

Vinko Möderndorfer

**LJUDJE SE DELIMO NA TISTE,
KI SI IZMIŠLJAJO VZPOREDNE SVETOVE,
IN NA TISTE, KI V NJIH VERJAMEJO**

Ustvarjanje je ustvarjanje svetov, ki jih ni. Vsak ustvarjalec se trudi ustvariti nov svet, novo podobo, novo zgodbo, kakršne še ni bilo. Vendar to seveda ni dovolj. Nova zgodba, na novo ustvarjeni svet mora biti tudi prepričljiv in to do takšne mere, da lahko opazovalec, bralec vanj vstopi in mu popolnoma verjame. Pri ustvarjanju gre za izmišljevanje še ne izmišljenih zgodb, ki pa morajo biti tako izmišljene, da so verjetne. To pa pomeni, da morajo biti prepričljive, kot je prepričljiv realni svet. Da pa lahko ustvarjalec to doseže, mora najprej v svet, ki si ga izmišljuje, verjeti predvsem sam. V svoje izmišljene svetove in junake se mora popolnoma vživeti, se z njimi pretopiti in se jim prepustiti do te mere, da v določenem trenutku začnejo izmišljeni junaki pisati pisatelja in ne obratno. Svet, ki ga ustvarjalec ustvarja, mora oživeti in se samostojno pognati v življenje. V tem smislu je ustvarjalec (pisatelj) Bog.

Marcel Proust se je v zadnjih letih svojega življenja¹ zaprl v sobo, obloženo z debelo plastjo plute, in pisal. Sobe in postelje, v kateri so nastale najlepše strani svetovnega proznega ustvarjanja, skoraj ni več zapustil. Popolnoma se je posvetil svojemu notranjemu svetu, iz katerega je kot zlatokop strgal zlate lističe svoje proze. Resničen svet ga ni več zanimal, popolnoma se je potopil v vzporedni svet domišljije, ki pa je postal tako resničen, da je popolnoma prežarčil realnost njegovega življenja. Svoj način bivanja, ki je prestopilo v vzporedni svet, je plačal z življenjem, saj so mu strani njegove proze pomenile več od zdravja. V tem pa seveda ni bil edini. Zgodovina je polna usod ustvarjalcev, ki so se umaknili v izmišljeni svet svoje umetnosti. Začeli so živeti zgolj za svoje vzporedne svetove in v njih. Pravzaprav se je njihovo realno življenje podredilo ustvarjanju izmišljenih življenj. Popolnoma so se poistovetili s tistim, kar so ustvarjali. Kajti umetnost je v resnici ustvarjanje novega sveta. In v kolikor je umetnost dobra, toliko je svet, ki ga je ustvarila, prepričljiv. Še več, svet, ki ga ustvari umetnikova domišljija, je lahko popolnoma avtentičen in velikokrat zaradi svoje organiziranosti mnogo bolj resničen od realnega sveta.

¹ Od leta 1914 do leta 1922.

Ustvarjalec (umetnik) živi v dveh svetovih. V realnem svetu in v svetu svojih izmišljij. Seveda umetnik vedno z lahkoto prestopa meje med realnim in fiktivnim, v tem se njegova duša razlikuje od bolezenskega, shizoidnega stanja. Lahko bi rekli, da se umetnik od bolnika loči po tem, da lahko prestopa iz realnega v fiktivni svet brez posledic in, kar je najbistvenejše, zaveda se pomena realnega sveta. Umetnik, ustvarjalec ve, kaj je izmišljeno in kaj resnično, čeprav v ustvarjanju vzporednega sveta neprestano teži k tisti prepričljivosti, ki lahko svet fikcije naredi za sugestivnejšega od realnega. Sigmund Freud v svojih *Spisih o umetnosti*² večkrat kaže na podobnost ustvarjanja s psihopatologijo. Psihotični bolniki se tako potopijo v svoje blodnje, v svoje fiktivne svetove in stanja, da ne razlikujejo več, kaj je realno in kaj se jim samo dozdeva. V najvišji stopnji svoje razbolelosti se psihotični bolniki nikoli več ne povrnejo iz svojega fiktivnega sveta. Podobnost psihotičnih izmišljij s kreativnostjo ustvarjalca je v marsičem očitna. Tudi ustvarjalec si omisli svet, ki ga ni. Zgodba, ki si jo izmislil pisatelj, mora biti resnična, čeprav je izmišljena, kar pomeni, da mora vanjo verjeti najprej ustvarjalec. V izmišljenem svetu mora delovati logika, tudi psihologija, odnosi med protagonisti romaneskne zgodbe morajo biti kljub morebitni fantastičnosti ali bizarnosti prepričljivi. Umetnik v svojem izmišljijem svetu vzpostavlja novo logiko, nov sistem sveta, nov svet, ki ga še ni bilo. Pisatelji velikokrat pravijo, da se je zgodba, ki so si jo izmislili, v določenem trenutku ustvarjanja začela pisati sama. Kar pomeni, da so uspeli v svojem izmišljenem svetu izpostaviti tisto logiko stvari, značajev in odnosov, da je izmišljena zgodba začela živeti samostojno življenje. Pisatelj (ustvarjalec) mora s svojo koncentracijo vsakič samo na novo vstopiti vanjo in jo zapisovati. Podobno je tudi pri vseh drugih oblikah ustvarjanja: dramskem in filmskem ustvarjanju, slikarstvu, kiparstvu ...

Stari Grki so govorili, da v pesniku biva demon.³ Še več, da skozi pesnikova usta govori Bog, da se pesnik ne zaveda svojega ustvarjanja, saj ga pri kreativnosti obseda demon, da je pesnikovo ustvarjanje samo sad srečanja med samostojno bivačo naravo in pesnikovo dušo. Pesnik (ustvarjalec) je samo posrednik vzporednih svetov, ki že obstajajo, je samo medij, ki nam omogoča, da se bivajoči vzporedni svet prikaže v svoji podobi. Kasnejša obdobja pa so bila prepričana prav v nasprotno. Ustvarjanje je trdo delo in ustvarjalec je garač, rudokop, ki se do vzporednega sveta prebije samo z razumom in delom. Tako se je francoski pisatelj Émile Zola⁴ loteval svojih romanov s študioso, znanstveno natančnostjo, s katero je preučil okolje, navade ljudi, način življenja, dogodke svojega bodočega romana, svojega vzporednega sveta. Beleške, ki jih je pri tem proučevanju pisal, so bile velikokrat obširnejše od romanov, ki so nastali na podlagi teh preučevanj.

Neglede na to, kako se ustvarjalec približa predmetu svojega ustvarjanja, po intuitivni ali po racionalni poti, je pomembno predvsem to, v kolikšni meri je svet, ki ga je ustvaril, prepričljiv, avtentičen in resničen. Za gledalca, bralca je pomembna samo prepričljivost. Prepričljivost je najbrž tudi edino vrednostno merilo umetnine. Dobra umetnost je tista, ki je prepričljiva, ki nas potegne v svoj krog, ki nas pretrese in očisti. Prepričljivost je pogoj za katarzičnost.

² Sigmund Freud, *Spisi o umetnosti*, Založba *cf. 2000.

³ V *Ionu* Sokrat definira pesnika (umetnika) kot krilato bitje, sveto bitje, ki lahko ustvarja šele takrat, ko ga zanese v entuziazem. Platon pa pravi, da je pesnik obsedenec.

⁴ Émile Zola 1840–1902.

Ustvarjanje vzporednega sveta pa terja od ustvarjalca neprestano prisotnost, maksimalno koncentracijo. Posebej to velja za pisanje daljše proze, naprimer romana, ali pa za ustvarjanje večjih projektov, tudi gledališke predstave ali filma. Pri takšnih projektih mora biti ustvarjalec popolnoma zlit s predmetom svojega ustvarjanja. Gledališče in film pa se od pesnjenja razlikujeta predvsem po tem, da pri obeh sodeluje večje število ustvarjalcev. Seveda so ustvarjalci razvrščeni po nekakšni pomembnostni lestvici (avtor, režiser, igravec, montažer ...), ki omogoča, da sploh nastane čvrsta celota. Ustvarjalec takšnih kolektivnih umetnostnih izdelkov mora biti tudi koordinator, organizator, ne samo človek kreacije, temveč tudi nekakšen guru in psiholog, ki poskuša različne energije različnih ustvarjalcev spraviti na skupni imenovalec, jih zgostiti in selekcionirati tako, da predstava, film, operni dogodek na koncu deluje kot samostojna in prepričljiva čustvena enota; medtem ko sta pesnik in slikar odvisna samo sama od sebe in je njun vzporedni svet (njuna pesem ali slika) zgolj njuno delo.

Vzporedni svet ustvarjamo zato, ker realni svet ni popoln. Človek si od pamtiveka izmišlja vzporedne svetove, to ga razlikuje od živali. Pravzaprav se ljudje delimo na tiste, ki si izmišljajo vzporedne svetove, in na tiste, ki v njih verjamejo. Na ustvarjalce in konzumatorje ustvarjanja. Potreba po umetnem svetu, po izmišljenih zgodbah, ki nam osmislijo življenje, je stara, kot je staro človeštvo. Grško gledališče je bilo družbeno uzakonjena iluzija, psihološki ventil za stiske in tegobe antičnega človeka, estetska in moralna norma sveta, hkrati pa kolektivna terapija. Danes ima podobno moč film. V Indiji, deželi najmočnejše filmske industrije na svetu, predsedijo ljudje v kinodvorani največ ur svojega življenja. Za indijskega človeka ima vzporedni svet filmske zgodbe še posebno vrednost. V kinodvorane se ljudje umaknejo, ker je samo v filmski zgodbi življenje znosno. Indijski filmi so po večini slabi, nekakšni kičasti muzikali, ki nimajo z resničnim svetom prav nobene zveze, vendar so za večino prebivalstva te kičaste zgodbe vzporednega sveta edini stik z drugačnim življenjem. Vzporedni svet, ki ga ustvarja filmska industrija, je mnogokrat varljiv, vendar zanimanje zanj dokazuje človekovo eksistencialno potrebo po izmišljenem svetu.

Človek je vernik, dokler živi, želi verjeti v vzporedne svetove.

Največji vernik vzporednih svetov pa je brez dvoma otroška duša.

Če se zazrem v svojo pisateljsko delavnico v trenutku, ko poskušam napisati zgodbo, pesem, ki naj bi bila namenjena otrokom ali odrasčajoči mladini, moram priznati, da so pisateljski postopki pravzaprav popolnoma identični kot takrat, ko poskušam napisati tako imenovano resno igro ali prozo ali karkoli.

Tudi pri pisanju literature za otroke se mora pisatelj popolnoma potopiti v like, ki jih opisuje, v atmosfere in situacije. Takšni *potopitvi* rečejo ljudje, ki se ukvarjajo s psihologijo ustvarjanja,⁵ identifikacija. Če hočeš res dobro napisati določen lik, naprimer lik mačkona Langusa,⁶ ki v prvi osebi pripoveduje zgodbe o svoji prijateljici deklici Gajki, moraš postati maček Langus, pa naj se to še tako noro sliši. Gre za popolno identifikacijo, za popolno spremembo v določen lik, tip, ki je lahko sestavljen iz različnih modelov, likov iz realnega življenja, lahko pa je povsem izmišljen. Za pisanje dobre mladinske zgodbe ni dovolj, da si izmislimo naprimer mačka Langusa, da si omislimo njegovo fizično pojavnost (debel, suh, rumen, progast), ni

⁵ Anton Trstenjak, *Psihologija ustvarjalnosti*, Slovenska matica 1981.

⁶ Vinko Möderndorfer, *Muc Langus in čarovnička Gajka*, Mladika 2003.

dovolj, da ga postavimo v določeno situacijo itd., ampak moramo še vstopiti vanj, se z njim identificirati in potem vse njegove lastnosti združiti in začeti razmišljati, kot naj bi razmišljal on, naš junak muc Langus. Spominjam se, da sem med pisanjem zgod in nezdod muca Langusa govoril na glas, vse kar sem napisal, sem spregovoril in to popolnoma spontano s spremenjenim glasom, tako rekoč mačjim. Mislim celo, da se tega sprva nisem niti zavedal. Če sem obmolknil in pisal kot vsi normalni pisatelji, mi ni šlo. Če sem hotel zares doživeto napisati lik mačka Langusa, sem moral na glas govoriti z njegovim glasom, se pačiti, zavijati vokale ... (Lahko si mislite, kako čudno me je pogledala moja hči, ko je po naključju prišla v sobo.) Pri takšni identifikaciji z likom gre predvsem za to, da začne lik, ki ga pišeš, reagirati kot samostojno bitje, ki na določeno situacijo reagira unikatno, samosvoje. Tako kot živa bitja. Seveda pa je zadeva še malce bolj komplicirana, kadar nastopajo v zgodbi različna bitja in prav vsa morajo biti prepričljiva in živa. Tudi deklica Gaja, ki je lastnica nenavadnega muca Langusa, mora biti živo bitje in pisatelj se mora na nek način vživeti tudi vanjo. Pri človeških likih so seveda težave manjše, sploh če so junaki pisateljevi otroci, kot je to naprimer moja hči Gaja, ki se je v zgodbi spremenila v čarovničko Gajko, vendar je vseeno obdržala vse svoje lastnosti ... Pisatelj se tako vživlja v različne osebe. Postaja posoda, eno telo, v katerem živijo različni glasovi, ki se med seboj pogovarjajo, kregajo, se veselijo itd.

V dogodivščinah muca Langusa nastopa kar nekaj nenavadnih živali, ki komunicirajo med seboj in včasih je bila moja (pisateljeva) osebna situacija prav smešna, da ne rečem nora ali celo shizoidna. Pisatelj (to je jaz) sedi za računalnikom in vročično brska po tipkovnici, kot da se boji, da mu bodo črke pobegnile, preden jih bo uspel sestaviti v besede, pri tem pa spreminja glasove, se pači, kriči, mijavka, krega z različnimi junaki, ki prihajajo iz njegovih ust, se zvija na stolu, včasih vstane in brčne v gubo preproge, pa potem spet sede, zavija z očmi, piha kot razjarjena žival in milo cmoka z usti, ko kot muc Langus uživa nad skodelico mleka ... pri tem pa poskuša vse to zapisati.

Seveda so takšni pisateljski postopki zelo osebni in individualni. Pri ustvarjalnem delu ni pravil. Vsak pisatelj si ustvari in se navadi na svoj način vživljanja. Vendar vsi pisatelji kljub vsemu govorijo, kadar govorijo o nastanku svojih del, o identifikaciji, ki je potrebna, da nastane živo in prepričljivo literarno delo.

V največjo pomoč pri takšnem vživljanju pa je jezik. Jezik, ki si ga pisatelj izmisli in ga položi v usta svojim junakom in izmišljenim bitjem. V mladinski literaturi mnogo bolj kot v drugih literarnih zvrsteh in žanrih velja, da je jezik vsebina značaja. Jezik, ki ga junaki govorijo, pomeni značaj, karakter. Ko pisatelj iznajde jezik, določen tip govora, je našel karakter, literarni lik. Še posebej je to važno v delih za otroke in mladino, saj je mladinska literatura namenjena tudi glasnemu branju. Bolj kot opisnost sta pomembni zvočnost in izbira besed, ker povesta o določenem liku več kot njegov opis. Pisatelj lahko s pisavo na nek način prisili bralca in njegovo domišljijo, da si sama ustvari predstavo o določenem liku. Stavki, ki jih govori Muca Mauvijah v zgodbah o Čarovnički Gajki, so zapisani tako, da bralcem nudijo zelo natančno predstavo o načinu njenega govorjenja, to pa nam pričara tudi sliko njenega značaja in morda celo podobo njene fizične pojavnosti. S tem se pisatelj znebi pretirane opisnosti in še bolj aktivira bralčevo domišljijo.⁷

⁷ Rudi Supek, *Mašta*, Biblioteka znanstvenih radova, Zagreb 1979 – Od slike do čina.

Pa tudi mačkino ime Mauvijah sproži marsikatero asociacijo. Besede Mauvijah se nikakor ne da povedati hitro, tudi mačkino mijavkanje, Sim-po-tai, sim-po tai, kakor je zapisano, ni dinamično, temveč počasno, leno, zapleteno, tuje, eksotično ... itd. Vse to bralcu sugerira predstavo o fizičnem izgledu muce. Seveda je najbolje, če do takšnih besednih domislic pride pisatelj spontano. Dobro je, da se jezik, ki ga pisatelj da določenemu liku, zgodi spontano, da je posledica pisateljeve identifikacije, vživitve v lik in ne zgolj formalna domislica.

Zelo podobno je pri pisanju poezije, ki jo berejo (predvsem) otroci.

Tudi pri poeziji se pesnik vživi v pesem, se popolnoma identificira s predmetom pesnjenja. Zame osebno je zelo pomembno predvsem to, da se nikoli vnaprej ne odločim za določeno formo. Nikoli ne vem (nočem vedeti), ali bo ideja, ki se mi je porodila, pesem za otroke ali za odrasle, ali pa bo morda radijska igra ali kaj drugega. Ideji se prepustim in nikoli ne razmišljam, komu je namenjena in za koga jo pišem. Nikoli ne sedem za računalnik in si rečem: tako, to bo pa pesem za otroke. Ideja mora vedno sama najti svojo formo. Pravzaprav je tisto, kar bo nastalo (zgodba, radijska igra ali pesem za otroke), vedno odvisno od mojega osebnega razpoloženja, ne samo hipnega, od razpoloženja, ki traja dlje časa. Seveda pa je pri pisanju poezije, ki je, ko je pesem napisana, morda zanimiva tudi za otroke, pomembna igrivost. Igrivost zvokov, barv ... »... človek uživa v tem, ko se poigrava s čistimi kvalitetami glasov, barv in likov ne glede na njihovo konkretno naravno nalogo ...«⁸ Anton Trstenjak pravi, da je človek pravzaprav edino bitje, ki je sposobno ustvarjanja ... še več, ki lahko uživa ob čistem zvoku, ob čisti barvi. »Umetnik se lahko dobesedno poigrava z glasovi ... in tako rekoč prisluškuje, kako bodo ti pojavi v svoji neposredni kakovosti nanj delovali.« To pa je bistvena značilnost otroškega dožemanja sveta. Otroci sprejemajo svet odprto in igrivo. Nanj reagirajo neposredno. Zvok jim pomeni več kot abstraktna vsebina. In za pisanje poezije, ki jo radi berejo tudi otroci, je pomembno, da se pisatelj potopi v zvoke in barve in oblike, in z njimi na igriv način tvori vsebino. Seveda pa se tega ne da početi z razumom, zgolj kot uresničitev literarnega načrta. Pravzaprav se je treba prepustiti ideji in se poskušati vživeti vanjo do te mere, da ustvarjalec sam postane vsebina za toliko časa, dokler se zgodba, pesem, značaj ne prelijejo na papir (na računalniški zaslon). Tako lahko rečemo, da se mora ustvarjalec vživeti v otroka, poiskati otroka v sebi, postati spet otrok ... mora začeti razmišljati kot otrok, da bi lahko napisal pesem, ki bo zanimiva tudi za vse tiste, ki so otroci, ali niso pozabili otroka v sebi.

V vsakem primeru pa gre za vživljanje. V tem je pisatelj (v to sem prepričan) v sorodu z igralcem, samo da igralec potuje v nasprotno smer. Pisatelj se vživi v svojo izmišljijo, svoje notranje počutje, svojo notranjo idejo poskuša spraviti v svoje telo, v glas, v besede, v način razmišljanja ... in potem to poskuša zapisati. Igralec, interpret, pa ima pred sabo literaturo, besedni zapis, iz katerega izlušči občutke, situacije, značaj in vse to potem oblikuje s svojim telesom, glasom, mislijo ... Določene literarne like, značaje (npr. muca Langusa, mačko Mauvijah ali Hamleta) igralec z analizo, s svojo domišljijo in talentom, ki je sposoben vživljanja, prenese v življenje. Vanje se igralec vživi tako, kot se pisatelj vživlja v like, ki si jih je zamislil. Tako pisatelj kot igralec se torej vživljata. Bistvena razlika pa je seveda ta, da ima igralec material svojega vživljanja že na mizi, v obliki literarne predloge,

⁸ Anton Trstenjak, *Psihologija ustvarjalnosti*, str. 463/464.

pisatelj pa svoje vživljanje, kateremu bo sledil zapis, črpa iz ideje, ki je ponavadi zgolj neverbaliziran občutek nečesa. Seveda pa pisatelj svoje transformacije, svojega oživljanja ne oblikuje v ponovljivo celoto, tako kot igralec, ki mora svojo kreacijo ustvariti tako, da je ponovljiva in popolnoma obvladljiva znotraj veliko večjega mehanizma, v katerem sodeluje ogromno število ustvarjalcev – in temu vzporednemu svetu se reče gledališče.

Na koncu takšnih in podobnih razmišljanj pa vedno ostaja odprto najbolj bistveno vprašanje: Zakaj pišemo? Zakaj sploh ustvarjamo?

Zato, da bi uresničili možnost večnega življenja? Da bi preživeli svoj vek vsaj še za nekaj časa?

Morda.

Ali pa ustvarjamo zato, ker je življenje, ki ga živimo, neznosno ali vsaj dolgočasno. Čedalje bolj se mi zdi, da pišem iz podobnih razlogov kot mnogi pred mano, ki sem jih omenil v začetnem delu tega razmišljanja. V resnici pišem zato, ker se v vzporednem svetu, ki ga iztisnem iz svoje glave, počutim mnogo bolje kot v realnem.

V vzporednem svetu literature smo lahko mnogo bolj srečni in zadovoljni kot v realnem življenju – in to ne samo pisatelji.

Otrok in knjiga 59 (2004)