

Ignacija J. Fridl  
*Vznemirljivo potovanje  
 skozi gledališke prostore*

**Meta Hočevar: Prostori igre**

Mestno gledališče ljubljansko, Ljubljana 1998 (Zbirka Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega; zv. 127)

*Prostori igre* izhajajo iz ene same predpostavke, ki se glasi: »Nič se ne more zgoditi, ne da bi se zgodilo nekje.« Vsak dogodek torej zahteva svoj prostor, brez bolj ali manj natančno določene tri-dimenzionalnosti sveta se nič ne bi moglo goditi niti kot realna, življenjska akcija niti kot umetniški dogodek.

Tak pogled se zdi precej samoumeven. »Nič posebnega,« bo zavzdihnil marsikdo. Kdo drug utegne celo ugovarjati, da film obvlada zvijačo, kako dogodek iz prostora, brezpogojno določenega z nujnostjo treh razsežnosti, prenesti na površino, v dvodimenzionalnost, ki ni prostor, pa se dogodki tam, na filmskem platnu, vendarle godijo naprej. Tu je še pomislek, da se literarni junaki gibljejo po svojem svetu zgolj s pomočjo besede, ne da bi potrebovali realni prostor bivanja, tri dimenzije, ki bi šele omogočale njihovo vstopanje v dogajanje, a literaturi kljub temu nikakor ne moremo odrekati prisotnosti zgodbe kot celote tega, kar se godi. Teza o nujnosti prostora kot imena za »nekje« dogajanja pa s takimi ugovori še ni ovržena. Tako film kot literatura namreč prostor nujno predpostavljata, četudi ga brezpogojno, kot je razvidno iz pravkar omenjenih dvomov, ne predstavljata. Zato se najbrž avtorica *Prostorov igre* ob navedbi aksioma o 'dogodku kot biti nekje' s takimi problemi sploh ne ukvarja. Čeprav bi morda iz spraševanj o prostoru v različnih umetnostih lahko razvila tudi primerjalno analizo njegove vloge in pomena v njih ter osvetlila nekatere doslej

skoraj povsem zakrite, pa vendar izredno privlačne teme teorije umetnosti.

Nasprotno, od uvodne misli bralec študije o *Prostorih igre* z avtorico nemudoma prestopi v tiste ambiente, ki jo profesionalno zanimajo že nekaj desetletij, namreč na odrske deske, med gledališke stene, v prostore, ki so resnično eden ključnih, tudi neizključljivih elementov gledališča od njegovih začetkov do danes. Drži torej, da brez odrskega prostora ni predstave. Zato je še toliko bolj presenetljivo, da je študija Mete Hočevar o gledaliških prostorih brez pretiravanja ali zavestnih posploševanj tako rekoč pionirsko delo na tem področju v Sloveniji. Samoumevnost teze o nujnosti prostora je na gledališke raziskovalce očitno delovala zavirajoče ali – natančneje povedano – govor o gledališkem prostoru je doslej večinoma potekal na tradicionalni režiserski ali scenografski ravni bodisi kot govor o tem, kako na oder razporediti in po njem premikati igralce, bodisi kot razmislek, kako oder scensko oblikovati, predelati, zgraditi ali kaj kje nanj postaviti. Poleg teh dveh možnosti se je o prostoru v gledališču kvečjemu govorilo le še kot o odru in njegovih zgodovinskih preobrazbah.

Čeprav je Meta Hočevar tudi sama predvsem scenografka, v zadnjih trinajstih letih še režiserka, njen pogled na gledališki prostor najbrž zaznamuje njen študij arhitekture. Že naslov knjige *Prostori igre* namiguje, da avtorica prostora ne pojmuje kot natanko danega odra, temveč kot prostor igre. Hkrati njena beseda o prostoru sprva teče bolj abstraktno ali vsaj bolj obče, giblje se med vprašanji medsebojne pogojenosti zgodbe in prostora, raziskovanjem interesne točke gledalca, spraševanji o pomenu razdalje med gledalcem in igralcem ter odnosu med prostorom in časom. Po teh uvodnih razčlembah se šele približa problematiki oblikovanja prostora, torej konkretnejšim temam, pri katerih v zapiske vključuje tudi primere iz svoje lastne gledališke prakse (iz uprizoritev Ibsenovih *Peera Gynta* in *Divje račke*, Brechtovega *Kavkaškega kroga s kredo*, Grumovega *Dogodka v mestu Gogi*, *Treb sester* A. P. Čehova in drugih). Šele povsem na koncu študije se loteva tradicionalnejših

scenskih vprašanj, vendar tudi teh na svež, inventiven način. Tako vlogo stene, odprtine v njej, stola, vode ali oblaka razčlenjuje predvsem z vidika njihove simbolne vrednosti in sporočilnosti glede na njihovo lego in razširjenost na odru.

Bralec *Prostorov igre* torej na gledališki prostor nenadoma zre z novega razgledišča, a dovolj trdno sezidanega, da v pogledu in seveda v svoji lastni dvojni ujetosti, ko mu je dano samega sebe opazovati kot gledalca, zanesljivo uživa. Kljub razvidni in koherentni teoriji ter metodologiji pojmovanja prostora v gledališču, ki ju Meta Hočevar razvija v svoji študiji, pa njeno pisanje zaznamuje tudi osebna izpovednost, ki daje *Prostorom igre* opazne esejistične poteze. A z literarizirano noto, na primer s presunljivim popisom spomina iz otroštva, s katerim avtorica potrjuje svoje spoznanje o identificiranju dogodka s prostorom, vsebina knjige ne izgublja strokovnosti, kvečjemu dobiva dodatni čar in berljivost.

Bolj problematična je fragmentarnost, bolje rečeno, skrajno strnjena, redundantna, včasih tudi zgolj skicirana obravnava posameznih problemskih sklopov. Razlog se najbrž skriva v dejstvu, ki ga Meta Hočevar navaja že v enem prvih poglavij *Zrcalno oko*: »Seveda je vsaka načelna trditev dvomljiva in za gledališče skorajda neuporabna ali vsaj vprašljiva. Da tako rekoč ni splošnega pravila, ki bi si ga upala raztegniti na uprizarjanje in prostor igre nasploh, je edina trditev, ki si jo upam zagovarjati.« Ves čas je torej prisoten načelni dvom o upravičenosti normativnega pojmovanja in ponekod učbeniškega posredovanja teorije prostora, ki slej ko prej učinkuje tako, da priznana slovenska režiserka in tudi profesorica scenografije na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo določeno optiko razumevanja prostora v gledališču nakazuje, nanjo opozarja, ponuja še nekatere možne rešitve ter sporočilne vrednosti razmerij in oblik v prostoru, ne poskuša pa problema pretresti do konca, s čim več zornih točk in tako posameznih poglavij *Prostorov igre* razviti v prave, skoraj monografske enote. Njeni zapiski uporabnika prejkone usmerjajo k samostojnemu in vsekakor inventivnemu razmisleku o problematiki prostora, vendar bi si včasih tudi za ceno

omejevanja svojih lastnih predstav ali ustvarjalne, umetniške svobode želel več izkustvenih napotkov o tem, kako ‚brati‘ posamezna razmerja v prostoru. Tako, na primer, o konfliktnem prostoru, tistem, v katerem je zavestno ustvarjen kratki stik med gledalčevo točko interesa in težiščem kompozicije na odru, Meta Hočevar govori le na nekaj straneh. A tema je dejansko tako vznemirljiva in široka, da kar kliče po izčrpnjši obdelavi. V tem kontekstu so namreč zanimiva vsaj še vprašanja pomena razdalj med točko zrenja in dogajanjem, vprašanja o organizaciji gledališkega prostora v celoti ter vprašanja o medsebojni pogojenosti in usklajevanju konflikta prostora z dramaturškim konfliktom, vpisanim v dramsko besedilo, ki se godi na odru. Te dileme sicer avtorica izpostavlja na nekaterih drugih straneh, a tudi tam precej mimobežno. Podobno velja vsaj še za njeno obravnavo odnosa med gledališkim prostorom in časom.

V pričakovanju, da bo avtorica *Prostorov igre* vsekakor še nadalje razvijala in poglobila svojo teorijo gledališkega prostora(-ov) kot nujnega, lokacijskega pogoja gledališča, pa prostora kot sporočila, sprožilca in tudi nosilca zgodbe ter prostora kot energije in metafore, vsekakor kličem ‚na branje‘.