

Matija Solce

## 3JA!

gledališko-glasbeni ambientalni omnibus 15+

**pedagoško gradivo**



### Kazalo

#### Pred ogledom

- Kdo in kaj 1
- Avtor in režiser 2
- Uprizoritvena forma 4
- Pričakovanja 5

#### Po ogledu

- Refleksija po predstavi 6
- Gledališko-glasbeni ambientalni omnibus 9
- Dogajalni prostor in čas 10
- Γυνή 12
- Priporočila za branje 14

## Kdo in kaj

### 3JA!

gledališko-glasbeni ambientalni omnibus **15+**

**Režiser** Matija Solce

**Avtorji besedil** Matija Solce, Katja Gorečan, Tanja Potočnik, Branko Završan, Anže Zevnik in kolektiv

**Dramaturginja** Mojca Redjko

**Scenografi** Barbara Bulatović, Paola Korošec, Tomáš Žižka

**Kostumografka** Lara Mastnak

**Avtor glasbe** Matija Solce

**Avtor zvočnih pokrajin in oblikovalec zvoka** Ivo Sedláček

**Oblikovalec svetlobe** Amadej Canjuga

**Lektorica** Živa Čebulj

**Asistenta scenografov** Miha Peperko, Manja Vadla

**Asistent za lutkovno animacijo** Filip Šebšajevič

**Koreografka prizora *Otok Skiros*** Daša Skrt

**Producentka** Mojca Redjko

### Zasedba

Žan Brelih Hatunić

Anže Čater, k. g.

David Čeh

Maša Grošelj

Lucija Harum

Aljoša Koltak

Urban Krč, k. g.

Rastko Krošl

Urban Kuntarič

Barbara Medvešček

Manca Ogorevc

Tanja Potočnik

Tarek Rashid

Daša Skrt, k. g.

Matija Solce, k. g.

Eva Stražar

Filip Šebšajevič, k. g.

Jagoda Tovirac

Damjan M. Trbovc

Lovro Zafred

Branko Završan

Anže Zevnik, k. g.

Vodja predstave Anže Čater • Asistenta vodje predstave Đorđe Dimitrijević, Saša Kroflič • Lučni mojstri Amadej Canjuga, Uroš Gorjanc, Andraž Ratej • Tonska mojstra Gregor Počivalšek, Mitja Švener • Rekviziterka Manja Vadla • Dežurna tehnike Đorđe Dimitrijević, Sven Bauman • Oblikovalka maske in frizerka Andreja Veselak Pavlič • Frizerka Sibila Senica • Garderoberki Suzana Pučnik, Maja Zimšek • Krojačica Anita Kragelj • Šivilja Ivica Vodovnik • Odrski mojster Gregor Prah • Tehnična vodja Aleksandra Štern • Pomočnik tehnične vodje Rajnhold Jelen

### Partnerji uprizoritve

Center sodobnih umetnosti – Zavod Celeia Celje • Društvo fotografov SVIT • Kmetijska zadruga Šmarje • Krčma TamKoUčiri • Mestna kavarna • Mestna občina Celje • Muzej novejšje zgodovine Celje • Pizzeria Dal Nonno • Pokrajinski muzej Celje • SIMBIO, družba za ravnanje z odpadki • Stari pisker steakhouse • Špital za prjatle • Umetniška četrt U4: Galerija AQ GCC, Gimnazija Celje – Center, Jure Cvitan, Tomaž Črnej, Andreja Džakušič, Narcis Kantardžić, Tomaž Milač

### Soorganizator uprizoritve

Zavod za kulturne prireditve in turizem Celeia Celje

**premiera** 11. maj 2024, Celje

Predstava traja približno 2 uri in 30 minut.

## Avtor in režiser

Glasbenik, igralec, režiser in profesor lutkarstva, festivalski organizator in aktivist **Matija Solce** je končal doktorski študij alternativnega in lutkovnega gledališča na praški gledališki akademiji DAMU z disertacijo o glasbenih vidikih lutkovnega gledališča. V svojih delih tesno povezuje glasbo in gledališče, v zadnjem času predstave vse bolj ustvarja jih po muzikoloških načelih in preizkuša metodo gledališča iluzivnih točk. Nekatere izmed njegovih predstav so prelomne za razvoj sodobnega lutkovnega gledališča, mnoge pa pomembno odmevajo tudi v širšem prostoru uprizoritvenih umetnosti, med slovenskimi gotovo *Kabaretluknja*, *Štirje muzikanti*, *Močeradek gre čez cesto*, *Vražji triptih* (in *Seansa Bulgakov*), *Temnica* (vse Lutkovno gledališče Ljubljana), *Proces ali žalostna zgodba Josefa K.*, *Časoskop* (obe Lutkovno gledališče Maribor), *Srečne kosti*, *Mesarica*, *Biti don Kihot*, *KAR* in druge v produkciji/koprodukciji Teatra Matita.

- Več o gledališču iluzivnih točk lahko preberete v prispevku Jelene Sitar *Iluzije po točkah* na spletni platformi *Kritiška platforma sodobnega lutkarstva EU*: <https://www.contempuppetry.eu/novice/iluzije-po-tockah/>

S harmoniko in kovčkom, polnim lutk, je prepotoval svet in nastopil na prizoriščih, kot so zapori, ašrami, zasebne spalnice in velike dvorane mednarodnih festivalov. Za svoje delo je prejel okoli trideset nagrad. Po končanem študiju na tradicionalni italijanski šoli ročnih lutk Bruna Leoneja v Neaplju je leta 2002 ustanovil svoje gledališče Teatro Matita. Že njegovi prvi predstavi *E beh?* (2002) in *Male nočne zgodbe* (2003) sta dosegli velik uspeh in (poleg novih produkcij) še vedno gostujeta na mednarodnih festivalih po vsem svetu.

- Pregled predstav v produkciji (in koprodukciji) Teatra Matita z opisi in video napovedmi lahko najdete tukaj: <https://www.matijasolce.com/shows>



Teatro Matita: *Harms je kriv!* na gostovanju v Hrastniku. Foto: Branko Klančar/Savus.

Poleg Matite Matija režira v drugih gledališčih (AT, CZ, EE, HR, SI idr.), poučuje na gledaliških šolah, vodi delavnice in seminarje, organizira dogodke in festivale in umetniško vodi glasbeno-gledališko skupino Fekete Seretlek, s katero ustvarja prav posebne projekte.

- Video predstavitev najnovejšega projekta *Exit (Izhod)* po motivih pravljic Hansa Christiana Andersena lahko pogledate tukaj: <https://www.youtube.com/watch?v=hXkrHgXem-o>

Matija se je deset let učil igranja klavirja, danes je multiinstrumentalist, neločljiv pa je od harmonike, ki je postala njegov zaščitni znak. Igra v več glasbenih skupinah in v različnih glasbenih slogih. Njegov repertoar obsega veliko balkanske, klezmerske, irske, bretonske, skandinavske, romske, slovenske in druge ljudske glasbe (*world music* jo poimenuje sam). Od leta 2003 je mentor mednarodnega projekta Etno Histeria World Orchestra, ki vsako poletje združi vrhunske glasbenike z vsega sveta in nato razpade. Orkester živo in komunikativno postreže z okusno mineštro skladb, ki jih začini z avtorskim pristopom udeležencev.

- *Etno Histeria World Orchestra*, Škocjan, 31. julij 2022  
<https://www.youtube.com/watch?v=4phgZM2CCuY1>

Matija velja za izrazito družbeno angažiranega ustvarjalca, skozi umetnost in z njo vztrajno gradi skupnost. Med najpomembnejšimi projekti te vrste sta gotovo festivala Kavč festival (v vedno več slovenskih krajih) in Plavajoči grad (Floating Castle) na gradu Snežnik.

- Kavč festival 2024: <https://www.kavcfestival.si/sl/kavc/2024/>
- Plavajoči grad 2023: <https://www.sigic.si/plavajoci-grad-2023.html>



Site-specific festival Plavajoči grad 2020. Foto: Arhiv Plavajoči grad.

<sup>1</sup> Prispevek je pripravila Irena Kovačević za TV Galeja.

## Uprizoritvena forma

Predstava *3JA!* je žanrsko opredeljena kot **gledališko-glasbeni ambientalni omnibus**. Več po ogledu predstave, za zdaj pa je pomembno naslednje:

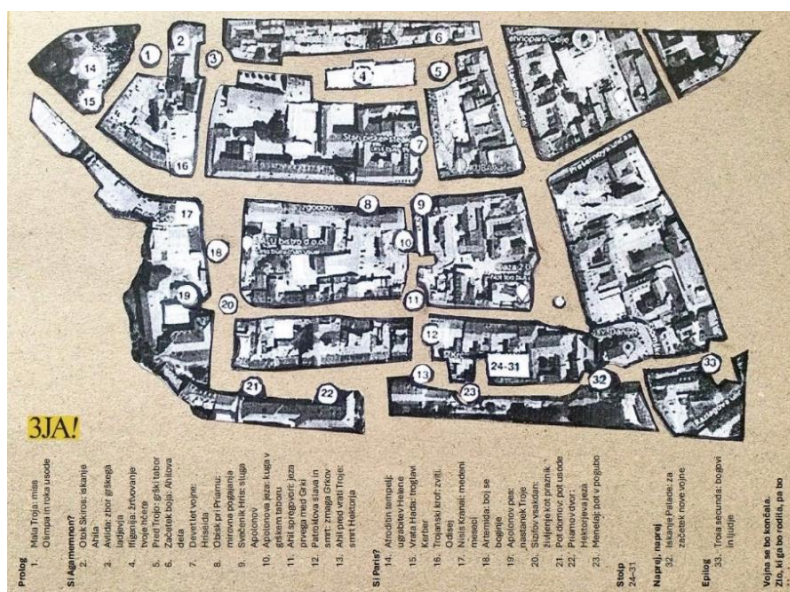
**Naslov** je nastal naključno, simbolizira pa tri obdobja – preteklost, sedanost in prihodnost. Uprizoritvena zamisel odslikavanja antične Troje v današnjem svetu izhaja iz Homerjeve *Iliade* in trojanskega mita ter išče vzporednice in vzvode za umetniško interpretacijo predvsem v Nietzschejevi teoriji o rojstvu grške tragedije iz duha glasbe.<sup>2</sup>

Priporočamo:

- Pred obiskom predstave osvežite svoje znanje o trojanski vojni. Lahko tudi tukaj, če želite obenem utrditi še znanje angleščine: <https://www.history.com/topics/ancient-greece/trojan-war>  
Nekoliko obsežnejše pa tukaj: <https://www2.classics.upenn.edu/myth/php/homer/index.php?page=trojan>
- Premislite o sedanosti:  
Se vam zdi, da smo kot človeštvo v zadnjih 5000 letih kaj zrasli in odrasli? Ob tem, prosim, odmislite tehnološki in znanstveni razvoj, v mislih imejte predvsem civilizacijske in humanistične vidike družbenega razvoja. Smo se današnji ljudje iz preteklosti kaj naučili?
- Premislite tudi o prihodnosti:  
Bomo tudi v prihodnje ponavljali iste napake? Kje vidite vzrok za to? Kaj (vse) bi morali spremeniti? In kdo (vse)?

**Uprizoritev je tridelna:** sestavljata jo skupni kolektivni okvir (uvodni in zaključni prizor), popotovanje po dveh vzporednih poteh s postajami in postanek v Hadu; vsi ti deli pa predstavljajo tri jaze – bogove, junake in slehernike. Ali drugače, po Tomášu Žižki, scenografu predstave: superego, religije preteklosti in sedanosti, nekoč polne nepopolnih bogov, danes zbanalizirane na potrošništvo, medijske in politične manipulacije, ki z enako močjo usmerjajo človeka nekoč in danes; ego skozi apolinični princip, ki vključuje ratio, razum, strateško razmišljanje, red, identiteto; in podzavest skozi dionizični vstop, eros, prepuščanje čustvom, ki narekujejo pot v pogubo.

- Katere sile po vašem mnenju danes najmočnejše vplivajo na človeka in ga usmerjajo?
- Kateri princip se vam zdi pomembnejši: razumski ali čustveni? Ali pa kako drugače?



*3JA!* od 1 (Gledališki trg) do 33 (Vodni stolp v Špitalu).

<sup>2</sup> Nietzsche, F., *Rojstvo tragedije iz duha glasbe*. Slovenska matica. Ljubljana, 1970. (Ponatis Karantanija, 1995.)

## Pričakovanja

**Bogovi** vodijo gledalce skozi predstavo in z njimi manipulira **usoda**: usmeri jih na eno od dveh poti – na pot grških (ahajskih) junakov, ki so šli nad Trojo, ali pa jih napoti v čustveni svet trojanskega princa Parisa, skozi njegov pogled po antičnih in sodobnih tematskih prostorih, kamor vodi predstava. Ali drugače: **predstava je pohodna** – ulična, ambientalna. Umešča se v zunanje in notranje prostore, ki niso nujno primarno namenjeni gledališču, v delu s slušalkami pa gledalci nimajo izbire, po kateri od dveh poti do (istega) cilja bodo šli – gredo tja, kamor jih usmeri glas v slušalkah (glas usode).

Nekaj praktičnih navodil:

- Gledalci se zberete na ploščadi pred Slovenskim ljudskim gledališčem Celje, pri blagajni pa poleg vstopnic dobite še slušalke in zemljevid – slušalke se uporabljajo na delu poti med gledališčem in Umetniško četrtjo, nato jih (za zmeraj) snamete.
- Priporočamo vam udobna oblačila in obutev – hoje ni veliko, približno kilometer dolga je celotna pot po mestnem središču, a je v glavnem tlakovana, zato je stabilna obutev pomembna.
- Predstava se zaključi drugje (Vodni stolp v Špitalu), kot se začne (ploščad pred SLG Celje)!

Za manj izkušene pohodnike:

- Tisti, ki se varneje počutite, ko vsaj približno veste, kaj pričakovati, si lahko ogledate galerijo na domači spletni strani predstave: <https://slg-ce.si/domov/ostalo/seznam-iger/3-ja.html>
- No, tako približno bo: [https://www.youtube.com/watch?v=zZH\\_7i4MA10&t=60s](https://www.youtube.com/watch?v=zZH_7i4MA10&t=60s)
- Nagovorite lahko tudi ustvarjalce predstave in ti vam bodo pred ogledom z veseljem predstavili posebnosti ustvarjalnega procesa.

Vsem pa priporočamo, da se ne obremenjujete z napovedanimi nekonvencionalnostmi, temveč se prepustite in uživajte v igri iluzije, ob tem pa bodite pozorni na raznorodne uprizoritvene izraze:

- *Sama snovnost, glas, scenografija, prostor oz. okolje, kjer se uprizoritev dogaja, so polje iluzivnih točk, ki zaradi svoje fragmentarnosti vzpostavljajo možnost preigravanja različnih pojmov, vrednot in prepričanj. Vsebina izbranih motivov se tako ne uprizarja linearno, kjer bi sledili varni premočrtni zgodbi, temveč neprestano prehaja iz ene asociacije v drugo in iluzijo nečesa tretjega. Gledalec ali gledalka, ne glede na to, ali se zavedata iluzije med prizori, sta prepuščena dinamični igri, pogosto gre za vpletenost v samo udejanjanje, s čimer se briše stroga meja med igralcem in gledalcem. Navidezna, čeprav skrbno premišljena in s strani Solceta samega ali drugih igralcev tehnično podprta spontanost, je pogoj za polno doživljanje trenutka, tukaj in zdaj.*<sup>3</sup>



Božanski glasnik Hermes (Anže Zevnik) in pretkani Odisej (Eva Stražar) na misiji. Foto: Uroš Horvat/SLG Celje.

<sup>3</sup> Jazbec M., *Gledališče in glasba Matije Solceta: kulturo v vse kotičke mesta!* Gledališki list SLG Celje (ur. Tatjana Doma). Letnik 73, sezona 2023/24, številka 6. Celje, maj 2024.

## Refleksija po predstavi

**Pogovor** naj bo sproščena izmenjava pogledov in idej, vsi vključeni enakovredno in prosto izražajte različne, tudi nasprotujoče si vtise ter obravnavajte teme, ki so se porodile ob gledanju predstave. Umetnosti namreč ni treba popolnoma in do potankosti razumeti, pomembnejša je možnost radikalno drugačnih umetniških izkušenj. Pri tem je ključna vloga moderatorja, ki naj motivira, usmerja in spodbuja živahen potek, nikakor pa ne vrednoti odgovorov in jih ne popravlja. Ponujamo možna vodila za izvedbo pogovora po ogledu predstave *3JA!*:<sup>4</sup>

### 1. Zbiranje vtisov

Najprej obudite spomin na predstavo in izmenjajte mnenja. Pozorni bodite na (prostorsko in časovno) umeščanje predstave in na omejitve, ki jih taka struktura vsiljuje gledalcu. Pri tem si lahko moderator pomaga z zapiski in občasno spomni na kak prizor, ki se mu/ji je osebno zdel posebej zanimiv. Obnovite tudi obravnavane teme in skušajte doseči konsenz o tem, katera je osrednja tema tega omnibusa in kako je z njo povezano sporočilo predstave. Skušajte definirati tudi povezavo med osrednjo temo in uprizoritveno formo.

### 2. Bogovi in junaki

V uvodnem prizoru predstave nastopijo bogovi in junaki. (Ob kateri priložnosti se zberejo?) Skupaj poskusite naštetih vse, ki se v prizoru pojavijo. Lahko pa vnaprej dodelite posamezne like udeležencem pogovora in jim naročite, da pred pogovorom pridobijo čim več informacij o njih. Med pogovorom nato primerjajte njihove *antične* lastnosti in njihovo reprezentacijo v sedanosti. Kakšno vlogo ima pri tem humor?

### 3. Ahajci in Trojanci

Ob koncu uvodnega prizora si gledalci nadenejo slušalke, glas v slušalkah pa jih v dveh skupinah napoti dalje – ena polovica sledi Hermesu, druga Odiseju. Spet se razdelite v ti dve skupini in vsaka naj s pomočjo zemljevida, ki ste ga prejeli skupaj s slušalkami, obnovi svojo pot vse do postanka v Umetniški četrti (Hadu). Pri tem bodite pozorni na zgodbo/vsebino prizorov in na njihovo umeščenost v javni prostor. V mislih imejte: zaprte in odprte prostore, uporabo raznovrstnih izraznih sredstev v povezavi s posebnostmi teh prostorov, predvsem vlogo slušalk kot medija v uprizoritvenem dejanju, ter način vključenosti občinstva (lahko tudi naključnih mimoidočih). Katero vlogo ste prevzeli gledalci? Kako se je to zgodilo/dogajalo? Nato skupini druga drugi poročata o svojih izkušnjah.

### 4. Uprizoritvena sredstva

Razdelite se na pet skupin in vsaka naj obravnava eno vrsto gledaliških izraznih sredstev v predstavi. V pomoč so lahko spodnje usmeritve:

- **Igralci**: njihova pojavnost (kostumi, maske ...), medsebojni odnosi, odnos z občinstvom, načini govora, petje, igranje inštrumentov, gibanje, animiranje predmetov idr.
- **Vloge in liki**: vživljanje, prikazovanje, pripovedovanje, posnemanje, animiranje, preigravanje različnih izrazov in njihovo povezovanje itd.
- **Besedilo in zgodba**: uprizoritvena predloga (izhodiščno besedilo?), snovalno besedilo, dokumentarno besedilo, improvizirana zgodba, zgodba brez besedila, vloga sporočanja oz. vzpostavljanja *podteksta* idr.
- **Glasba in zvok**: izvirna/avtorska glasba (npr. *Moja ušesa so polizale kače*) in prirejena obstoječa glasba (npr. *Oda radosti*, karaoke), posredni in neposredni glasbeni nagovori, atmosferska glasba, posneta in v živo izvajana glasba, uporaba sistema ozvočenja, uporaba slušalk, zvočne pokrajine itd.

<sup>4</sup> Načelna izhodišča: Arhar, N. in drugi, *Gledališče pod drobnogledom* (ur. dr. Maja Šortli). Slovenski gledališki inštitut. Ljubljana, 2021.

- Svetloba, video in intermedijske prvine: oblikovanje svetlobe v predstavi (kje je najbolj opazno, kje manj?), uporaba videoprojeksijske in kamere, bližine in razdalje pri prenašanju zvoka, slušalke kot sredstvo oblikovanja skupnosti (kako povezujejo in kako razdvajajo?), analogno in digitalno idr.

## 5. Povzetek

Na koncu skušajte skupaj ugotoviti, katera izrazna sredstva v predstavi *3JA!* prevladujejo, kako se med seboj povezujejo in prepletajo, s katerim namenom so uporabljena v katerih prizorih in kako se povezujejo s tematiko in sporočilom predstave. Ali so prizori tudi zaradi tega prepletanja presenetljivi? In kaj imata z vsem tem humor in satira?

\*\*\*\*\*

Umetniško doživetje se lahko podaljša in poglobi z **ustvarjalno refleksijo** – če imate čas in voljo, si jo privoščite. Trojanska vojna je lahko odlična (ne prav vesela, a v današnjih časih nujna) tema za utrjevanje učne snovi, medpredmetno povezovanje, projektno delo ali ustvarjalno učenje pri kateri od obšolskih dejavnosti. Tukaj je nekaj namigov:

### Trojanski šah

- Predmetno gledališče

Namesto izdelanih lutk, zasnovanih za določeno predstavo, predmetno gledališče vključuje vsakdanje predmete, včasih nespremenjene in včasih funkcionalno preoblikovane, pri čemer se zanaša na spretnost in igrivost izvajalcev ter domišljijo občinstva. Seveda med predmeti in zgodbo/vsebino zmeraj obstaja nekakšna asociativna vez, ki to domišljijo budi in angažira; npr. svetlolasa pupa v vlogi lepe Helene; kup peska na pladnju kot otoček, kamor sta se zatekla ljubimca; leseni zobotrebec v vlogi kopja in roka, ki ga drži, v vlogi Ahila, kumare pa vojaki, ki cepajo ko muhe – direktno na sendviče; napis na listu papirja kot znak za izgovorjeno besedo ali puščica kot navodilo za premik občinstva – kot v stripu; poleno, ki potuje v peč, v vlogi trupla junaka, ki prispe v Had itd. Izberite torej predmete, ki lahko predstavljajo like, ponazorijo njihova dejanja, označijo prostor in s svojo presenetljivostjo zbudijo smeh, ter z njimi uprizorite/zasnujete zgodbo na mizi. Lahko uporabite uprizoritvene strategije pripovedovalskega gledališča in predmeti v vlogi likov na mizi *zgoj* ilustrirajo vašo pripoved. Premikajte jih v določene kompozicije, podobno kot pri šahiranju. Lahko pa se podate na pustolovščino animacije in predmete animirate kot lutke, ki jim posodite še svoj (spremenjeni!) glas. Vključite glasbo, premislite o svetlobi, preudarite celovitost likovne podobe.

Kaj ko bi uprizorili še kateri drugi zgodovinski dogodek? Ali prizor iz katerega drugega literarnega dela, ki ga obravnavate?



Rastko Krošl kot turistični agent na otoku Kranai. Foto: Uroš Hočevar/SLG Celje.



## Za menoj!

→ Ustvarjalni sprehod

Standardno (kulturno) turistično ponudbo mesta predstavljajo vodeni ogledi znamenitosti, ki vse bolj težijo k preoblikovanju v butična inovativna in ustvarjalna doživetja – s pomočjo potopitvenih tehnik skušajo sodobnega človeka intenzivneje vključiti v zgodbo, da jo ponotrani z intimno izkušnjo. Na tak način se (zgodovinska) dejstva subjektivizirajo in trajneje zapišejo v spomin. Kaj pa če ... bi pristopili obratno in v prostoru (podobno kot *3JA!*) poiskali osebne asociacije ter sprehod zastavili kot poetično potovanje po posameznikovih in/ali kolektivnih spomilih, kjer je v ospredju osebna izkušnja prostora?

Za navdih lahko služi slovaški projekt performativnih sprehodov *Poezija mesta*,<sup>5</sup> ki odstira nevidne lokacije in jih sprehajalcem ponudi v obliki neobičajne umetniške ekskurzije. Med postanki na sprehodu se ne znajdejo znamenitosti – spomeniki, zgradbe in druge zgodovinsko relevantne zanimivosti –, temveč ustvarjalno premerjeno urbano okolje, realne reference in sledi sodobnega utripa mesta, npr. grafiti in napisi na stavbah, zidovih, klopeh in drugih javnih površinah. Te lahko dopolnjujejo osebne intervencije avtorjev: konkretizirana, verbalizirana in/ali vizualizirana intervencija v javnem okolju postane vstopna točka sprehoda, obenem pa navdih novega ustvarjalnega procesa, ki se lahko znova prelije v ambient, iz katerega črpa. Mogoče pa sprožite neskončno ustvarjalno motrenje in interpretiranje mesta ...



Itos (Filip Šebšajevič) v iskanju primerne lokacije za gradnjo. Foto: Uroš Hočevnar/SLG Celje

## Vojna se je končala?

→ Interaktivna inštalacija

Kaj pa si vi mislite o vojni in vojnah? Katere zgodovinske vojne poznate? Ali danes v svetu (končno) vlada mir? Ali je vojna lahko odgovor na katero koli vprašanje?

Poskušajte svoja stališča izraziti z raznovrstnimi materiali – poiščite, zberite, ustvarite predmete, članke, fotografije, slike, skulpture, izdelke, videe, diaprojekcije ... Uredite jih v estetsko in sporočilno celoto ter pripravite razstavo po načelu *hands-on* – obiskovalci se lahko dotikajo eksponatov in sami določajo usmerjenost, količino in intenzivnost svoje pozornosti ... ali brezbržnosti ...

Iznajdite še način beleženja odzivov obiskovalcev – pisnih, govornih, vizualnih, poustvarjalnih refleksij. S tem boste vzpostavili trajen dialog o pomembni temi.

<sup>5</sup> Odivo: *Poezija mesta*. Festival Kiosk, Žilina (SK), 24. 7. 2020. Povezava: <https://www.kioskfestival.sk/6582/?lang=en>

## Gledališko-glasbeni ambientalni omnibus

Predstava *3JA!* je opredeljena kot omnibus. Poglejte, kako omnibus definira Slovar slovenskega knjižnega jezika:

→ **ómnibus** -a m (ô)

1. nekdanj *kočiji podobno vozilo za prevoz večjega števila oseb v javnem prometu*: peljati se z omnibusom; dvonadstropni omnibus / omnibus na tračnicah; omnibus s konjsko vprego

2. knjiž., ekspr., navadno v povedni rabi *kar je iz različnih sestavin, za različne namene*: njihova revija je pravi omnibus / ta izraz je terminološki omnibus

// z roditeljskim *skupek raznovrstnih stvari*: ta igra je omnibus žanrskih prizorov

◆ film. filmski omnibus *film, sestavljen iz dveh ali več krajših filmov*; gled. dramski omnibus *dramska predstava, sestavljena iz več krajših dramskih del*; v prid. rabi: omnibus film, revija

V terminološkem gnezdu<sup>6</sup> kvalifikator gled. usmerja na gledališko področje in razloži primer rabe. Gre torej za (dramsko) predstavo iz več krajših (dramskih) del. Ker pa predstava *3JA!* ni nastala po dramski(h) predlogi(ah), temveč je zasnovana na kolažiranih besedilih iz izvornih avtorskih in prirejenih virov ter dokumentarnega gradiva, lahko sklepamo, da se omnibus nanaša na dejstvo relativne samostojnosti posameznih delov, ki jih skupna nit (*katera?*) veže v celoto.

Posamezni deli **omnibusa** so zgrajeni upoštevajoč posebnosti prostora (**ambienta**), vendar na način, da tam zgodba/vsebina pride čim boljše do izraza in pridobi samostojno sporočilno moč. Zato so izbrana zelo raznovrstna **gledališka** (dramska, predmetna, gibalna, vizualna ...) in **glasbena** (zvočna, inštrumentalna, vokalna, posneta, v živo ...) izrazna sredstva in v takšnem medsebojnem razmerju, da vsebino najbolje podprejo, gledalca pa vključijo asociativno, da se lahko z dogajanjem (čustveno, spoznavno, etično) povsem individualno poveže. Temeljna uprizoritvena perspektiva je komična – humor je uporabljen z jasnim ciljem ironije in kritike – zaključni koncertni prizor kot povzetek celovitega doživetja posreduje bistveno protivojno sporočilo predstave.

→ Ali ste (po dogodku) pomislili, da ste bili skozi predstavo (slepo) zapeljani? Da ste odigrali zgodovinsko vlogo v vojni, ki je niste izbrali? Kaj je k temu pripomoglo oz. zakaj ste sodelovali?

→ Ali vas to spominja na realno življenje? Ali tudi v življenju kdaj pomislite, da počnete stvari, s katerimi se ne strinjate?

→ Preberite spodnjo misel. Na kaj opozarja?

*Ko so nacisti prišli po komuniste, sem ostal tiho; nisem bil komunist.*

*Ko so zaprli socialne demokrate, sem ostal tiho; nisem bil socialni demokrat.*

*Ko so prišli po sindikaliste, nisem spregovoril; nisem bil član sindikata.*

*Ko so prišli po jude, sem ostal tiho; nisem bil jud.*

*Ko so prišli pome, ni bilo nikogar več, ki bi spregovoril. (Martin Niemoeller)*

→ Nevednost ali ignoranca je pomanjkanje znanja, védenja in/ali razumevanja. Lahko ima zelo nevarne posledice. Teorija o Dunning-Krugerjevem učinku (iz leta 1999) se nanaša na vedênje posameznikov in trdi, da omejene informacije ali kompetence posameznika vodijo v (lažni) občutek intelektualne superiornosti. Namerna ignoranca je kulturno povzročen pojav, veda, ki ga proučuje, pa se imenuje agnotologija.

Ali ste kdaj premišljevali o nevednosti? O lastni, drugih?

Ali se kdaj zavestno odločite, da česa raje ne boste vedeli? Zakaj?

Ali lahko ima nevednost tudi pozitivne posledice?

<sup>6</sup> Terminološko gnezdo je del slovarskega sestavka, uvedeno je s simbolom ◆.

## Dogajalni prostor in čas

Igrivo sopostavljanje realnega in dogajalnega prostora vpliva tudi na dojetje dogajalnega časa – kot na gledalce vpliva prostor, tako se začne postopoma razvijati tudi notranji občutek za *drugačen* čas, tako v smislu (zgodovinskega) obdobja kot v smislu trajanja (dogodka). To nenavadno intenzivno doživljanje med predstavo postopoma izgradi začasno skupnost, kar je režiserjeva specifičnost – gledališče misli prostorsko v najširšem smislu, celoto, skupnost igralcev in gledalcev, preusmerja v skupni dogodek.

**Dogajalni prostor** se izgradi v geografiji mestnega središča, ulice postanejo morje, krožišča in trgi gozdovi, jase, potočki in jezera, posamezne postaje na poti se preobrazijo v kraje antičnega (mitološkega) sveta. Predstava *na celjskih ulicah* ne govori o posebnostih Celja, temveč obratno – Celje postane prisposoba sveta – preteklega, sedanjega in prihodnjega. Stara grofija je iznenada trojanski dvor, vodno igrišče jezero, v katerem se kopa Afrodita, ateljeji imajo tartarske peči, v katere potujejo trupla mrtvih junakov itd. Upamo si trditi, da imajo te presenetljive preobrazbe vpliv tudi na pozornost gledanja in zmožnost videnja (fizičnega in družbenega prostora) po preteku dogodka.

**Dogajalni čas** se razteza čez vsaj 3000 let človeške zgodovine. Zgodba se začne z izborom najlepše olimpske boginje in se konča ... danes. Trojanska vojna (sredi 13. st. pr. n. št.) je resda trajala deset let, prav toliko časa so se preživeli junaki nato vračali domov, epilog predstave pa doda misel o tem, da se nahajamo v ponavljajočem se krogu: »Vojna se je končala, zlo, ki ga je rodila, pa bo živelo naprej.« Četudi izbor antične teme (vsaj posredno) izhaja iz celjske *zlate* povezave z zgodovinsko malo ali drugo Trojo (Trojo secundo), se uprizoritvena strategija poji v premisleku o današnjih mitih, bogovih in junakih, kar služi razvejanju pogleda na razvoj temeljnih civilizacijskih vrednot in dejavnosti, da jih lahko ironično banalizira in do njih pristopa z nujno kritičnostjo. Obrate izvaja z nekaj uprizoritvenimi posebnostmi, med njimi z ambientalnimi (site-specific) umeščanjem in asociativnimi povezavami iluzivnih točk.

### Site-specific

*Site-specific*, lokacijska specifičnost v uprizoritveni umetnosti pomeni, da okolje in prostor postaneta ključna elementa gledališkega dogodka. Pa naj gre za arhitekturo, naravno krajino, gasilski avto, vizualne instalacije, sprehod po mestnih ulicah ali med drevesi v parku, vse naštetje je vpeto v podajanje vsebine uprizoritve. Prostor ni samoumeven, saj smo prostor tudi ljudje, ki ga naseljujemo. Načelo takega uprizorjanja je upoštevanje *ready-made* scenografije, ki s posameznimi uprizoritvenimi intervencijami preigrava lastno predmetnost. Gledalce tovrstno interaktivno glasbeno-gledališko potovanje izstrelji iz cone udobja in jih igrivo popelje v skupinsko doživljanje. Kako to konkretno deluje?

→ Recimo v uvodnem prizoru:

Ploščad pred gledališčem ima sama po sebi polzaprti strukturo prireditvenega prostora, kuliso pa predstavlja (skoraj impozantno) pročelje gledališča. Nanjo je umeščen oder v obliki piste, ki se dodatno utemelji v izkušnji gledalca – vsak mora do blagajne in nazaj po tej pisti, bolj je pozen, več napete pozornosti čakajočih je deležen, več oči je uprtih vanj.

Z balkona nad vhodom visijo velike ponjave s črkami, ki tvorijo napis OLIMP na mestu, kjer napise tudi sicer pričakujemo, da vemo, kam gremo. Napis jasno definira prostor in gledalce premesti *drugam* – niso več *samo* na ploščadi pred gledališčem. Ob strani visijo kostumi, igralci z maskami stopijo za njih in se tako *oblečejo* v vloge bogov. (Tako ali tako večni) bogovi so zbanalizirani na raven resničnostnih oddaj, namenjenih hipni zabavi. Vtis nekakšnega *freak showa* poglobi napovedani namen druženja – izbor miss Olimpa.

Tematsko in motivno razširitev presenetljivo vnesejo posamezne intervencije zunaj predhodno definirane prostora: Parisov nagovor z okna v drugem nadstropju sosednje stavbe; nastop igralka na obrabljenem fotelju s sprva nevidnim napisom ITAKA, ki jasno opredeli lik, ko igralka napis obrne proti občinstvu; Hermesovo veselo prepoznavanje in vznemirjeno pozdravljanje

junakov, ki so se odzvali klicu na vojno, med občinstvom; vzpostavitev dveh vojaških enot in njihov premik proti Troji (asociacijo nudijo metlice na slušalkah, ko si jih gledalci nadenejo). Tako se poleg prostorskega vzpostavlja še časovni dogajalni okvir – preteklost, ki nas obišče tukaj in sedaj.

- V nadaljevanju je pomemben gradnik predstave tudi preigravanje občutka **prostorski**:
  - Uporaba slušalk tudi v velikem odprtem prostoru ustvari občutek intimne bližine. Zakaj, kako?
  - V predstavi se menjavajo veliki (odprti) in majhni (zaprti) prostori, recimo ploščad, park, ulice, prehodi, krožišča, dvorišča, trgi, ateljeji. Kako formati in oprema prostorov gradijo atmosfere in vplivajo na gledalce? Katere vrste vključevanja v dogajanje je predstava *zahtevala* od vas?

### Iluzivne točke

Režiser poigravanje z drugačnimi mišljenjskimi pristopi in drugimi zornimi koti poimenuje iluzivne točke. Iluzivne točke so po njegovem pojmovanju lahko karkoli: snovnost, glas, scenografija, prostor oz. okolje, kjer se uprizoritev dogaja, so polje iluzivnih točk, ki zaradi svoje fragmentarnosti vzpostavljajo možnost preigravanja različnih pojmov, vrednot in prepričanj. Vsebina izbranih motivov se tako ne uprizarja linearno, kjer bi sledili varni premočrtni zgodbi, temveč neprestano prehaja iz ene asociacije v drugo in iluzijo nečesa tretjega. Gledalci so ne glede na to, ali se zavedajo iluzije med prizori, prepuščeni dinamični igri, pogosto gre za vpletenost v samo udejanjanje, s čimer se briše stroga meja med igralci in gledalci.

- Kako je ta *asociativna* struktura vplivala na vas? Ali ste vsebini lažje ali težje sledili? Ste predstavo doživljali bolj intenzivno?



Prezrcaljeni David Čeh, Tarek Rashid in *ta pravi* David Čeh v najgloblji globini Hada – pri Zdravcu – preigravata(jo?) poslednji spopad Ahila in Hektorja. Foto: Uroš Hočevnar/SLG Celje.

## Γυνή

Mitološke ženske (strg. *gunē*) so projekcije, skozi katere je starogrška družba izražala svoje vrednote, strahove in konstrukte v zvezi z ženskami in *ženskim*. Raznolikost *ženskih* zgodb razkriva večplastnost njihovih vlog in izpodbija predstavo o eni sami, enotni ženski izkušnji v kulturni zavesti starih Grkov. Tudi (ali predvsem) najbolj okrutne poudarjajo vsestranskost ženske in tkejo pripovedi o intelektu, lepoti in moči; osvetlujejo neizprosno realnost, s katero so se srečevale ženske v skrajno patriarhalni in politično nemirni družbi. Sploh čas vojne ni srečen čas za nikogar, posebej pa ne za najbolj ranljive – za starce, otroke in ženske. V vojnah moške (vseh starosti) pobijajo in ženske (vseh starosti) posiljujejo. Ker je ženska le posoda, ki sprejme seme, mora – tako na zmagoviti kot na poraženi strani – rojevati potomce zmagovalcev. Ženske v družbi nimajo vpliva, njihovi moški in otroci umirajo, same so fizično in/ali psihično zaslužnjene. Pa vendar vztrajno poskušajo.

»*Moja ušesa so polizale kače,*« se opiše jasnovidna trojanska princesa Kasandra, katere točnim videnjem nihče ne verjame. Raje jo razglasijo za noro. Vse je napovedala: Parisovo ugrabitev Helene, trajanje vojne, Odisejeve ukane in njegovo dolgo tavanje proti domu, padec Troje, smrt Hektorja, Enejev beg, Agamemnonovo (in svojo) smrt ... Ko so Trojanci sprejeli ahajsko darilo – konja –, je vzela sekuro in jim želela pokazati, da notranjost ni prazna. Odvlekli so jo v Atenino svetišče in jo tam zaprli, da ne moti slavja. Po pokolu naslednji dan jo je odkril grški junak Ajaks in jo brutalno posilil. Še Ateni, ki je bila sicer na grški strani, se je od usmiljenja orosilo oko. (In se mu je maščevala!) Kot del vojnega plena jo je s seboj domov vzel Agamemnon, skupaj s Hekubo, Heleno, Andromaho in drugimi Trojankami.<sup>7</sup> Ubila jo je Klitajmnestra, ko se je maščevala soprogu za (domnevno) Ifigenijino smrt.

→ Kasandra, ki govori resnico, je izločena iz družbe, sovražijo jo tako moški kot ženske. Zakaj?



Nezmotljivo prerokinjo Kasandro (Jagoda Tovirac) so zaprli v sobo. Uroš Hočevar/SLG Celje.

<sup>7</sup> Euripides, *Trojanke*. Maribor. Ozoja, 1975.

Helenino nečakinjo Ifigenijo je oče žrtvoval nad pristaniščem v Avlidi blizu Aten, ko veter ni pa ni zapihal, hrane je zmanjkalo, še preden so grški vojščaki odrinili proti Troji. In ne bo vetra, se je glasila prerokba, dokler Agamemnon ne žrtvuje svoje hčere Artemidi, ki jo je bil razsrdil – ubil je njeno košuto in se še širokoustil. Brez pomisleka je Agamemnon poslal po hčer in jo z njenim soglasjem zaklal na oltarju. Artemida, bolj usmiljena od očeta, je nad žrtveni oltar poslala meglo, neopazno zamenjala deklo za žival, jo urno odnesla in jo kot svečenico skrila v svojem svetišču na Tavridi. Šele brat Orest jo je našel, dolgo zatem, ko je ubil očetova morilca – mater Klitajmnestro in njenega ljubimca Ajgista.

- Zakaj Ifigenija pristane na žrtev? Katero *višje dobro* bi jo lahko pripravilo do tega?
- Kaj si mislite o tehtanju škode? Ali ima človek pravico odločati o tem, kaj je manjša žrtev?

V Mikenah je po padcu Troje (tako Evripid) pristala tudi sprožilka trojanske vojne. Sicer pa jo je Menelaj, ponovno prevzet od njene lepote, odvedel nazaj v Šparto, od koder jo je bil odpeljal trojanski princ Paris navkljub smrtonosni prerokbi. Pravijo, da jo je ugrabil, pravijo pa tudi, da se je sama odločila pobegniti z njim, ker je bil res lep mladenič. Nista upala takoj domov v Trojo – prerokba je govorila, da bo mesto, v katero se bosta zatekla, zadela huda nesreča. Malo sta se skrivala (na otočku Kranai na jugu Peloponeza), nato pa je Helena le hotela na dvor, odločena, da bo spet kraljica. Parisu nato med vojno očita strahopetnost in ga sili v boj, za zgled mu postavlja starejšega brata Hektorja, ki ga mila soproga Andromaha ljubeče roti, naj v boj ne hodi.

- Kako razumete vlogo (ženske) lepote? Ali lepota lahko nadomesti *grd* značaj?

Hektorja je ubil junaški Ahil, edinec morske nimfe Tetide in Peleja, njega pa kasneje Paris, ki je večje ciljaval v njegovo peto. Ahil je bil ranljiv samo na tem delu telesa, kjer ga je ljubeča mati držala z dvema prstoma, ko ga je kot dojenčka namakala v vse mogoče žavbe, v Stiks, ogenj, ambrozijo ... Držala se je je čudna prerokba – njen sin bo močnejši od svojega očeta. To jo je obvarovalo pred zlorabo Zeusa in Pozejdona, ne pa pred prisilno poroko. Zevs jo je podtaknil kralju Peleju, kentaver Hiron pa je *snubcu* zaupal, kako naj jo ukroti. Pelej jo je kar zgrabil in jo tesno stiskal k sebi, četudi se je med potjo izmenično spreminjala v kačo, srno, leva ... Utrudila se je, se vdala v usodo, sledila je najslavnejša grška svatba (z lepotnim tekmovanjem). Ljubljenega Ahila je pozorno vzgajala in ga zaščitniško varovala, ob pozivu na vojno ga je skrila med dvorna dekleta na Skirosu, a ga je razkrinkal Odisej (še ena prerokba: brez Ahila Grki ne bodo premagali Trojancev). Med vojno ga je ščitila, celo Zeusa je obiskala, objela njegova kolena, ga prijala za brado, jokaje moledovala ... Zevs se je je usmilil, četudi sprva bogovom ni dovolil vmešavanja v vojno. Pa vendar prerokbe ni mogel zaobiti. Po sinovi smrti si ni nikoli opomogla, žalost se je nalepila nanjo.

- Ali je naloga matere, da brezkompromisno ščiti svoje(ga) otroke(a)? Mislite, da vendarle obstaja meja? Zakaj?

Štiri tipe mitoloških žensk smo omenili zgoraj: civilnodružbeno aktivistko, mlado žrtev zlorabe, vplivnico in helikoptersko mamo. Vsaka zase bije svoj pretresljivi boj v okrutnem in nasilnem patriarhalnem okolju, večinoma neuspešno.

- V predstavi nastopi še več boginj, junakinj in navadnih smrtnic, recimo Atena, Afrodita, Hera, Erida, Andromaha, Hekuba ... Kako si jih predstavljate v sedanjosti? Ali skušate s projekcijo v sedanjost razumeti tudi druge literarne, gledališke ipd. like iz preteklosti? (Poskusite!)

## Priporočila za branje<sup>8</sup>

### → Antična književnost

Ajshil, *Oresteja*  
Argonavti Apollonija Rodoškega  
Evipid, *Ifigenija v Avlidi; Ifigenija pri Tavrijcih; Orest; Trojanke*  
Heziod, *Teogonija; Dela in dnevi*  
Homer, *Iliada; Odiseja*  
*Homerske himne*  
Sofoklej, *Kralj Ojdip; Antigona*  
Vergil, *Eneida*  
*Zgodbe Svetega pisma*

### → Grška mitologija

*Bogovi in junaki v grški in rimski mitologiji* (enciklopedija)  
García Sabatés, Berta, *Zabavna mitologija*  
Mythographus, Hyginus, *Bajke*  
Petiška, Eduard, *Stare grške bajke*  
Schwab, Gustav, *Najlepše antične pripovedke*  
Slapšak, Svetlana, *Antična mitologija za telebane* (123 člankov, časnik Večer 2000–2003)  
Slapšak, Svetlana, *Grška miturgija*

### → Antični motivi v književnosti

Atwood, Margaret Eleanor, *Penelopina preja (mit o Penelopi in Odiseju)*  
Braker, Pat, *Trojanke; Ko dekleta obmolknejo*  
Bunjevac, Nina, *Bezimena: moderna predelava mita o Artemidi in Sproitu* (strip)  
Chavarría, Daniel, *Kibelino oko*  
Đurković, Ljubomir, *Grki* (dramska trilogija)  
Goethe, Johann Wolfgang von, *Ifigenija na Tavridi* (igra v petih dejanjih)  
Joyce, James, *Ulikses*  
Levi, Primo: *Se questo e un uomo – Il canto di Ulisse* (italijanščina na maturi)  
Michaelides, Alex, *Mladenke*  
Miller, Madeline, *Ahilova pesem; Kirka*  
Nadolny, Sten, *Bog predrznosti*  
Novak, Boris A., *Kasandra* (tragedija)  
Racine, Jean, *Zbrane drame; Fedra*  
Saba, Umberto, *Il Canzoniere: Ulisse* (italijanščina na maturi)  
Saint, Jennifer, *Ariadna*  
Smole, Dominik, *Antigona*  
Tauer, Veno, *Odisej & sin ali Svet in dom* (drama)  
Wolf, Christa, *Kasandra*

### → Vojna in politično nasilje<sup>9</sup>

Aleksijevič, Svetlana, *Vojna nima ženskega obraza*  
Barnes, Julian, *Hrumenje časa*  
Beerten, Els, *Vsi si želimo nebes*  
Brecht, Bertolt, *Mati Korajža*  
Cankar, Ivan, *Kralj na Betajnovi*  
Coetzee, J. M., *V pričakovanju barbarov*  
Crippa, Luca, Onnis, Maurizio, *La bambina di Kiev* (italijanščina na maturi)  
Drakulić, Slavenka, *Kot da me ni*  
Frank, Anne, *Dnevnik Ane Frank*

<sup>8</sup> Leposlovna priporočila so povezana s temami in motivi v predstavi *3JA!* ter z bralnimi seznami (kurikularnim branjem, maturitetni katalogi) v srednjih šolah. Besedila, ki predstavljajo razširitev obveznega branja, so zapisana v **modri barvi**, povezujejo se z drugimi učnimi področji (npr. tuji jeziki, zgodovina, zgodovina umetnosti, sociologija, filozofija idr.), njihov izbor pa je subjektivno motiviran.

<sup>9</sup> Glej tudi: slovenski medvojni pesniki, npr. France Balantič, Matej Bor, Karel Destovnik – Kajuh, Ivan Hribovšek in drugi.

Hašek, Jaroslav, *Dobri vojak Švejk v prvi svetovni vojni* (več delov)  
 Hemingway, Ernest, *Komu zvoní; Zbogom, orožje!*  
 Jančar, Drago, *In ljubezen tudi; Veliki briljantni valček* (in drugo)  
 Kafka, Franc, *Proces* (in drugo)  
 Kocbek, Edvard, *Strah in pogum*  
 Levi, Primo, *Ali je to človek?*  
 Makine, Andreï, *Rekviem za vzhod; Francoski testament*  
 McCrae, John, *In Flanders Fields* (angleščina na maturi)  
 Pregelj, Ivan, *Matkova Tina; Tolminci*  
 Prešeren, France, *Krst pri Savici*  
 Sepetys, Ruta, *V morju zrnca soli*  
 Tavčar, Ivan, *Visoška kronika*  
 Tolstoj, Lev Nikolajevič, *Vojna in mir*  
 Voltaire, *Kandid ali optimizem*  
 Vonnegut, Kurt, *Klavnica pet ali Otroška križarska vojna: dolžnostni ples s smrtjo*  
 Zupan, Vitomil, *Menuet za kitaro*

### → **Družbena narkolepsija**

Alexis, André, *Petnajst psov*  
 Atwood, Margaret Eleanor, *Deklina zgodba*  
 Bulgakov, Mihail A., *Mojster in Margareta*  
 Cankar, Ivan, *Za narodov blagor; Pohujšanje v dolini Šentflorjanski* (dramatika)  
 Coetzee, J. M., *Sramota*  
 Flaubert, Gustave, *Gospa Bovary*  
 Grum, Slavko, *Dogodek v mestu Gogi*  
 Harari, Yuval Noah, *Homo deus: kratka zgodovina prihodnosti; Sapiens: kratka zgodovina človeštva*  
 Houellebecq, Michel, *Podreditev* (in drugo)  
 Ibsen, Henrik, *Strahovi*  
 Kundera, Milan, *Nevednost; Šala* (in drugo)  
 Od Ivana Preglja do Cirila Kosmača (izbor novel, Klasje)  
 Saramago, José, *Esej o slepoti*  
 Shakespeare, William, *Hamlet; Romeo in Julija*  
 Toole, John Kennedy, *Zarota bebcev*



Manca Ogorevc, Matija Solce in Tanja Potočnik v pričakovanju delfskih prerokb. Foto: Uroš Hočevar/SLG Celje.