

GLEDALIŠČE CELJE 爽



avtorski
projekt

avtorica koncepta in
scenarija uprizoritve
Varja Hrvatin

krstna uprizoritev
premiera
6. aprila 2023

Slovensko ljudsko
gledališče Celje

upravnik
Miha Golob

dramaturginja
Tatjana Doma
lektorica
Živa Čebulj
tehnična vodja
Aleksandra Štern

vodja programa
Daša Skrt
telefon
+386 (0)3 4264 214
telefaks
+386 (0)3 4264 206
e-naslov
dasa.skrt@slg-ce.si

vodja marketinga
in odnosov z javnostmi
Milana Simonič
telefon
+386 (0)3 4264 205
+386 (0)51 651 821
e-naslov
milana.simonic@slg-ce.si

koordinatorka in
organizatorka
kulturnega programa
Urška Vouk
telefon
+386 (0)31 670 957
e-naslov
urska.vouk@slg-ce.si

blagajna
informatorka-organizatorka
Urška Zimšek
strokovna administrativna
sodelavka
Jerica Vitez
telefon
+386 (0)3 4264 208
e-naslov
blagajna@slg-ce.si

Blagajna je odprta vsak
delavnik od 9. do 12.,
ob sredah tudi od 15.
do 18. ure ter uro pred
začetkom predstave.

tajništvo
vodja uprave
Lea Toman
telefon
+386 (0)3 4264 202
telefaks
+386 (0)3 4264 220
centrala
+386 (0)3 4264 200
e-naslov
tajnistvo@slg-ce.si

svet Gledališča Celje
Brigita Čokl
(namestnica predsednice)
Nataša Milohnoja
Anita Ovčar
Jernej Repinšek
Dušanka Safran
(predsednica)

strokovni svet Gledališča Celje
Matija Golner
Denis Kresnik
Urban Kuntarič
Mojca Majcen
Simon Mlakar
(predsednik)
dr. Anton Šepetavc
(namestnik predsednika)

Gledališče Celje

Sezona 2022/23

Zasedba	4
Varja Hrvatin, Maša Radi Buh, Jakob Ribič Koliko McDonald's točk je vredno človeško življenje?	8
Intervju z avtorico koncepta in scenarija uprizoritve Varjo Hrvatin Tehnologija v vsakdanjem življenju je neizbežna, zakaj bi se je tako zelo otepali v gledališču?	22
Živa Čebulj »Lingua franca me počasi papa«	32
Prvič v Gledališču Celje	36
Nagrajenci 31. Dnevov komedije	50
Pripravljamo	54
Zasedba in vsebina predstave v angleščini	56

Mali oder

Avtorski projekt

Ikigai

krstna uprizoritev

premiera
6. aprila 2023

Gledalci lahko predstavo
zgolj spremljajo ali pa
v njej aktivno in anonimno
sodelujejo – za to
potrebujejo pametni telefon
z možnostjo prenosa
podatkov.

igrata

Maša Grošelj
Aljoša Koltak

avtorica koncepta in
scenarija uprizoritve

Varja Hrvatin

avtorji

Varja Hrvatin

Maša Grošelj

Aljoša Koltak

Anja Romih

Lea Culetto

Jurij Smrke

Jure Anžiček

Sebastijan Geč

Živa Čebulj

scenografka in

oblikovalka videa

Anja Romih

kostumografka

Lea Culetto

avtor glasbe in tehnične

zasnove uprizoritve

Jure Anžiček

avtor razvoja aplikacije

Jurij Smrke

koreograf

Sebastijan Geč

lektorica

Živa Čebulj

vodja predstave

Anže Čater

šepetalka

Simona Krošl

lučni mojster

Gregor Počivalšek

tonski mojster

Drago Radaković

vodja videoprojeksijske

Denis Kresnik

rekviziter

Roman Grdina

dežurni tehnike

Sven Bauman

oblikovalki maske

Marjana Sumrak

Andreja Veselak

Pavlič

garderoberki

Suzana Pučnik

Maja Zimšek

krojačica

Anita Kragelj

šivilja

Ivica Vodovnik

odrski mojster

Gregor Prah

tehnična vodja

Aleksandra Štern

pomočnik tehnične

vodje

Rajnhold Jelen

Za sodelovanje pri
fotografiranju se
zahvaljujemo Trgovini
Logarska.



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

Varja Hrvatin,
Maša Radi Buh,
Jakob Ribič

Koliko McDonald's točk je vredno človeško življenje?

Izraz »ikigai« je v japonskem jeziku sestavljen iz besed »iki« (življenje, živeti, biti živ) ter »kai« ali »gai« (vrednost, korist), ki v poenostavljenem prevodu pomeni smisel življenja ali razlog za življenje. V sodobni japonski kulturi in predvsem v razširjeni interpretaciji pomena predstavlja princip motiviranega življenjskega poslanstva, prepričanj ali vrednot ter sledi ideologiji posameznikove samouresničitve. Uprizoritev *Ikigai* se vsebinsko in formalno ne ukvarja s to filozofijo, temveč si vprašanje vrednosti in poslanstva človeškega življenja vzame za izhodišče. Kakšna je vrednost človeka v času, ko se zaradi platformnih ponudb, internetnih storitev in družbenih omrežij svoboda zdi večja in lažje dosegljiva kot kadar koli prej; naše odločitve o tem, kaj kupujemo na internetu, kaj objavljamo in kaj vtipkamo v brskalnik, pa obenem tvorijo naš psihološki profil in postanejo orodje manipulacije in nadzora? Koliko točk, Big Macov, Happy Mealov in Triple Cheeseburgerjev je vreden človek, če njegovo aktivnost prevedemo v McDonald'sove točke zvestobe?

Big Mac Menu (62 točk)

Danes si življenja brez spletnih portalov in aplikacij težko ali sploh ne moremo predstavljati. Pomislimo samo na Googlov spletni iskalnik. Z njim imamo izkušnjo domala vsi. Uporabljamo ga vsak dan. Večkrat. Brez njega konec koncev ne bi bilo niti tega besedila. In kljub temu, kljub njegovi vseprisotnosti in kljub občutku, da brez njega ni mogoče živeti in delovati, si le redko ali sploh nikoli ne postavimo vprašanja, kako je lahko tako koristna in pomembna storitev na voljo brezplačno ter kakšen je ekonomski račun v njenem ozadju. Zakaj nam Google uporabe iskalnika enostavno ne zaračuna? Ali bolje, *zakaj mu tega ni treba?*

Google tu seveda ne omenjamo po naključju. Shoshana Zuboff ga namreč uvršča med pionirje tistega, čemur sama pravi kapitalizem nadzora. Za poslovni uspeh tega tehnološkega super velikana je bilo odločilno odkritje, da so lahko sledi in podatki, ki jih uporabniki puščajo ob uporabi spletnega iskalnika, zelo koristni. Poleg ključnih besed namreč vsako iskanje na Googlu proizvede tudi številne druge podatke – od števila in vzorca iskanj do tega, kako je uporabnik svojo poizvedbo formuliral, koliko časa se je zadrževal pri posameznih iskalnih zadetkih, kakšen je njegov vzorec klikanja, kje se nahaja v času iskanja itn. (Zuboff 2019, 70) Ti podatki so pred Googlom veljali za odpadni in neupoštevanja vredni material. Šele Googlovi inženirji so ugotovili, da si lahko na tej osnovi podjetje ustvari zelo natančno podobo o profilu uporabnika, njegovem

značaju, vedênju in interesih, s temi informacijami pa nato sledi njegovim željam in mu prilagodi uporabniško izkušnjo do te mere, da ga ta čim bolj zadovolji. To je Googlu omogočilo neprestano izboljševanje funkcij svojega iskalnika, rezultati iskanj so tako postajali vse ustrežnejši in vse bolj celostni, kar je pomenilo pomembno konkurenčno prednost. Toda do pravega preobrata je prišlo šele nekoliko kasneje, namreč v trenutku, ko so pri podjetju ugotovili, kako to, čemur Zuboff pravi vedenjski presežek (*behavioural surplus*), torej informacije, ki jih uporabnik ob slehernem iskanju pusti za sabo, izkoristiti za potrebe oglaševanja in s tem seveda tudi za ustvarjanje dobička. Ker je Google na podlagi vseh informacij, ki jih je zbral o svojih uporabnikih, lahko zagotovil, da se bodo vsakemu posamezniku prikazovali takšni oglasi, ki mu bodo blizu in ki bodo tako ali drugače odgovarjali njegovim potrebam, morda celo takim, za katere pred tem niti sam ni vedel, da jih ima, je lahko svoj oglaševalski model zastavil tako, da se je oglase začelo zaračunavati na število klikov, ne pa več na število ogledov. Rečeno drugače, Google je oglaševalcem lahko zagotovil, da ne bo uporabnik oglasa le opazil, temveč bo nanj dejansko tudi kliknil, s čimer bi se potencialni potrošnik od pasivnega sprejemnika informacij spremenil v aktivnega brskalca po bogati potrošniški ponudbi.

To je seveda temeljno preoblikovalo poslovno strategijo: ta se je osredinila v predvidevanju, kaj posameznemu uporabniku ustreza

oziroma na kakšen oglas bi bil pripravljen klikniti. Da bi bil lahko ta odgovor kar najbolj natančen oziroma da bi bilo predvidevanje lahko pravilno, je postalo nadvse pomembno, da si Google in ostala podjetja, ki so se sčasoma začela posluževati podobnih taktik kapitalizma nadzora, o svojih uporabnikih zagotovijo čim več informacij in da so te informacije čim bolj kakovostne. Iz analize Shoshane Zuboff je razbrati, da so si podjetja natančnost predvidevanja zagotovila na tri načine. Najprej z razširitvijo ponudb po celem internetnem okolju. Google kar naenkrat ni več ponujal le spletnega iskalnika, ampak tudi zemljevid, storitev za pošiljanje e-pošte, spletno stran za izmenjavo videoposnetkov itn., hkrati pa so lahko podjetja z razvijanjem naprednih tehnologij uporabnikovim vedenjskim vzorcem sledila tudi takrat, ko ti primarno sploh niso uporabljali njihovih storitev. Facebook, denimo, je s pomočjo gumba »všeč mi je« zbiral informacije tudi o tistih posameznikih, ki tega omrežja nikoli niso uporabljali (prav tam, 155-157). S tem, ko so kapitalisti nadzora svojo mrežo informacij razširili po celem spletnem okolju in jo vezali na najrazličnejše storitve, so si priskrbeli vse več vse raznovrstnejših podatkov o uporabnikih. Hkrati so podjetja poskrbela, da ta tok informacij ni bil le razširjen, ampak tudi poglobljen. Ekstrakcija informacij ni bila dovolj, pomembna je postala tudi njihova kakovost. Ker smo ljudje najbolj iskreni v svojih zasebnih prostorih,



Maša Grošelj, Aljoša Koltak



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

če je le mogoče takrat, ko smo sami ali s svojimi najbližjimi, so prav takšni prostori in trenutki začeli zanimati tudi kapitaliste nadzora. Tam so si lahko upravičeno obetali pridobivanje najintimnejših informacij, na podlagi katerih so si lahko o svojih uporabnikih ustvarili kar se da oseben in natančen profil. Ena od pomembnih poant, ki jih razvija Zuboff, je, da je treba na vse tiste na videz povsem nedolžne aplikacije, ki na primer merijo posameznikov utrip, kvaliteto njegovega spanca ali pa mu preračunavajo zaužite kalorije, gledati kot na potencialna sredstva, s katerimi bi nekdo o nas lahko zbiral podatke in jih nato izkoristil za svoje interese. Ranljivost takšnega zbiranja najrazličnejših podatkov, ki presega namene komercializacije in ciljnega oglaševanja, je postala očitna junija 2022, ko je ameriško ustavno sodišče odpravilo sodbo, ki je zagotavljala pravico do splava. V nekaterih zveznih državah, kjer je splav kriminaliziran, bi bili lahko zbrani podatki nekoč izrabljeni za iskanje in kazenski pregon oseb, ki so splav opravile (Singer 2022).

Ob tem, da so podjetja svoje vire informacij razširila in poglobila, so si natančnost predvidevanja uporabnikovega vedênja zagotovila še na en način, namreč tako, da ga niso več v celoti prepustila posameznikovi osebni avtonomiji, temveč so skušala nanj vplivati in ga usmerjati. Končni cilj zato ni le zbirati informacije o posameznikovih vedenjskih vzorcih, pač pa jih temeljno (pre)oblikovati in usmerjati v skladu z interesi kapitala. Morda je to mogoče najbolj slikovito

ponazoriti z mobilno igro Pokémon Go, ki je izvrsten primer tako imenovane »obogatene ali razširjene resničnosti« (augmented reality). Igra se namreč ne odvija le na zaslonih mobilnih naprav, pač pa hkrati tudi v »dejanskem« svetu, torej na ulicah, dvoriščih, parkih, restavracijah itn., kjer uporabniki lovijo Pokémone, virtualna bitja, ki se na telefonu pojavljajo, kot da bi bila poleg njih, v njihovem resničnem okolju. Ne da bi se spustili v podrobnosti te igre, si je lahko predstavljati, da je Pokémon Go izvrsten vir vedenjskega presežka. Toda še pomembnejši se zdi koncept tako imenovanih sponzoriranih lokacij. Razvijalci aplikacije so namreč podjetjem, kot so kavarne (recimo Starbucks) ali restavracije (recimo McDonald's), ponudili možnost, da so postale lokacije v virtualni igralni deski (virtual game board), točke, na katerih se odvija igra Pokémon Go. Če so uporabniki želeli uspešno opraviti nalogo, ki jim je bila zastavljena v igri, so morali torej neobhodno zaiti na te lokacije, po Googlovemu načelu »cena na klik« pa je bila nato tem sponzorjem zaračunana »cena na obisk« (cost per visit) (Zuboff 2019, 292-301). Igra torej ni le oglaševala podjetja in njegove ponudbe, temveč je svojega uporabnika pripeljala naravnost v to podjetje in mu njegovo ponudbo položila v roke, poleg tega uporabnik tega ni občutil kot poseg v osebno avtonomijo, temveč se je pri tem sproščeno zabaval in užival.

To se ne zdi nekaj bistveno novega. Konec koncev je vse od pojava množične industrijske produkcije, torej

vsaj neke od dvajsetih let prejšnjega stoletja, glavna aspiracija propagande in marketinga v tem, da potencialnemu potrošniku proda nekaj, česar morda sploh ne potrebuje. Prav zato se mu ne prodaja le izdelka ali storitve, temveč potrebo ali, natančneje, željo. Propaganda ne prodaja tega, kar naj bi izdelek bil, ampak to, kar ta izdelek predstavlja. Rečeno poenostavljeno in ilustrativno: za uspeh tobačne industrije je veliko bolj odločilno, da si cigareto na velikem platnu prižge kulturna ikona, kot je Humphrey Bogart – z vsem simbolnim imaginarijem, ki je z njim povezan, seveda –, kot pa kateri koli oglas, ki poskuša z argumenti ali dejstvi prepričevati, zakaj bi bilo kajenje lahko dobro. Tu si marketinška paradigma podaja roko s politično propagando: tudi del politike, določen tip gospostva ljudi prepričuje v cilje, ki niso v skladu z njihovimi interesi ali pa so morda celo v nasprotju z njimi. Naloga propagande je zato uspešno predstaviti partikularne interese politika kot univerzalne interese ljudstva.

Tisto, kar se je v primerjavi z dvajsetimi in tridesetimi leti, ko sta marketing in propaganda zavzela novo paradigmo, spremenilo do danes, pa je vprašanje množičnosti. Avtomobile, ki so serijsko prihajali iz množične proizvodnje v Fordovih tovarnah, so oglaševali v množičnih medijih, kot sta tisk ali film, precej kasneje pa tudi televizija. Določene znamke avtomobilov je imela velika množica ljudi. Takšna množica je te znamke gledala tudi, ko so jih oglaševali v reklamnih blokih med

priljubljenimi televizijskimi oddajami. Podlaga uspešnemu marketinškemu mehanizmu je bila torej logika gledališkega odra: izdelek je bil igralec na odru, ki se je prikazoval in poskušal prepričati ter navdušiti množično občinstvo, gledalsko skupnost, ki je poslušala isto radijsko postajo ali v rokah držala isti časopis. Danes ima sicer množica ljudi še vedno svoj Facebook profil, toda vsebina, kakršna se jim prikazuje na Facebooku, se od uporabnika do uporabnika razlikuje, saj je bistveno personalizirana, vsakemu posamezniku pa so prilagojeni tudi oglasi. Vsak ima svoj Facebook – moj ni enak tvojemu. S tem se je spremenila tudi logika gledališkega odra. Danes je propaganda, kot jo na primeru Googla opisuje Shoshana Zuboff, kvečjemu gledališče za enega gledalca. Oglaševalska dramaturgija je spremenjena. Vsak je v svojem lastnem gledališču, kjer se predstave prikazujejo izključno zanj in za njegove želje.

Trojni Cheeseburger Menu (70 točk)

Tudi gledališče, za katero se zdi, da ob vsakokratnem pojavu nove tehnologije izdatno brani svojo (sicer neontološko) živost, ki je zaradi »neživosti« novih tehnologij še dodatno poudarjena, vstopa v dialog z življenjem v dobi spletnega, virtualnega in povezljivega. Nekateri gledališki ustvarjalci in ustvarjalke v spletno okolje vstopajo, da bi tam ustvarjali spletne umetniške dogodke in s tem preizkušali ter razširjali meje večnega vprašanja, kaj je uprizoritvena umetnost in do kam seže. Ker so življenja velikega deleža ljudi



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

na tem planetu v zadnjem desetletju postala neločljivo povezana z digitalnimi prostori in digitalnimi mediji, popolnoma neizogibno tudi v umetnost »vdirajo«, ali celo načrtno vstopajo, vplivi percepcijske in ustvarjalne logike interneta.

Nekaj teh logik v besedilu »Postdigital Performance« identificira Matthew Causey. Med njimi so:

- a. časovna asinhronost in prostorska večdimenzionalnost, kjer se dogodki ne odvijajo več v enem samem zaporedju in v enem prostoru (in se s tem popolnoma oddaljijo od časovne in prostorske enotnosti klasičnega dramskega besedila);
- b. zamenjava *performativne reprezentacije*, ki reprezentirano stvar ob izvajanju vedno že reinterpreтира, z *identično reprodukcijo*, popolnim dvojnikom originala brez vsakršne razlike;
- c. *proces kopiranja in lepljenja*, ki je podoben procesu replikacije, podvojitve, le da tokrat poudarja lahkotnost in banalnost najpogostejših akcij, ki oblikujejo organizacijo postdigitalnega sveta;
- d. *resničnost virtualnega*, kjer so binarne kategorije biološko – virtualno, organsko – anorgansko ter virtualno – resnično še vedno prepoznavne, a postajajo njihove razmejitve vse bolj nerazločljive, saj so v vse večjem spoju;
- e. posebej pa avtor izpostavlja še *digitalno mišljenje* kot nenehno uprizorjanje omreženosti in povezanosti ter hibridnosti različnih form (Causey 2016).

Iz logike elektronskih medijev in interneta izhaja tudi svojevrstna dramaturgija, ki v nasprotju s klasično dramaturgijo linearne logike in smiselne povezljivosti zaporednih dogodkov sledi razpršeni in sočasni logiki interneta. Informacij ne ureja več po ključu sosledja, temveč se referira na prej omenjeno časovno asinhronost in večdimenzionalnost, saj narativno ogrodje zamenja za dramaturgijo asociativnega in referenčnega materiala, ki prosto prehaja in preskakuje med različnimi vsebinami, citati in podobami ali pa publiko sooča z razpršenim dogajanjem, ki ne ponuja le enega samega toka informacij. Ana Vujanović (2020) v članku »Meandering Together: New Problems in Landscape Dramaturgy« takšen pristop, ki odseva spremenjene načine percepcije in pozornosti, ki ni več singularna in eksplicitno vodena, temveč gledalcu ali gledalki dopušča avtonomijo lastnega odločanja, kaj in kako bo opazoval/-a dogajanje na odru, poimenuje krajinska dramaturgija.

Dramaturgija postdigitalne umetnosti našo percepcijo in pozornost organizira na podlagi logike interneta, ki se zanaša na sočasnost dejanj in dogajanja na več različnih prostorih, podobno kot imamo na internetu odprtih praviloma več zavihkov hkrati, med njimi pa se nato premikamo poljubno in se tako ves čas selimo iz enega dogajanja v drugo. Christina Papagiannouli (2018) v članku »On Line« sodobnemu postdigitalnemu oziroma postinternetnemu bralstvu in gledalstvu zaradi odprtosti odrskega materiala pripisuje poudarjeno izkušnjo aktivne



Aljoša Koltak, Maša Grošelj

soudeležbe, saj uprizoritev ne »le« prebirajo oziroma gledajo, ampak jo s svojimi asociacijami in interpretacijami tudi aktivno interpretirajo in s tem sooblikujejo.

Happy Meal (40 točk)

Tovrstna vprašanja in formati se že desetletja pojavljajo v intermedijskih umetnostih, v znanstvenofantastični literaturi in dokumentarnih formatih, od globaliziranega razvoja platform na zahtevo (npr. Netflix), ki ponujajo tudi lastno produkcijo serij in filmov, pa jih obravnavajo tudi dramski filmi in serije. Ti naslavljajo tako človeški soobstoj s tehnologijo, kot tudi sam jezik tehnologije v obliki nelinearnih ali celo interaktivnih dramaturgij aplicirajo v svojo strukturo. Najbolj popularen primer omenjenih vsebinskih in formalnih zastavkov je serija *Črno ogledalo/Black Mirror* (2011), ki v posameznih epizodah naslavlja različna vprašanja človekovega soočanja s tehnološkimi in znanstvenimi napredki. Ti tehnološki napredki so zmeraj potencirani v distopično daljno prihodnost, kljub temu pa so liki postavljeni v popolnoma vsakdanje situacije sedanjosti.

Ena najbolj odmevnih epizod je *Nosedive*, ki naslavlja vzporednico kitajskemu sistemu družbenega vrednotenja. To je pilotni projekt kitajske vlade, ki predpostavlja najvišjo obliko skoraj orwellovskega nadzora nad človekom in posledično predstavlja prve zametke digitalne diktature. Ta sistem s kamerami s funkcijo prepoznavne obraza v javnem prostoru,

s spremljanjem spletne aktivnosti posameznika, njegovega odnosa do aktualne vlade, njegovega vedenjskega vzorca in načina, kako živi in preživlja prosti čas, predvideva ocenjevanje in točkovanje njegove vrednosti. Ta postavljena vrednost, v obliki točk, kot točke zvestobe, ki jih prejmeš v McDonald'su za reden in vesten nakup hrane, za to, da lahko poješ še več njihove hrane, pa mu v bodoče bodisi omogoča, bodisi onemogoča različne državljanske ugodnosti, npr. krajše vrste pri zdravniku, lažjo birokracijo, brezplačen javni prevoz, hitrejšo pridobitev nepremičnine itd. Čeprav tovrstne primere zbiranja in skladiščenja podatkov, ki vplivajo na naše življenje, poznamo recimo v primerih zaprosanja za bančni kredit ali pa vlaganja v zavarovalno polico, kjer v poštev za njuno odobritev pridejo informacije o naši (samo)zaposlitvi, višini in pogostosti prihodka ter zdravstvene in kazenske datoteke, pa sistem družbenega vrednotenja to pripelje še korak dlje, saj v našo »kartoteko« poleg tega vnaša še podatke o našem kritičnem mišljenju, naših osebnih in zasebnih preferencah ter aktivnostih.

Epizoda *Nosedive* prikazuje svet, v katerem točke lahko podeljuje vsak s svojim telefonom. Toda ker kljub distopičnemu prikazu v seriji to z všečki in sledilci na družbenih omrežjih že vrsto let počnemo tudi mi, se zdi, da ta potencirana prihodnost sploh ni več tako daleč. Soroden primer je tudi južnokorejska serija *Squid Game* (2021), ki je v enem mesecu od izida podrla



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

rekord gledanosti v zgodovini platforme Netflix. *Squid Game* to vprašanje nadzora naslovi v obliki preživetvene igre, kjer posamezniki postanejo zgolj orodje za zabavo bogatim elitam, vpeti v serijo nalog in izzivov, ki presegajo moralne in etične meje ter posameznika postavljajo v popolno degradacijo in ponižanje, zgolj za gledalčev užitek. Tovrstne prijeme najbolj radikalno uporabljajo tudi resničnostni šovi, ki s tematsko in formalno usmeritvijo (bodisi v obliki fizičnih ali preživetvenih nalog, iskanja in boja za ljubezen, odgovarjanja na trivialna vprašanja itd.) ljudi postavljajo v ring gladiatorskih iger, ki nam, gledalcem, odpirajo vpogled v preizkušanje in vedenje ljudi, katerih anonimiziran užitek lahko spremljamo v varnem zavetju lastnega kavča.

Čeprav so ti formati močno zastopani v filmih in serijah, se te vsebine redko pojavljajo v dramatikah in gledališču, še bolj izjemoma pa se ti formati prevedejo tudi v sam gledališki jezik. Morda je razlog za to ravno binarno ločevanje med virtualnim (internetom) in živim (gledališčem), kot da slednje ne more sprejeti pojava tehnološkega in virtualnega, saj bi s tem nasprotovalo ontološki živosti gledališča. Ta izziv raziskuje in preizkuša avtorski projekt *Ikigai*.

Ta se na vsebinski ravni naslanja na referenčno polje distopičnih serij, ki ponujajo vpogled v življenje s tehnologijo in povečanim podatkovnim nadzorom v ne tako daljni prihodnosti. Prihodnosti, kjer se svet in družba gibljeta v smer nadzorovane igrifikacije, v družbeno polje gladiatorskih iger, kjer se posamezniki

v boju za denar, prepoznavnost ali pa še kaj bolj banalnega, skozi serijo ponižujočih, degradirajočih in predvsem nevarnih izzivov in nalog, podajajo v *Igre lakote*. Na formalni ravni projekt to prevaja v format resničnostne igre, kjer ima vsak posameznik – gledalec, možnost v igri personalizirano sodelovati ravno preko uporabe svoje mobilne naprave in s tem vplivati na vedenje igralca na odru. Je to morda distopična prihodnost, ki jo slika *Črno ogledalo*?

Izbira formata uprizoritve, ki namerno odseva in vključuje strategije spletnega, prepoznavna, da je o mediju, ki čas in prostor dojema tako razpršeno in asinhrono ter pravzaprav postavlja druga pravila družbenega delovanja, težko govoriti s klasičnimi strategijami uprizoritvenih umetnosti, saj se dogaja v trenutku, ko ni več nikakršnega dvoma, da so naša življenja neločljivo prepletena z različnimi modusi in oblikami digitalnega ter je družbeni sistem že popolnoma prepleten z digitalnimi metodami komunikacije in organizacije. *Ikigai* z integracijo nekaterih strategij spletnega in digitalnega življenja sledi temu, kar Matthew Causey poimenuje postdigitalni performans. Gre za umetnost, ki nastaja in obstaja znotraj teh sistemov, kjer je ločnica med biološkim in mehanskim, med resničnim in virtualnim ter med organskim in anorganskim že skorajda popolnoma zabrisana. Njegov glavni argument, ki se nanaša na strategije postdigitalnih uprizoritvenih (in drugih) umetnosti, pa pravi, da je kritičen pogled na sisteme ideologije, nadzora, odtujitve in samo-komodifikacije, ki so na delu

v postdigitalnem svetu, efektiven le, ko za to uporabi prav ta isti medij, ki ga analizira. Da uporabi različne modalnosti digitalnega (časovna in prostorska asinhronost, identična reprodukcija, interaktivnost ...) in da torej o njegovih pasteh razmišlja digitalno in ne več analogno.

Big Mac Menu + Trojni Cheeseburger Menu + Happy Meal = 142 točk

Varja Hrvatina, Maša Radi Buh in Jakob Ribič so člani teoretsko-raziskovalnega kolektiva Kolektiv in štipendisti Sklada Jerneja Šugmana 2022–2023.

Viri

Causey, Matthew, 2016, »Postdigital Performance«, *Theatre Journal*, let. 68, št. 3, 2016, str. 427-41, <https://doi.org/10.1353/tj.2016.0074>.

Papagiannouli, Christina, 2018, »On Line«, *Performance Research*, let. 23, št. 4-5, str. 428-30.

Singer, Natasha, Brian X. Chen, 2022, »In a Post-Roe World, the Future of Digital Privacy Looks Even Grimmer.« *The New York Times*, 13. julij 2022, dostop 4. marec 2023, <https://www.nytimes.com/2022/07/13/technology/personaltech/abortion-privacy-roe-surveillance.html>.

Vujanović, Ana, 2020, »Meandering Together: New Problems in Landscape Dramaturgy«, *Postdramaturgien*, S. Umathum in J. Deck (ur.), Neofelis Verlag.

Zuboff, Shoshana, 2019, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Profile books.

Intervju z avtorico
koncepta in scenarija
uprizoritve Varjo Hrvatin

Tehnologija v vsakdanjem življenju je neizbežna, zakaj bi se je tako zelo otepali v gledališču?

Varja Hrvatin je vsestranska gledališka ustvarjalka, ki v svoje predstave vpleta sodobno tehnologijo. Njene predstave so umeščene na presečišče gledališča in sodobnih virtualnih prostorov. Celjskemu občinstvu se bo predstavila z avtorskim projektom *Ikigai*, ki kot osrednjo temo vzpostavlja posameznikovo stisko v stiku s tehnološko in virtualno resničnostjo.

Diplomirala si iz dramaturgije in scenskih umetnosti ter magistrirala iz filmskega in televizijskega ustvarjanja, smer scenaristika, na AGRFT. Med študijem si svoje znanje izpopolnjevala na študijski izmenjavi na DAMU in FAMU v Pragi. Deluješ kot dramaturginja, dramatičarka, režiserka, urednica in verjetno še kaj. Si vsestranska ustvarjalka. Kako dojemaš samo sebe znotraj gledališkega prostora?

Sebe dojemam predvsem kot gledališko ustvarjalko. Poskušam se čim manj opredeljevati z različnimi funkcijami, ki pripadajo nekim hierarhičnim vzorcem, ter na gledališko ustvarjanje gledati predvsem kot na kompleksen kolektiven ekosistem, kjer se vsi nekako gibljemo med različnimi funkcijami, prehajamo med različnimi vlogami in se ne zasidramo v neke sistemsko predpisane pozicije. Gledališče in uprizoritvena umetnost me zanimata v vseh pogledih, zato skušam o njiju razmišljati in ju ustvarjati tako praktično kot teoretsko. Zdi se mi, da če imaš kot ustvarjalec neki način dela in neko specifično poetiko, je zelo pomembno, da to neprestano raziskuješ in reflektiraš ter s tem gradiš partikularnost svojega avtorskega dela.

V svoje predstave prepletaš tehnologijo, družbena omrežja, video igre, virtualno realnost. Od kod tvoja ljubezen do tega in kako se je rodila ideja, da vse to povežeš z gledališčem?
Zdi se mi, da nas je tako kot posameznike kot celotno družbo zelo strah tehnologije in njenih napredkov. Sama se skušam izogibati črno-belemu pogledu na

stvari ter temu, da jih opredeljujemo kot kategorično dobre ali slabe, saj to hitro lahko zaide v nekakšen moralizem. Zdi se mi pomembno, da se s temami ukvarjamo poglobljeno in poskušamo razumeti, zakaj so takšne, kot so, kako lahko z njimi sobivamo in na kakšen način lahko izkoristimo njene prednosti ter problematiziramo njene slabosti. Tehnologija, in nasploh internet ter virtualna realnost, so za povprečnega posameznika zelo abstrakten koncept, čeprav so v vseh pogledih vpeti v naše vsakdanje življenje. Vsi uporabljamo internet, telefone, računalnike, aplikacije, platforme na zahtevo itd., tehnologija v vsakdanjem življenju je neizbežna, zakaj bi se je tako zelo otepali v gledališču? Mislim, da je pomembno, da razumemo, kaj je ta kompleksen svet interneta, kakšne so naše pravice v njem, naša pozicija in predvsem naš odnos do tega abstraktno zastavljenega virtualnega aspekta sveta. Ta svet je močno povezan tudi z nadzorom in zbiranjem podatkov, kar se nas še kako tiče, v gledališču pa je to redko naslovljeno, zato verjamem, da je to nekaj, kar je nujno razpreti tudi v gledališkem prostoru.

Posvečaš se predvsem avtorskim projektom, umeščenim na presečišče gledališča in sodobnih virtualnih prostorov. Se ti zdi, da na ta način gledališče stopa v korak s časom?

Gledališče je vedno črpalo formate in koncepte iz vizualne umetnosti – recimo avantgarde in kasneje še posebej performans. Zdi se mi, da je danes poleg vizualne umetnosti velik navdih tudi intermedijaska umetnost,

ki se je gledališče zaradi neke kontradiktornosti ontološke živosti, ki jo gledališče predvideva, zelo otepa. Večina sodelavcev, s katerimi ustvarjam v gledališču, so bodisi intermedijaski umetniki, bodisi umetniki, ki delujejo na presečišču vizualne in glasbene umetnosti ter celo programiranja, kar je zame velik vir navdiha, hkrati pa odpira neke čisto nove in drugačne poglede na ustvarjanje znotraj gledališča. Ne verjamem, da gledališče lahko obstaja brez ljudi in da tehnologija lahko zamenja človeka, zdi pa se mi zanimivo v gledališču naslavljati ta naš odnos do virtualnega, zato da bi ga problematizirali in mogoče celo razumeli. Ker pa sama reprezentacija virtualnega in diskurz o virtualnem nista dovolj znotraj gledališkega jezika, se mi zdi pomembno o tem spregovoriti ravno z uporabo aplikacij oziroma tej logiki prilagojenim dramaturgijam in jeziku. Sem po eni strani posameznica, vpeta v vse te tehnološke napredke, in po drugi strani ustvarjalka, ki vseh teh tehnologij in virtualnih svetov ne razume, zato se mi zdi skrajno pomembno raziskovati ravno to, česar ne razumem. Govoriti o stvareh, ki jih poznamo in razumemo, ni tako vznemirljivo, kot govoriti o stvareh, katerih pomene v ustvarjalnem procesu šele dekodiramo.

Med režiserji mlajše generacije so zelo pogosti avtorski, družbeno angažirani projekti. Ali je gledališče vedno angažirano/politično oz. ali je gledališče sploh lahko neangažirano/nepolitično?

Zdi se mi, da je samo nekaj režiserjev mlajše generacije, ki se ukvarjajo



Ajloša Koltak, Maša Grošelj



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

konkretno z avtorskimi, družbenimi projekti. Večinoma sama bolj opažam dramske institucionalne projekte, ki prepletajo morda neke principe avtorskega gledališča, vendar gre predvsem za dramske predloge in adaptacije. Deloma to lahko pripisujemo odločitvam umetniških vodij, deloma produkcijskim pogojem, deloma pa tudi višjemu tveganju, ki ga avtorski projekti prinesejo. Sodobno slovensko gledališče je po mojem mnenju zelo apolitično in neangažirano. Naslavljati teme, ki se tičejo politike, še ne pomeni, da je gledališče politično. Prav tako ne pomeni, da je angažirano. Zame angažirano politično gledališče pomeni, da gledališče presega svojo umetniško funkcijo in se zarezuje v javni prostor, politike ne naslavlja, temveč se vanjo vtika in nanjo tudi vpliva.

So tvoje predstave ravno zaradi prepleta sodobne tehnologije z gledališčem družbeno angažirane? Kaj sporoča tvoja poetika?

Če se navežem na prejšnje vprašanje, mislim, da naslavljanje neke družbene problematike še ne pomeni nujno družbeno angažiranost. Govoriti o družbenih temah v resnici ni težko, saj je vse, kar je človek (torej gledališče), tudi družba. Večji izziv zame predstavlja stališče, ki ga predstava in ustvarjalci zavzemajo. Če predstava nima stališča (tudi če je njeno stališče to, da ne zavzema stališča), zame ne more biti družbeno angažirana. Angažiranost prepoznavam v tem, da ustvarjalci

provocirajo in izzivajo z vprašanji, ki publiko strese v nekem načinu razmišljanja in jo angažira, da se o tej temi ponovno ali sploh prvič vpraša, se do nje opredeli in na mikro ali makro načine zaradi tega tudi urgira. Angažiranost razumem kot zelo aktiven pojem, medtem ko je ogled predstave v večini primerov precej pasivna dejavnost, sploh če je vsebina, ki jo predstava naslavlja, že prežvečena, poznana in ne ponuja novih interpretacij ali zanimivih aktualizacij. Sama angažiranost tako skušam proizvesti ali pa vsaj sprovcirati z interaktivnostjo, z gledalčevo vpletenostjo v gledališki dogodek, četudi anonimno, vendar vselej aktivno.

Tvoji projekti v začetku študija predstave nimajo napisanega besedila: kako poteka delo z igralci in kako nastaja besedilo?

Delo z igralci poteka preko fokusiranih improvizacij ter nenehnih refleksij in pogovorov. Z igralci skupaj izvajamo in raziskujemo različne izvedbene vaje, ki nam omogočajo proizvajanje vsebinskega materiala na neko določeno temo, ki pa ga kasneje skupaj izpišemo v neko idejo in drobce narativa. Vse to pa jaz za zaključek oblikujem in sestavim v format za predstavo ali v neko dramaturško enačbo. Avtorji besedila smo torej vsi, jaz sem samo njegova zadnja urednica, ki ga sestavi v neko končno obliko. Velik del nastajanja besedila je tudi nenehno zapisovanje zanimivih izrečenih izjav in misli, tako na vajah kot na čik pavzah in kosilih.

Kako znotraj svojih predstav umeščaš gledalce?

Zame je gledalec najpomembnejši element gledališkega dogodka, saj je tisti, za katerega predstavo sploh ustvarjamo. O gledalcu zmeraj poskušam razmišljati iz svoje perspektive, kaj bi jaz kot gledalka potrebovala, česa jaz ne bi pričakovala, kaj bi me pretreslo, zbolelo in kaj ne. Hkrati pa predvsem razmišljam, s čim vse se gledalec ne sooča v gledališču, kaj mu je tuje, kaj mu je nenavadno in česa ne pričakuje, zato ponavadi poskušam ubrati ravno to pot, da mu ponudim nekaj, kar ga bo bodisi presenetilo in spravilo v neprijeten položaj, bodisi mu dalo občutek, da je soustvarjalec dogodka, da ima moč in vpliv na potek dogajanja. Tukaj nekako vidim vzporednico med izkušnjo virtualne realnosti in gledališke izkušnje.

V svojih zadnjih treh predstavah je bila interaktivnost občinstva še anonimizirana, torej sodeluje, ni pa izpostavljena. Te zanima v prihodnje izpostaviti tudi občinstvo in ga na ta način morda postaviti v podoben položaj kot igralce?

V zadnjem delu prestave *Zelda* publika na koncu sodeluje tudi na odru, seveda po svoji prostovoljni izbiri, tako da sem to izpostavljenost že preizkusila. Publika je na neki način zmeraj izpostavljena, saj pristane v gledališko konvencijo, vsakič, ko kupi vstopnico in vstopi v prostor gledališkega dogodka. Ne ve, kaj se ji bo zgodilo in na kakšen način, tako da je v resnici v neki meri

zmeraj izpostavljena. Interaktivnost morda v nekem performativnem pomenu to izpostavljenost privede res do nekega klimaksa, kjer lahko celo gledalca osebno nagovori, ga povabi na oder, z njim soustvarja prizor – mene recimo to ne zanima toliko. Ker izhajam iz sebe in vem, da si tega kot gledalka ne želim. Zanimiv pa mi je občutek te vmesnosti, ki jo omogoča telefon ali pa aplikacija, ko sem vpletena v situacije, kjer s svojo aktivnostjo vplivam na dogajanje, hkrati pa sem skrita v varno zavetje anonimnosti, saj je moja aktivnost zgolj virtualna in ne materialna. Mislim, da je to vse stvar okusa, nekaterim je to všeč, nekaterim ne, ampak saj zato imamo toliko vrst in žanrov gledališča, da vsak nekaj najde zase. Ni vse za vse, in še dobro, da ni tako, saj bi to pomenilo, da bi vsi delali isto, gledali isto in razmišljali isto. In to je največja mora, ki si jo lahko zamislim za človeštvo.

So zaradi uporabe sodobne tehnologije in družbenih omrežij tvoje predstave bolj namenjene mlajšemu občinstvu?

Mislim, da je to vse odvisno od vsebine in teme, ki jo uprizoritev naslavlja. Uporaba družbenih omrežij in sodobne tehnologije ni stvar mladih, temveč vseh. Mladi se morda v njeni uporabi čutijo zgolj bolj samozavestne, medtem ko pri zrelejši publikli obstaja zadržek. Vendar mislim, da je ravno ta zadržek nekaj, kar se mi v gledališču zdi skrajno zanimivo in pomembno raziskovati. In če citiram naslovnico prve številke revije *Maska*: »gledališče vedno prvo dvigne zaveso nad prihodnostjo«.



Aljoša Koltak, Maša Grošelj

Kakšno gledališče se ti zdi najbolj vznemirljivo?

Gledališče, ki postavlja vprašanja, ne odgovorov. Največji problem imam s predstavami, ki mi želijo povedati, kakšne stvari so in naj jih enostavno takšne sprejemem. Najbolj vznemirljivo se mi zdi, ko predstava razpre neko vprašanje, ki si ga morda sama še nikoli nisem zastavila, ali pa za katero se nisem zavedala, da je pomembno, da se ga sprašujem. Vznemirljivost začutim takrat, ko na odru vidim, da igralci vedo, kaj počnejo, in stojijo za tem. Predvsem pa se mi zdi vznemirljivo, ko vidim, da so ustvarjalci tvegali, da so poskusili nekaj novega, nekaj drugačnega, se odmaknili od gole obrtniškeosti gledališča in gledališče uporabili kot igračo, s katero se lahko igra na nove načine. V gledališču je veliko šablon, ki jim ustvarjalci sledijo, saj so preverjene, in vedo, da »palijo« pri publikii. To zame ni pogumno in zato je tudi ni vznemirljivo. Ko pa vidim in začutim, da so poskusili nekaj, česar morda še nihče ni, takrat je gledališče zame to, zaradi česar sem ga sploh vzljubila.

Od kod ideja za avtorski projekt *Ikigai*?

Ideja za *Ikigai* je prišla na pobudo Tine Kosi, ki me je povabila k sodelovanju z željo po avtorskem projektu, ki bi se ukvarjal z vprašanjem posameznikovih stisk ob soočanju s čedalje bolj vseprisotno tehnološko in virtualno realnostjo. To je bilo izhodišče, potem pa sem se oprla na zelo popularne formate reality showov in game

showov, za katere je povpraševanje med epidemijo (in še posebej po njej) eksponentno zrastle. Zdelo se mi je zanimivo raziskovati, zakaj ljudje tako radi gledamo te formate, zakaj uživamo v realnosti, ki naj bi bila resnična, čeprav vemo, da je zrežirana, zakaj nas ta ideja gledanja in uživanja v človeški degradaciji, poniževanju in neumnosti tako zelo privlači. Hkrati pa me je pritegnila ideja prepletanja teh formatov z gledališkim jezikom.

Kakšni projekti te čakajo v prihodnosti?

V prihajajočih mesecih planiram performans v produkciji *Vie Negative*, ki se bo ukvarjal s sovražnim govorom, načrtujem pa tudi raziskovalni projekt na Japonskem, kjer nameravam še naprej dekodirati nove estetike in virtualne jezike, ki bi jih lahko prepletla z gledališčem.

Spraševala Tatjana Doma.



Aljoša Koltak, Maša Grošelj

»Lingua franca me počasi papa«

Če obstaja kaj, kar poleg pametnih telefonov zagotovo uporabljamo vsak dan, je to jezik, kompleksen in večplasten pojav nepreštevni definicij. Celo kadar v dnevu ne spregovorimo z nikomer ali ne napišemo niti ne preberemo niti ene črke, celo če se odpovemo gledanju televizije ali skrolanju po telefonu, se nam v glavi vendarle dogajajo notranji monolog, okruški misli, ali vsaj kletvice, ko se brčneš v posteljno stranico. Tako jezik ni le sredstvo za sporočanje, sistem izraznih sredstev za govorno in pisno sporazumevanje, ampak je tudi (kot ena izmed metafor) eter, v katerem bivajo naše najotipljivejše misli in naša najbolj koherentna predstava o sebi in svetu.

Obenem je jezik področje identifikacije in protiidentifikacije: posameznik, ki se identificira s skupnostjo, uporablja njen jezik, skupnost pa prepozna svoje pripadnike oziroma posameznike, ki niso njeni člani, in se od njih ogradi. To seveda ne velja samo na medjezikovni ravni, ampak tudi znotraj določenega jezika. Dvignjena intonacija in nazalni izgovor, kopičenje pridevnikov in prislovov, dolge, kompleksno zgrajene večstavčne povedi in kopičenje poudarkov, ki otežuje razumevanje povedanega in od poslušalca zahteva dobršno mero koncentracije: takšna so denimo izhodišča za dobrega spikerja na radiu za intelektualce – in takšni izobraženski skupnosti pripadata tudi voditelja game showa

v Ikigaiu. Ta skupnost takšnega govora ni le navajena, temveč mu pripisuje določeno vrednost in glede na ustreznost jezikovne rabe ocenjuje tudi pripadnost in vrednost govorca.

Posameznik svoje jezikovno vedênje najpogosteje začne prilagajati na nezavedni ravni: v službi, šoli in prijateljskih krogih pogosto prevzemamo govorne manire karizmatičnih osebnosti ali pa se nalezemo viralnih vzklikov, medmetov, komentarjev in mašil. To so nekakšni govorni ready-made emotikoni, ki skupaj z mimiko in intonacijo tvorijo celovit znak, paketek, v katerem je zapakirano multimodalno sporočilo in katerega pomen je vedno enak, šablonski. Ker so ti pomenski paketki ekspresivni, kratki in hitri, so učinkovito, ekonomično in udarno sporazumevalno sredstvo, hkrati pa ne puščajo dosti prostora za kompleksnejši odziv in refleksijo. Hitrost, ekonomičnost in udarnost ne omogočajo razplastenega videnja pojavov, sveta in ljudi, zato se s tem krha recimo tudi zmožnost empatije. S takšnimi emotikoni se na dogajanje v game showu odzivata komentatorja: izpraznjena misel, ki ni več avtonomna, se prilagodi obliki. Tako struktura postane strukturirajoča: to, kako se izražaš, vpliva na to, kaj izražaš. Ali kakor je Tomaž Šalamun detektiral v sedemdesetih: »Lingua franca me počasi papa« (Stavros, v *Turbinah*) – kar se v Ikigaiu izprazni do samega molka elektronskega piska, ko igračka kaj potrebuje ali

pa je nahranjena, napojena in sploh zadovoljna.

Toda isti pesnik zapiše tudi poslanico svojemu jeziku:
»Bodi lep, bodi pogumen moj jezik.
Objemi me, drži me,
bodi scela na moji koži,
žari energijo brez teh okov.«
(Imperializem mi trga glavo, Arena)

Jezik je zmožen prenesti vse, vse dvome, vprašanja, nedoslednosti, bivanjska protislovja, celo širjenje svojih mej onkraj purizma – vprašanje je prej, koliko smo govorci zmožni prenesti in predvsem uporabljati jezik brez okov. In ni naključje, da se največ teže pomena in smisla v predstavi Ikgai zgosti prav v vprašanjih dveh posameznikov, vrženih v svet (med drugim tudi) izpraznjenega jezika.



Maša Grošelj, Aljoša Koltak

Varja Hrvatin



foto Zala Jelenc

avtorica koncepta in
scenarija uprizoritve

Varja Hrvatin je dramaturginja, dramatičarka in članica raziskovalno-teoretskega kolektiva *Kolektiv z Jakobom Ribičem in Mašo Radi Buh*. Med letoma 2018 in 2022 je delovala kot avtorica in urednica oddaje *Teritorij teatra* na Radiu Študent, med letoma 2017 in 2020 pa kot soorganizatorica festivala dramske pisave *Vzkrik*.

Diplomirala je iz dramaturgije in scenskih umetnosti, magistrirala iz filmskega in televizijskega ustvarjanja, smer scenaristika, na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo v Ljubljani ter svoje znanje →

izpopolnjevala na DAMU v Pragi. Kot dramaturginja je sodelovala pri projektih Jan Rozman *memememe* (2019, Zavod Emanat), Anja Novak *Moje telo, moja kletka* (2020, Via Negativa) in Glass IIIka *Kastracija* (2021, Via Negativa).

Njena dramska besedila so bila objavljena v publikacijah *Adept, Dialogi, Literatura, Sodobnost, Maska* in *November*, njena teoretska besedila pa v številnih gledaliških listih, na platformi *Neodvisni* ter v revijah *Amfiteater, Dialogi* in *Maska*. Uprizoritev njenega dramskega besedila *Vse se je začelo z golažem iz zajčkov* (2019) je bila uvrščena v spremljevalni program 54. Festivala Borštnikovo srečanje in 50. Tedna slovenske drame. Leta 2020 je na slednjem prejela nagrado za najboljšo mlado dramatičarko ter isto leto s Prešernovim gledališčem Kranj sodelovala pri projektu *Monologi s kavča*.

Leta 2021 je uprizorila svoja prva avtorska projekta *Najraje bi se udrila v zemljo* (Zavod Melara), ki je bil uvrščen v tekmovalni program 57. Festivala Borštnikovo srečanje, ter *Zelda* (SMG), ki je bil uvrščen v spremljevalni program 52. Tedna slovenske drame. V letu 2022 je ustvarila svoj tretji avtorski projekt *Da te ni sram* v koprodukciji Lutkovnega gledališča Ljubljana, Dschungel Wien in Gledališča Alpha, cikel petih site-specific performansov

La isla bonita v koprodukciji Zavoda Sploh in Vie Negative ter z Nino Ramšak Markovič soustvarila uprizoritev *Apofenija/1*, ki je uvrščena v spremljevalni program 58. Festivala Borštnikovo srečanje.

Anja Romih



foto Anja Romih

scenografka in oblikovalka videa

Anja Romih (1991) je intermedijska umetnica, ki deluje na področju video umetnosti, video projekcij, montaže, animacije in oblikovanja. Že v času študija vizualnih komunikacij na Fakulteti za dizajn jo je zanimalo prepletanje različnih multimedijskih panog. Iz želje po raziskovanju in eksperimentiranju na omenjenih področjih je pod umetniškim psevdonimom SMECH začela razvijati in eksperimentirati z vizualizacijo zvoka, video projekcijami in vidžejanjem. Po končanem dodiplomskem študiju (2015) je z izvedbo

vizualizacij, video mapiranja in z multimedijskimi projekti začela sodelovati na različnih kulturnih, glasbenih in umetniških festivalih, dogodkih, prireditvah, pa tudi delavnicah video mapiranja, kuriranja dogodkov ter tehničnih izvedb (Festival Svetlobna gverila, Društvo Ljudmila, Festival Ment, AKC Metelkova mesto, Kino Šiška, Radio Študent, Društvo Škuc, Klub K4, Festival Sonica, Festival Grounded, Festival Mesto žensk, One Night Public Gallery, MGLC, Street Art Festival Ljubljana). Je avtorica glasbenih videospotov (Tsujigiri, Warrego Valles, Matter, Šuljo, Brudaza) in vizualizacij na koncertih (MRFY, Pankrti, Rotor Motor, Vazz Live). Na področju odrskih umetnosti je v letu 2022 kot oblikovalka videa in vizualizacij sodelovala pri ciklu glasbeno-uprizoritvenih dogodkov *La isla bonita* v režiji Varje Hrvatini (Via Negativa, Zavod Sploh) ter pri oblikovanju vsebin za muzikal *Povodni mož*. Že več let aktivno deluje v kolektivu BEAM TEAM, v okviru katerega je nastalo več intermedijskih instalacij (*Platonova telesa*, *Mreža*, *Knock Knock – What's There?*), ki so bile vključene v domače (Festival Svetlobna gverila, Festival Pixelpoint, Festival MFRU, konS Modul – Velenje) in tuje (Borås Bright Art – Borås Konstmuseum Švedska, Festival InSonic – ZKM Karlsruhe Nemčija) festivale. V sklopu programa Društva Ljudmila od leta 2019

sokurira in vodi dogodke V2V (video to video), ki so namenjeni ustvarjalcem video umetnosti, instalacij in vizualizacij.

Lea Culetto



foto Lea Culetto

kostumografka

Lea Culetto (1995) je leta 2019 zaključila podiplomski študij slikarstva na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Od takrat dalje deluje kot samozaposlena v kulturi. Deluje na področju vizualnih umetnosti, s poudarkom na feminizmu. S pomočjo tekstila ter mešanih medijev ustvarja objekte in instalacije, skozi katere prevprašuje ideale, tabuje ter predstave o ženskem telesu. Najpogosteje izhaja iz osebne izkušnje.

Samostojno se je predstavila s projektom *deflowered by Lea* →

v galeriji Miklova hiša (Ribnica, 2019), galeriji Aksioma (Ljubljana, 2019) ter v Ravnikar Gallery Space (Ljubljana, 2019). Projekt *Petlje* je samostojno predstavila na razstavi Kalupi vsakdana v Galeriji Božidar Jakac (Kostanjevica na Krki, 2020) ter v Galeriji Kresija (Ljubljana, 2022). Kot rezidenčna umetnica kulturnega centra Švicarija se je po enem letu bivanja predstavila s projektom *Marodiranje* (Ljubljana, 2022).

Med drugim je sodelovala na skupinskih razstavah *Vračanje pogleda* (Cukrarna, 2022), *40 let art ljubavi Vlaste Delimar* (Galerija Škuc, 2020) ter na potujoči razstavi *Gallery Delivery* (Aksioma, 2021). Sodelovala je z različnimi mednarodnimi festivali, kot so Mesto žensk, Rdeče zore, Lezbična četrt ter Festival Račka. Poleg razstav izvaja različne delavnice za širšo publiko. Kot mentorica je med drugim sodelovala na festivalu Bobri (Ljubljana, 2021), v sklopu delavnic Stara celina, Švicarija (Ljubljana, 2022) ter v sklopu delavnic Grafika na žlico, ki jih prireja Mednarodni grafični likovni center (Ljubljana, 2022).

Je prejemnica priznanja (2015) in nagrade (2018) za posebne dosežke, ki ga podeljuje ALUO. Trenutno živi in deluje v kulturnem centru Švicarija v Ljubljani.

Jure Anžiček



arhiv Radia Študent

avtor glasbe in tehnične
zasnove uprizoritve

Jure Anžiček je oblikovalec zvoka in grafični oblikovalec, ki že vrsto let deluje na področju kulture z različnimi projekti, bodisi kot izvajalec ali producent. Ukvarja se predvsem s snovanjem multimedijskih vsebin, tako zvočnih kot vizualnih. Dejavnost ga obenem vodi tudi v raziskovanje tehnologij in tehnoloških aspektov, ki omogočajo oblikovanje in izvajanje izdelkov ali izkušenj, ki jih ponujajo umetniški izdelki. Prav veselje do spoznavanja takšnih tehnologij ga je privedlo do dela v studiih v vlogi tehničnega sodelavca in avdio inženirja, kjer se je поблиže spoznal sintezo zvoka in zvočno oblikovanje z analognimi in digitalnimi mediji.



Umetniško deluje pod psevdonimom 08080, pod katerim je avgusta 2020 pri založbi Kamizdat izdal svoj prvenec, 08080 - Astro Disco. Kot 08080 se na nastopih v živo osredotoča na izvajanje eksperimentalne elektronske glasbe, ki je izvedena z modularnimi sintetizatorji in analognimi napravami. S povratnimi zankami gradi zvočno sliko, ki poslušalce popelje na potovanje skozi presek ambientalne in plesne glasbe s pridihom distopije.

Druga producentna dela vredna omembe so še sodelovanje s skupino Balans pri izdaji Sam pravm ter dvojcem Lovekovski pri izdaji njunega prvenca. Pred nedavnim je začel sodelovati tudi s kolektivom Clockwok Voltage, ki pokriva izvajalce elektronske glasbe iz vse Slovenije. Z združevanjem kompozicije in izvedbe je začel delovati tudi v gledališkem okolju kot tonski mojster in kasneje kot avtor glasbe. Z režiserko Varjo Hrvatin je sodeloval že pri gledaliških predstavah Zelda in Apofenija.

Jurij Smrke



foto Goran Bečirevič

avtor razvoja aplikacije

Jurij Smrke je programer in oblikovalec spletnih orodij ter strani, ki združuje prakso s širokim znanjem s področja družboslovja in humanistike. V svojem delu se posveča gradnji kritične infrastrukture in prelomne tehnologije z družbenopolitičnimi smotri, pri čemer velik poudarek namenja rekonceptualizaciji in preoblikovanju medijskih form in publicističnih žanrov.

Njegovo osnovno področje so podatkovne baze in programski vmesniki, Linux serverji, upravljanje s podatki ter minimalistično oblikovanje. Poleg tega se ukvarja tudi z vizualizacijo podatkov, hekanjem in ustvarjanjem s sistemi, kot sta Arduino in Raspberry Pi, tuja pa mu nista niti animacija in strojno učenje. Posveča se tudi raziskovanju procesiranja naravnih jezikov, oblikovanju 3D spletnih vsebin ter ustvarjanju glasbe s pomočjo programskih orodij.

→

Z osnovno izobrazbo iz novinarstva je svoje znanje najprej razširil s sodelovanjem v kolektivu uredništva časopisa *Tribuna*, ki ga je nekaj let kot odgovorni urednik tudi vodil. *Tribuna* je stremela k eksperimentalnim oblikovnim rešitvam, pri čemer je Smrke oblikoval spletno stran, ki je uporabniku omogočala preoblikovanje spletnega časopisa in več različnih načinov branja. Tu je začel razvijati svoje delo na križišču računalništva, družboslovja, umetnosti ter humanistike, ki ga je vodilo na magistrski študij iz digitalnih medijev na fakulteti Goldsmiths v Veliki Britaniji ter nato na doktorski študij v okviru programa za post-digitalne kulture na Univerzi v Coventryju, kjer je bil tudi zaposlen kot raziskovalec. Tam se je posvetil oblikovanju iskalnikov in programov za spletno katalogizacijo podatkov s poudarkom na akademskem založništvu in dostopnosti znanstvene literature. V okviru doktorske naloge, posvečene politiki vrednotenja, je oblikoval meta-iskalnik odprtokodnih besedil Radovan ter orodje za pomoč pri citiranju Linqr.

Sicer je oblikoval tudi več praktičnih spletnih orodij, kot so Boominator 3000, prenosni skener knjig in Youtube sampler. (avtor besedila Izidor Barši)

Sebastijan Geč



foto Alexander Chitsazan

koreograf

Sebastijan Geč (1980) je rojen v Mariboru, plesati je začel najprej pri Plesni izbi, nato pa je doštudiral sodobni ples in koreografijo v SEAD v Salzburgu.

Leta 2009 se je pridružil kompaniji Cie. Willi Dorner, s katero je nastopal na različnih festivalih v Seulu, Philadelphii, Washingtonu in v Essnu s predstavo *Above under in-between*. Leta 2012 je sodeloval z Jeromom Bélom na Dunaju v predstavi *The show must go on*. Zadnja leta sodeluje s priznano kongovsko koreografkinjo Elisabeth Bakambamba Tambwe (Congo na Chanel, Las Meninas, Fleche).

S koreografijo *After this there for, because of this* je leta 2015 sodeloval na festivalu

→

Gibanica in na festivalu sodobnega plesa v Mariboru Platforma.

S svojim avtorskim delom *What are you looking at?* pa je na Performi 2016 nastopal kot drag performer.

Na Dunaju je postal prvi član družine Kiki House of Vivi, s katero se je pridružil Ballroomom s svojo vogue tehniko. Zadnja leta igra tudi v umetniških filmih in celovečercih (*The Mask of the Schwarzen-Löwenbergs*, *There is more than that*, *Little Joe*).

Svojo zadnjo koreografijo je naredil za predstavo Varje Hrvatin *Da te ni sram* (LGL, Dschungel Wien, Gledališče Alpha, 2022), ki je bila premierno uprizorjena v LGL.

Nagrajenci 31. Dnevov komedije

Žlahtna komedijantka **Vesna Pernarčič**

za vlogo Antonie, brezposelne
v komediji *Vse zastonj! Vse zastonj!*
v izvedbi Prešernovega gledališča Kranj.



foto Jaka Babnik/SLG Celje

Žlahtni komedijant **Jurij Zrnc**

za vloge Brivca, Hilda in Hynkla
v komediji *Veliki diktator*
v izvedbi SNG Drama Ljubljana.



foto Jaka Babnik/SLG Celje

Žlahtna režiserka
Ajda Valcl

za režijo proletarske komedije
Vse zastonj! Vse zastonj!
v izvedbi Prešernovega gledališča Kranj.



foto Jaka Babnik/SLG Celje

Žlahtna komedija po izboru strokovne žirije
**Vse zastonj!
Vse zastonj!**

proletarska komedija v izvedbi
Prešernovega gledališča Kranj.



foto Miha Fras/PG Kranj

Žlahtna komedija po izboru občinstva
Veliki diktator

komedija po filmu Charlieja
Chaplina
v izvedbi SNG Drama Ljubljana
z oceno **4,8051**.



foto Peter Uhan/SNG Drama Ljubljana

Maja Šorli

Tega okusa še niste poskusili

drama

krstna uprizoritev

režiserka

Nina Šorak

premiera maja 2023

Grumova nagrada za najboljšo slovensko dramo 2021

54

Maja Šorli dela kot svetovalna delavka, pedagoginja, dramatičarka in dramaturginja. Diplomirala je iz psihologije na ljubljanski Filozofski fakulteti in doktorirala iz dramaturgije na AGRFT. Lani je za svoj dramski prvenec *Tega okusa še niste poskusili* prejela nagrado Slavka Gruma za najboljšo slovensko dramsko besedilo.

Študentje Fakultete za praktično humanistiko in družboslovje protestirajo, ker se čutijo zapostavljene s strani univerze. Zavzemajo se za izobraževanje kot temeljno, vsem dostopno pravico, jasno zastavijo svoj glas proti privatizaciji, razprodaji in komercializaciji šolstva. Dekanja fakultete jih želi na vsak način utišati in izvaja pritisk tudi na profesorje, ki se z njo ne strinjajo, saj se grožnje privatizacije zavedajo. Vlada namerava njihovo državno fakulteto podariti zasebni univerzi s koncesijo, študentje naj bi za študij plačevali, profesorji pa delali več in v slabših pogojih.

Družbeni kontekst razprodaje, privatizacije, komercializacije javnega šolstva in prekarizacije profesorskega poklica se prepleta z intimnimi zgodbami protagonistk. Izredni profesorici Doroteji Luni Kovač in docentki Ivoni Kalisch se sesuva tudi privatno življenje. Doroteja Kovač je obtožena spolnega nadlegovanja. Obtožbe so nejasne, o njih ne spregovori žrtev, ampak tretja oseba. Problem zlorabe moči v visokošolskem prostoru ima uničujoče posledice. Avtorica problema spolnega nadlegovanja z nejasnimi obtožbami ne relativizira, ampak ga nadgradi. Kaj

Ikigai

se zgodi, ko obtožbe o prekoračenju pedagoškega erosa nekdo izkoristi za doseg lastnih ciljev, za diskreditacijo posameznika? Ivono Kalisch pa v trenutku, ko je pripravljena na povečanje družine, na novo poglavje v življenju, zapusti dolgoletni partner. Obe se znajmeta na prelomnem dnu.

Družbeni kontekst razgradnje javnega šolstva se prepleta z najintimnejšimi vprašanji posameznika – zakaj vztrajati v odnosu, kaj je ljubezen, kaj je pripadnost in zakaj se odločiti za družino, lahko intimne izgube vplivajo na družbeni aktivizem? Naslov *Tega okusa še niste poskusili* se nanaša na intimno raven, ki močno odmeva skozi besedilo, saj like sredi družbenih sprememb določa predvsem njihov intimni svet. Izvrstno izpisani dialogi v sodobnem, živem jeziku ustvarjajo polnokrvne dramske osebe. Maja Šorli spretno ujame širši družbeni kontekst propada nekega sveta, ki se odslkava tudi v posameznikovi intimi. Obenem se zaveda, da naše pravice niso pridobljene za zmeraj, temveč se je zanje treba nenehno boriti, jih braniti in širiti.

Problem zlorabe moči v visokošolskem prostoru ima uničujoče posledice.

55

Small Stage

Original project

Ikigai

world premiere

opening night
6 April 2023

Members of the audience can choose either to simply watch the performance or to participate actively and anonymously – if so, a smartphone with data downloading features is required.

cast

Maša Grošelj
Aljoša Koltak

original idea and
playscript

Varja Hrvatin

authors

Varja Hrvatin

Maša Grošelj

Aljoša Koltak

Anja Romih

Lea Culetto

Jurij Smrke

Jure Anžiček

Sebastijan Geč

Živa Čebulj

set and video designer

Anja Romih

costume designer

Lea Culetto

composer and technical
designer

Jure Anžiček

application developer

Jurij Smrke

choreographer

Sebastijan Geč

language consultant

Živa Čebulj

stage manager

Anže Čater

prompter

Simona Krošl

lighting master

Gregor Počivalšek

sound master

Drago Radaković

video projection
master

Denis Kresnik

property master
Roman Grdina

front-of-house
Sven Bauman

make-up artists
Marjana Sumrak

Andreja Veselak
Pavlič

wardrobe masters
Suzana Pučnik

Maja Zimšek

tailor

Anita Kragelj
seamstress

Ivica Vodovnik

head of
construction

Gregor Prah
technical manager

Aleksandra Štern
assistant technical

manager
Rajnhold Jelen

We would like to
thank the Trgovina
Logarska store for
their collaboration
at the photo shoot.

Ikigai is a reality game of fiction. It explores the issues of one's significance and value. It is a game that tests and examines the boundaries between "fake" and "real", correct and controversial, the seen and the unseen, as well as between material reality and "dark web". It is a performance that intertwines various formats, such as "reality show", "game show", quizzes and video games in order to decode what lies behind the collected data of one's activity that define their individual and social value.

We live in a time in which our online activity is more valuable than our real actions, the surveillance of our personal, banking, health, work, tax and social data dictates and restrains every step of our lives. We are constantly assessed and evaluated in terms of our physical appearance, our fashion sense, our music and reading preferences, our social life, our money spending patterns. Life has been converted into clusters of data on psychological profiles, personalized instructions on one's point-of-view and supervision. If one perceives life merely as a game of challenges and tasks for collecting loyalty points in the system of social rules, what is ultimately the most valuable thing in this world to cash in our loyalty points?

Ikigai explores the limits of individual free will in a world where only Google and artificial intelligence can answer the questions of how much influence we have on our life decisions and how much human life is worth. What happens if we leave

the fate of two individuals to the game of survival and the popular vote – cast by the audience? How is one to find and invent new strategies to overcome obstacles for survival? *Ikigai* is a game that recalculates the value of the individual and their social responsibilities when people are being transformed merely into tools for mutual evaluation and pleasure. It is a game of challenges and strategies leading to a happy life ever after.

What happens when we leave the fate of two individuals to a game of survival and the popular vote – cast by the audience?

Sponzorji in partnerji v sezoni 2022/23

Glavni medijski pokrovitelj

VEČER

Generalni radijski pokrovitelj

ŠTAJERSKIVAL 
radio mojega srca

Partnerji

citycenter
Vse najboljše


televizija celje

mediaspeed 

Svet knjige
Brnjo na plovcih že 45 let

Sponzorja uprizoritve



LAŠKO 
PART OF THE HEINEKEN COMPANY

Artoptika
Broadway NYC Fashion
Caffe studio
Celjski mladinski center
Lekarna Apoteka pri teatru
Mladinska knjiga Celje

Oaza 2.0
Osrednja knjižnica Celje
SVB, d.o.o., PE Domača štacuna
Pekarna Geršak
Turistično informacijski center Celje

Z vašo pomočjo smo še uspešnejši. Hvala!

Gledališki list
letnik 72, sezona 2022/23
številka 6
izdajatelj
Slovensko ljudsko
gledališče Celje
za izdajatelja
Miha Golob
urednica
Tatjana Doma
lektorica
Živa Čebulj
fotograf
Uroš Hočevar
oblikovalci
Grupa Ee
tisk
Grafika Gracer
naklada
400 izvodov

Vse pravice pridržane.
Celje, Slovenija
april 2023

Ustanoviteljica gledališča
je Mestna občina Celje.
Program finančno omogoča
Ministrstvo za kulturo
Republike Slovenije.



MESTNA OBČINA CELJE



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

