

prešernovo
gledališče
kranj

SNG
NOVA GORICA



Režija
**Dušan
Jovanović**
Koprodukcija s
**SNG
Nova Gorica**

Premiera
PG KRANJ
8. 10. 2016

Prešernovo gledališče Kranj

sezona 2016/2017, uprizoritev 2

Premiera

8. oktobra 2016

Slovensko narodno gledališče

Nova Gorica

sezona 2016/2017, uprizoritev 2

Premiera

19. in 20. oktobra 2016

na malem odru SNG Nova Gorica

»Prva uprizoritev v Združenem kraljestvu je nastala v koprodukciji gledališč Headlong in Royal Court, premierno je bila prikazana 17. julija 2014 v gledališču Royal Court. Kasneje so jo Sonia Friedman Productions in Scott M. Delman v povezavi s Tulchin Bartner Productions, Lee Dean & Charles Diamond, 1001 Nights, JFL Theatricals/GHF Productions, Scott & Brian Zeilinger / James Lefkowitz preselili v West End.

Premiera v West Endu je bila 24. februarja 2015 v gledališču Duke of York's v Londonu.«

Jennifer Haley

Podsvet

The Nether, 2013

PRVA SLOVENSKA UPRIZORITEV

»Razvijanje besedila *The Nether* je podprl *Eugene O'Neill Theater Center* med rezidenco na *Nacionalni konferenci dramatikov* leta 2011. Izvršni direktor je bil Preston Whiteway, umetniška direktorica Wendy Goldberg.«

»Razvijanje je potekalo na *Lark Play Development Center*, NYC.«

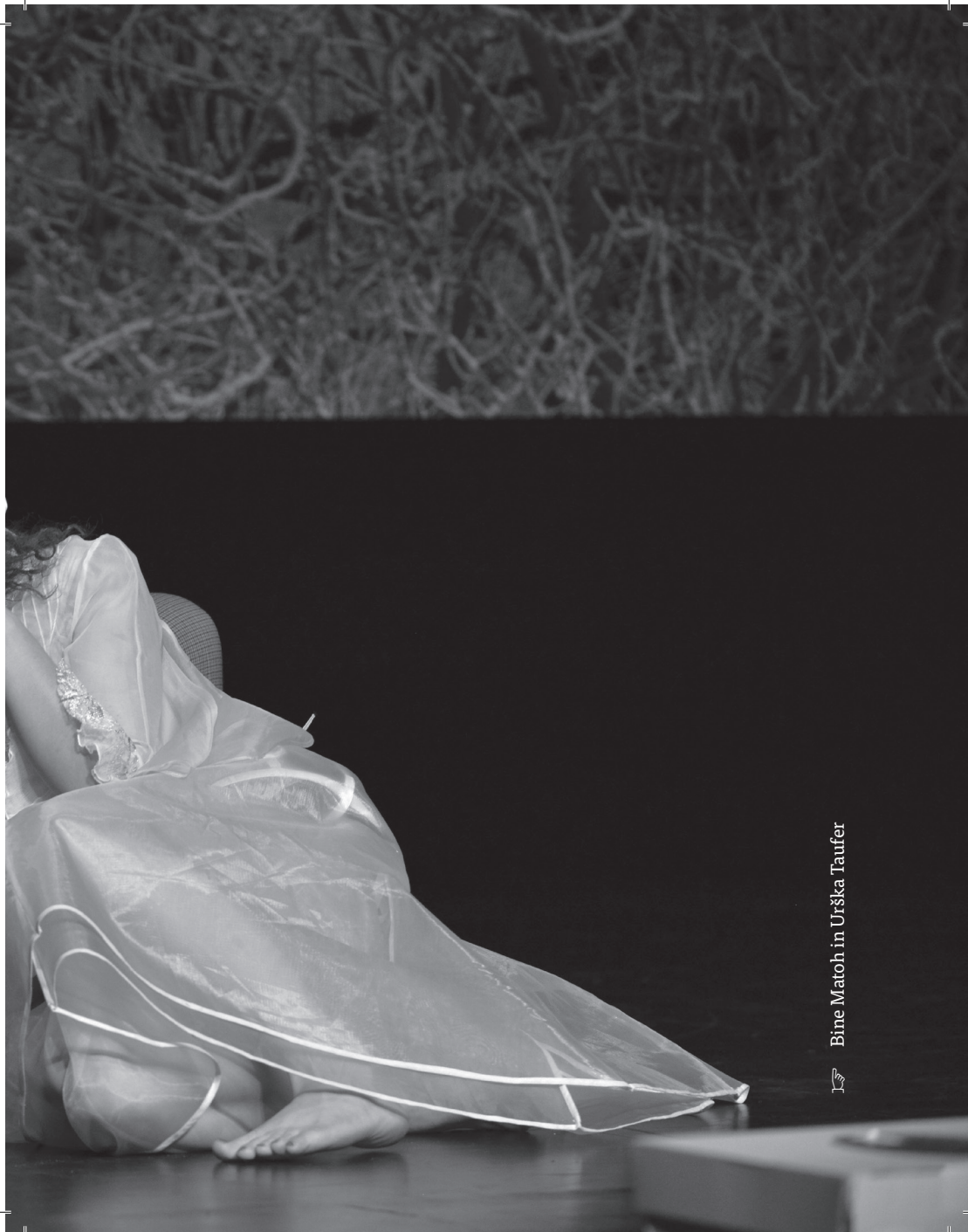
»Premiera v New Yorku: *MCC Theater*, 24. februarja 2015.

Umetniški direktorji: Robert LuPone, Bernard Telsey in William Cantler.

Izvršni direktor: Blake West.«

Svetovno premiero je *Podsvet* doživel leta 2013 v produkciji *Center Theatre Group* pod vodstvom umetniškega direktorja *Michaela Ritchieja* v gledališču *Kirk Douglas Theatre* v Los Angelesu, Kalifornija.





☞ Bine Matoh in Urška Tauer

Sodelujoči

Prevajalka

Tina Mahkota

Režiser

Dušan Jovanović

Asistentka režije

Klavdija Zupan

Dramaturginja

Tereza Gregorič

Scenografinja

Meta Hočevar

Kostumografinja

Bjanka Adžić Ursulov

Avtor glasbe

Drago Ivanuša

Lektor

Srečko Fišer

Oblikovalec svetlobe

Samo Oblokar

Oblikovalec maske

Matej Pajntar

Asistentka lektorja

Laura Brataševc

Asistent scenografinke

Tine Tribušon

Igrajo

Sims/Papa

uspešen poslovnež

Bine Matoh k. g.

Morrisova

mlada detektivka

Vesna Slapar

Doyle

profesor naravoslovja

srednjih let

Peter Harl

Iris

deklica sijočega videza

Urška Taufer

Woodnut

gost mladostnega videza

Miha Rodman

*Predstava nima odmora.

Tehnično osebje
PG Kranj

Inspicent
Jošt Cvikl

Šepetalka
Milena Sitar

Tehnični vodja
mag. Igor Berginc

Lučna mojstra
mag. Igor Berginc
in **Bojan Hudernik**

Tonski mojster
Robert Obed

Frizer in masker
Matej Pajntar

Garderoberka
Bojana Fornazarič

Odrski tehniki
Robert Rajgelj
Simon Markelj
Boštjan Marčun
in **Jošt Cvikl**

Tehnično osebje
SNG Nova Gorica

Vodja predstave
Kaja Trkam

Šepetalka
Arjana Rogelja

Tehnični vodja
Aleksander Blažica

Tonski in video mojstri
Vladimir Hmeljak
Majin Maraž
in **Stojan Nemec**

Lučni mojstri
Samo Oblokar (vodja)
Marko Polanc
in **Renato Stergulc**

Rekviziterja
Damijan Klanjšček
in **Gorazd Prinčič**

Frizerki in maskerki
Katarina Božič
in **Hermina Kokaš**

Oblikovalec maske
Matej Pajntar

Garderoberki
Jana Jakopič
in **Mojca Makarovič**

Odrski mojster
Staško Marinič

Oblikovalec rekvizitov
Branko Drekonja

Odrski tehniki
Dean Petrovič
Dominik Špacapan
in **Bogdan Repič**

Urviščarja
Damir Ipavec
in **Ambrož Jakopič**

Odrski delavec
Jurij Modic

Šivilji
Nevenka Tomašević
in **Marinka Colja**

Mizarja
Marko Mladovan
in **Primož Markočič**



O avtorici

Jennifer Halley

Jennifer Haley je večkrat nagrajena ameriška dramatičarka srednje generacije. Odraščala je v Teksasu, študirala igro in leta 2005 magistrirala iz ustvarjalnega pisanja pri mentorici Pauli Vogel. Preden je doživela uspeh kot dramatičarka, se je preživljala z oblikovanjem spletnih strani. Trenutno živi v Los Angelesu, kjer piše za gledališče, film in televizijo.

V svojih delih večkrat obravnava vprašanje etike v virtualnih svetovih ter vpliv tehnologije na medosebne odnose, identiteto in poželenje. Presečišče virtualnega in realnega je tema v sodobni grozljivki *Neighborhood 3: Requisition of Doom*, v kateri avtorica raziskuje odvisnosti od video igre v malomeščanskem predmestju, kot tudi v črnem trilerju *They Call Her Froggy*, za katerega je predvidela interaktivno digitalno scenografijo ter zvočno kuliso. Leta 2012 je za igro *Podsvet* (*The Nether*) prejela prestižno nagrado Susan Smith Blackburn. Sledile so uprizoritve v New Yorku, Londonu, *Podsvet* pa osvaja tudi odre evropskih gledališč.

Drame

Sustainable Living

2014

The Nether

2013

La Reina De Los Angeles

2011

The End

2011

Breadcrumbs

2010

They Call Her Froggy

2009

The Great Lover's Rumpus

2009

Neighborhood 3: Requisition of Doom

2008

Edmundo

2002

The Butcher's Daughter

2000

↳ Vesna Slapar in Bine Matoh





»Ključna tema *Podsveta* je, kdo smo 'v resnici'. Dogajanje drame je postavljeno v bližnjo prihodnost, ko bodo ljudje lahko raziskovali in se vključevali v svetove virtualne resničnosti, ki so jih ustvarili drugi uporabniki. V drami je podsvet ena od prihodnjih oblik interneta, v kateri bo fantazija lahko postala tako resnična kot resničnost sama, ali mogoče celo malo boljša. Posledično bo tudi tabuizirana, ker bo prestopila mejo tistega, za kar družba meni, da je prav ali narobe. Ampak če ni resnično, ali je lahko narobe?«


Jennifer Haley

*Iz: Haley and Cast Enter the Darker Corners of TheNether. This stage magazine (2013).
<http://thisstage.la/2013/03/haley-and-cast-enter-the-darker-corners-of-the-nether/>*



KLAVDIJA ZUPAN

Vprašanje življenja in ljubezni

Avtorica v svoji igri zaostri presečišče navidezne in realne identitete, ko temo naveže na provokativni motiv pedofilije. Morala in etika sta si tu enotni - vsa dejanja proti spolni/ali telesni nedotakljivosti otrok so obsojanja vredna. 

»Vstopim«

Podsvet je igra – v vseh pomenih te besede – ki se dogaja med petimi liki. Nastopijo uspešen poslovnež Sims, znan kot Papa, mlada detektivka Morris, profesor naravoslovja srednjih let Doyle, deklica sijočega videza Iris in gost mladostnega videza Woodnut. Ameriška avtorica Jennifer Haley čas dogajanja opredeli kot bližnjo prihodnost – glede na skokovit razvoj digitalnih tehnologij bodo v igri opisane tehnološke možnosti po vsej verjetnosti del vsakdana že v prihodnjih desetih letih. Kraj dogajanja – soba za zaslišanje in viktorijanska vila.

Podsvet je ob prvem branju tipična ameriška kriminalka, kjer so organi pregona po pravilu brezkompromisni, pozitivni, načelni in v službi dobrega, njihovi osumljenci pa so deležni vseh vrst šikaniranja, kršenja zakonov, pravil, etičnih načel – vse za doseg končnega cilja, tj. preprečitev kriminalnih dejanj. Niz šestnajstih prizorov z epilogom sledi načelom maksimizacije učinka, ki ne zgreši cilja. Gledalec je ob vsakem novem podatku, razkritju ali osvetlitvi določene teme vedno znova presenečen, šokiran ali začuden, seveda do natanko določene ravni.

»Bog jih ne obsoja, zakaj bi jih mi?«

Navidezna osrednja tema je pregon pedofilskih in drugih skrajnih spolnih praks, pa četudi le v virtualni obliki. Dejansko pa sta v tem že postavljeni dve pasti – vprašanje svobode v domišljiji ter vpliv domišljije na resničnost. Tema – vprašanje svobode v virtualnem okolju, kot je internet, ter posledice navideznih dejanj v dejanskem, resničnem svetu – ni nova, niti ni povezana zgolj z digitalnimi tehnologijami. Že v Bibliji je zapisano, da je grešna misel enakovredna grešnemu dejanju, zato je v obeh primerih potrebno kesanje. Nadzor nad mislimi je vprašanje vsakega sistema, odgovor je skorajda vedno pozitiven – v smislu, da je nadzor potreben, le poti do njega so različne. Biblično načelo, da tudi greh v mislih kliče po pokori, je v igri Podsvet izpeljano v svoji skrajnosti. Po tem načelu imajo tako navidezna dejanja v navideznem svetu – razno-terti prepovedani spolni in drugi akti – posledice v realnem svetu. Še

posebno zaradi tehnološke dovršenosti domene, zaradi katere uporabniki ob izvajanju teh dejanj doživljajo dejanske čutne zaznave na svojem fizičnem telesu. Poročilo agenta pod krinko navede kar nekaj presenetljivih učinkov – od nedolžnega potenja dlani, alkoholne omame, občutenja vibracij glasbe pa vse do okusa krvi v ustih, ko se ob izvajanju programa – okrutnega razsekavanja otroškega telesa – poškrupi z žrtvino krvjo.

»Pa kdo ste sploh vi?«

Jennifer Haley v *Podsvetu* z učinkovitimi sredstvi dobro napisane konverzijske drame preplete večno temo nadzora nad domišljijo še z vprašanjem identitete. Z vstopom v digitalna navidezna okolja namreč lahko uporabniki prevzemamo poljubne oblike ter tako spreminjamo identitete. Videz in nabor lastnosti v fantazijskih svetovih nimata meja – na voljo je vse od samoroga do krvoločnega demona. Avtorica v svoji igri zaostri presečišče navidezne in realne identitete, ko temo naveže na provokativni motiv pedofilije. Morala in etika sta si tu enotni – vsa dejanja proti spolni in/ali telesni nedotakljivosti otrok so obsojanja vredna.

Toda avtorica ne ostane pri moraliziranju, saj svoje like zaplete v gosto mrežo čustvenih odnosov in tako s presenetljivimi razkritji dvojnih identitet do konca sprevrča predstavljena stališča, začrtana načela in nepremostljiva nasprotja. Moralizatorska detektivka ob zbiranju dokazov za sodni pregon kot gost v preiskovani domeni Skrivališče zagreši prav vsa dejanja, ki jih preganja v resničnem svetu, ugledni poslovnež Sims pa v Skrivališču kot Papa deluje kot zvodnik, spodbujevalec, motivator sprevrženih dejanj svojih gostov. Najbolj presenetljiva je dvojna identiteta deklice Iris. Za podobo devetletnice stoji profesor naravoslovja srednjih let, ki se z vsem žarom naivne otroške ljubezni zaljubi v Papana. Vozlanje identitet, načel, načinov komuniciranja je v skladu z vsemi dramaturškimi načeli maksimalnega učinka na gledalca.

»Življenje brez posledic«

Sims med zaslišANJI dokazuje, da so za vsemi avatarji – tako odraslimi gosti kot za otroki – polnoletne odrasle osebe, kar zagotavlja »skladnost dogajanja z zakonskimi predpisi o sporazumnem igra-

☞ Simsov argument je torej, da kljub raznoterim podobam, ki jih uporabniki prevzemajo v navidezni resničnosti, dogajanje ostaja brez posledic, saj je vse le igra brez vpliva v realnem, fizičnem svetu.

nju vlog«. Po zakonu so namreč dovoljena vsa sporazumna dejanja z udeležbo polnoletnih, prisebnih oseb. Simsov argument je torej, da kljub raznoterim podobam, ki jih uporabniki prevzemajo v navidezni resničnosti, dogajanje ostaja brez posledic, saj je vse le igra brez vpliva v realnem, fizičnem svetu. Vrag, ki se skriva v podrobnost, je tehnologija, saj ta omogoča čutne zaznave v fizičnem telesu igralca oziroma uporabnika. Čeprav je čutna zaznava spodbujena z navideznim dražljajem, je njen učinek realen.

»Obstaja meja, celo v domišljiji«

Na vprašanje o svobodi v domišljiji oziroma svobodi misli avtorica v svojem delu ne daje enoznačnega odgovora. Ali pa se vsaj na prvi pogled zdi tako. Če so v logičnem argumentiranju stališča likov dokaj izenačena oziroma zagotovo prevladajo argumenti obeh osamljenecv Doylea in Simsa o nujni zaščiti svobode v domišljiji, o brezkompromisnem zagovoru anonimnosti v virtualnem svetu, o nujnosti spoštovanja zakonskih predpisov, ki omogočajo sporazumno igranje vlog, pa na čustveni ravni avtorica prav ta načela postavi pod vprašaj. Prav vsakdo med odrskimi liki skozi zasledovanje logičnih načel izgubi del sebe, postane žrtev okoliščin oziroma trpi posledice prav zaradi teh načel.

☞ Nedvomno je poleg teme prav vrhunska uporaba in izraba dramskih sredstev botrovala tako silovitemu preboju dela med svetovne odrske uspešnice.

»Me ljubiš?«


Načelo o sporazumnem igranju vlog pokoplje – dobesedno – profesorja naravoslovja Doylea. V navidezni resničnosti se tako močno poistoveti s svojim avatarjem, devetletno deklico Iris, da se zaljubi v Papana, pedofila, ki vodi domeno za izživljanje najbolj skritih prepovedanih nagnjenj. Neuslišana ljubezen Doylea požene v samomor, pred tem pa preko Iris izda identiteto Papana in tako omogoči kaznovanje Simsa, stvarnika in upravnika domene Skrivališče, v resničnem svetu. Izbris domene pomeni tudi uničenje vseh navideznih identitet. Ob tem ne izgine le Iris, temveč tudi Woodnut – avatar detektivke Morris, s katerim je preiskovala dogajanje v Skrivališču. Samomor Doylea je izguba detektivke Morris, saj se je kot agent pod krinko v navideznem svetu zaljubila v Iris. In končno v epilogu svojo izgubo prizna tudi cinični Sims oziroma vsemogočni Papa. V podoživljanju zadnjega pogovora, ki sta ga imela z Doylem – seveda v podobah Papana in Iris – slednjemu končno prizna svojo ljubezen.

»Izgon v resnični svet«

Nedvomno je poleg teme prav vrhunska uporaba in izraba dram-skih izraznih sredstev botrovala tako silovitemu preboju dela med svetovne odrske uspešnice. Jennifer Haley je zagotovo avtorica z obsežnim obrtnim znanjem, s katerim kroti divjo domišljijo. Igra *Podsvet* ima zgolj dva kraja dogajanja – sobo za zaslišanje in viktorijansko vilo, pri čemer sta ta dva kraja postavljena v različna svetova – v resnični svet ter v *Podsvet*. Avtorica v dialog vplete podatek, da je *Podsvet* pravzaprav internet, seveda tehnološko izpopolnjen, nakaže pa tudi mračno sliko prihodnje družbe. Odtujenost, osamljenost in osiromašenost življenjskega okolja vse več ljudi potisne v prestop – v resničnem življenju postanejo sence, saj telo ohranjajo v vegetativnem stanju s pomočjo naprav, v *Podsvetu* pa si izberejo poljubno obliko avatarja – postanejo karkoli oziroma kdorkoli, živijo poljubna življenja, predajajo se poljubnim užitek. Čutno osiromašena resničnost izgubi boj z navidezno resničnostjo, v kateri ni omejitev – ne čutnih, ne moralnih niti ne družbenih.

Dobro poznavanje tako virtualnih svetov kot tudi tehnoloških podrobnosti, predvsem pa izraznih potencialov se kaže v jasnem, natančnem označevanju nujnih tehničnih podrobnosti. Jennifer Haley se je namreč do prve uprizoritve *Podsveta* v Los Angelesu in prejema prestižne nagrade preživljala z oblikovanjem spletnih strani, v prostem času pa je še vedno aktivna igralka vsaj ene virtualne igre. Njena vizija digitalno ozaveščene družbe je mračna, grozeča, pa vendar prepredena z odkruški človeške topline, srčnosti, občutki krivde, iskrečim smehom ter čisto na koncu tudi s priznanjem ljubezni. Vprašanje, ki si ga vseskozi zastavlja, je pravzaprav zelo romantično – je življenje brez ljubezni možno in če je, ali je temu vredno reči življenje? Skozi pet likov vedno znova na različne načine pritrjuje nujnosti ljubezni, njenim raznoterim pojavam. In ultimativni pritrditvi, četudi le s fantazijskim, sanjskim pogovorom dveh najmanj pričakovanih zaljubljenec, ko vnese na ostrino britve odkrušek nežnosti. In zato je *Podsvet* igra – v vseh pomenih – drama pa zgolj v svoji navidezni obliki.





»Eden mojih učiteljev je nekoč rekel:
»Pišite o tem, kar sovražite, ker boste
to pisali s strastjo.« Sama izrazito
sovražim televizijske kriminalke. Še
posebej kriminalne drame s sobami za
zaslišanje. Zdi se mi klišejske, ni mi
všeč, kako se zmeraj vse lepo izteče in
je negativec nazadnje poražen. Zato
sem pomislila, kakšno kriminalno
dramo bi napisala sama. Običajni
mešanici sem dodala svoje zanimanje
za video igre in virtualno resničnost.
Začela sem razmišljati, ali obstaja
virtualni kriminal. Kaj je tisto najhuje,
kar bi kdo lahko zagrešil? To vprašanje
me je resnično vznemirjalo.«

Jennifer Haley

*Iz: Haley and Cast Enter the Darker Corners
of The Nether. This stage magazine (2013).
[http://thisstage.la/2013/03/haley-and-cast-
enter-the-darker-corners-of-the-nether/](http://thisstage.la/2013/03/haley-and-cast-enter-the-darker-corners-of-the-nether/)*

SANJA ROZMAN

Resnične pasti navidezne resničnosti!

Ali obstaja »miselni zločin«?
Bi morali ljudi kaznovati, ker
razmišljajo o prepovedanih dejanjih,
čeprav jih ne poskušajo uresničiti?

Le kdo si kdaj v domišljiji ni predstavljal, kako odločno prepoveduje šefu, da bi se z njim tako zviška pogovarjal, potem pa ni naredil nič? In kdo ni kdaj ob pogledu na lepo žensko pomislil, kako lepo bi bilo ... potem pa zavzdihnil in šel naprej? In kdo ni kdaj v jezi pomislil, kaj vse bi naredil nekemu, ki ga je bil izdal, se nekaj časa v mislih naslajal nad njegovim trpljenjem, potem pa šel naprej in pozabil na te misli?

Koliko ljudi si poskuša popestriti življenje tako, da se prijavljajo z namišljeno ali »polepšano« identiteto na razne zmenkom namenjene forume, da bi se počutili zanimive in zaželene? Kolikokrat se tako popisovanje ne konča v virtualnem svetu, ampak pusti svoje posledice v resničnem? Koliko ljudi na skrivaj misli na koga drugega, medtem ko se ljubi s svojim soprogom? Koliko ljudi ob seksu misli na pornografske podobe, ker se ne morejo več vzburi ob resnični osebi, pa tega sploh nimajo za prevaro, saj gre vendar samo za podobe? Koliko ljudi se lahko seksualno vzburi samo, če so podobe v njihovih mislih nasilne, poniževalne in sprevržene?

Do sedaj je veljalo, da je kaznivo samo dejanje, v domišljiji pa se lahko človek poigrava s katero koli mislijo, ne da bi kršil družbene zakone. Domišljija je od nekdanj zasebni svet podob in misli, poligon, v katerem lahko brez posledic izživiš vse tisto, česar v resničnem življenju ne moreš in ne smeš. To je naš notranji svet, zasebni prostor, naše bogato notranje življenje, intima, kamor ne spustimo nikogar.

Z novimi tehnologijami virtualne resničnosti pa smo dobili prostor, v katerem lahko domišljiji »pomagamo« s tehnologijo. Tak svet že obstaja na svetovnem spletu. Portal Second Life slavi 13. obletnico. Si želite lepše telo? Ni težav. V virtualnem svetu si lahko kupite avatarja z zaželenimi lastnostmi in se kot taki predstavljate ljudem, ki se sprehajajo po virtualnem mestu, zgradite virtualno hišo in v njej naselite virtualno družino, nakupujete v virtualnih trgovinah, in, da, kupite si lahko tudi spolne organe poljubnega spola ter s svojim avatarjem seksate z drugim avatarjem. Ni meja, to lahko počnete z vilincem ali s pošastjo, ali pač z otrokom, kar koli si poželi vaša domišljija. Saj vendar ta svet ni resničen, ampak le domišljijski. Le malokdo pa se zaveda, da z vstopom v virtualni svet njegova domišljija neha biti zasebna in postane javna.


Je to, kar počnemo v domišljiji, res brez posledic?

Ali šef in prevarani soproj globoko v sebi morda ne slutita, da je nekaj močno narobe? Ali je ta slutnja dovolj močna, da bo dolgoročno vplivala na njune odzive in na to, da se bosta delovno razmerje ali zakon zvrtničila proti zaključku?

Je seks v virtualnem svetu greh in prevara, če je oseba, ki stoji za avatarjem, v resnici na drugem koncu sveta in z njim nikoli ne boste v istem prostoru? Je igranje z domišljijskimi podobami le neškodljivo izživljanje domišljije, ki nam pomaga, da v resničnem življenju perverznih in nasilnih stvari ne bomo naredili drugi osebi? Ali pa morda s preigravanjem nasilnih fantazij v mislih tolikokrat prestopimo mejo prepovedanega, da meja zbledi in nas ne ustavi, ko pride priložnost za tako dejanje v resničnem svetu? Ali ne bodo otroci, ki odraščajo ob nasilnih računalniških igrinah in vsak dan nekaj ur pobijajo virtualne zmaje in orke, vse prelahko pritisnili na sprožilec resničnega orožja, kot se to zadnje čase dogaja v masovnih pobojih pošolah in na javnih krajih? Ali zrahljana meja med domišljijo in resničnostjo vpliva na to, da se vse več mladih pridruži terorističnim organizacijam ali izvede »strelski pohod?«

Kje je meja med resničnim in »samo« namišljenim?

»Podobe – ideje – ustvarjajo resničnost. Vse okoli nas – naše hiše, naši mostovi, naše vojne, naši mirovni sporazumi, se je začelo kot preblisk

 Je igranje z domišljijskimi podobami le neškodljivo izživljanje domišljije, ki nam pomaga, da v resničnem življenju perverznih in nasilnih stvari ne bomo naredili drugi osebi?

v glavi nekoga in šele nato postalo fizično ali družbeno dejstvo,« pravi detektivka Morris v sedmem prizoru igre *Podsvet*, ki nam pokaže droben preblisk možnosti, kako bi lahko ljudje s pedofilskimi in nasilnimi nagnjenji zadovoljili svojo slo (v zameno za denar, seveda) v virtualnem svetu, potem pa se v dialogu med liki poigra z možnostmi, ki se s tem odpirajo. Bi nemara to lahko delovalo celo terapevtsko, kot se zagovarja organizator virtualnega pedofilskega bordela v igri, gospod Sims, tako da bi bil »volk sit«, nikomur pa se ne bi zgodilo nič hudega, saj bi otroški liki vedno znova oživel in bi »čutili le toliko bolečine, kot bi hoteli?«

Koliko ukvarjanja z zlom prenese naš miselni svet, naša duša? In na kateri točki se zla tako navadimo, da se v nas nič več ne zgane, ko med družinsko večerjo gledamo po televiziji podobe razdejanja in nasilja, ki jih v našo dnevno sobo vsak dan prinašajo svetovni mediji?

Naša domišljija, naši notranji svetovi, so matrica, po kateri oblikujemo svoje zunanje svetove. V dobrem in slabem. Vsi si želimo, da bi bilo dobrega čim več in zla čim manj. Zato smo odgovorni za svoje misli, saj so misli pred dejanji.

To postane zelo očitno pri zdravljenju zasvojenosti, s katerim se ukvarjam zadnjih trideset let. Zasvojenost je bolezen, kjer se večina napak naredi v mislih, dostikrat v tistih mislih, ki se jih še niti dobro ne zavedamo. Zasvojenosti so včasih neuspešno poskušali zdraviti tako, da so zasvojenec nadzirali dostop do njihove »droge«, pa najsi je šlo za alkohol ali drugo kemikalijo, ali pa za zadevanje s spolnostjo in odnosi brez zunanje kemije. To je delovalo nekaj časa, ampak življenje vedno najde luknjo v nadzoru in slab dan, ko gre po gobe težko dosežena treznost. Da bi bili pri zdravljenju zasvojenosti dolgoročno učinkoviti, se morajo zasvojenec naučiti nadzirati svojo misel: »Kako bi mi prišlo, če bi zdajle srknil globok požirek in vse tisto, kar me tišči v prsah, bi izginilo v morju samopozabe.« V krogih zdravljenih zasvojenecv zato kroži učinkovita krilatica, da imaš tri sekunde časa, da nevtraliziraš to škodljivo misel. Če to zamudiš, se začne snežena kepa valiti po hribu navzdol, postaja vse večja in od neke točke je ni mogoče več ustaviti, zgodi se recidiv. »Kamor je šel bik, naj gre še štrik,« si rečejo in si dovolijo vse tisto, proti čemur so se borili mesece in leta.

Ker se ukvarjam z zdravljenjem nekemičnih zasvojenosti, pri katerih ne gre za omamljanje s kemičnimi snovmi, ampak z domišljijo, seksom, nasiljem, vsem, kar je dovolj močno, da preglasi notranji glas razuma, sem se morala še toliko bolj ukvarjati s tem, kje se pravzaprav začne recidiv, saj pri teh boleznih ne moremo odvzeti droge, ker je le-ta v mislih. In velja kot pribito, da zapornice začnejo popuščati že veliko preden se zasvojeni tega zave in preden kdorkoli od zunaj lahko opazi, da preti nevarnost. In še huje, v žeji zasvojenega po omami je notranji glas razuma vedno utišan, saj se vsi zasvojeni slepijo, da so dogodki pod nadzorom, čeprav so že ničkolikokrat boleče spoznali, da ni tako.

Ne bom moralizirala, kako grozen zločin je pedofilija in kako bi bilo treba take ljudi postaviti pred zid, kar je najpogostejša reakcija ljudi na resnične dogodke te vrste. Razumem, da s tem poskušajo postaviti zid med seboj in takimi ljudmi, ki so sprevrženo sposobni uživati ob posilstvu ali umoru otroka, spravijo vse skupaj v predalček »preveč grozno, da bi o tem razmišljali« in gredo naprej po svojih opravih.

Strah me je, ko razmišljam, da bi morala živeti v svetu, kjer dejanja ne bi imela posledic in bi lahko uresničili vse, kar si zamislimo. In še bolj me je strah, ko vidim, da je marsikaj od tega, kar se v drami *Podsvet* zdi preveč grozno, da bi bilo res, že na voljo v našem virtualnem in realnem svetu.

Drama *Podsvet* šokira s tem, da prikaže nepredstavljivo in postavi stvari v nepričakovano perspektivo. S tem poziva k razmišljanju, kako bomo uredili pravila igre v virtualnih svetovih, da bomo ohranili svojo človečnost in obrzdali temne sile zla, ki se zna skriti globoko v človeško domišljijo in bi se lahko razmahnilo brez meja, če dejanja ne bi imela posledic.

KOT ZANIMIVOST

<http://bhonisha.wikispaces.com/Second+Life+%28SL%29>

<http://bhonisha.wikispaces.com/SL+--+Negative+Side>

<http://www.informationweek.com/software/social/second-life-founder-pursues-second-chance/d/d-id/1113670>



☞ Bine Matoh in Urška Taurer

↳ Bine Matoh, Uiška Taufer in Miha Rodman





»Hotela sem se spomniti nečesa, kar lahko storiš v virtualnem svetu in je obenem tako grozno, da kljub virtualnosti nikoli ne bi bilo dopustno. To je bila intelektualna ideja. Ampak pozneje sem odkrila, da že obstaja nekaj podobnega, in sem osupnila. V ostudni japonski igri RapeLay postaneš prvoosebni igralec, ki v javnosti zalezuje žensko z dvema predpubertetnima hčerkama, nato vse tri ugrabi, odpelje k sebi domov in počne z njimi pošastne stvari. Ko sem brala o tej igri, sem bila ogorčena. Kar zadeva samo grozljivost *Podsveta*, sem si dovolila, da se nekako izognem razmišljanju o tem, kaj se resnično zgodi.«

Jennifer Haley

Iz: Goog, John. In Conversation With Playwright Jennifer Haley. The Nether. Gledališki list The Royal Court Theatre (2013).

MAJA MURNIK

Podsvet kot alegorija interneta

»Če je virtualno, še ne pomeni, da ni resnično,« reče Sims v tretjem prizoru *Podsveta*, in zdi se, da je to ena ključnih replik te drame, ki bi jo lahko označili kar za kiberkriminalko, pa tudi za kibermoralko, ker v njej veliko razpravljajo o dobrem in zlu v kibernetsem svetu ...



Dogajanje je postavljeno v ne preveč daljno, a distopično prihodnost, v njeno temno zarjo, v kateri so drevesa, nekaj kvadratnih metrov trate okoli hiše ali bombažna oblačila dragocena redkost, šelestenje listja v vetru pa le nejasen, zamegljen otroški spomin njenih protagonistov. To je čas, v katerem »Podsvet postaja naš kontekstualni okvir bivanja«, se pravi, okvir in podlaga, ki je ni mogoče zanikati, ki je postala ontološki temelj sveta. Slednje lahko trdimo že za današnjo globalno, informacijsko družbo, v kateri sta povečana in mešana resničnost – torej resničnost, v kateri se mozaično in na videz tekoče prepletajo dana resničnost in različne stopnje umetnih, predvsem kibernetskih resničnosti, ki tvorijo hibridne, vmesne prostore – čase – vse bolj del našega vsakdana. Danes ni več mogoče govoriti o izključujočih se dvojnostih realnega in virtualnega, materije in duha, telesa in duše; te kategorije si ne nasprotujejo več, temveč so na delu večprisotnost, mnogoterost, interakcije in prečkanja, pri katerih se vzpostavljajo na novo in drugače.

V osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja, recimo ob kulturnem kiberpankovskem romanu *Nevromant* Williama Gibsona iz leta 1984, se je še zdelo, da se bo kiberkulturna paradigma osredotočila zlasti na vprašanja uma, duha in s programsko opremo podprtega umetnega življenja. Vprašanje telesnosti je bilo v času kiberpanka, znanstvenofantastičnega žanra, ki mu pripadata tudi filma *Kosec* (1992) in *Terminator 2* (1991), potisnjeno v ozadje oziroma pogosto opremljeno z negativno konotacijo: telo je bilo pojmovano kot nepopolno in zastarelo; pomagamo mu lahko tako, da ga ves čas nadgrajujemo s tehnologijami (mimogrede, to je tudi izhodišče Stelarcovih tehnoperformansov od poznih 70. let naprej). Osrednji pomen in vrednost sta takrat pripadala kibernetičnemu umu, ki se v kiberprostoru osvobodi ječe svojega telesa in svoboden zaplava v umetnih svetovih, v »neprostoru uma« in »konzenzualni halucinaciji množic operaterjev«, kot kiber prostor v svojem romanu na še danes aktualen način opredeli Gibson. To stališče je napajala teorija informacije, ki je informacijo razumela kot netelesno (Shannonova in Weaverjeva teorija), okrepilo pa se je v debatah med člani zgodnjega kibernetskega gibanja na konferencah Macy med letoma 1943 in 1954.

Na začetku tretjega tisočletja pa se je tudi v razprave o digitalnih svetovih vrnilo zanimanje za vidike materialnosti in telesnosti. V ospredje so stopili telesni vidiki uporabnikove izkušnje v sedanji mešani in povečani resničnosti, na primer afektivni, proprioceptivni in taktilni vidiki (npr. pri teoretikih Marku Hansenu, Anni Munster in Janezu Strehovcu), ki so razstavili prejšnjo, pretežno platonistično koncepcijo kiberprostora.

Navedeno odzvanja tudi na ozadju tega dramskega besedila. A filozofski problemi razmerja med aktualnim in virtualnim, med različnimi stopnjami resničnosti, vprašanje z novimi tehnologijami oblikovane zaznave in posameznikovega posledično spremenjenega izkustva v sedanji resničnosti vmesnih prostorov in časov ter ob vseprisotnem kompjutiranju so zastavljeni prej v moralnem kot v filozofskem kontekstu. Vprašanje, kaj za dramske osebe pomeni prestop v virtualni svet in kakšne vrste so njihova dejanja v njem, je tu v prvi vrsti vprašanje odgovornosti in moralnih posledic njihovih dejanj. Kaj je v virtualnem svetu Podsveta, posebej v njegovem »žepu«
Skrivališču, ki je trn v peti preiskovalki Morrisovi, dovoljeno in kaj zavrženo ali celo sankcionirano, kakšen vpliv ima to okolje na njihova »zemeljska«
življenja?

Preden premislimo zastavljene dileme, je treba omeniti še nekaj. V pionirskih časih interneta v devetdesetih letih (ki je v drami označen za prejšnjo razvojno različico Podsveta) je vladalo evforično navdušenje nad njegovimi demokratičnimi možnostmi. Verjelo se je, da je to prostor, v katerem bo končno mogoče zaživeti svobodno. Medmrežje naj bi omogočilo neomejeno komunikacijo in svobodno izražanje enakovrednih posameznikov, ne glede na njihov različni družbeni položaj ali različne lokacije in časovne pasove, s katerih se priklaplajo. Danes pa se vse bolj uveljavlja zavedanje, da splet ni tak, kot so ga prikazovali v začetnih idealizacijah, ki so vključevale tudi vprašanje ženske emancipacije v okviru kiberfeminizma. Namesto obljubljene svobode napredujoča tehnologija omogoča vse več možnosti za nadzor in omejevanje posameznikove svobode. Opraviti imamo z napredujočo komercializacijo in s polastitvami multinacionalk. Javni prostor na spletu se krči, velik del je zaseden tudi s političnimi organizacijami in njihovo propagando. Medmrežje se spreminja v velikansko nakupovalno središče; vse bolj agresiven je diktat

✎ Vprašanje, kaj za dramske osebe pomeni prestop v virtualni svet in kakšne vrste so njihova dejanja v njem, je prav tu v prvi vrsti vprašanje odgovornosti in moralnih posledic njihovih dejanj.

bliskovitih menjav programskih in tehnoloških novosti, ki uporabnika silijo v vedno hitrejše nakupe opreme in programov. Zopet so se vzpostavile elite in z njimi nove hierarhije: nekatere vsebine so dostopne le za izbrance, ki so del kake skupnosti, mnoge vsebine so tudi plačljive (npr. strokovne revije), obstaja pa tudi t. i. temni internet. Splet ne odpravlja družbene neenakosti, temveč jo le odzrcalja.

Temna stran interneta odseva tudi v drami, čeprav je postavljena v prihodnost. Dogajanje se vrti okrog problema pedofilije v virtualnem svetu: ali je smiselno, možno in celo smotrno, da pedofili svoja nagnjenja svobodno izživijo v virtualnem svetu, ali pa bi jim morali tudi tam to prepovedati. Poslovnež Sims si skrito domeno Podsveta izmislil ravno s tem namenom: ponuditi uporabnikom prostor čiste in neomejene domišljije, prostor, v katerem si lahko dajo duška in brez posledic zaživijo svoje skrite erotične fantazije, seveda s kreditno kartico v drugi roki, saj tudi življenje fantazij ni zastoj. Sims meni, da morajo biti ljudje v domišljiji svobodni, to je zanje ventil, da bodo v resničnem svetu ubogljivi.




17 Miha Rodman in Urška Taufer

Simsova retorika spominja na retoriko reklamnih slogonov ali pa idealizacij spleta v njegovih pionirskih časih. Nasproti mu stoji moralizem Morrisove, ravno tako omejen v svojem dosegu. Virtualni svet ni ločen od aktualnega, svari Morrisova in v poenostavljeni kavzalnosti meni, da se je vse okoli nas začelo kot ideja v glavi nekoga in šele nato postalo fizično ali družbeno dejstvo. Niti v domišljiji ne smemo biti svobodni, trdi Morrisova, predstavnica družbe nadzora. Pri tem jo bolj moti spolno občevanje z avatarji, predstavljenimi kot majhne deklice, dosti manj pa njihovo virtualno pobijanje. Na eni strani Simsova »vroča« komercialna ponudba izboljševanja sveta, na drugi strani svarilo moralistične družbe nadzora, ki ve, da metafor ni in da je treba imeti oblast nad vsem, tudi nad domišljijo. Z nekoliko podrobnejšim pogledom se izkaže, da je tudi prva ponudba dejansko prav tako nadzorovalna; namesto obeta svobode zaslužnjuje; namesto neskončnih možnosti poleta domišljije ponudi preprost, algoritmično zasnovan svet, ki temelji na nekaj enostavnih klišejih, na predvidevanju vedënja uporabnikov (»Celotni videz domene je pod našim nadzorom,« ponosno pravi Sims).

Zdi se, da rešitve tega vprašanja ni, vsaj dokler je zastavljeno na takšen ali-ali način. Odgovor na vprašanje, ali bi se terapija pedofilov posrečila, če bi svoja nagnjenja izživel v virtualnih svetovih, je odvisen tudi od tega, kam jih postavimo: ali gre zgolj za fantazijo ali pa za kompleksno fizično in fantazijsko doživljanje? Ali so njihove spolne preference edina stvar, ki jih opredeljuje, zunaj tega pa sploh ne obstajajo? Odgovor je blizu odgovoru na vprašanje o tem, kje je mesto zavesti. Ali je zavest trdno zasidrana v telesnem, fizičnem; in kje je mesto telesa v današnjih distribuiranih prisotnostih?

Sámo dramsko besedilo odgovarja na ta vprašanja prek dramske osebe, ki je nosilka sporočila, in prek njenega globoko zavzetočega dejanja: Doyle, upokojeni profesor naravoslovja, sam goreč uporabnik virtualnih svetov, dá s svojim življenjem »mehak«, »nežen« odgovor, ki se izmakne obema nosilcema moči, tako Simsu kot Morrisovi: »Res ne vidite, kakšen čudež je to, da smo sposobni interakcije zunaj svojih teles? To je enako revolucionarno kot - iznajdba ognja! .../Podobe, zaznave - vse to je efemerno. Kar šteje, so odnosi.« In tu, v tej zapleteni in težko umljivi mreži medsebojnih odnosov, v njihovih upih in brezupih, v njihovih s telesnim prežarjenih afektih, tičijo tako svetle kot temne plati spleta in virtualnih svetov nasploh.





»Virtualni svetovi resda niso resnični, so pa resnična čustva, ki jih ti svetovi ustvarjajo.«

Jennifer Haley

*Iz: Haley and Cast Enter the Darker Corners of The Nether. This stage magazine (2013).
<http://thisstage.la/2013/03/haley-and-cast-enter-the-darker-corners-of-the-nether/>*

Mlada članica igralskega ansambla

Urška Taufer

Urška Taufer, rojena leta 1990 v Ljubljani, se je po letu študija na Filozofski fakulteti, smer Antični in humanistični študiji, vpisala na AGRFT, smer Dramska igra. Diplomirala je leta 2014 v letniku profesorjev Tomija Janežiča in Janeza Hočevarja, s predstavo *1981 Simone Semenič* (r. Nina Rajič Kranjac). Predstava v koprodukciji z gledališčem Glej je gostovala v Zagrebu, Skopju in po Sloveniji ter prejela študentsko Prešernovo nagrado za igro in Šeligovo nagrado na tednu slovenske drame. Njena druga diplomska predstava pa je bil avtorski projekt *Zdaj letim* po motivih Bertolda Brechta.

Po diplomi je delala v različnih gledališčih in ustvarila vloge Catherine v Fitzgeraldovem *Velikem Gatsbyju* v MGL (r. Ivica Buljan), Marianne v Molièrovem *Tartuffu* v SNG Nova Gorica (r. Vito Taufer), Maje v avtorski predstavi *Kako osvojiti fanta (4 simpl koraki)* v Gledališču Koper (r. Matijaž Latin), Zofi v *ATL 220 Andreja Rozmana Roze* v koprodukcijski uprizoritvi Rozintea in Cankarjevega doma (r. Andrej Rozman Roza), Gabi v Fassbinderjevih *Grenkih solzah Petre von Kant* v koprodukcijski uprizoritvi Mini teatra, SNG Nova Gorica in MG Ptuj (r. Arthur Nauzyciel) ter sodelovala v koncertni predstavi *Shakesoneti* v Cankarjevem domu (izpeljava in koncept Primož Vitez in Mitja Vrhovnik Smrekar). Sodelovala je tudi v TV-nanizankah *Nova dvajseta*, *Usodno vino* in *Takle mamó*.

Za avtorstvo dramskega besedila *Ona* je prejela študentsko nagrado zlatolaska. Študij je zaključila z magistrsko predstavo *Služkinji* pod mentorstvom Braneta Šturbeja. Novembra 2015 se je zaposlila v SNG Nova Gorica.



»Menim, da je *Podsvet* napoved in svarilo. *Second Life* vključuje vrhunsko tehnologijo očal za virtualno realnost *Oculus Rift*. *Grand TheftAuto* ni več zgolj tretjeosebna izkušnja, temveč je postala prvoosebna. Vi držite roke na volanu in zakrivite zločine. Če je vaš avatar v igri *Second Life* otrok, ne smete vstopati v področja za odrasle, ker so se že pojavile težave s tem, da so imeli odrasli spolne odnose z otroškimi avatarji. Skupnost igralcev *Second Life* se na ta način samo regulira in spreminja tehnologijo, ker želi to preprečiti. Vse to se torej že dogaja.«

Jennifer Haley

Iz: *Goog, John. In Conversation With Playwright Jennifer Haley. The Nether. Gledališki list The Royal Court Theatre (2013).*





Peter Harl in Vesna Slapar

Javni zavod Prešernovo gledališče Kranj
Glavni trg 6, 4000 Kranj

Telefon: +386 (0)4 280 49 00

Faks: +386 (0)4 280 49 10

E-pošta: pgk@pgk.si

www.pgk.si

Blagajna: +386 (0)4 20 10 200,
blagajna@pgk.si

Blagajna je odprta od ponedeljka do petka
od 10.00 do 12.00, ob sobotah od 9.00
do 10.30 ter uro pred pričetkom predstav.

O morebitnih spremembah programa
vas bomo obvestili v dnevnem časopisju,
po elektronski pošti ali na spletni strani
Prešernovega gledališča Kranj.

Direktorica:

Mirjam Drnovšček, +386 (0)4 280 49 00,
mirjam.drnovscek@pgk.si

**Dramaturginja in vodja
umetniškega oddelka:**

Marinka Poštrak, +386 (0)4 280 49 16,
marinka.postrak@pgk.si

Marketing in odnosi z javnostjo:

Milan Golob, +386 (0)4 280 49 18,
info@pgk.si

**Koordinator programa in organizator
kulturnih prireditev:**

Robert Kavčič, +386 (0)4 280 49 13,
robert.kavcic@pgk.si

Računovodkinja:

Anja Pohlin, +386 (0)4 280 49 15,
anja.pohlin@pgk.si

Tehnični vodja:

mag. Igor Berginc, +386 (0)4 280 49 30,
igor.berginc@pgk.si

Poslovna sekretarka:

Gaja Kryštufek Gostiša, +386 (0)4 280 49 00,
pgk@pgk.si

Blagajničarka:

Damijana Bidar, +386 (0)4 20 10 200,
blagajna@pgk.si

Oblikovalec maske in frizer: Matej Pajntar

Garderoberka: Bojana Fornazarič

Inspicent: Ciril Roblek

Inspicent in odrski delavec: Jošt Cvikl

Lučni mojster: Bojan Hudernik

Tonski mojster: Robert Obed

Mizarja in odrska tehnika:

Robert Rajgelj, Simon Markelj

Oskrbnik: Boštjan Marčun

Čistilka: Bojana Bajželj

Igralski ansambel:

Vesna Jevnikar, Peter Musevski,
Vesna Pernarčič, Darja Reichman,
Barbara Ribnikar, Miha Rodman,
Blaž Setnikar, Vesna Slapar,
Aljoša Ternovšek, Borut Veselko

Svet zavoda:

Stanislav Boštjančič (*predsednik*),
Joško Koporec, Alenka Primožič,
Darja Reichman, Drago Štefe

Strokovni svet:

Alenka Bole Vrabec (*predsednica*),
Alen Jelen, Darja Reichman, Marko Sosič,
Borut Veselko

**Gledališki list javnega zavoda
Prešernovo gledališče Kranj**

Sezona 2016/17, uprizoritev 2

Zanj: Mirjam Drnovšček

Odgovorna urednica: Marinka Poštrak

To številko uredila: Tereza Gregorič

Lektorica: Laura Brataševc

Fotografije: Foto atelje Pavšič – Zavadlav

Oblikovanje: Studio Kruh (Gašper Uršič,

Anže Jesenovec, Gregor Makovec)

Tisk: Peter Oman

Naklada: 1000 izvodov

Kranj, Slovenija, september 2016

Slovensko narodno gledališče Nova Gorica
Slovene National Theatre Nova Gorica
Trg Edvarda Kardelja 5, 5000 Nova Gorica

Telefon: +386 (0)5 335 22 00

Faks: +386 (0)5 302 12 70

E-pošta: info@sng-ng.si

www.sng-ng.si

Direktorica:

Maja Jerman Bratec, +386 (0)5 335 22 10,
maja.jerman-bratec@sng-ng.si

Poslovna sekretarka:

Barbara Skorjanc, +386 (0)5 335 22 10?,
barbara.skorjanc@sng-ng.si

Dramaturginji:

Ana Kržišnik Blažica, +386 (0)5 335 22 15,
ana.krzisnik@sng-ng.si in
Martina Mrhar, +386 (0)5 335 22 09,
martina.mrhar@sng-ng.si

Lektor:

Srečko Fišer, +386 (0)5 335 22 02,
srecko.fiser@sng-ng.si

Dramaturginja in vodja AMO:

Tereza Gregorič, +386 (0)5 335 22 01,
tereza.gregoric@sng-ng.si

Odnosi z javnostjo:

Dominika Prijatelj, +386 (0)5 335 22 22,
dominika.prijatelj@sng-ng.si

Organizatorica:

mag. Barbara Simčič Veličkov,
+386 (0)5 335 22 04,
organizacija@sng-ng.si

Vodja računovodstva:

Goran Troha Žvokelj, +386 (0)5 335 22 07,
g.troha-zvokelj@sng-ng.si

Tehnični vodja:

Aleksander Blažica, +386 (0)5 335 22 14,
aleksander.blazica@sng-ng.si

Blagajna: +386 (0)5 335 22 47

blagajna@sng-ng.si

Blagajna je odprta vsak delavnik od 10.00
do 12.00 in 15.00 do 17.00 ter uro pred
pričetkom predstav.

Prešernovo gledališče Kranj

Program gledališča financirata



Za pomoč se zahvaljujemo



Medijski partnerji

Gorenjski Glas



Ostali



Slovensko narodno gledališče Nova Gorica

Dejavnost SNG Nova Gorica
financira Ministrstvo za kulturo
Republike Slovenije.

Član Evropske gledališke konvencije _____



Pobudnik gledališkega združenja NETA – New European Theatre Action



Sponzor v sezoni 2016/2017 _____



Medijski sponzor v sezoni 2016/2017 _____



