

Ocenjujemo uprizoritve slovenskih dramskih novitet

Kristijan Muck: Portimão



Foto: Peter Uhan

BARBARA LEVSTIK in MATIJA ROZMAN

IGNACIJA J. FRIDL

Izkušnja človeka, ki mora govoriti tuje besede

»Portimão je kraj v južni Portugalski, na obali Atlantika, kamor se v začetku devetdesetih let iz Slovenije preseli nekdo, ki noče imeti več opravka s svetom, v kakršnem živimo.« Tako geografske in vsebinske koordinate naslovnega toposa svoje drame določuje Kristijan Muck. Igri daje ime povsem realen prostor, toda irealni, iracionalni tok drame nakazuje, da moramo na zemljevidu Evrope iskati predvsem njegove simbolne vsebine. Pomembnejše od njegovih geografskih stopinj je torej dejstvo, da Portimão označuje neko mejo, skrajno točko sveta. Je kraj, kjer se človek, na nenehnem begu, ki poteka v smeri vzhod-zahod, mora ustaviti. Ta nujni postanek na poti življenja je trenutek, ko se

posameznik sooči s seboj in si zastavi vprašanje o lastnem jazu ter okolju, ki ga obdaja. In je hkrati trenutek, ki tam – kako sporočilno – na horizontu zahajajočega sonca sovpadе z neizogibno izkušnjo lastne smrti.

V tak svet vpne avtor tri like: negotovega, sprašujočega, celo zmedenega Zogija z mamilaško kartoteko ter izmuzljivega Urha in hčer političnega špijona Beco, zdaj versko spreobrnjenko, nad katerima lebdi nejasna erotična preteklost. Prvi lik predstavlja človeka begunca, druga dva neobvladljivi senci, ki se valita za njim, da sta morda le privid, le posebljena vest, strah in muka v Zogijevi domišljiji. Njuna dejanska eksistenca je torej vprašljiva, z njima prehaja igra v območje fantazije, nerealnega.

Kristijan Muck v igri *Portimão* izredno premišljeno izrisuje svojo dramsko topografijo, saj njene realne in simbolne vrednosti opre na vse poglavitne idejne in vsebinske temelje v igri; to so iskanje lastne identitete, ki implicira še dilemo o razmerjih med realnostjo in fikcijo, motiv bega pred okoljem in časom, v katera smo ujeti, ter občutenje človeške končnosti. V nasprotju z dramo pa Muck veliko manj spretno nastopi v vlogi režiserja. Realistična scena Jožeta Logarja, ki še najbolj spominja na zgodbe o slovenskih bajtarjih, sicer povzema geografsko realnost naslova igre, a simbolna sporočila, ki jih je z izbiro kraja dogajanja avtor vpisal v svoje dramsko besedilo, se na njej povsem izgubijo. In tudi igralci (Matija Rozman, Barbara Levstik in Vojko Zidar), ujetniki tega ambientalnega realizma, med lesenimi stenami barake le stežka, celo mukoma razvijajo absurdnost in irealnost dramskih likov. Ob uprizarjanju *Portimãa* se izkaže, da prenos dramskih pomenov v odrsko stvarnost terja obratnosorazmerno logiko organizacije prostora. Če je dramatik s svojim peresom začrtal pot od realnega k irealnemu, da bi po njej prišli do samega bistva igre, bi moral v vlogi režiserja predvideti, da gledališka umetnost z odrom, igralci in drugimi neposredno danimi sredstvi vedno že sama po sebi predpostavlja določeno, celo neizogibno mero realizma, ki jo je v primeru *Portimãa* kvečjemu treba razbiti, ne pa še dodatno razviti.

Še zlasti bi moral pustiti govoriti odru kot takemu in ne njegovi scenski dekoraciji, ker je osrednji postopek, s katerim v svoji drami razvija temo o izmuzljivosti človekove identitete, rušenje gledališke iluzije oziroma mešanje nivojev med fiktivnostjo zgodbe, ki se odvija pred gledalcem, in psihofizično realiteto igralca. »Kompliciraš, ker najin teater še nima drame.« »Ker mora Beca manjkati, dokler se najin odnos ne zakomplicira?« modrujeta o svoji dramski vlogi Zogi in Urh. »Če bi to bila kakšna gledališka predstava,« na drugem mestu o odnosu med obema moškima protagonistoma pristavi Beca. Ali: »Občinstvo, Zogi, bi nam moralo to igro preprečit,« ugotavlja Urh.

Znani pirandellovski prijem konstituiranja dramskega teksta skoz refleksijo o njegovi gledališki pojavnosti je zaradi pogoste rabe danes tako rekoč že postal dramska konvencija. Bolj inventivna se zato zdi Muckova gesta, kako v duhu ontološke dvojnosti slehernega dramskega teksta strukturira dialog. Dramska govorica prehaja iz monološke v dialoško formo, postopek nastajanja drame postane sam predmet drame, dramatično v igri se godi na način, da

besedilo zlagoma prehaja iz govora enega v dvogovor, od ene osebe k trojici akterjev. Godi se torej kot proces diferenciacije jaza, dokler se na koncu igre vse tri dramske figure simbolno ne združijo. Na vsebinski ravni omenjeno združitev avtor napove v sklepnih prizorih šminkanja dramskih likov z različnimi barvili, ki se končno vsa zlijejo v eno in isto barvo – barvo smrti, na jezikovni pa jo nakazuje prelitje pomensko razsekanega, mestoma nelogičnega toka govorice, polnega mrtvic in miselnih okljukov, v strogo sonetno obliko.

Zanimivo je, da se Muckova dramska govorica kljub tematiziranju smrti oziroma konca v *Portimão* ne spreminja v vedno bolj luknjičavo, raztrgano mrežo besed, temveč se v finalu izteče v ubran zven. Je v tem dejstvu skrita zgodba o koncu kot nečem lepem, harmoničnem? Odgovor se glasi: ne, kolikor namreč dramska pripoved kot celota izžareva nepremagljivo ostrino robov družbene in individualne zavesti, na katerih se je znašel sodobni človek. Toda tako rešitev narekuje izkušnja, ki sili Mucka v dramsko pisanje in je morda v *Portimão* pomembnejša od same fabule. To je avtorjeva lastna igralska izkušnja, izkušnja človeka, ki mora govoriti tuje besede, besede avtorja, besede dramskega junaka, ki v procesu igranja prehaja skoz vse boleče, travmatične faze drugosti in drugačnosti, dokler se v finalu, ki je vedno nujno tudi smrt tistega, ki se ga igra, igralec zopet ne znajde sam s sabo, sam pred seboj. Smrt je torej simbolna, bistvena je pot, še več, življenje kot potovanje k samemu sebi, kot boj z besedo, to vrtavko, s katero poskušamo ujeti resnico, a tuja je in neukrotljiva. In kot se razlika med »jaz« igralca in »ti« literature oziroma besede ne more izničiti niti v procesu izrekanja, skoz samo dramsko govorico, tako je enako tuj svet, katerega ujetniki smo, in zato je tako nemogoča medsebojna človeška komunikacija, ki smo ji priče ob iztekajočem se tisočletju. Dialog v pomenu pogovora med dvema se razkrije kot iluzija, vedno je in ostaja dvo-govor.

Če *Portimão* beremo skoz taka metodološka očala, ponuja igra vsekakor vznemirljivejše idejne in miselne nastavke ter razlage od tega, kar se nam daje v presojo kot dramska vsebina. Ta je v glavnem prehitro, preveč miniaturno zastavljena, da bi preseгла standardne literarne obrazce, ki popisujejo občutenje sodobnega človeka. In to, da je avtor na odru samega sebe jemal preveč dobesedno, da je raje prikazal tisto, kar je zapisano, in povsem zakril ono, ki je tudi s pomočjo avtorjeve jezikovne spretnosti v dramsko strukturo vpisano, uprizoritvi *Portimão* vsekakor škoduje. Matija Rozman v vlogi Zogija sicer v uvodnem monologu razvije vse metavsebinske pomene, ki mu jih ponuja dramatik, vendar se kasneje ta odlično zastavljeni kontekst predstave izgubi za mrežo konkretnih igralskih stikov in njihovih dialoških preigravanj. Morda bi bilo bolje, če bi avtor režisersko taktirko prepustil drugi osebi, tako bi distanca do gledališča, ki jo je v tekstu uspel razviti, zaživela tudi na odru. V tem smislu ostaja *Portimão* ne do konca izpeljan projekt. Morda pa je prav to usoda drame, ki nagovarja bralca oziroma gledalca k premisleku o razcepljenosti današnjega sveta, oziroma usoda sodobnega gledališča nasploh, saj v slovenskem prostoru v zadnjih letih večinoma dejansko ne najdeta skupnega jezika in govorita drug mimo drugega. Nam je tudi to hotel povedati avtor *Portimão*?