



Ocenjujemo

Gledališče

***Ikigai* (avtorski projekt)**

režija: Varja Hrvatin

SLG Celje

★★★★★

Avtorski projekt Varje Hrvatin *Ikigai* (gre za kompleksen japonski koncept, povezan z iskanjem smisla) je predstava, ki jo je v grobem mogoče razdeliti na tri zaokrožene vsebinske enote. Na to delitev se veže tudi osrednja težava postavitev; prvi del predstave, v katerem se srečamo s parom – brezimnima posameznikom in posameznikom –, ki je ujet v nekem nedoločljivem prostoru, je odločno šibkejši in manj prepričljiv od drugega dela predstave, v katerem publika z uporabo spletne strani (<https://iki-gai.si/>) sodeluje v igri *ikigai*, in tretjega dela predstave, v katerem se publika odloča, kaj morata osebi na odru storiti, da se predstava lahko zaključi.

Idejno so vsi trije deli predstave prepričljivo in vsebinsko bogato prepleteni; prvi del tako ponuja nastavek, vstopno točko v realnost predstave, ki se zdi – že zaradi premišljene estetske podobe, ki ji je mogoče najti izvore v internetni kulturi in videoigrah – v veliki meri prekrivna s trenutno sodobnostjo. V uvodni sceni igralka in igralec nosita maske z zaslonoma, na katerih se menjujejo podobe korporacijskih logotipov, logotipov socialnih omrežij in obrazi znanih oseb, med njimi pa sta tudi njuna obraza, s čimer je že nakazano vprašanje razmerja med običajnim človekom in mesti koncentrirane družbene moči (najsigre pri tem za koncentracijo moči v neki organizaciji, korporaciji, mediju ali družbeni moči posamezne vplivne osebe). V nadaljevanju sta dramski osebi, ki ostajata ves čas neimenovani, nosita pa enaka oblačila in sta postavljeni v iste situacije, kar aludira njuno slehernost, postavljeni v situacijo, v kateri nista gotovi niti glede tega, kje sta, niti kakšna je njuna vloga v »situaciji«, v kateri se nahajata (nakazano je samo, da sta nekje ujeti), niti kaj se od njiju pričakuje, niti kaj ju čaka. Pomenljivo je dejstvo, da je mogoče sklepati, da sta osebi ujeti v zaporu, kjer sta se znašli, ker sta v družbi storili nekaj, kar je bilo dojet kot nesprejemljivo, da sta »zgolj« družbeno izobčeni, da sta v resničnostnem šovu ali pa da sta, preprosto, samo del sodobne družbe, ki akumulira občutja tesnobe,

izolacije, negotovosti, zmedenosti in nezadostnosti. Pravzaprav gre za stanje človeka, ki skuša manevrirati svoje bivanje v svetu, preplavljenem z informacijami, med katerimi je težko izločiti »prave«, »resnične«, »pomembne« ...

Težava tega prvega dela predstave ni niti scenografska, niti kostumografska, niti ne zares režijska. Idejno je tudi temu delu predstave mogoče priznati dobro razdelanost – težava je pri besedilu. To je, onkraj teh osnovnih izhodišč, ki jih pravzaprav ponuja že sama situacijska zastavitev, precej neprepričljivo. Tvorjeno je iz vprašanj, ki si jih zastavljata igralka ter igralec in indicirano je, da bi naj vprašanja bila provokativna, »edgy«, tudi čudna oziroma »quirky«, ampak nekako bodisi ne gredo dovolj daleč (npr. vprašanje »A mi mogoče mansplained?«, »A imaš onlyfans profil?«), bodisi ne uspejo doseči potrebne čudaškosti, nenavadnosti, da bi nekam dejansko zadela (»A je že kdo pomislil, da obstaja povezava med Gavrilom Principom in Gavrilovičevu pašeto?«). Zdi se, da veliko vprašanj tako nekako »pade mimo«, še najboljši se zdi pri tem učinek »cringe«, ki se neredko pojavi in ima pomembno mesto tudi v internetni kulturi, ki jo predstava preučuje.

Drugi del predstave se na prvega pomenljivo in smiselno navezuje, saj je zdaj celotna publika povabljen k igri *ikigai*; pri tem je pomembno že vprašanje participacije – imamo pripravljenost sodelovati v družbeni igri ali ne? Če igramo v njej, igramo po družbenih, pričakovanih pravilih ali pravila zavračamo? Ključno se zdi vprašanje, ali na prvo mesto postavimo zbiranje točk – kar je neobhodno povezano s sledenjem družbenim normativom in konsenzom, s tem pa tudi problemskim mestom družbenopolitične realnosti – ali pa ohranjanje kritične misli, kar je v množici težko ali celo nemogoče izraziti in je lahko nujno povezano z občutkom izobčenosti. V tem smislu lahko recimo sklepamo, da sta osebi na odru osebi, ki sta preprosto zavrnili pravila družbene igre.

Igra nas popelje čez nekaj različnih nalog v formi kviza, ki naj bi pokazale našo družbeno vrednost. Pod vprašaj je postavljeno poznavanje aktualnega družbenega dogajanja, (ne) zaupanje medijskim virom, igra »vislic« se ukvarja s spontanimi

asociacijami, ki nas napeljujejo na rasistične, ksenofobne, seksistične ... besedne rešitve, uganjanje cen pa k temu, kako dobro se zavedamo vrednosti, ki jih imajo različne reči v družbi (npr. koliko stane na črnem trgu ledvica, kolikšna je plača pomočnice vzgojiteljice, koliko mesecev zdravstvenega zavarovanja bi pokrili znesek, ki ga je Madonna odštela za vse svoje lepotne operacije).

Različne naloge v kvizu tako preverjajo konformističnost ljudi, obenem pa odpirajo tudi pomembna vprašanja razpolaganja s podatki (za začetek celotna publika, ki sodeluje v igri, že oddaja podatke, napravi spletno stran vidnejšo v iskalnikih itd.), soustvarjanja družbene realnosti z lastnimi odzivi in informacijami, ki jih posredujemo, in narativa, po katerem je pomembno, da razpolagamo s čim več podatki (poznamo dogodke, zasledimo novice), in kaže, da je pomembno predvsem, kaj s temi podatki storimo. Obenem prepričljivo izriše tudi nepreglednost dogodkov, informacij, trendov ..., ki vznikajo v pričujoči družbeni realnosti, in nezmožnost človeka, da jim v celoti sledi in jih v celoti kritično premišlja (npr. igra poznavanja cen je namerno zastavljena tako, da je pravilne odgovore težko posredovati, četudi so vprašanja zastavljena tako, da razkrivajo, zakaj so te cene za soustvarjanje sveta, kakršen je, pomembne).

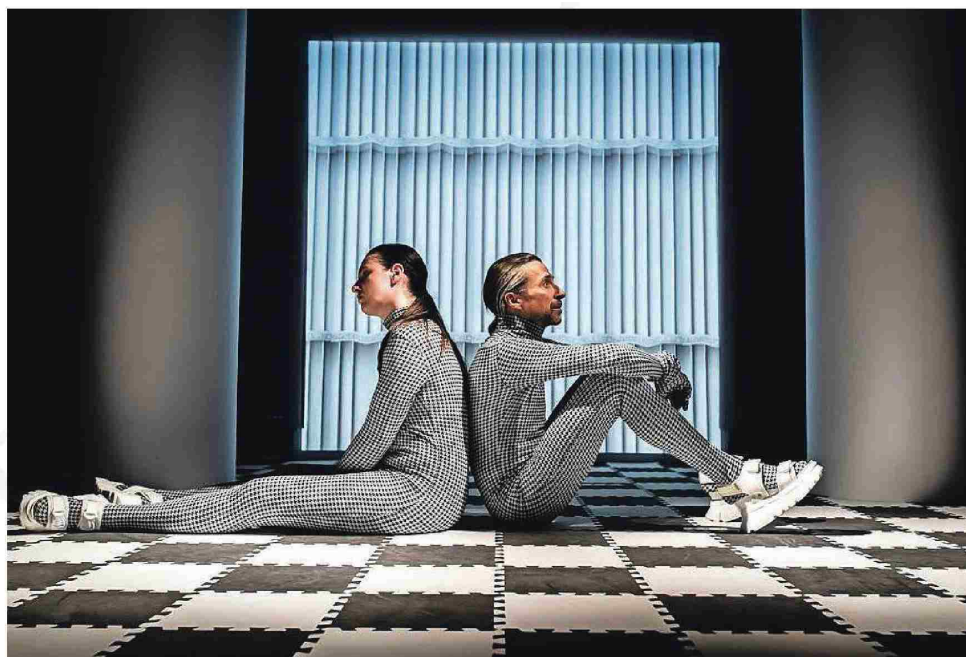
Tretji del predstave je pravzaprav zadnje vprašanje kviza, ki se odlično poveže z drugim delom predstave. Medbesedilno se bržkone navezuje na *Ritem 0*, performans Marine Abramović (publiki je prek sugestije, da uporabijo raznorazne predmete, prepuščeno, da poda svoje odgovore, kaj naj igralka in igralec naredita, da se igra/predstava zaključi), obenem pa odpre zelo pomenljivo povezavo z drugim delom predstave. Če je kviz zastavljen tako, da je »skriti namen« vprašanj sugeriran (npr. čemu verjamete, katere stereotipe gojite), pa tretji del predstave, v katerem igralka na tla naloži več predmetov in je publika naprošena, naj poda individualne (anonimne) odgovore (čeprav je pomembno poudariti, da vseeno puščajo individualni internetni odtis), kaj naj naredita, da se igra konča, razkriva neko splošno mentaliteto, izvirnost in širino mišljenja publike, obenem pa spodbuja publiko tudi h kreativnosti in premišljanju razmerij

med predmeti, ki so na voljo, ter celotnim kontekstom predstave; kakšen učinek ima sama uporaba predmetov? So predmeti zaznamovani in kako (npr. na odru imamo nagobčnike, nož, hrano ipd.)? Kako je mogoče prekiniti splošni družbeni narativ?

Pomenljivo je, da je publika na premierni predstavi zelo pogosto – skorajda večinsko – odgovarjala, naj igralka in igralec narežeta in/ali pojedeta poli salamo. Odgovori so bili šaljivi, pretežno osredotočeni na en sam predmet (ali preprosto povezavo rezalne deske, noža in salame), neredko tudi ponižujoči (več kot enkrat se je pojavil odgovor, naj salamo pojedeta skozi nagobčnika). Povsem očitno je bilo, da je razsežnost družbene odgovornosti, izvirnosti in kritične misli umanjala. Umanjkala je tudi kreativnost ali upoštevanje medija gledališča (se pravi: redko katera predlagana akcija je upoštevala idejno raven predstave). Spodbudneje je morda to, da je bil pogost odgovor tudi ta, naj se igralka in igralec objameta, ki je bil morda drugi najbolj pogost (čeprav vseeno ne prav množičen) odgovor. Zdi se, da ga je v kontekstu predstave mogoče razumeti kot težnjo po človeškosti in bližini in izstopu iz igre.

Ikigai je v veliki meri posrečen in provokativen družbeni eksperiment v gledališkem formatu, ki tudi glasbeno, scenografsko in estetsko vsebinsko prepričljivo korespondira s sodobno družbenopolitično realnostjo.

ANJA RADALJAC



Ikigai tudi glasbeno, scenografsko in estetsko vsebinsko prepričljivo korespondira s sodobno družbenopolitično realnostjo. FOTO UROŠ HOČEVAR/SLG CELJE