

Kronika

PREGLED SLOVENSKE SODOBNE DRAMATIKE

Pavel LUŽAN, SREBRNE NITKE, Založba Obzorja, Maribor 1975

Književnost

Lužanovo nevtržno označeno igrsko — dramski tekst v treh dejanjih — je gotovo mogoče poimenovati kot grotesko ali črno komedijo: nastaja s kombiniranjem in mešanjem skrajno resne in pietetne teme životarjenja in umiranja starcev v »domu onemoglih« s podrobnejšo razčlenitvijo odnosov med temi ljudmi, ki razkrivajo zatajevani vitalizem, zlasti v erotiki; ta je s stališča prevladujočih družbenih norm v poznih letih vsekakor pojmovan kot nenormalnost, ki tako lahko zbuja le (po)smeh, če je preveč očitna pa že zgražanje, in je v umetnosti predvsem osnova za komiko, pri Lužanu za izrazito groteskno komiko.

Gre namreč za močne kontraste v različnih plasteh teksta: izkaže se, da močan verizem, ki bi mu mogli očitati že banalnost, in ki se spočetka zdi osnovni stil igre, to pravzaprav ni, saj je le način avtorjeve groteskne strukture, je le igra(nje), ki temelji na konfrontaciji in sosledju najbolj kontrastno oddaljenih elementov. V to osnovno nasprotje — »pravi«, »zaresni« verizem in na drugi strani zgolj »čista« igra — se vključujejo in se z njim prepletajo vsa druga.

Celotna igra je vpeta med dve smrti (prva še realistična, druga zaradi konteksta že groteskna), v tem vmesnem času pa se vse dogaja na način iger in se vrti predvsem okrog spolnosti in raznovrstnega nasilja in prisile. Vsako od treh dejanj pa ima vendar tudi po en »iztreznitveni« moment, trenutek, v katerem udari med osebe, posebno pa

v gledalca, nepreklicna in »dejanska« življenjska resničnost in usodnost: dvakrat je to smrt, v drugem dejanju pa grozljiva podoba nagrbančene starčevske kože.

Prvi splošni vtis izjemnega verizma ali naturalizma je, če natanko pomislimo, demantiran od vsega začetka s samim naslovom: izraz srebrne nitke so vsekakor (čeprav blizu podobnemu in že vsakdanjemu srebrni/sivi lasje) pesniška metafora, simbol, ki napoveduje celoten tekst resno in spoštljivo ter s priokusom grenkobe in humorja tudi še na koncu ohranja tak smisel; v igri in njenih posameznih »igrah« pa jezik nikakor ni metaforičen (večkrat se ponovi le tista edina metafora), temveč že kar nizko pogovoren in vulgaren ter se kaže tudi v raznih stopnjah nezadosten kot sredstvo za komunikacijo in kot nosilec pomenov.

Simbolni naslov, ki govori o starosti, o starih ljudeh, ki se jim izteka čas, se navezuje na drugi pomembni simbol tega teksta, na uro budilko, ki praviloma zazvoni tedaj, ko kdo umre in s tem najavlja, da je prišla njegova ura oziroma njegov čas; to uro tudi vedno znova ugasne in navije za drugega Ženska — lahko tudi Usoda, ki je čas. Vprašanje minevanja časa se na razne načine ponavlja tudi v verbalnem delu drame, v dialogih in razmišljanjih starcev, ki jih spremlja motto »ura teče, nič ne reče« in variante nanj, že tudi ironizirajoče in do kraja absurde, vendar po posameznih smiselnihih drobcih vemo, na kaj se nanašajo.

Osebe Lužanovega teksta so tipi petih starcev, mlajša Snažilka in Hišnik ter Ženska. Odnosi, ki nastajajo med temi osebami, so raznovrstni: od potrebe po vsaj najmanjšem kontaktu s sočlovekom, ki se lahko kaže tudi v

brezpomembnem besedičenju, nagajivostih, zafrkavanju, prepiranju, duševnem in fizičnem posiljevanju ali spolnem poželenju pa vse do (navidezne) neprizadetosti (resnične posebno v Snažilkinem ravnanju s starci), odtujenosti, živčnega cinizma, zlobe in raznih starčevskih čudaštev ter norosti. Osrednja oseba drame je stavec Tip 5, ki se najrazvidneje opredeljuje do časa in do obeh bistvenih vprašanj, ki sta s tem v zvezi — smrti in seksa.

Posebnost Lužanove dramaturgije je v tem, da osebe niso (predvsem) psihološko zasnovane, čeprav jih je tudi tako mogoče analizirati, ampak so res tipi, lahko bi rekli figure v igri, ki igrajo ali pa opazujejo, so torej igralci in »kibici«, kakor vse ozmerja Tip 1, strastni šahist. Posamezni prizori ali sekvence, komponirani med seboj tako rekoč po principu ostrih rezov in povezani največkrat na principu kontrastov, so dramaturško grajeni v dvigajoči se diagonalni — od začetne mirne, še čisto nenevarne situacije, rasteta tempo in agresivnost v frenetičnem nalletu do skrajne napetosti, ki se nazadnje sunkovito in v trenutku sprosti, prelomi in uplahne; in taka zgradba največkrat ustreza različnim tipom »iger«, ki jih uprizarjajo Lužanove osebe: igranje šaha (brez figur, le z govorenjem pozicij, nazadnje pa že s povsem brezsmiselnimi zlogi in ploskanjem rok), ples, igra s steklenico, igra skrivanja (fiktivnega) predmeta, tudi prepir, pretep, spolni akt in onaniranje. Da gre res za igro, pripoveduje celo avtor sam: »skozi« osebe, ki to večkrat povedo (npr.: važna je samo igra, to je igra), z napotki (didaskalijami za Ženskino molitev ob smrti, ki naj bo »zaigrana«), pa še s posebnim dramaturškim sredstvom odtujitve, distance, tako za samega »igralca«, ki mu je razbita iluzija, da gleda prave, zaresne dogodke iz življenja na odru; bržkone tudi ni slučajno, da je tak postopek uporabljen ravno v prizoru

spolne »igre« (in še v nekaterih »igrah«, ki so za starce prav tako pomembne, kot za mlada dva njuna): osebi govorita tudi avtorjeve didaskalije in s tem v tretji osebi svoje misli in akcije spremljata, opisujeta, si dajeta napotke, skratka, se nekako »režirata«.

»Kibici« (voyeurji!) so predvsem starci, ko gledajo mlada dva (Snažilko in Hišnika), če pa so z njima — predvsem s Snažilko — v »igri«, jo izgubijo, so premagani; zanje je pravi čas (mladost) že potekel in obstaja le še v spominih in željah, »resnična« je samo še smrt. V tem smislu je Snažilka zanje pravzaprav simbol mladosti, po kateri hrepenijo, obenem vsak dan prisotna, a nedosegljiva želja; v klavrno uteho jim je lahko edino vedenje, da bo tudi njo navsezadnje doletela ista usoda (str. 15: »Čakaj, te bo čas, kuzla...«). Prav iz kontrasta med še vedno živo željo in telesno nemočjo izvira tip groteskne komike; komičnost prihaja v veliki meri tudi iz jezikovne plasti, iz ponavljanja ali variiranja nekaterih misli in stavkov do nalašč pretirane pogostnosti, s čimer se največkrat njihov smisel izpraznjuje ali spreminja v absurd; avtor često uporablja razne slovenske pregovore in reke, ki pa so iz svoje originalne prvotne oblike spreminjani do skoraj nespoznavnih variant ali le posameznih drobcev, kar pomeni vrsto jezikovne igre, ki se ji pridružujejo še igra zlogov, skoraj afazija oseb v nekaterih prizorih in končno celotna oseba Tipa 3, ki celo jeclja z veliko težavo. »Igra« je v vsem tem kontekstu končno tudi izgovorjanje ritmičnih in celo rimajočih se pregovorov in kovanje smešno-bedastih replik nanje, zlasti še, ker je tak način govora le eden od uporabljanih: po drugi strani gre namreč, kot že rečeno, za izredno žive, tekoče in »dobro napisane« dialoge v zbanalizirani naturalistični govorici z mnogimi vulgarizmi in dialektizmi.

Navsezadnje je mogoče reči, da avtor z vsemi svojimi specifičnimi prijemi govori o nujnosti ljudi, da se do konca življenja napolnjujejo s smislom, pa čeprav obenem na vseh njegovih nivojih — od fizisa do jezika — kaže, kako postaja to vse manj mogoče.

Tokrat nam je šlo predvsem za razbiranje dramaturških postopkov in njihovih možnih razvidnejših funkcij v »igri« življenja, zamejeni s smrtjo.

Jože JAVORŠEK, KRUTE IGRE,
Založba Obzorja, Maribor 1975

Z natisom treh Javorškovih iger smo še enkrat — podobno se dogaja zadnje čase na primer z Zupanovimi in Mrakovimi teksti — priče popravljanja za skoraj dvajset let zamujenega sočasnega objavljavanja nastajajoče slovenske dramske produkcije. To velja zlasti za igro KONEC HREPENENJA (moraliteta), ki se je v prvi varianti pojavila že leta 1955, predelana 1960, močno spremenjena pa je bila uprizorjena 1971. Tudi avtorjeva najbolj uspela igra VESSELJE DO ŽIVLJENJA datira že v leto 1958 (uprizorjena, nikoli tiskana), tako da je le »norčija« DEŽELA GASILCEV novejšega (uprizoritev prozne verzije v Kranju 1973) oziroma najnovejšega datuma (pričujoča objava predelave v verzno obliko, ki pa ni edina različnost).

Pomen Javorškove dramatike je znan in priznan: v petdesetih letih je prinesla dvom v postopke realistične psihološke (meščanske) dramatike in se zavzemala za združevanje vseh elementov, ki morejo sestavljati gledališko predstavo in imeti v njej funkcionalno vlogo in pomen: besedilo igre, verbalnost, je tako le en njen del, s katerim se morajo prepletati še enako pomembne komponente načina igranja, scene, glasbe, itd., ki niso »prazna forma«, ampak so pomenske in simbolne kategorije. Vsi ti elementi naj bi prispevali k posebni odrski magiji, fantaziji in poe-

ziji, osvobojeni zakonitosti psiholoških postavk in izpeljav. Spodbude za navdušenje nad tako dramatikom in takim gledališčem je Javoršek med drugim dobil tudi v spisih Antonina Artauda (Gledališče in njegov dvojnik: Gledališče krutosti), ki so bili tedaj na evropskem zahodu zelo aktualni in so pogojevali že tudi mnoge eksperimente. Tako zvezo poudarja Javoršek tudi danes s skupnim naslovom za svoje tekste — Krute igre. Glede na prej omenjene vzore nosi to poimenovanje v sebi tudi misel (avtor jo pogosto nakazuje v lastnih napotkih), da bodo igre svoj končni smisel in namen dosegle šele v uprizoritvi, v režiserjevi ustvaritvi odrske vizije, saj mu je tekst (beseda) le do neke mere predloga za gledališko stvaritev. Ta pa naj (prосто po Artaudu) »kruto« prebudi naše čute, uspavane v tradicionalni atmosferi meščanske drame. Zaželeni učinek dandanes v spremenjenem konceptu gotovo že izgublja svoj pomen, vse bolj pa se v igrah kaže utrjevanje tradicionalističnih individualno družbenih (slovenskih) vrednot.

Odmik od realistične dramatike zaznamuje v teh igrah več elementov: čas in kraj dogajanja nista (ali pa le izjemoma — Dubrovnik) konkretizirana, pa tudi odrski prostor in časovne razsežnosti iger določa avtor mimo zakonov realnosti, mimo vzročnosti, verjetnosti, logike; pravzaprav gre za prazen oder (prostor), brez fiksne scene, ki se šele v toku dogajanja po potrebi napolni s predmeti (v funkciji scene ali rekvizitov). Pri tem pomagajo sami igralci ali pa (precej zahtevna) odrska tehnika. Vse to je nujno potrebno, saj se prizorišča največkrat v zvezi s časovnimi premiki ali zaradi preskokov iz relativno realnega dogajanja v nadrealno (iz realizma v fantastiko, iz resničnosti v sanje, iz zavesti v podpavest), pogosto in hipoma spreminjajo. Na izviren način je avtor rešil tudi prikaz minevanja časa (v Veselju do

življenja): opravitki oseb na odru tedaj potekajo »v obliki mehanične pantomime« (str. 34) v nekakšnem pospešenem tempu; drugačen je postopek v Koncu hrepenenja: letni časi minejo v kratkem dialogu o dobri letini in ob sočasnem ponazarjanju poljskih del; spet drugače, a prav tako pred našimi očmi se godi sprememba prostora (k poroki v cerkev in nazaj; pot na deželo) — zgolj v domišljiji in kot v otroški igri, ali pa z uporabo glasbe in zvokov, značilnih za določeno okolje, ali z mehanično spremembo stilizirane scene. Avtor poskuša tudi z neke vrste hkratnostjo dogajanja različnih prizorov, tako da si zaporedno sledijo — in to večkrat — govorne pasaže posameznih parov, kadar ne govorijo, pa delujejo naprej mimično.

Tudi kadar je v igrah kraj natančno določen (Dubrovnik) ali jasno nakazan (Slovenija — s posameznimi rekviziti, kot so kozolec, hlev, travnik, cerkvi-ca...), je mišljen v simbolnem pomenu (Dubrovnik kot svobodno razvijajoče se mesto, z individualnim pečatom ustvarjalnega »nereda« in raznolikosti, ki bi ga redoželjni tiranski birokrati hoteli uničiti — mesto kot pendant glavni osebi-slikarju) ali kot prispodoba zavezanosti določenim duhovnim vrednotam: dušnemu miru, osvobajajočemu kmečkemu delu, povezanosti z naravo in njenim večnim življenjskim ciklom (v Koncu hrepenenja).

Osebe teh krajev in časov se precej razvidno delijo predvsem na dve osnovni in nasprotni skupini: tiste, ki hočejo v svet posegati ustvarjalno, eksperimentalno, ga spreminjati, pa tiste, ki vztrajajo na utrjenih, često že preseženih ureditvah; pogosto si stojte nasproti »živi« in »mrtvi«, mučenik in nasilnik, žrtev in zapeljivec. Obenem je v tej dramatikii izredno pogosta ambivalentnost oseb, razcepljenost oseb na dva ali celo tri pole, po drugi strani pa občutek nezadostnosti ene osebe, ki šele v združitvi z drugo upa doseči

lastno enost, ali ki šele kot nasprotje druge in z njo v zvezi lahko eksistira. Nekatere osebe, ki se pojavljajo v dvojicah, pa predstavljajo tudi le podvojitve ene in učinkujejo s ponavljanjem same podobe, besed in akcij predvsem komično. Vsi ti različni jazi so na odru materializirani (kar omogoča zanimive in napete dramske situacije), tako da je tudi na ta način doseženo prepletanje nivojev zavesti in podzavesti. Tudi pojava živega mrtveca ni v tem svetu nobena posebnost.

V tovrstnih relacijah tudi igra ne more biti v stilu realizma; ravno način igranja, povezan z ritmičnimi prvini (avtor na primer zahteva precizen baletni ritem, mehaničnost gibov, stilizacijo kretenj, pantomimo) je spet značilen postopek Javorškove groteskne dramatike. Že sam jezik s svojo metaforičnostjo (pogosto tudi le s prisiljeno, skonstruirano okrašenostjo), ki temelji največ na do konca izpeljanih primerah in na slikovitih opisih spreminjastih se podob (poskus verbalizacije surrealističnega slikarstva), s svojo delno ritmiziranostjo ali celo verzno obliko kaže, da mu ne gre le za jasna in nedvoumna sporočila, temveč tudi za denotativnost, za simbolne pomene in obenem za njihovo čutno dojetje, predvsem s pomočjo vizualnih percepcij. Ni zgolj naključje, če je glavna oseba (v tem smislu najbolj dosledne in uspele) igre slikar in da so ravno likovne komponente (v uprizarjanju) te dramatike izredno pomenske: od ilustrativnosti in simbolnosti barv do realnih ali stiliziranih scenskih elementov, ki v zvezi s kontekstom in odrsko situacijo, včasih že s samo prisotnostjo, spreminjajo realnost v nadrealnost, lomijo stvarna razmerja med osebami in predmeti s svojo predimenzioniranostjo ali pomanjšanostjo, geometričnostjo ali folklornostjo, a ta razmerja s tem lahko tudi simbolizirajo.

Na področje dvomljivega videza in resničnosti sodijo tudi neobičajni ko-

stumi (ali avtorjeve pripombe k zunanjosti oseb, ki naj se nagiba v groteskiranje figure), maske (v zvezi s tremi jazi iste osebe) in lutke (namesto živih otrok), kar vse more v posameznih prizorih iger, v relaciji z besedo, gibom, glasbo in še drugimi zvočnimi učinki dajati specifične pomene, lahko pa tudi ostaja le bolj ali manj posrečen domislek.

Javorškova dramska in gledališka sredstva se kljub načelni težnji po združevanju v neko specifično strukturo rada osamosvajajo in razširjajo ter v vseh plasteh teksta vodijo tudi do že estetsko vprašljive raznorodnosti, kompozicijske ohlapnosti, racionalne skonstruiranosti ali pa pomenske irelevantnosti. Kot vladajo že med osebami in v njih samih kontrasti in nasprotja, zasledimo izrazito dvodelnost tudi v kompoziciji iger, prav tako razvidna pa je kljub posameznim zastranitvam, idejno vsebinska polarizacija dveh nasproti si stoječih življenjskih principov, katerih konfliktno razmerje se tudi z iztekom ige ne razreši popolnoma in ostaja še naprej latentno.

V središču iger so problemi človekove individualnosti: glavne osebe s »pozitivno«
perspektivo (slikar Malič, »hrepenelec«
Klaver, Sirena Jacinta) želijo svet svobodnega odločanja brez vsakovrstnih nasilstev in tiranije (družbe), pogosto hočejo biti sami s svojim delom ali/in ljubljeno osebo, vendar konci iger kažejo, da je prisotnost družbe dejstvo, ki se mu ni mogoče izogniti: še po vesoljskem potopu oživijo poleg ljubimcev tudi gasilci. Protagonisti hrepenijo po miru kot osnovi za ustvarjalno delovanje (Malič) ali tudi po miru kot begu v »pozitivno«
idilo, stran od razrvanosti in goljufivosti mestnega življenja. V Javorškovi moraliteti obstaja namreč tudi »negativna«
brezdelna (čehovljanska) idila. Mnoge razdvojene osebe morajo najprej najti mir same v sebi, se rešiti (pasivnega) hrepenenja, ki bega dušo in telo, se

osvestiti. Antagonisti le-tem so zatiralci in nasprotniki veselja do življenja, dinamike razvoja, vsega novega in ne navadnega; njihov svet je svet obvladovanja, moči, odtujenosti totalitarnega sistema. Po tej razvidni dvopolnosti sveta so pravzaprav vse tri igre v bistvu moralitete, v katerih vitalizem (deloma opazen že iz naslovov) in delo(vanje) zmagujeta nad okostenelostjo in statiko.

Videti je, da se dramaturška gledališča inovacije krutih iger družijo s tradicionalnimi, nekaterimi že preživetimi, pomenskimi strukturami slovenske dramatike (zvestoba biti slovenskega kmečkega naroda, »romantični«
subjektivizem, »dobri«
individuum v nasprotju z »zlo«
družbo...), ki pa se pogosto spričo možnosti fantazijskega komponiranja prizorov ter sprotnega spodbijanja in groteskiranja pomenov sprevrtačo v že manj povedne norčije.

Malina Schmidt

OD ZGODOVINSKE RESNICE DO ŠOKANTNOSTI

(Anton Ingolič: Pradedje)

S svojo novo knjigo Pradedje je Anton Ingolič še enkrat dokazal, da hodi vedno v korak s tistim, kar je v tematiki, knjižnih postopkih in okusu publike trenutno najbolj aktualno. Tako ustvarjalno pot zaznamujejo pomembna dela (Lukarji npr.), komercialni uspehi (Gimnazijka), toda tudi ponesrečeni poskusi (Pot po nasipu).

Pradedje so roman z zgodovinsko snovjo, v katerem sta združeni literarna vrednost in težnja za popularnostjo. Roman govori o kmečkem uporuh 1635 na Štajerskem in Kranjskem, glavni del fabule pa je postavljen v vas Spodnja Polskava. Dejstvo, da je izšel ravno v letu, ko slavimo 500-letnico začetka kmečkih uporov, bo pomagala, da bo roman zapažen, kar vsekakor tudi