

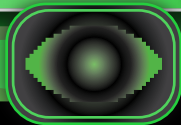
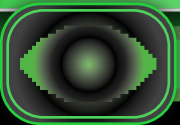


IZVOD



KOPRODUKCIJA

Varja Hrvatin in Slovensko mladinsko gledališče





Sezona 2021/2022
Slovensko mladinsko gledališče
Uprizoritev 3

KAZALO

ZASEDBA 3

-

VARJA HRYATIN 4

DRAMATURGIJA VIDEOIGER
KOT KONCEPT IN SCENARIJ
UPRIZORITVE

-

JAKOB RIBIČ 7

TEATRALIKA VIRTUALNE
REALNOSTI V BRECHTOVEM
UNIVERZUMU

-

NIKA ŠYAB 9

KDAJ, ĆE NE ZDAJ



Zelda

Koncept in scenarij uprizoritve: Varja Hrvatin

Igrajo:

Rok Kravanja k. g.

Anja Novak

Stane Tomazin

Avtorstvo, scenografija in kostumografija:

Varja Hrvatin, Rok Kravanja, Vid Merlak, Anja Novak, Stane Tomazin

Oblikovanje videa in glasba: Vid Merlak

Grafično oblikovanje: Dorijan Šiško

Razvoj aplikacije: Srđan Prodanović

Oblikovanje luči: Matjaž Brišar

Vodji predstave: Sven Horvat, Varja Hrvatin

Produkcija: Varja Hrvatin in Slovensko mladinsko gledališče

Premiera: 5. 10. 2021, Nova pošta

Lučna mojstra: Matjaž Brišar, David Cvelbar

Tonski mojster: Silvo Zupančič

Asistent tonskega mojstra: Marijan Sajovic

Video tehnik: Dušan Ojdanič

Garderoberki: Slavica Janošević, Andreja Kovač

Maskerka in frizerka: Nathalie Horvat

Rekviziter: Dare Kragelj

Odrski mojster: Boris Prevec

Odrski delavci: Tadej Čaušević, Valerij Jeraj, Tine Mazalović, Mitja Strašek

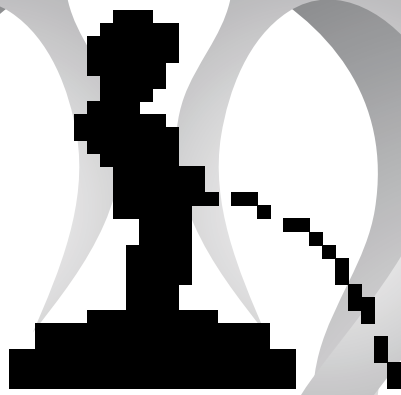
Ključavničar: Sandi Mikluš

Mizar: Boštjan Kljakič Kim

Ekonom: Ivan Šikora

Čistilki: Naila Jamaković, Zdenka Žigman





Varja Hrvatin

DRAMATURGIJA VIDEOIGER KOT KONCEPT IN SCENARIJ UPRIZORITVE

Zakaj uprizoritev *Zelda* nima režiserke in kaj sploh pomeni »scenarij uprizoritve«?

Gledališče že samo po sebi izhaja iz koncepta igre, torej vzpostavljanja situacije in konteksta, pri čemer veljajo določena pravila, po katerih se udeleženci, tako gledalci kot igralci, ravna in jim sledijo, kasneje tudi sodelujejo in pravila kršijo. Enako je pri videoigrah. Najbolj primarne vzporednice, ki jih lahko vzpostavimo, so ravno med likom ali avatarjem, ki ga igralec v igri upravlja, in likom, ki ga igralec na odru uprizarja, gledalec v dvorani pa razbira. Daniel in Sidney Homan v študiji *The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor* razpeta tri faze razvoja videoiger, ki s prelomom iz dvajsetega v enaindvajseto stoletje nastajajo vzporedno z novimi, sodobnimi uprizoritvenimi praksami.

V prvi fazi razvoja videoiger, od katerih sta med najbolj znanimi recimo *Pac-Man* in *Super Mario*, je bil igralec omejen na vlogo nabiralca ali strelca, ki cilja sovražnike – like, ki ga na poti do njegovega cilja ogrožajo. Minimalna pripoved je namenjena konstrukciji igralčeve poti preko ovir, nabiranju točk in dodatnih življenj

pred iztekom omejenega časa na poti do zastavljenega cilja. Dialog je spisan okorno in zelo preprosto, kljub temu pa omogoča domiselno vpletenost igralcev, ponujajoč jim primarno izkušnjo interaktivnosti.

Pri videoigrah s prvoosebno izkušnjo lahko igralci v prostoru igre tako kot obiskovalci v gledališču izbirajo fokus gledanja in se odločijo, kam bodo usmerili pozornost, saj publika zavzame isti tridimenzionalni prostor kot fiktivni liki. V sodobnem gledališču bi to lahko razumeli s pomočjo pojma *promenadnega gledališča*, ki še ni tako interaktivno, da bi gledalec imel aktivno vlogo na ravni vpliva na kolektivno dogajanje, temveč je njegova dejavnost omejena zgolj na nadzor nad emancipirano režijo pogleda in fokusa spremljanja uprizoritve. Gledalec ima svobodo, da se prosto giblje in sam izbira, na kakšen način bo uprizoritev spremljal. Tako gledališče omogoča, da do zaključkov prihaja v gledalčevih mislih, ne pa v samem dogajanju igre. Tvrstni narativni princip v svoja interaktivna dela uvaja recimo umetniški kolektiv Rimini Protokoll, ki skozi različne uprizoritvene formate razširja pomen in tako ustvarja nove perspektive resničnosti.



V drugi ali tranzicijski fazi videoiger pride do porasta »ludonarativnosti«, pri kateri z oblikovalcem igre začnejo položaj moči deliti tudi avtorji. Zaplet in pripoved, predvsem pa dialog postanejo pomembnejši, zato se poveča tudi igralčeva vloga, saj od preprostega igranja preide k soustvarjanju poteka zgodbe. V drugi fazi, denimo v igrah *Fallout 3* ali *Fable II*, pokončevanje nasprotnikov, ubijanje in premagovanja ovir niso več bistvena, temveč v ospredje stopi igralčeva svoboda pri sprejemanju odločitev, ki vplivajo na spremembo že vnaprej postavljene in uokvirjene pripovedi. Z izbiro psihofizičnih lastnosti junaka ali glavnega lika postaja igralec v kontekstu prilagojenega videza in osebnostnih značilnosti čedalje bližji liku.

V tretji fazi, recimo pri videoigrah, kakršna je *Mass Effect*, postaja, namesto da bi bil poudarek (zgolj) na akciji, čedalje pomembnejša poglobljena pripoved. To se najbolj konkretno kaže v kompleksnih zemljevidih različnih opcij poteka in razvoja zgodbe ter v tisočeri vrsticah izmeničnega stranskega dialoga. Temu primerno se pojavita tudi glasovna sinhronizacija in interpretacija znanih filmskih ali gledaliških igralcev, ki fikciji dodajo novo dimenzijo (navidezne) resničnosti. Rezultat so srečanja, interakcije in pogovori, ki jih vzpostavlja igralec, kar vodi do različnih in včasih drastično razlikujočih se razpletov.

Čeprav možnost številnih različic daje občutek svobodne izbire, pa ta še zmeraj ostaja znotraj obstoječega okvira zapisane zgodbe in načrta proizvajalca igre. V tretji fazi torej pridemo do točke, na kateri je igralčeva izkušnja že tako globoko sorodna resnični izkušnji življenja, da ima igralec občutek povsem proste izbire, čeprav je v resnici še zmeraj del že predobstoječega scenarija. Igre, ki iščejo presečišča med akcijo in pripovedjo ter igralcu prepuščajo, da se poistoveti z glavnim likom in tako postane hkrati igralec in avtor – taka je recimo *Heavy Rain* –, temeljijo na principu serije klasičnih knjig iz sedemdesetih *Izberi svojo pustolovščino* Edwarda Packarda. To so knjige, sicer brez kakršnekoli tehnologije, ki ponujajo izhodišče za interaktivne prostore in združujejo umetnost pripovedništva s kompleksno čustveno izkušnjo. Igralec v tovrstnih igrah prejme poudarjeno vlogo s psihološkimi dimenzijami, kar omogoča, da svet na zaslonu postane ogledalo njegove lastne resničnosti. Igra igralcu postavlja vprašanja moralnih in etičnih razsežnosti, saj se mora odločati med tem, ali bo upošteval pravila ali, recimo, kršil zakon. Tovrstna vprašanja, odgovori na katera odločajo o nadaljevanju pripovedi, gradijo različne pripovedne


loke, ki včasih vseeno lahko vodijo nazaj h glavni pripovedi.

Podoben dramaturški princip je prevzela denimo celovečerna epizoda serije *Black Mirror* (*Črno ogledalo*); postopkovnost naracije zgodbe časovnega stroja je pretvorila v interaktivni film *Bandersnatch*, ki gledalcu omogoča izbiro in mu daje možnost, da vpliva na razplet dogajanja. Če torej močno čustveno angažiranost igralca v igrah primerjamo z angažiranostjo gledalca kot lika v interaktivnem gledališču, postane človeška življenjska izkušnja zaradi posledic individualnih odločitev vzporedna. V samem jedru tako igra ne preverja zgolj igralčevih igralnih spretnosti, temveč človeške in osebnostne značilnosti ter intelektualne zmožnosti, ki se aplicirajo na igralčevo resnično življenje.

Tovrstni dramaturški postopki so vse bolj implementirani v sodobno interaktivno gledališče in konceptualno performativno pisanje, saj ustvarjalec gledalca ne dojema več zgolj kot opazovalca in naslovnika informacij, temveč predvsem kot aktivnega soudeleženca in odgovornega soustvarjalca izkušnje. Najbolj konkretno se tovrstne prakse izrisujejo v uprizoritvah, v katerih gledalec dobi posebno vlogo. Recimo v drami *Teror* Ferdinanda von Schiracha, ki že v samem zapisu anticipira in zapoveduje aktivno vlogo gledalcev. Ti so vpeti v sodni proces proti vojaškemu pilotu Larsu Kochu, ki je obtožen za smrt 164 potnikov na letalu. Gledalec je tako postavljen v vlogo porotnika, ki mora presoditi, koliko je vredno človeško življenje. Je bolje sestreliti letalo s 164 potniki, da se izognemo smrti 70.000 ljudi na nogometnem stadionu, ali obratno? Ne samo da mora gledalec odločati o težki moralni in etični dilemi, temveč je hkrati postavljen v pozicijo aktivnega člana družbe, ki mora sprejeti kolektivno odločitev.

Hitro bi lahko trdili, da je najpomembnejša razlika med videoigrami in gledališčem to, da so prve stvar individualnega, drugo pa kolektivnega. Res je, da je veliko iger predvidenih za enega igralca in da gledališče v temelju predvideva vsaj skupino gledalcev, vseeno pa se tudi znotraj iger čedalje bolj vzpostavlja kultura iger *multiplayer* in *open world*, ki omogočajo prostor za kolektivno igro. Igre *multiplayer* denimo nadgrajujejo individualno izkušnjo, v kateri je skupina igralcev postavljena na kolektivno misijo, zaradi kolektivnega cilja. Tako nekako kot pri *Terorju* so igralci, kljub individualiziranim likom, postavljeni v prostor kolektivnih odločitev, ki zadevajo vse in vplivajo nanje. Pri igrah *open world* pa gre za vzpostavljanje virtualnega





sveta, v katerem sta linearnost in strukturiranost igre razširjeni, zato ga igralec lahko svobodno raziskuje in vstopa v interakcijo tako z igralci prijatelji kot z neznanimi igralci z drugih koncev sveta.

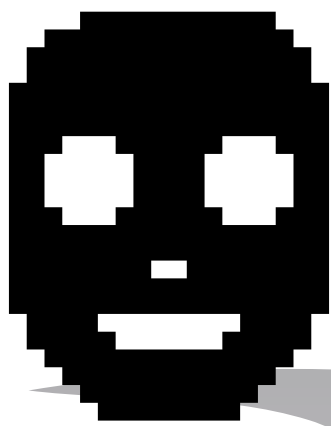
Tovrstne igre vzpostavljajo skupnost in začasnost kolektivne izkušnje, ki je zelo sorodna parametrom efemernosti uprizoritvenega dogodka. Pri obeh se v odmerjenem času in prostoru, bodisi fizičnem ali virtualnem, vzpostavi dogodek, katerega del, aktivno ali pasivno, postanemo kolektivni udeleženci. Če gre pri igrah za skupek individualnih odločitev in kolektivno pot do istega cilja, gre pri gledališču za skupek individualnih interpretacij znotraj kolektivne misli. Tako gledališče kot igre vzpostavljajo trenutek skupnosti, ki ga kot socialna bitja potrebujemo in ga bomo kljub vse bolj naraščajočemu individualizmu in družbenemu fenomenu prostovoljne osame mladih, kot je recimo japonski *hikikomori*, vsaj v osnovnih virtualnih kontekstih zmeraj potrebovali.

Ko govorimo o posvajanju dramaturgije videoiger in pretapljanju njihove logike v uprizoritveni kod, govorimo pravzaprav o matematiki skrbno zastavljenih scenarijev, njihovih potekov in razpletov, ki so deloma v rokah uporabnika, torej gledalca, deloma v mejah predobstoječega scenarija, znotraj katerega se giblje narativ predstave. Pri uprizoritvi *Zelda* zato ne govorimo o režiji, temveč o konceptu in scenariju zanjo. O konceptu kot osnovnem vsebinskem in strukturnem modelu, v katerega se umešča igra ali raje scenarij zanjo. Igra je tako zastavljena kot sistem pravil ter scenosled izzivov in nalog, ki si narativno sledijo v zaporedju, vse do cilja celotne misije. Čeprav so scenariji zastavljeni vnaprej in preko ovir in izzivov vodijo od začetne točke

A do končne točke B, pa je vse, kar je vmes, prepuščeno »virtualnemu« dialogu med gledalcem in igralcem, kar pomeni, da je vsaka ponovitev popolnoma drugačna. Gledalcu so predložene naloge ter načini spoprijemanja in soočenja z izzivi. Naloge vselej ostajajo enake, tisto, kar je v vsaki uprizoritvi drugačno, pa sta izbor in kombinacija odločitev ali raje glasov občinstva, ki služijo kot dobeseden fizični »kontroler« z ukazi za igralca, kako naj izpelje določeno nalogo. Igralca interpretirata stereotipne like, katerih videz in značilnosti so v grobem zastavljeni, onkraj tega pa se prilagajajo okolju in situaciji, ki je zaradi živosti gledališča in fizične terenske umeščenosti na zemljevid mesta Ljubljane vselej nepredvidljiva in zatorej improvizirana.

Če torej potegnemo vzporednice med dramaturgijo videoiger in gledališko dramaturgijo, gre pravzaprav za enak mehanizem vodenja narativa, le da je v našem primeru poudarjena dimenzija interaktivnosti. Prenašanje interaktivnosti videoiger v gledališko interaktivnost pa se najbolj konkretno izrisuje v ohranjanju anonimnosti, ki jo virtualni svet omogoča, ter v kolektivni prisotnosti v istem fizičnem prostoru odvzema. Pri uprizoritvi *Zelda* smo klasično interaktivnost, ki gledalca v primarni ideji izpostavlja, nadgradili in prenesli na polje anonimnosti ter kolektivne osame upravljalnikov igre, ob uporabi individualnega mobitela, ki v našem primeru postane »kontroler«.

Uprizoritev *Zelda* tako postane poskus, ki eksperimentira z možnostjo implementacije narave in zakonitosti videoiger v resnično, materialno življenje, s čimer razpre vprašanje, kako daleč smo pripravljene iti, ko odgovornost za naša dejanja prevzame nekdo drug. Kje se igra sploh začne in kdaj konča?



Jakob Ribič

TEATRALIKA VIRTUALNE RESNIČNOSTI V BRECHTOVEM UNIVERZUMU

Bertolt Brecht je bil prepričan, da se ljudje elementov teatralike ne poslužujejo le v gledališču, temveč tudi v svojem vsakdanjem življenju. Menil je namreč, da je gledališka umetnost »med vsemi umetnostmi tako rekoč najbolj človeška, najbolj obča, umetnost, ki jo opravljajo ljudje najbolj pogosto, se pravi umetnost, ki je ne počneš samo na odru, temveč tudi v življenju« (*Umetnikova pot*, 323). Iz njegove dnevniške zabeležke je razvidno, da se je takemu gledališču »iz vsakdanjega življenja ljudi, ko ti drug drugemu nekaj demonstrirajo, pa tudi nekaj prvinam gledališkega uprizarjanja v zasebnem in javnem življenju« (*GKA* 27, 126) nameraval posvetiti in jih opisati. Takšne prvine je opazil v erotiki, poslovnem življenju, politiki, pravosodju, religiji ter v šegah in navadah ljudi, sčasoma pa se je posebej posvetil dvema teatraliziranim področjema: uličnemu dogajanju in fašistični politiki. Brechtovemu seznamu bi danes lahko dodali še eno takšno področje: virtualno resničnost.

Vsaj del teatralike je vselej navzoč v večjem delu računalniških in spletnih storitev. To še posebej velja za družbena omrežja: da se uporabnik nanje

prijavi, si mora namreč najprej ustvariti svojo spletno identiteto, ki lahko izhaja iz njegove »prave« identitete (izraz je seveda uporabljen le zasilno) ter jo dosledno odseva, lahko pa je popolnoma izmišljena. Pri tem si izbere uporabniško ime, ikono oziroma fotografijo, ki ga predstavlja, z opisi svojih interesov si oblikuje (virtualni) profil in tako ustvari lastno skupnost (virtualnih) prijateljev. Performativno naravo tako oblikovanih spletnih osebnosti in skupnosti je Varja Hrvatin tematizirala v svojem spletnem umetniškem projektu *Najraje bi se udrla v zemljo*, ki je bil izveden na Facebooku, v svojem novem projektu *Zelda* pa se osredotoča na drugo vrsto virtualne resničnosti. Namreč na tisto, ki jo ustvarjajo spletne igre, temelječe na zgodbah, situacijah in dialogih, v katerih lahko simultano sodelujejo igralci z vsega sveta in tako stopajo v medsebojno interakcijo in komunikacijo. Na začetku teh iger si igralci izberejo (ali celo ustvarijo) svoje like in privzamejo njihove identitete – te so pogosto popolnoma nasprotne njihovim »pravim« identitetam; igralci lahko, denimo, eksperimentirajo z izbiro spola, starosti, rase itn. –, nato pa se z



(bolj ali manj konsistentnim) igranjem tako privzetih vlog in likov spopadajo z različnimi izzivi, ki jih prednje postavlja igra in ki jih vodijo v srečanja in interakcije z drugimi igralci. Minimalni teaterski dispozitiv teh iger torej predpostavlja ljudi v različnih, od njihovih dejanskih osebnosti precej oddaljenih vlogah, ki z razreševanjem različnih zapletov stopajo v raznotere medsebojne situacije in odnose. Tisto, kar je v kontekstu Brechtove metode zanimivo, je, da koncept vživetja (*Einfühlung*) v teoriji (in dramaturgiji) virtualne resničnosti (pa tudi virtualnega gledališča) svoj pendant dobi v konceptu potopitve (*immersion*). Podobno kot se igralec »aristotelskega« gledališča, kakor mu pravi Brecht, vživi v svoj lik tako, da privzame njegove lastnosti, na podlagi katerih se v različnih okoliščinah skuša odzivati čim bolj (psihološko) verjetno in dosledno, s tem pa se med njim in njegovim likom ukinja sleherna distanca, se tudi v virtualni resničnosti gledalec vanjo vživi, to se pravi, *potopi*, tako da se znajde znotraj nje, deluje v njej, jo izkuša, raziskuje, hkrati pa (so)ustvarja, izvaja in celo uteleša (brez njega takšna igra konec koncev sploh ne bi bila mogoča). Tako se torej ukine distanca med gledalcem in njegovim spletnim likom, gledalčevo materialno resničnost pa lahko virtualna nadomesti, jo kanibalizira in navsezadnje tudi popolnoma zamenja. Vendar negativni učinki takšne potopitve ne zadevajo le potencialnega eskapizma nekaterih posameznikov v domnevno lepši in znosnejši virtualni svet, v katerem so njihove (virtualne, simulirane) osebnosti popolnejše in bolj brezskrbne, temveč imajo lahko tudi pomembne politične in etične implikacije. Gabriella Giannachi na primeru prve zalivske vojne ponazarja, kako je bila nova videotehnologija sposobna »ustvariti občutek večje bližine med orožjem in njegovo tarčo, medtem ko je sočasno ustvarila večjo psihološko distanco, saj se je 'gledanje ločilo od čutenja', 'vidno pa je postalo oddvojeno od občutka bolečine in smrti'« (132). Spremljanje človeške katastrofe je tako postalo ultimativni primer voajerizma, zreduciran na raven spektakla, ki mu je človeški kontekst popolnoma odvzet.

Brecht je namesto koncepta vživetja zagovarjal koncept distance, saj je bil prepričan, da se lahko le znotraj nje porajata kritična misel in ocenjujoče stališče do sveta. Da bi to distanco zagotovil, je razvil različne tehnike t. i. potujitve (*Verfremdung*), ki znane, domače pojave, tiste, ki se nam zdijo najbolj naravni in jih zato sprejemamo kar najbolj spontano in samoumevno, postavi v drugačno, čudno luč, tako da je o njih mogoče premisliti na

novi, z druge perspektive, to se pravi »z drugačnimi očmi«. Zdi se, da je učinek potujitve toliko večji, kolikor bolj je človek *potopljen* v situacijo, kolikor bolj se ji torej spontano preda in se s tem na račun miselne in kritične distance raje preda lagodnemu uživanju. Spletne igre, ki ustvarjajo prej opisano virtualno resničnost, se zato kažejo kot produktivno okolje za prav takšno potujitev. Vendar pa se zdi, da je določena stopnja distance ali vsaj možnost zanjo vpisana že v samo strukturo teh iger. Igralec namreč v virtualno resničnost dostopa iz svoje materialne resničnosti, v spletne osebe se potaplja kot človeško bitje, kar pomeni, da je med igranjem razpršen in razmeščen, tako rekoč dislociran na dveh krajih – virtualnem in materialnem. Prav v tej razpetosti med notranjim in zunanjim, v tem (Brecht bi rekel) dialektičnem odnosu med enim in drugim svetom, na tej liminalni točki se skrivajo (neslutene) produktivne možnosti – toliko bolj seveda, ker izkušnja virtualne resničnosti močno vpliva na percepcijo v materialnem življenju ljudi. Če torej obstaja umetnost, ki izkorišča teatralno naravo virtualne resničnosti in temelji na njej, potem bi se Brechtova metoda začela prav pri dialektičnem spoju med različnimi nanosi teh resničnosti, v njihovih medsebojnih napetostih in trkih. Zdi se torej, da Brechtov metodološki in uprizoritveni aparat v svetu nove, virtualne umetnosti lahko zaživi na novo ali pa to celo *mora*, kolikor bi lahko ta umetnost z nevarnimi učinki potopitve ustvarila nekritičnega in popolnoma vodljivega posameznika, poroka za regresijo v svet barbarstva, ki ga je Brecht – živel je vendarle v tridesetih in štiridesetih letih prejšnjega stoletja – še predobro poznal.

Viri in literatura:

Brecht, Bertolt. *Werke. Grosse kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe (GKA)*. Schriften 2. Berlin: Aufbau in Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1993.

Brecht, Bertolt. *Umetnikova pot*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1987.

Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres: an introduction*. London, New York: Routledge, 2004.





Nika Švab

KDAJ, ČE NE ZDAJ

Bolj ali manj vsakič, ko govorimo o gledališču, na neki točki pridemo do Aristotela in njegove *Poetike*, v kateri v šestindvajsetih poglavjih postavi temelje zahodnega gledališča in ki je razlog, da še dandanes velja za *the* misleca gledališča in literature. Francoska teoretičarka Florence Dupont, avtorica knjige *Aristotel ali vampir zahodnega gledališča* (prevod Suzana Koncut, MGL, 2019) piše o tem, kako težko je biti nearistotelovec, torej ne biti zgolj v službi dramskega teksta, temveč ga preseči, kako o avtorstvu razmišljati drugače in predvsem kako z občinstvom ustvariti skupnost, ne pa zgolj skupine, ki te samo gleda ali posluša. Kot priložnostna nearistotelovka lahko to tezo nedvomno potrdim. V zadnjem letu in pol, ko so se zaradi pandemije covid-19 kulturne ustanove zaprle, sem pričakovala, da bo takšno skupnost, glede na to, da nam je bilo fizično združevanje onemogočeno, poskusilo ustvariti več umetnikov, umetniških skupin ali producentov. Začeli smo z debatami o prenosih predstav v živo, z argumenti za ali proti, večinoma pa smo se zaticali pri Aristotelu in svetosti njegove misli o kolektivni izkušnji občinstva in izvajalcev, o tem, da smo vsi skupaj tukaj in zdaj v enem prostoru oziroma da vsi soustvarjamo isti dogodek, skratka o živosti gledališkega dogodka/izvajalcev. Moja prva misel ob tem je bila, kam ljudje, ki opletajo s tem argumentom, hodijo v teater. Velika večina repertoarjev, ki sem jim v zadnjih letih priča, ima pogosto zehajočo publiko,

katere dobršni del celoten dogodek gladko prespi ali pa se med odmorom izmuzne domov ali na pivo. Kakšno soustvarjanje dogodka, kakšna kolektivnost? Pandemija bi bila lahko idealna priložnost, da gledališče premisli o svojem delovanju. In to ne samo zaradi zaprtja, temveč ker a) vpis abonmajev zadnja leta upada v bolj ali manj vseh javnih zavodih, ker b) se trudimo v teater privabiti več mlade publike in o tem že leta redno simpoziramo in c) ker so družbeni mediji bolj dostopni (cenovno in infrastrukturno) in praviloma tudi bolj (*pardon my French*) zanimivi in nagovarjajoči. Kljub temu da že leta vemo, da se s pametnim telefonom dá snemati precej kakovostne videoe, da številne aplikacije omogočajo prenos v živo, da je potrebnih nekaj konceptualnih premislekov in ima teater kar naenkrat večji *reach* (*pun intended*), se družbenih medijev na ravni formata še vedno močno izogibamo. Že predvajanje predstav na platformah, kakršna je Youtube, ki omogočajo sprotno komentiranje ali sploh kakršenkoli odziv, je za kolektivno doživljanje uprizoritvenega dogodka naredilo več kot marsikatera ponovitev predstave na odru. Ja, nismo bili vsi skupaj v istem prostoru, smo bili pa zato bolj prisotni in dejavni miselno, bili smo vključeni in slišani. Skupnost se lahko ustvari kjerkoli, tudi na spletu. Kot primer lahko vzamemo spletne skupnosti sledilcev določenih profilov na Instagramu, kot so recimo *srcozlom*, *delozlom*, *domozlom* itd., na katerih sledilci svoje izkušnje





in posnetke zaslonov pošljejo administratorju (kuratorju), ta pa potem najzanimivejše objavi na *feed*. Vsebinsko tako nastaja kolektivno, s pomočjo mehanizma, ki na specifičen način zajema zelo univerzalno problematiko, zato je zanimiva za precej širok spekter javnosti (publike). Tako ustvarjene skupnosti potem redno pričakujejo nove vsebine (objave), jih spremljajo in s tem omogočajo razvoj in širjenje kolektiva.

Sama sem si aktivno publiko vedno predstavljala kot publiko, ki se na videno tako ali drugače odziva, ker se počuti nagovorjeno. V mislih nimam samo participativnega teatra, kjer marsikdo sodeluje, ker pač mora, in počne to, kar mu je naročeno, ampak to, da veš, da ustvarjalci vedo, da dogodka brez gledalcev pač ni, in si želijo, da bi ti od njega odnesli največ, kar lahko, pa naj si bodo to novi vsebinski premisleki ali zanimiv format. Tak primer iz sodobnega slovenskega gledališča so predstave *Robinson* v režiji Jaka Andreja Vojevca in produkciji BiTeatra, saj je publika določala, katere prizore bo Klemen Janežič odigral. Kolektiv projekta *Abonma* se je med dveletnim ustvarjanjem v GT22 z občinstvom pogovarjal o repertoarjih slovenskih javnih zavodov – o vsebinah, ki si jih ne želimo, in tistih, ki jih pogrešamo. Varja Hrvatin je v edinem res spletnem projektu *Najraje bi se udrila v zemljo* (produkcija Zavoda Melara) uprizorila tekmovanje influencerk znotraj Facebookove skupine, ki smo jo sestavljali izključno obiskovalci dotične izvedbe.

In če za gledališče trenutno velja, da je pobud za rušenje hierarhij med izvajalci in občinstvom in kolektivov, ki

te hierarhije postavljajo pod vprašaj, vedno več, se na spletu, v drugačnem, ampak na neki način še vedno sorodnem kontekstu, stvar spreminja. Zadnja leta namreč postaja izjemno priljubljen format *stream*, ki ga je mogoče predvajati na Youtubu, Twitchu, Discordu ipd. Gre za format, v katerem oseba svojim sledilcem v živo predvaja tisto, kar trenutno počne. To je lahko karkoli, od slikanja, kuhanja, do igranja videoiger. Z njimi ne igra v formatu *multiplayer*, ampak z več kamerami snema samo sebe pred računalnikom, kako igra *Minecraft*, *Fortnite*, *The Legend of Zelda* itd., naročniki oziroma gledalci pa spremljajo dogajanje od doma in v chatu komunicirajo med sabo in seveda s *streamerjem*. Tako kot vsaka druga naročnina je seveda tudi ta plačljiva, v zameno pa dobiš dogodek – skupnost, ki se srečuje tedensko, bolj ali manj ob isti uri. Kot nekakšen abonma, torej. Uprizoritveni dogodek je lahko marsikaj, lahko se dogaja kjerkoli in kadarkoli, tudi na spletu.

Zanimivo se mi zdi povleči vzporednice med tem, kako različni mediji omogočajo gradnjo skupnosti, ki se povezuje bolj ali manj izključno zaradi enega dogodka, in kako gledališče ob drastičnem porastu platform, kot so Instagram live, Youtube, Twitch, Discord, ne čuti resne potrebe po posodobitvi formatov ali načinov vključevanja. Prisotnost tukaj in zdaj v istem prostoru gor ali dol, Aristotel tudi o vključevanju videoprojekcij v uprizoritve ni zapisal nič, pa je to na neki točki vseeno postal element, ki predstavi doda določeno vrednost in po katerem ustvarjalci redno posegamo.





Slovensko mladinsko gledališče
 Vilharjeva 11, 1000 Ljubljana
 T: +386 (0)1 3004 900
 F: +386 (0)1 3004 901
 info@mladinsko-gl.si
 www.mladinsko.com

Svet Slovenskega mladinskega gledališča:
 Semira Osmanagić — predsednica, Zvone Čadež, Katarina Stegnar, Asta Vrečko, Martina Vuk

Strokovni svet Slovenskega mladinskega gledališča:
 Tatjana Ažman — predsednica, Blaž Lukan, Janez Pipan, Matjaž Pograjc, Dario Varga

Direktor: Tibor Mihelič Syed
 Umetniški vodja: Goran Injac
 Režiserja: Matjaž Pograjc, Vito Taufer
 Dramaturginja: Urška Brodar
 Vodja trženja in odnosov z javnostmi: Helena Grahek
 Lektorica: Mateja Dermelj
 Strokovni sodelavki: Tina Malič, Katarina Saje
 Tehnični vodja: Dušan Kohek
 Vodja koordinacije programa: Vitomir Obal
 Koordinator programa: Gašper Tesner
 Tajnica gledališča: Lidija Čeferin
 Računovodkinja: Mateja Turk
 Knjigovodkinja: Tina Matajč
 Prodaja vstopnic: Gabrijela Bernot, Sanja Spahić

Predstava je nastala s podporo Ministrstva za kulturo RS.
 Ustanoviteljica Slovenskega mladinskega gledališča je Mestna občina Ljubljana.



REPUBLIKA SLOVENIJA
 MINISTRSTVO ZA KULTURO



Mestna občina
 Ljubljana



Prodaja vstopnic

— v Prodajni galeriji
 Trg francoske revolucije 5, 1000 Ljubljana
 od ponedeljka do petka med 12.00 in 17.30
 ob sobotah med 10.00 in 13.00
 01 425 33 12

— pri gledališki blagajni
 Vilharjeva 11, 1000 Ljubljana
 01 3004 902
 uro pred začetkom predstave

— na spletu
 www.mladinsko.com
 nakup vstopnic s popusti prek spleta ni mogoč

Gledališki list Slovenskega mladinskega gledališča
 Sezona 2021/2022
 Številka 3
 Oktober 2021

Izide ob vsaki premieri
 Izdalo Slovensko mladinsko gledališče
 Za izdajatelja Tibor Mihelič Syed

© Vse pravice pridržane

Uredništvo: Urška Brodar, Mateja Dermelj, Helena Grahek, Goran Injac, Tina Malič, Katarina Saje, Tibor Mihelič Syed

To številko uredila: Varja Hrvatin

Lektorica: Mateja Dermelj

Redaktorica: Urška Brodar

Celostna grafična podoba Slovenskega mladinskega gledališča: Mina Fina, Damjan Ilić, Ivian K. Mujezinović — Grupa Ee

Oblikovanje gledališkega lista: Dorijan Šiško

Fotografije: Asiana Jurca Avci

Tisk: Fotoprospekt, d. o. o.

Naklada: 300 izvodov

Cena: 2 €



