neurons.« *Environmental Research* 142:731–738.
- Segal, Robert A. 1998. *Jung on Mythology*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Shermer, Michael. 2007. *Why People Believe Weird Things: Pseudoscience, Superstition, and Other Confusions of Our Time*. London: Souvenir.

- Slovar slovenskega knjižnega jezika*². B. l.a. »Meta...« Fran.si. <https://fran.si/130/sskj-slovar-slovenskega-knjiznega-jezika/3561111/meta?Query=pomen&All=pomen&FilteredDictionaryIds=130>.
- . B. l.b. »Senzoričen.« Fran.si. <https://fran.si/133/ss-kj2-slovar-slovenskega-knjiznega-jezika-2/4529674/senzoricen?View=1&Query=senzori%c4%8den>.
- Slovenski etimološki slovar*. 2016. »Senzibilen.« Fran.si. https://fran.si/193/marko-snoj-slovenski-etimoloski-slovar/4291686/senzibilen?FilteredDictionaryIds=193&View=1&Query=*senzibilen.
- »Smell Heritage – Sensory Mininig.« B. l. Odeuropa. <https://odeuropa.eu/>.
- Soerjoatmodjo, Gita Widya Laksmi. 2015. »Storytelling, Cultural Heritage and Public Engagement in AkhirPekan@Museum Nasional.« *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (184): 87–94.
- Solay, Linda. 2012. »Scent in Contemporary Art: An Investigation into Challenges & Exhibition Strategies.« Magistrsko delo, LASALLE College of the Arts in Goldsmiths.
- Sommers, John. 2011. »Boalian Perspectives on Interactivity in Theatre.« *V Performance Perspectives: A Critical Perspective*, uredila Jonathan Pitches in Sita Popat, 148–156. New York: Palgrave Macmillan.
- Spence, Charles. 2020. »Scent and Cinema.« *i-Perception* 11 (6): 2041669520969710.
- . 2021a. »Scent in the Context of Live Performance.« *i-Perception* 12 (1): 2041669520985537.
- . 2021b. »Scenting Entertainment: Virtual Reality Storytelling, Theme Park Rides, Gambling and Video-Gaming.« *i-Perception* 12 (4): 20416695211034538.
- Stanislavski, Konstantin Sergejevič. 1977. *Igralec in njegovo delo*. Del 1, *Delo s seboj med ustvarjalnim procesom doživljanja: dnevnik učenca II*. Prevedel Janko Moder. Ljubljana: Mestno gledališče.
- Steiner, Rudolf. B. l. »Man's Twelve Senses in Their Relation to Imagination, Inspiration, Intuition.« Rudolf Steiner Resources. <https://www.waldorflibrary.org/rudolf-steiner-resources/778-mans-twelve-senses-in-their-relation-to-imagination-inspiration-and-intuition>.
- Strehovec, Janez. 1992. »Umetnost virtualnih strojev.« *Časopis za kritiko znanosti* 20 (150/151): 43–58.
- . 2010. »Dotik kot čut teoretik: k filozofiji taktilne kulture.« *Amfiteater: revija za teorijo scenskih umetnosti* 2 (1): 71–100.

- Šav, Vlado. 2002. »Elevzinski misteriji in vprašanje sodobne iniciacije.« *2000: revija za krščanstvo in kulturo* (151–152), 107–130.
- Tamang, Sarita. 2017. »Helmholtz's Theory of Perception.« https://www.academia.edu/36748863/Helmholtz_Theory_of_perception.
- TED. 2015a. »Chris Milk: How virtual reality can create the ultimate empathy machine.« Video na YouTube, 10:25. 22. april. <https://www.youtube.com/watch?v=iXHilTPxvA>.
- . 2015b. »The Future of News? Virtual Reality | Nonny de la Peña | TED Talks.« Video na YouTube, 9:27. 15. december. <https://www.youtube.com/watch?v=zsLzomRmEGo>.
- Tesla, Nikola. 1905. »The Transmission of Electrical Energy Without Wires as a Means for Furthering Peace.« *Electrical World and Engineer*, 7. januar. 21st Century Books. <http://www.tfcbooks.com/tesla/1905-01-07.htm>.
- The World Through My Eyes. 2019. »PARIS || Atelier des Lumières: Van Gogh Immersive Art Exhibition.« Video na YouTube, 32:51. 24. marec. https://youtu.be/6qz_cM-4WGA.
- Toporišič, Tomaž. 2018. *Medijsko in medkulturno nomadstvo*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.
- Urbančič, Ivan. 1996. *Zaratusastrovo izročilo. 2, H koncu zgodovine biti*. Ljubljana: Slovenska matica.
- Urbančič, Vojko. 2017. »V Benetkah rekord, doma brez domačina.« *Delo*, 6. junij. <http://www.delo.si/kultura/vizualna-umetnost/v-benetkah-rekord-doma-brez-domacina.html>.
- Vargas, Enrique. 2011. »Reflections on "The Generosity Experience."« Interno gradivo projekta Generosity Experience.
- . 2021. »The Theatre of the Senses: Introductory Words and a Short Conversation for the Symposium.« *Amfiteater: revija za teorijo scenskih umetnosti* 9 (2): 21–25.
- Vezjak, Boris. 1996. »Numinosum kot psihična funkcija: Jungova religiozna utemeljitev psihologije.« *Poligrafi: revija za religiologijo, mitologijo in filozofijo* 1 (3/4): 31–48.
- von Trier, Lars, režiser. 2003. *Dogville*. Filmek AB, Zoma Films UK, Canal+ in France 3 Cinéma. 2 uri, 58 min.
- Warren, Jason. 2017. *Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre*. London: Nick Hern.

- Wasson, R. Gordon, Albert Hofmann in Carl A. P. Ruck. 2008. *The Road to Eleusis: Unveiling the Secret of the Mysteries*. Berkeley, CA: North Atlantic.
- Weiner, Marc A. 1997. *Richard Wagner and the Anti-Semitic Imagination*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Willet, John. 1974. »Alienation Effect in Chinese Acting.« V *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*, prevedel in uredil Willet John, 91–99. New Delhi: Radha Krishna.
- Wilson, Michael. 2006. *Storytelling and Theatre: Contemporary Professional Storytellers and Their Art*. London: Red Globe.
- Zajc, Dane. 1961. »Gotska okna.« V Dane Zajc, *Jezik iz zemlje*, 5–7. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Zajc, Ivana. 2018. »Prerok – gledališče za vse čute.« *Primorski dnevnik*, 23. december.
- Zakon o izenačevanju možnosti invalidov (ZIMI). 2010. *Uradni list Republike Slovenije*, št. 94. <https://www.uradni-list.si/1/objava.jsp?sop=2010-01-4936>.

Stvarno in imensko kazalo

A

akter 30, 33, 120, 123, 151
ambient 48, 136, 148
arhetip 19, 31, 58, 59, 60, 64, 108, 116,
177

B

Bachelard, Gaston 15, 62, 159, 189
Brecht, Bertold 21, 97
Brook, Peter 15, 39, 53

C

Campbell, Joseph 15, 27, 37, 45, 47, 50,
51, 52, 53

Č

čut 23, 29, 37, 70, 73, 75, 76, 78, 79, 81,
82, 84, 85, 91, 117, 128, 183

D

dotik 15, 33, 42, 45, 48, 61, 68, 72, 73,
75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 87, 91,
92, 94, 96, 97, 102, 103, 108, 111, 116,
121, 124, 126, 130, 146, 151, 156, 162,

163, 166, 167, 168, 170, 177, 182, 183,
185, 189, 191, 192

E

elevzinski misteriji 24, 25, 26, 27, 28,
47, 53, 80, 95, 149, 151, 162, 163, 169
etika 100, 114

G

Gesamtkunstwerk 140, 170
Grotowski, Jerzy 21, 53, 133, 171

H

Huizinga, Johan 15, 30, 31, 32
Husserl, Edmund 21

I

igra 17, 28, 30, 31, 32, 33, 44, 50, 55, 57,
60, 67, 68, 71, 76, 99, 102, 103, 104,
107, 108, 122, 125, 131, 151, 152, 157,
158, 177, 179, 181, 182, 184
igralec 14, 15, 17, 24, 27, 29, 30, 31, 32,
33, 35, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 48,
49, 50, 55, 59, 60, 61, 66, 67, 68, 75,

76, 77, 79, 81, 87, 93, 99, 100, 102,
 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 112,
 113, 114, 115, 116, 117, 120, 121, 122,
 123, 126, 127, 133, 144, 146, 150, 157,
 158, 160, 166, 167, 168, 169, 170, 175,
 176, 178, 189, 192
igrelec 39, 104, 108
imerzivno 22, 165, 167, 168
inhabitant 30, 31, 35, 39, 45, 68, 81,
 94, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111,
 112, 113, 114, 115
interaktivnost 14, 15, 28, 29, 31, 79,
 94, 97, 98, 100, 101, 102, 126, 166,
 167, 178
izkušnja 13, 21, 29, 30, 36, 39, 42, 43,
 44, 45, 46, 55, 56, 58, 61, 65, 71, 72,
 82, 86, 90, 91, 92, 93, 99, 108, 109,
 112, 113, 125, 126, 127, 128, 138, 141,
 153, 154, 161, 164, 165, 166, 167, 168,
 172, 173, 174, 176, 177, 178, 182, 183,
 184, 185, 189, 192, 193
izvajalec 14, 15, 24, 29, 31, 32, 33, 37,
 46, 47, 48, 49, 50, 53, 55, 61, 65, 66,
 67, 68, 70, 72, 75, 80, 82, 84, 86, 88,
 92, 93, 94, 97, 98, 99, 100, 102, 106,
 107, 108, 110, 111, 113, 114, 115, 116,
 117, 119, 120, 121, 123, 126, 140, 145,
 146, 148, 149, 153, 155, 167, 177, 188,
 191
J
Jung, Carl Gustav 15, 26, 27, 51, 52,
 54, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 116
K
komunikacija 15, 30, 33, 34, 37, 38, 41,
 42, 43, 46, 48, 50, 57, 60, 61, 68, 69,
 74, 75, 78, 81, 85, 94, 98, 99, 100,

103, 106, 107, 110, 111, 113, 114, 115,
 116, 117, 119, 124, 177, 191

L

labirint 15, 18, 23, 25, 26, 29, 34, 41,
 43, 47, 48, 49, 54, 55, 61, 64, 65, 75,
 76, 80, 81, 82, 83, 84, 88, 94, 95, 103,
 104, 105, 106, 109, 110, 111, 112, 113,
 114, 115, 120, 133, 145, 148, 149, 150,
 166, 168, 169, 175, 187
lahkotnost 103, 107, 109, 110, 177
liminalno 70, 72

M

Marinetti, Filippo Tommaso Emilio
 22, 77, 134, 171
Merleau-Ponty, Maurice 15, 69, 90,
 92
metajezik 48, 50, 61, 111, 115
mit 17, 19, 26, 31, 47, 50, 51, 52, 56, 64,
 133, 149, 177, 187

N

numinozno 62, 63

O

obred 19, 22, 24, 25, 28, 31, 51, 52, 53,
 57, 58, 65, 70, 88, 94, 95, 96, 97, 101,
 105, 107, 129, 130, 133, 134, 163, 169,
 172
okus 15, 41, 42, 67, 68, 70, 71, 72, 73,
 74, 75, 76, 79, 80, 84, 85, 87, 88, 89,
 91, 118, 126, 130, 150, 156, 168, 170,
 175, 180, 183, 184, 188

P

participativno 166, 168, 178
poetika 15, 24, 32, 33, 34, 36, 41, 43,
 48, 52, 63, 65, 68, 72, 73, 81, 87, 88,
 100, 105, 121, 122, 128, 137, 144, 189,
 193

potopitveno 22, 29, 68, 127, 135, 166,
167, 168, 170, 185
pozornost 21, 33, 35, 36, 37, 38, 44, 45,
48, 50, 56, 57, 82, 88, 92, 103, 105,
108, 109, 110, 112, 113, 118, 121, 124,
125, 127, 132, 138, 156, 159, 160, 163,
174, 186, 188, 192
praznina 32, 33, 34, 35, 36, 81, 94, 109,
126, 152, 158, 177
pripoved 38, 39, 40, 41, 56, 154, 166,
173, 174, 177, 180, 185

R

radovednost 31, 32, 33, 42, 44, 59, 77,
108, 109, 120, 126, 177
ritem 36, 40, 61, 70, 77, 93, 94, 96,
104, 109, 113, 117, 149, 160

S

Schechner, Richard 22, 71, 79, 102,
104, 107, 171
senzorialno 14, 15, 18, 23, 29, 47, 48,
65, 68, 72, 79, 81, 82, 84, 98, 100,
153, 177, 187
senzorično 14, 15, 23, 101, 128, 168, 172
Senzorium 14, 15, 23, 36, 41, 48, 54,
58, 64, 65, 66, 70, 74, 75, 80, 82, 83,
84, 88, 92, 94, 95, 99, 100, 103, 104,
112, 115, 120, 121, 129, 134, 137, 140,
144, 145, 146, 147, 148, 152, 155, 160,
161, 168, 173, 175, 176, 177, 187, 214
simbol 29, 31, 51, 57, 58, 59, 60, 61, 62,
63, 64, 74, 108, 109, 117, 124, 149, 157,
167, 177, 182
sinestezija 84, 89, 90, 91, 128, 142
sinhroniciteta 54, 55, 56, 64, 95
spomin 14, 24, 33, 39, 43, 47, 53, 58,
67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 81, 82,
84, 85, 86, 87, 88, 89, 92, 105, 108,

109, 112, 116, 121, 122, 124, 126, 127,
128, 140, 145, 146, 158, 168, 173, 174,
180, 183, 184, 186, 188, 189, 192

Stanislavski, Konstantin Sergejevič
30, 67, 68

T

taktilno 14, 24, 33, 36, 48, 58, 59, 61,
64, 65, 71, 72, 76, 77, 79, 80, 81, 82,
84, 85, 92, 96, 150, 151, 153, 154, 171,
173, 174, 180, 181, 182, 183, 187, 188

Teatro de los sentidos 172

tema 21, 25, 26, 32, 34, 35, 36, 49, 50,
61, 64, 65, 74, 78, 80, 81, 82, 83, 94,
95, 96, 98, 99, 106, 109, 110, 115, 116,
126, 133, 134, 141, 144, 148, 151, 156,
157, 160, 161, 169, 171, 177

tišina 31, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 44,
45, 46, 49, 64, 65, 74, 83, 84, 88, 94,
95, 104, 109, 110, 112, 113, 116, 120,
126, 127, 134, 148, 152, 153, 154, 158,
159, 169, 175, 177, 178, 184

V

Vargas, Enrique 14, 15, 17, 18, 19, 22,
23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33,
34, 35, 36, 39, 42, 43, 44, 45, 53, 55,
58, 62, 65, 67, 80, 81, 91, 92, 96, 98,
103, 105, 108, 112, 115, 120, 133, 144,
145, 148, 151, 168, 169, 173, 177, 190

varnost 24, 48, 49, 50, 61, 75, 81, 114,
116, 119, 121, 138, 177, 191

veččutno 13, 14, 22, 23, 40, 41, 44, 68,
78, 91, 92, 119, 131, 135, 139, 140, 142,
163, 166, 168, 169, 172, 173, 175, 178,
180, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189,
190, 191, 192

vid 15, 42, 65, 70, 73, 74, 79, 80, 82, 85,
91, 92, 168, 171, 173, 183

voH 79, 84, 85, 86, 118

vonj 14, 15, 18, 22, 24, 36, 40, 41, 42,
57, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 75,
79, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89,
91, 92, 93, 94, 96, 97, 105, 108, 109,
110, 116, 117, 119, 121, 122, 124, 126,
127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134,
135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142,
143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150,
151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 160,
161, 162, 163, 164, 166, 168, 170, 171,
172, 173, 174, 175, 177, 180, 181, 183,
184, 186, 187, 188, 189, 193

W

Wagner, Richard 22, 91, 130, 140, 141,
142, 143, 144, 170, 171
wu-wei 45, 46, 47, 103, 104, 112, 118,
119, 123, 126

Z

zavedanje 14, 21, 39, 44, 51, 58, 69, 90,
101, 111, 118, 125, 172
zavest 21, 25, 26, 29, 31, 36, 47, 52, 53,
55, 57, 58, 59, 60, 63, 69, 81, 89, 125,
134, 156, 159
zaznavanje (percepcija) 22, 23, 45, 56,
58, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 76, 82, 84,
85, 86, 89, 90, 91, 92, 93, 102, 111,
116, 117, 119, 121, 136, 141, 155, 167,
170, 171, 175, 183, 189
znak 33, 48, 49, 50, 57, 60, 61, 62, 71,
85, 94, 109, 111, 113, 117, 118, 124, 141
zvok 15, 24, 27, 33, 35, 36, 37, 38, 40,
42, 57, 61, 68, 69, 70, 80, 83, 84, 89,
90, 91, 92, 93, 94, 97, 111, 116, 118,
126, 127, 128, 133, 136, 137, 145, 146,
147, 149, 150, 151, 153, 156, 157, 164,
168, 171, 173, 177, 183, 185, 187, 188,
189, 193

Barbara Pia Jenič

Senzorialni jezik: organska potopitev v dogajanje

Znanstvena monografija | Scientific Monograph

Digitalna knjižnica | Digital Library

Uredniški odbor/Editorial Board: Fotini Egglezou (Hellenic Institute of Rhetorical and Communication Studies, Athens, Greece), Tomaž Grušovnik (University of Primorska, Koper, Slovenia), Ivanka Mavrodieva (Sofia University "St. Kliment Ohridski", Sofia, Bulgaria), Marcello Potocco (University of Primorska, Koper, Slovenia), Harvey Siegel (Professor of Philosophy Emeritus, University of Miami, Miami, USA), Damijan Štefanc, (Faculty of Arts, University of Ljubljana, Ljubljana, Slovenia), Miloš Zelenka (Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, České Budějovice, Czech Republic, and Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Nitra, Slovakia), Janja Žmavc, (Educational Research Institute, Ljubljana, and University of Primorska, Koper, Slovenia)

Dissertationes (znanstvene monografije | Scientific Monographs), 49

ISSN 1855-9638

Glavni in odgovorni urednik | Editor in chief: Igor Ž. Žagar

Recenzenta | Reviewers: Barbara Orel, Tomaž Toporišič

Lektoriranje | Proofreading: Mateja Dermelj Ropoša, Davorin Dukič

Tehnični urednik | Technical Editor: Davorin Dukič

Oblikovanje, prelom in digitalna objava | Design, Typesetting: Jonatan Vinkler

Izdal | Published by

Pedagoški inštitut | Educational Research Institute

Gerbičeva 62, SI-1000 Ljubljana

Za izdajatelja | For publisher: Igor Ž. Žagar

Ljubljana 2024

© 2024 Pedagoški inštitut | Educational Research Institute

Elektronska izdaja | Electronic Edition

<http://www.pei.si/ISBN/978-961-270-359-2.pdf>

<http://www.pei.si/ISBN/978-961-270-360-8/index.html>

<https://www.doi.org/10.32320/978-961-270-359-2>

Znanstvena monografija je nastala s podporo Evropske prestolnice kulture 2025 Nova Gorica – Gorica kot del projekta Nestalno prebivališče (uradni program GO! 2025), projekta ARIS J7-50233 in Zavoda Senzorium.



Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 215343619

ISBN 978-961-270-359-2 (PDF)

ISBN 978-961-270-360-8 (HTML)

