

**Marina Gržinić**

# Novi performativnosti in procesualnosti naproti

(...)

Uničenje

Temo, obliko in časovni okvir *Vie Negative* določa sedem smrtnih grehov (jeza, lenoba, pohota, požrešnost, skopost, zavist in napuh). Vsak smrtni greh je naloga, v kateri igralec z javno spovedjo razkrije svoj "pravi jaz". "Prvi greh" *Vie Negative*, ki je bil uprizorjen v Moderni galeriji v Ljubljani, je kot kuliso uporabil "katerokoli" razstavo, ki je trenutno na ogled v galeriji. Rezultat uprizoritve prvega greha, torej jeze, je po mojem mnenju tisto, čemur v angleškem spletnem žargonu pravijo spam. Spamming je proces, ki zadeva komunikacijo in človeka oziroma pripravo, ki deluje kot prejemnik; natančneje povedano, proces zadeva uničenje komunikacije. Peter Luining, ki se ukvarja s spammingom v medmrežju, je nedavno na sindikalnem seznamu objavil sporočilo z opredelitvami različnih stopenj spamminga. Po Luiningovem mnenju je spamming povezan z barvami: belo, rožnato, rdečo, rjavo in črno. Krožni učinek razporeditve psiholoških doživljanj v *Vii Negativi* se približa definicijam različnih stopenj spamminga. Spamming je neke vrste peep show, spamming skozi prizmo *Vie Negative* pa je peep show, v katerem opreza igralec in ne publika. O belem spamu govorimo, kadar je sporočilo videti, kot bi ga ustvaril računalniški program. Prejemnik (občinstvo) ima občutek, da ne komunicira s človekom; komunikacija je hladna, a še vedno komunikacija.

Beli spam: Iva Babić, Marko Mandić. Iva Babić preoblikuje svoje zasebno življenje v zgodbo o različnih znamkah izdelkov za nego telesa. Igralka ni ne več ne manj kot natanko telo, ki ga izrišejo ti izdelki, od deodorantov do šamponov itn. Vsakega dela njenega telesa se je polastila ena od velikih kapitalističnih korporacijskih družb oziroma njihov izdelek. Kje je torej "jaz"? Hladen seznam znamk! Tudi Marka Mandića so se polastili krči in predmeti: od čokoladic do plastičnih vrečk. Rožnati spam, v nasprotju z belim, temelji na človeškem prispevku. Rožnati spam v prejemniku vzbuja vtis, da gre za komunikacijo s človekom in da je sporazumevanje zelo osebno. V končni fazi pošiljatelj seveda vedno nekaj hoče od vas, najpogosteje kajpada denar ali pa, kot v *Vii Negativi*, razumevanje. Zgodba Barbare Kukovec je pristna človeška zgodba. Igralka nastopa v vlogi nekoga drugega, kot posrednica življenjske zgodbe neke druge osebe. Prijetno utelešenje - namesto čemenja v spletnih klepetalnicah IRC-a smo soočeni z osebo iz mesa in krvi. Ki pa je serijski avtomat, ki nas prosi za razumevanje, medtem ko nenehno ustvarja zmedo. Zgodbe so kot vpogled v oblikovanje iden-titete, a ta vpogled kmalu razkrije regresiven proces. Nazadovanje, ki je povezano z nega-tivnostjo; od tod, morda, naslov *Vie Negative*?!

Primož Bezjak je popoln primer rdečega spama. Njegova zgodba prikaže zavzemanje za dobro stvar! Plesalec s poškodovanim kolenom ponudi mučeniško zgodbo svojega življenja. Nenehno opotekanje med bolnišnico in reha-bilitacijskim centrom je njegov resnični, trav-matični krožni ples. Rdeči spam je oznaka za aktivistična sporočila, ki se za nekaj zavzemajo oziroma borijo, in Bezjak se tu bori sam zase. Rjavi spam je preprosto sporočilo, ki meri na človeške slabosti, medtem ko črni spam sploh ne komunicira, marveč preprosto povzroči okvaro na prejemnikovi strani. Luiningov primer so kitajska sporočila, ki jih pri nas seveda ne moremo brati, ker uporabljamo drugačne znake. Črni spam je srdit kaos in vrstica znakov ":%%«;///((( ))) ;===? Gaber Kristjan Trseglav in Grega Zorc se najdeta v natanko takšnem položaju, ki se ga od popolne prekinitve komunikacije do splošne paranoje o term, kako izboljšati pravo življenje. Trseglav in Zorc raziskujeta, kako se identiteta iz spomina prelevi v paranojo. Znamenje časa, ki ga danes zapuščamo, je prav ta prehod od mnemotehničnega Johnnija (vizualiziranega v filmu Johnny Mnemonic Roberta Longa) do paničnega Johnnija (Johnny Panic je naslov eksperimentalnega filma, ki ga je ustvarjalka Sandra Lahire končala tik pred smrtjo).

V tem gledališkem delu se spekter različnih dramskih oseb poveže v "bando" slabo delujočih identitet. Konvencionalnosti se izmaknejo tako, da dokončno zavzamejo status igralcev. Osnova vsega je zmotno prepoznanje (mis-recognition) identitete: monologi se prepletajo s prikritimi bežnimi pogledi v publiko. Ali pa igralci gledalce nagovorijo neposredno in jih celo duhovito izzivajo, z njimi vzpostavijo stik, a rezultat je popolna panika, nobenega spomina! Tu delujejo sile med občinstvom in gledališčem: igralci nakazujejo družbeno in kulturno spremembo, ki izhaja iz modernističnega gledališkega diskurza. Jablanovčev projekt raziskuje obrise razstavnega prostora, katerega definicije in možnosti so spremenljive. Ti prostori so zasloni, namenjeni projekciji. Rezultat je ekscentrična projekcija, ki skuša izriniti igralca iz središča predstave; ta ekscentričnost je torej dejansko metoda odstranitve igralca iz centra. Ekscentričnost vloge pomeni decentraliziranost ob hkratnem raziskovanju različnih razsežnosti povratne informacije in negativnosti takšnega položaja. Čustveni premiki in psihološka popotovanja so v galerijskih prostorih podvojeni, potrojeni in tako naprej. Problematika jezika in njegovih tehnik je torej vedno problematika razmerij med različnimi pomenskimi plastmi.