

pravljениh. Moja noga išče, tava, bega: zdaj v zadah bivšega stročjega fižola, žaltavega, zdaj v dih verduzza zelenega, osvežilnega, bistrega, krepilnega. Vsak dan, vsako jutro. Peter klapouši čez dvorišče, skrbno pometeno, čisto, zdrav higienični videz slovenske delovne hiše; jaz jo pobiram z njim. Ali narobe. Padava, klecava, fintirava, prepevava, izvajava, dve pavlihi, dva pijanca, dva modroslovna profesorja Modrinjaka, dva paleolitska groteskna borca, eden s prišpičenimi uhlji, drugi z izbuljeno krvavimi, mešičkastimi zašpeglanimi očmi, eden z nosom kot z lopato rovko, drugi puklast in spotikljiv, iz kokošnjaka v kokošnjak, iz kleti gor, v klet dol, skoz bahava vrata na Tržaško, tujsko prometno, čez Zavetiško, napol slepo, v Mestni log, v livade primestne, do Grabna, do luknje vodéne, do neba predaljnega, nazaj k modrim očem,

 nazaj k žalosti posušeni, na rjuho nevidno, na morje neslišno, v pozabljenje blažilno,

 kdaj boš dokončno?

O GLEDALIŠKI POETIKI



Tone
Peršak

Vprašanje igre I.

O igralčevi igri v gledališču je mogoče razpravljati z več vidikov. Eno temeljnih vprašanj, ki nam zastavlja v zvezi z igro, je: ali je igra »reproduktivna« ali »produktivna« umetnost? Isto vprašanje se v drugačni obliki glasi: ali je igralec zgolj medij, ki posreduje določeno sporočilo med avtorjem — literaturo in občinstvom, ali pa je morda vendarle svoboden in samostojen ustvarjalec in emitent lastnega sporočila?

Vprašanje je, predvsem v gledaliških krogih, dokaj nepriljubljeno in nanj je tudi izjemno težko odgovoriti. Po mnenju nekaterih teoretikov, pa tudi po mnenju največjega sistematika v estetiki Georga Wilhelma Friedricha Hegla, je igra reproduktivna umetnost, kajti igralec predvsem posreduje pisateljevo delo gledalcu, podobno kot virtuoz pianist posreduje skladateljev klavirski koncert poslušalcu. Igralčev osebni delež in prispevek, torej njegova »oživitev« predloge, pa vendar opravičuje uporabo naziva, da je igra (gledališče) zgolj reproduktivna umetnost. Kolikor menimo, da pomeni umetnost preoblikovanje ali oblikovanje nove, vzporedne alternativne (izraz je zadnje čase v modi) stvarnosti, se v tej dejavnosti bistveno spremeni tudi umetnikova ustvarjalčeva vloga umetnika; njegova dejavnost dobi povsem druge razsežnosti in narave samoniklosti ter samostojnosti. To velja tudi za igralce (gledališče) kot za vse druge ustvarjalce.

Kolikor toliko določnemu odgovoru na vprašanje o »reproduktivnosti« oziroma »produktivnosti« igralske umetnosti se lahko približamo tudi drugače, posredno: tako da si skušamo odgovoriti na vprašanje o »estetskem statusu« igre, se pravi o razmerju te dejavnosti do stvarnosti in o razmerju dejavnosti do same sebe. Če mislimo vprašanje igre zgodovinsko, se najprej

ustavimo ob viru te dejavnosti. Znano je, da igralska umetnost, kakor jo pojmuje danes, izvira iz dveh virov. Po eni strani iz ritualnega, iz kulturnih opravil, iz misterijev in obredov raznih religij. Po drugi strani iz igre kot take, se pravi iz igre, ki jo razumemo kot »igrati se nekaj« (zveza z igro otrok) in »zabavati se in zabavati druge«, se pravi iz tradicije komedijantov, žonglerjev, rokohitrcov, gladiatorskih bojev, glumačev in muzikantov... To drugo smer razvoja opredeljuje predvsem izrazita neodvisnost od celotnega področja stvarnosti (s tem mislim takó objektivno stvarnost, kakor tudi filozofski, ideološki, politični ali religiozni sistem, ki opredeljuje družbeno življenje določene skupnosti). Zaradi stroge določenosti »alternativne stvarnosti« igre s pravili, ki od znotraj utemeljujejo to »alternativno stvarnost«, je seveda igralec kot ustvarjalec te »alternativne stvarnosti« izrazito samonikla in samostojna, produktivna osebnost, ki pogojuje in utemeljuje obstoj te »alternativne stvarnosti«, v kateri »pasivno« sodeluje tudi gledalec. Vendar tudi ta drugi, iz samega sebe razvijajoči se pol igre nujno vsebuje prvine prvega, se pravi prvine obrednega in kultnega. O tem piše tudi Johan Huizinga v knjigi *Homo ludens*, v poglavju Igra in pesništvo. Huizinga opredeljuje igro (igro kot igrati se nekaj) takole: »S formalnega stališča je igra: svobodno delovanje, ki ga občutimo kot ne tako zamišljeno; in ki je zunaj vsakdanjega življenja in more igralca povsem okupirati; za igro navadno ni vezana težnja po materialnem dobičku; igra poteka v svojem prostoru in času, po določenih pravilih in oživlja določene družbene zveze, a rada se ovija s skrivnostnostjo in z maskiranjem kot nekaj ‚posebnega‘«. Tako piše Huizinga o igri nasploh. Zato nas tembolj zavezuje tisto, kar piše v poglavju Igra in pesništvo. Huizinga govori o pesništvu, vendar mi to lahko posplošimo na umetnost nasploh. Najprej pravi, da pesništvo nima zgolj estetskih funkcij, marveč ima predvsem vitalno (tu gre za igro, kot smo pravkar opisali), socialno (združevanje in občevanje med ljudmi) in liturgično funkcijo. Umetnost je po Huizingovem mnenju vedno hkrati kult in zabava, družabna igra in »umetnost«, preizkušanje in zastavljanje enigme, nauk in očaranje, urok in prerokba, a tudi tekmovanje. Čeprav je pesništvo (umetnost kot dejavnost) rojeno iz igre, je za pesnika (umetnika) značilno, da ga je »navdihnil bog ali muza«. Se pravi, da gre tudi po Huizingovem mnenju, kot tudi po Platonovem in po mnenju mnogih drugih, za poseben trans ali zamaknjenost, ki je pogoj za pesnjenje. Ta trans ali navdih pomeni pesnikov odmik od objektivno dane stvarnosti, se pravi nekakšno odmišljanje ali namerno oddaljitve od objektivne stvarnosti. To posebno stanje pesniku (umetniku na splošno omogoča »izrekanje« modrosti. Pesnik je potemtakem hkrati »pramodrec« ali »videc«. Kasneje se iz pesnika razvijejo po eni strani preroki, vrači, mistagogi, pesniki, umetniki, po drugi strani pa filozofi, zakonodajalci, govorniki, demagogi, sofisti in retorji. Staronordijski Thulr (pesnik) je, kot poudarja Huizinga, hkrati pesnik in predstavljalec, vrač, žrec in čarovnik, komedijant in poznavalec mita ter zgodovine. Je torej hkrati posrednik med transcendo in občestvom in glumač, ki igra in se igra v svojo in za tujo zabavo. Je posredovalec najgloblje resnice stvarnosti, a hkrati s svojo igro zavrača in omalovažuje stvarnost, zato ni čudno, da je Platon že pred dva tisoč štiristo leti izgnal pesnike (umetnike) iz dobro urejene države.

Prvi igralec je bil vrač, svečenik, ki je takóle vodil primitivni ritual: posredoval med občestvom in transcendo,

predstavljal (v večini primerov) boga (transcendenco) in s svojo igro (z obredom) omogočal čimbolj pristno komunikacijo med občestvom in transcendenco.

To načelo občevanja s transcendenco se je uveljavilo in se obdržalo bolj ali manj v vseh znanih oblikah religije do danes. Tudi katoliški duhovnik v bistvu igra — z obredom ponazarja, oziroma predstavlja Kristusovo življenje, trpljenje, smrt in vstajenje . . . Seveda je tu obred tako ustaljen in do podrobnosti kodificiran, da je v njem element igre, v današnjem pomenu besede, tako rekoč neopazen in zanemarljiv. Za nas so bolj zanimive nekatere druge oblike katoliškega obredja, ki s svojim potekom bolj spominja na antične grške misterije in rituale, iz katerih se je razvilo gledališče. To so predvsem razne procesije in obredi, iz katerih so se v srednjem veku razvile verske igre: misteriji, mirakli in pasijonske igre. Podobno se je razvijalo tudi antično grško gledališče, vendar — šlo je pač za bolj kulturno razvito sredino — mnogo bolj organizirano in oblikovano. Za te oblike gledališča je bilo značilno, da je bila igra, kot umetnost v današnjem pomenu besede, se pravi kot ustvarjalčevo samopredstavljanje, v celoti nepomembna. Pomebna je bila zgolj kot sposobnost podajanja in posrednica resnice. Verjetno edina do danes ohranjena oblika gledališča, ki temelji na podobnih načelih, je japonsko gledališče No. Na podlagi poetike gledališča No lahko najbrž dovolj utemeljeno sklepamo o značilnostih grškega antičnega gledališča. Igralec kot subjekt je v takšni obliki gledališča nepomemben. On posreduje med transcendenco in občestvom, med duhovno vsebino mita in človeštvom oziroma med zgodovino, ki se že spreminja v mit, in današnjim gledalcem (slednje v gledališču No). Pomeben je zgolj kot čimbolj primeren medij tega posredovanja. Zato cenimo igralca tega gledališča zgolj potem, koliko obvladuje spretnost, tehniko oblikovanja gesta, držo, govor itn. Sam je nepomemben; zato je maskiran, oblečen v obredna oblačila, ki bolj ali manj v celoti zabrisujejo značilnosti njegovega telesa, postavljen je na koturne (v Grčiji), da se še naravno gibati ne more . . . Vsebino posreduje in izraža prek sestava dogovorjenih znakov, katerih pomen gledalci poznajo, in ves njegov osebni prispevek je samo v tem, kako skrbno in »lepo« oblikuje te znake. Igralec v predstavi ni svoboden in svoje igre ne more poljubno oblikovati, ker je v celoti podrejen (v službi) resnici — transcendenci, ki prek obreda, oziroma (kasneje) prek dramskega dejanja, ki posnema obred — mitsko zgodbo, prek igralca prehaja do (v) gledalca in v njem sproža določene psihične procese, ki jih v svojih Poetiki opisuje Aristotel, ko pravi, da tragedija v gledalcu zbuja strah, sočutje in katarzo — očiščenje teh občutij. Kajti tako, kot je bila igralčeva igra natančno kodirana, je bila tudi zgradba tragedije določena in dogovorjena. Dramaturški sestav grške antične tragedije povzema zgodbo mita o Dionizu; podobno kot povzema v srednjem veku in kasneje pasijonska igra svetopi-semko zgodbo o Kristusovem trpljenju in po tej zgodbi tudi zunanjo obliko spreveda, ki predstavlja Kristusov križev pot od postaje do postaje. Čeprav je bil, vsaj v začetku, glavni in edini igralec solist (naslednik glavnega svečnika v ritualu) avtor tragedije, si vendar ni smel privoščiti v igri nobenih poljubnosti, marveč se je moral podrežati dogovorjenemu načinu igre. Dokaj verjetno je, da so se prve sprostitive v poetiki igre začele dogajati hkrati s spremembami v dramaturški zgradbi antične tragedije. Obojne spremembe pa opozarjajo na desakralizacijo gledališča in umetnosti nasploh, katerega začetek sodi, po mnenju teoretikov (Kereny, Merkelbach, Rhode itn.),

prav v čas najplodnejše dobe grške antične kulture, torej v čas Aishila, Sofokla in Evripida, Sokrata, Platona in Aristotela. Desakralizacija poteka hkrati s stopnjevanim vplivom orientalskega mišljenja, z uveljavljanjem orientalskih kultov (predvsem kulta Izide in Ozirisa) in z razvojem filozofije, ki pospešuje in spremlja spremembe v mišljenju in v družbi. Platonova obsodba poezije (umetnosti na splošno) je izraz osamosvojitve umetnosti in že visoke stopnje desakralizacije, kajti določene zvrsti so se že v celoti odvojile od svoje prvotne funkcije — boguslužja. V zvezi s tem procesom je bilo tudi umetnikovo uveljavljanje; njegovo ime je postalo vedno bolj pomembno. Prej je umetnik zgolj obvladoval določene sposobnosti (kipar, slikar, pevec, rapsod . . .), ki po svoji vrednosti ni prav nič izstopala v primerjavi z drugimi sposobnostmi, potrebnimi za obstoj skupnosti. Po drugi strani je bil pa svečenik, zdravnik, obsedenec, čigar ime ravno tako ni bilo pomembno, saj je bil zgolj posrednik med občestvom in transcendo. Prvi zares znani grški pesnik je Hesiod, vendar ne toliko kot pesnik, kot poznavalec in učitelj, ki je s svojima pesnitvama (*Dela in dnevi*, *Theogonia*) poučeval občestvo o določenih praktičnih in duhovnih rečeh.

Zgodovinske okoliščine so zavrle razvoj umetnosti in osamosvajanje ustvarjalca, s tem pa tudi igralca in igre kot umetnosti. V Rimu in kasneje v srednjem veku, ki je ponovno do visoke stopnje razvil verske obrede in boguslužno umetnost (cerkveno slikarstvo, cerkveno petje, uprizoritve misterijev, miraklov in pasijonov, cerkvena arhitektura . . .) se je opisani proces še dvakrat ponovil. Dokončna osvoboditev umetnosti (desakralizacija) se začne v bistvu šele za humanizma in renesanse, in to bolj ali manj v vseh zvrsteh. V skladu s tem sta se vse bolj večala tudi igralčev pomen in njegova ustvarjalna vloga v gledališču. Že v renesansi postane igralstvo poklic, ki pridobi tudi določen družbeni pomen in status. Spomnimo se le Hamletovih besed, kjer avtor na eni strani opozarja na še vedno nemil in socialno manj vreden položaj igralcev, po drugi pa na vse večjo moč gledališča in z njim igralca, saj lahko vplivata na javno mnenje itn. Takó so se začele uveljavljati različne igralske poetike. Za Molièra že beležimo resen idejno-estetski spor med zastopniki naravne (»realistične«) igre in zagovorniki povzdignjene in patentične retorike, ki jo je gojilo gledališče Hôtel de Bourgonne, medtem ko je gledališka družina glavnega teoretika in praktika naravne igre J. B. P. Molièra delovala v gledališču Petit-Bourbon, a kasneje v gledališču Théâtre du Palais-Royal. Svojo igralsko poetiko in hkrati kritiko poetike nasprotnikov je Molièr razložil in predstavil v posebnem »gledališkem eseju« *Improvizacija v Versaillesu*.

Podobno vlogo kot Molière v francoskem gledališču je v angleškem sto let kasneje odigral David Garrick, predvsem na podlagi Shakespearovih del. Garrickov sodobnik Diderot je s svojim Paradoxom o igralcu utemeljil vizijo igralca, ko z zavestnim razumskim razčlenjevanjem lika, ki ga igra, in z racionalnim oblikovanjem svoje igre zavestno in namerno vpliva na gledalca in mu prenaša sporočilo dramske predloge — resnico. Diderot v svojem delu zavrača igralca, ki teži k samopredstavljanju in k razkazovanju svojih čustev. Vse te polemike vodijo v imenu resnice, ki jo igralec sporoča in v službi katerere deluje. Ta resnica pa navadno več ne sega v transcendentalne razsežnosti. Tu igralec v skladu z avtorjem, ki ga igra, posreduje tu občinstvu določeno filozofsko idejo, ki si seveda prilašča pravico do sodbe o svetu in razglaša, da je ta sodba edino veljavno vedenje o naravi človeka in sveta. Tu je

igralec potemtakem v službi določene ideje, vendar ta ideja nima več tistih totalitarnih razsežnosti, kot jih je imel kult, katerega svečenik je bil opisani igralec. Zato se je tu že razširil prostor igralčeve svobode in samostojnosti v oblikovanju osebe, ki jo igra, in s tem seveda tudi možnost za igralčevo samopredstavljanje. Ta shema ostaja v veljavi vse do dvajsetega stoletja, v tem pa opazamo dve izrazito različni usmeritvi.

Značilno za naše stoletje je med drugim to, da je najbrž bolj kot katerekoli prej stoletje državotvornih totalitarnih ideologij, ki v zunanjih manifestacijah večkrat dobivajo dokaj podobne značilnosti, kot so jih svoje čase imele religije (kult osebnosti, izraziti ekskluzivizem totalitarnih enopartijskih političnih sistemov, fanatizem, genocidi v imenu idej itn.). Zato občasno opazamo tudi v gledališču težnje, ki dajejo igri dokaj podoben značaj, kot ga je imela v antičnem grškem ali v japonskem No gledališču. V to smer sodijo nekatere sovjetske gledališke manifestacije, ravno tako posamezna obdobja v polpretekli zgodovini kitajskega gledališča itn. Delno lahko v to smer uvrstimo tudi Brechtovo teorijo in prakso, predvsem njegovo poetiko igre.

Brecht je skušal predvsem v teoriji, nekoliko manj v praksi, igro osvoboditi subjektivizma — igralčevega samopredstavljanja. Zahteval je, naj igralec ne prikazuje celote igrane osebnosti, se pravi celote njenega čustveno-duhovnega volumna. Igralec naj bi prikazoval samo posamezne, v danem trenutku odločilne lastnosti in predvsem miselnost igrane osebe. Poleg tega naj bi igralec s posebno tehniko igre, s prekinitvami igre, s songi, kar vse sodi v območje tako imenovanega V — efekta (*Verfremdung* = potujitev) trgal sklenjeni tok igre in preprečeval iluzijo, s katero sicer zavaja gledalca, da začenja verjeti v zaključnost in smiselnost prikazanega sveta. Uporaba V — efekta naj bi pripeljala do tega, da bi gledalec dojemal uprizoritev racionalno in skoznjo analiziral stanje sveta, spoznal nujnost revolucije in se zanj tudi zavestno odločil. Brechtov igralec potemtakem nikakor ni samostojna in svobodna dejavna osebnost, marveč je v celoti v službi revolucije in tej službi mora prilagajati svojo dejavnost. Brecht zavrača igralca, ki teži po zvezdnstvu in popularnosti in skuša čimbolj preprečevati igralčevo prizadevanje, da bi se osebno uveljavljal. Igralec torej ni v središču Brechtove poetike. V središču sta ideja in nujnost revolucije, kakor je bil v antičnem gledališču v središču mit kot prikaz neizbežne usode sveta. Igralec sam kot individualna osebnost, ki teži po uveljavitvi v svetu, je v Brechtovem gledališču, podobno kot v antičnem, razsrediščen in nepomemben. V središču je vizija abstraktnega osvobojenega človeka prihodnosti, kateri žrtvujemo današnjega človeka posameznika, člana revolucionarnega gibanja in zastopnika določene kolektivne volje . . .

Drug veliki teoretik (poleg Stanislavskega, Mejerholda, Artauda itn.) našega časa, Jerzy Grotowski, si je precej časa prizadeval pravzaprav v obe smeri. Po eni strani mu je šlo, v skladu z izrazito povezanostjo s katoliško duhovno tradicijo, za čimbolj primerno predstavitev ideje — resnice, ugotovljene v določenem besedilu, po drugi strani pa tudi za predstavitev igralčevega čustveno-duhovnega volumna. Ta spojitev je nastala zaradi tega, ker je Grotowski podobno kot svečenik kulta sam s seboj želel z igralcem doseči posebno stanje samorazsvetljenja (*selfpenetration*), v katerem bodo odstranjene vse ovire za maksimalno primerno sporočanje resnice. Podobno kot se vrač primitivnega rituala poistoveti z duhom ali božanstvom, katerega posrednik je, tako se igralec Grotowskega v celoti poisti z likom in odpravi

tako rekoč sleherno razliko med seboj in igrano osebo. To seveda v praksi vendarle pomeni tudi določeno prilagoditev lika igralcu in šele po tej vzajemni prilagoditvi nastaneta popolna spojitev in odprava sleherne razlike. Po tem se zgodijo še nekatere bistvene stvari. Ko igralec popolnoma odpravi razliko med seboj in igrano osebo, izgubi status posrednika med osebo (avtorjem, literaturo, idejo) in občinstvom. Nenadoma ostane igralec sam in možno je, kolikor ga to zanima, samo še njegovo občevanje z občinstvom. Vendar se je izkazalo, da nenadoma ni več nujno, da igralca, ki je izgubil razdaljo do igrane osebe, to še zanima, oziroma ga to še enako zanima. Kajti igralec, ki ga takó zdaj imenujemo le še pogojno, s to spojitvijo doseže posebno stanje samozadostnosti, morda nekaj podobnega kot je »življenje — umetnost«, ki je namen prizadevanj zen-budistov, kot piše v svoji knjigi o zen-budizmu prof. Deitaro Suzuki. Prav to se je zgodilo Gročowskiemu. V svojih teoretičnih in praktičnih raziskavah je prišel tako daleč, da s svojo skupino preprosto ni več čutil potrebe po občevanju z občinstvom. Njegovo laboratorijsko gledališče je tako rekoč prenehalo nastopati pred občinstvom in skupina se je v glavnem posvetila samo še samoraziskovanju. To pomeni končno stopnjo v osvobajanju igralca in prehod njegove težnje po samopredpostavljajanju v lastno dialektično nasprotje. To seveda pomeni tudi samoukinitev umetnosti v tistem pomenu besede, kot pač umetnost navadno dojemamo. Kajti to pomeni konec komunikacije in prehod v samoizločenje, v stanje, ki je dokaj podobno stanju puščavnikov, zamaknjenosti fakirjev, budistični nirvani itn.

Potemtakem lahko govorimo o dveh skrajnih možnostih igre in umetnosti nasploh; obe pomenita samoukinitev in konec umetnosti (igre) kot umetnosti.

Prva možnost je, da se umetnost v celoti postavi v službo določene ideologije, religije, ideje, skratka, neke resnice, kateri prilagaja in podreja samo sebe v celoti in s tem odpravlja svojo samoniklost ter svobodo v predstavljanju (določene) resnice sveta, ki se razlikuje od vseh drugih resnic oziroma načinov predstavljanja — od političnega, znanstvenega, sociološkega, zgodovinskega, filozofskega itn.

Druga možnost pomeni prehod v skrajni solipsizem in stanje samozadostnosti, v katerem preneha potreba po občevanju z občestvom in po kakršnem koli sporočanju katere koli resnice občinstvu. Možnost igre kot umetnosti je očitno nekje vmes.