



Jennifer Haley

Podsvet

Slovensko narodno gledališče Nova Gorica
Prešernovo gledališče Kranj

Jennifer Haley

Podsvet

Slovensko narodno gledališče Nova Gorica,
sezona 2016/2017, uprizoritev 2
premieri 19. in 20. oktobra 2016
na malem odru SNG Nova Gorica

Prešernovo gledališče Kranj,
sezona 2016/2017, uprizoritev 2
premiera 8. oktobra 2016

»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 iv 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.«

Zasedba	4
O avtorici Jennifer Haley	7
Klavdija Zupan Vprašanje življenja in ljubezni	9
Sanja Rozman Resnične pasti navidezne resničnosti!	19
Maja Murnik Podsvet kot alegorija interneta	25
Mlada članica igralskega ansambla Urška Taufer	31
Kontakti	32

Jennifer Haley

Podsvet

The Nether, 2013

Prva slovenska uprizoritev

Prevajalka **Tina Mahkota**

Režiser **Dušan Jovanović**

Asistentka režiserja **Klavdija Zupan**

Dramaturginja **Tereza Gregorič**

Scenografinja **Meta Hočvar**

Kostumografinja **Bjanka Adžić Ursulov**

Avtor glasbe **Drago Ivanuša**

Lektor **Srečko Fišer**

Oblikovalec maske **Matej Pajntar**

Oblikovalec svetlobe **Samo Oblokar**

Asistentka lektorja **Laura Brataševc**

Predstava nima odmora.

Tehnično osebje PG Kranj

Inspicent **Jošt Cviki**, šepetalka **Milena Sitar**.

Tehnični vodja **Igor Berginc**, lučna mojstra **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 Cviki**.

Tehnično osebje SNG Nova Gorica

Vodja predstave **Kaja Trkman**, šepetalka **Arjana Rogelja**.

Tehnični vodja **Aleksander Blažica**, tonski in video mojstri **Vladimir Hmeljak**, **Majin Maraž** in **Stojan Nemeč**, 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**, odrski tehniki **Dean Petrovič**, **Bogdan Repič** in **Dominik Špacapan**, vrviščarja **Damir Ipavec** in **Ambrož Jakopič**, odrski delavec **Jurij Modic**, šivilji **Nevenka Tomašević** (vodja) in **Marinka Colja**, mizarja **Marko Mladovan** (vodja) in **Primož Markočič**.

Oblikovalec rekvizitov **Branko Drekonja**.

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**

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 v Kaliforniji.

»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.«



Jennifer Haley

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).



Miha Rodman in Urška Taufer

Vprašanje življenja in ljubezni

»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 dosego 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 – raznoteri 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 izva-



Bine Matoh, Urška Taufer in Miha Rodman

janju programa – okrutnega razsekavanja otroškega telesa – poškrpi 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 sprevača 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. Vozla-



Peter Harl in Vesna Slapar

nje 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 igranju 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 osumljencev 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 pos-



Vesna Slapar in Bine Match

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



Vesna Slapar in Peter Harl

»Hotela sem se spomniti nečesa, kar lahko storiš v virtualnem svetu in je obenem tako grozno, da kljub virtualnosti nikoli ne bi bilo dostupno. 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).

tavi pod vprašaj. Prav vsakdo med odrskimi liki skozi zasledovanje logičnih načel izgubi del sebe, postane žrtev okoliščin oziroma trpi posledice prav zaradi teh načel.

»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 izživiljanje 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 navideznihi 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 dramskih 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 zaslisanje 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, iskretim 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.



Peter Harl in Vesna Slapar



Miha Rodman in Urška Taufer

»Menim, da je *Podsvet* napoved in svarilo. Second Life vključuje vrhunsko tehnologijo očal za virtualno realnost OculusRift. 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).



Miha Rodman in Urška Taufer

»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/>



Miha Rodman in Urška Taufer

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 »popeljšano« identiteto na razne zmenkom namenjene forume, da bi se počutili zanimive in zaželeni? Kolikokrat se tako dopisovanje 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 izživi 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 domišljjski.



Bine Matoh in Urška Taufer

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 soprog 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 zvrtnčila 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 domišljjskimi podobami le neškodljivo izživljanje domišljije, ki nam pomaga, da v resnič-

nem 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 po šolah 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?«



Miha Rodman in Bine Matoh

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 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 oživeli 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 zasvojencem 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 zasvojenci naučiti nadzirati svojo misel: »Kako bi mi prijalo, če bi zdajle srknil globok požirek in vse tisto, kar me tišči v prsih, bi izginilo v morju samopozabe.« V krogih zdravljenih zasvojencev 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 zasvoje ni 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 opravkih.

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>



Vesna Slapar in Peter Harl

»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. Zdijo 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/>

Bine Matoh in Urška Taufer



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 kibernetnem 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 bivanjak«, 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 kibernetских 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 kibernetnem romanu *Nevromant* Williama Gibsona iz leta 1984, se je še zdelo, da se bo kibernetna paradigma osredotočila zlasti na vprašanja uma, duha in s programske opreme podprtega umetnega življenja. Vprašanje telesnosti je bilo v času kibernetnega, 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 kibernetnem prostoru osvobodi ječe svojega telesa in svoboden zaplava v umetnih svetovih, v »neprostoru uma« in »konsenzualni halucinaciji množic operaterjev«, kot kibernetni 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 kibernetnega gibanja na konferencah Macy med letoma 1943 in 1954.



Bine Matoh In Vesna Slapar



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 nji-

hov različni družbeni položaj ali različne lokacije in časovne pasove, s katerih se priklapljujejo. 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 obljubljenih 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 bliskovitih menjav programskih in tehnoloških novosti, ki uporabnika silijo v vedno hitrejšo nakupe opreme in programov. Zopet so se vzpostavile elite in z njimi nove hierarhije: nekatere vsebine so dostopne le za izbranec, 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 smotno, 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



Urška Taufer, Miha Rodman in Bine Match

»Fascinira me, kaj vse lahko ljudje postanejo v teh virtualnih svetovih. Sodobna tehnologija nam ne omogoča samo spreminjanja identitet, temveč lahko v fantazijskih svetovih, ki smo jih sami ustvarili, tudi živimo.«

Jennifer Haley

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

v domišljiji svobodni, to je zanje ventil, da bodo v resničnem svetu ubogljivi.

Simsova retorika spominja na retoriko reklamnih sloganov 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 zaslužuje; namesto neskončnih možnosti poleta domišljije ponudi preprost, algoritmično zasnovan svet, ki temelji na nekaj enostavnih klišejih, na predvidevanju vedênja 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-alii 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 zavezujočega 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.



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 le-tim* 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 koprodukciji uprizoritvi Rozinteatra in Cankarjevega doma (r. Andrej Rozman Roza), Gabi v Fassbinderjevih *Grenkih solzah Petre von Kant* v koprodukciji 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 mamo*.

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.

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

Direktorica / General Manager

Mirjam Drnovšček, +386 (0)4 280 49 12, mirjam.drnovscek@pgk.si

Vodja umetniškega oddelka in dramaturginja / Artistic Director and Dramaturg

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

Marketing in odnosi z javnostjo / Marketing and Public Relations Manager

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

Koordinator programa in organizator kulturnih prireditev /

Program Coordinator and Organizer of Cultural Events

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

Računovodkinja / Accountant

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

Tehnični vodja / Technical Director

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

Poslovna sekretarka / Business Secretary

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

Blagajničarka / Cashier

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

Masker in frizer / Make-up Artist and Hairdresser

Matej Pajntar

Garderoberka / Wardrobe Supervisor

Bojana Fornazarič

Inspicient in rekviziter / Stage Manager and Property Master

Ciril Roblek

Inspicient in odrski delavec / Stage Manager and Stage Hand

Jošt Cvikl

Lučni mojster / Lighting Master

Bojan Hudernik

Tonski mojster / Sound Operator

Robert Obed

Odrski tehniki / Theatrical Technicians

Robert Rajgelj, Simon Markelj

Oskrbnik / Caretaker

Boštjan Marčun

Čistilka / Cleaner

Bojana Bajželj

Igralski ansambel / Actors

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

Svet PGK / Council PTK

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

Strokovni svet PGK / Expert Council PTK

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

Blagajna / Box Office

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.

Program Prešernovega gledališča Kranj financirata



Za pomoč se zahvaljujemo



Medijski partnerji



Ostali



Kontakti

Slovensko narodno gledališče Nova Gorica / Slovene National Theatre Nova Gorica

Trg Edvarda Kardelja 5, 5000 Nova Gorica, Slovenija / Slovenia
+386 5 335 22 00, +386 5 302 12 70 Faks / Fax
info@sng-ng.si, www.sng-ng.si

Direktorica / General Manager

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

Poslovna sekretarka / Business Secretary

Barbara Skorjanc barbara.skorjanc@sng-ng.si +386 5 335 22 10

Dramaturginji / Dramaturgs

mag. **Ana Kržišnik Blažica** ana.krzisnik@sng-ng.si +386 5 335 22 15 in / and

Martina Mrhar martina.mrhar@sng-ng.si +386 5 335 22 09

Lektor / Language Consultant

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

Dramaturginja in vodja AMO / Dramaturg and Chief of AMO

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

Odnosi z javnostjo / Publicity Manager

Dominika Prijatelj dominika.prijatelj@sng-ng.si +386 5 335 22 50

Organizatorica / Organizer

mag. **Barbara Simčič Veličkov** organizacija@sng-ng.si +386 5 335 22 04

Vodja računovodstva / Chief Accountant

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

Tehnični vodja / Technical Director

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

Blagajna / Box Office

+386 5 335 22 47 blagajna@sng-ng.si

vsak delavnik / workdays 10.00–12.00 in / and 15.00–17.00

ter uro pred pričetkom predstav / and an hour before each performance

Dejavnost SNG Nova Gorica financira Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije.

Član Evropske gledališke
konvencije



Pobudnik gledališkega združenja
NETA – New European Theatre Action



Sponsor v sezoni
2016/2017



Medijski sponzor v
sezoni 2016/2017



Gledališki list SNG Nova Gorica (letnik 62, številka 2), PG Kranj (sezona 2016/2017, številka 2).

Izdajatelj SNG Nova Gorica, predstavnica Maja Jerman Bratec

Urednici Tereza Gregorič, Marinka Poštrak

Uredništvo Srečko Fišer, mag. Ana Kržišnik Blažica, Martina Mrhar

Lektor Laura Brataševc

Fotografije Foto atelje Pavšič - Zavadlav

Oblikovanje Blaž Erzetič

Prelom in tisk A-media

Naklada 400

ISSN 1581-9884

Cena publikacije je 2 evra.



PREŠERNOVO
GLEDALIŠČE
KRANJ

