

Poetika gledališča

Tone
Peršak

VPRAŠANJE IGRE 3 — Stanislavski

Najbolj sistematično in vseobsežno se je z vprašanjem igre kot večine in ustvarjanja ukvarjal ruski režiser, igralec in teoretik Konstantin Sergejevič Stanislavski (1863-1938), soustanovitelj Moskovega umetniškega gledališča (MHAT) in avtor treh knjig o igralski umetnosti (MOJE ŽIVLJENJE V UMETNOSTI, SISTEM — DELO IGRALCA S SEBOJ in OBLIKOVANJE ZNAČAJA). Njegovo delo,

predvsem SISTEM, še vedno pomeni temeljni nauk mnogih igralskih šol in smeri. Tako npr. šola ameriškega igralca Leeja Strasberga (Actors studio) temelji bolj ali manj v celoti na teoriji in praksi Stanislavskega. Prav tako v veliki meri tudi teorija in praksa Jerzyja Grotowskega, opisana v knjigi REVNO GLEDALIŠČE.

Stanislavski utemeljuje svojo zahtevo po igralčevem preoblikovanju z realističnim razumevanjem umetnosti kot posnemanja bistvenega v stvarnosti in z razumevanjem gledališča kot podrejene ali reproduktivne umetnosti. V obojem slutim določeno pomanjkljivost v svoji glavni knjigi (SISTEM) nekajkrat omenja avtor sam. Gre za pomanjkljivo metodološko in psihološko oznako posameznih faz in postopkov (tehnologije) v igralčevem delu s samim seboj. Stanislavski je namenoma odvrčal učence od pretiranega razčlenjevanja njihovega lastnega dela. Zavzemal se je za nekakšno polzavestno pot do preoblikovanja, ki bo rezultat vztrajnega poizkušanja, vaj in določenih, največkrat povsem fizičnih opravil in življenja, ki ga tudi ni nikjer jasno razložil, in ne rezultat racionalno razčlenjenega in načrtovanega oblikovanja snovi (Brecht), pa tudi ne rezultat intuitivnega »skoka« v trans (Artaud).

Čeprav igralska poetika Stanislavskega prav zaradi načel, ki jo utemeljujejo, in nejasnosti v razčlembi bistvenih faz ali stopenj igralske prakse danes najbrž ne zadošča več, pa je vendarle še vedno dovolj plodna in pomembna. Bolj ali manj vse podobne šole in teorije igre se eksplicitno in implicitno izrekajo o njej. Zato se mi zdi potrebno SISTEM nekoliko podrobneje razčleniti in poiskovati razložiti dokaj različne osnove te teorije. Posvečal se bom predvsem temu, kar obravnava Stanislavski v tem svojem glavnem delu. V knjigi MOJE ŽIVLJENJE V UMETNOSTI piše namreč v glavnem o istih problemih, vendar predvsem v zvezi s svojo igralsko prakso; v knjigi OBLIKOVANJE ZNAČAJA se ukvarja predvsem z enim področjem dela igralca, za naše potrebe dovolj pojasnjanim že v SISTEMU.

V tem zapisu nas zanima ne samo praktični nauk Stanislavskega, marveč tudi njegovo razumevanje igre v odnosu do drugih umetnosti in njegovo razumevanje umetnosti nasploh v razumevanju do stvarnosti.

V spremni besedi slovenske izdaje SISTEMA (Knjižnica MGL, št. 73, l. 1977, prevedel Janko Moder) PARADOKS O STANISLAVSKEM piše Filip Kalan o prvih poiskih avtorja, da bi teoretično razčlenil delo igralca. Kalan opozarja, da je v spisu, ki ga je Stanislavski v štirih nadaljevanjih objavil v reviji RUSKI ARTIST v letih 1907/8, kot igralski talent navedel lastnosti: »opazovalni dar, dojemljivost, afektivni spomin, temperament, domišljija, predstavniki dar, zunanja in notranja sposobnost reakcije, dar za utelešanje oseb, okus, pamet, občutek za zunanji in notranji ritem in tempo, muzikalnost, odkritosrčnost, neposrednost, obvladovanje samega sebe, iznajdljivost, gledališkost...« Kakor vidimo, gre za dokaj različne lastnosti, od moralnih (odkritosrčnost) do sposobnosti za estetsko razumevanje (okus) in značajskih potez (obvladovanje samega sebe, neposrednost). Igra kot spretnost in umetnost naj bi bila potemtakem sinteza različnih človeških naravnosti do sveta. Tudi etičnih in spoznavnih (pamet). To seveda že dokaj določno označuje poetiko in estetiko Stanislavskega.

Delo igralca, ki pomeni hkrati njegovo prelevitev, preoblikovanje, deli avtor v šest stopenj ali faz: sproščanje volje do ustvarjanja, iskanje gradiva, doživljanje notranje vizije vloge, utelešanje notranje vizije vloge, stapljanje doživljanja in utelešanja in učinkovanje na gledalca. Da bi igralec dosegel svoj cilj, transformacijo ali utelešenje vloge, potrebuje določene spodbude, ki si jih pripravlja sam, delno pa mu jih pripravljajo sodelavci. Med najpomembnejše spodbujevalce sodita ustvarjalna volja in čustveni spomin, ki je »dejavni psihofizični posredovalec« med »življenjskim« in »stvarnim« občutjem v igralčevi dejavnosti med pripravami na odru, kot navaja Filip Kalan. Med spodbujevalce sodijo še: pozornost, domišljija, podzavest, razumske zamisli itn.

Omeniti je treba tudi avtorjevo odvisnost od teorij senzualistov (npr. od Théodula Ribota, 1839-1916) in predvsem od njihove teorije afekta. V senzualističnih psiholoških teorijah je utemeljena glavna zahteva Stanislavskega, naj igralec z zavestno psihotehniko spodbudi podzavest k ustvarjanju. Ustvarjanje je potemtakem področje podzavesti in je zato seveda nekaj nepreverljivega in nereflektibilnega, dasiravno je po svojem bistvu dobro in pravilno, ker pomeni nekakšno višjo, človekovemu bistvu primerno dejavnost, a za Stanislavskega je človek najpopolnejše bitje in v svojem bistvu dober. Zavesti pripada le priprava na ustvarjene, oziroma ji pripada, kot bi rekel Grotowski, odpravljanje ovir za ustvarjanje.

Metoda oziroma vaje ali postopki s samim seboj, ki jih Stanislavski popisuje v SISTEMU, pomenijo pouk za bodoče igralce in hkrati vsakdanje obvezno delo igralca s samim seboj. Stanislavski zahteva, naj igralec vsak dan pred začetkom predstave opravi vse te vaje, ker si bo le tako omogočil delovanje ustvarjalne podzavesti.

Pravilno odigrati svojo vlogo pomeni »v življenjskih okoliščinah vloge in v celoti analogno z njo pravilno, logično, dosledno, človeško misliti, hoteti, si prizadevati, delati, ko stojimo na odrskih deskah. Šele če igralec to doseže, se približa vlogi in začne čutiti kakor le-ta.« Pogoj za to je, da igralec vlogo »doživlja« in ustvari na odru »notranje življenje podajane osebe in vse igre,« da življenju vloge »prilagodi... svoja človeška čustva in mu da vse prvine svoje duše.« Igralec se potemtakem vlogi dá na razpolago

z vsem svojim fizičnim, čustvenim in duhovnim bitjem. Čeprav, kot bomo še videli, njegova udeležba pri tem ni nepomembna, iz navedenega vendarle sledi, da je igralec manj pomemben od vloge in da je vlogi podrejen kot medij, skozi katerega vloga zaživi.

Stanislavski prav zato odločno zavrača igranje na način predstavljanja; igro po zunanjem modelu vloge, ki si ga igralec izoblikuje doma ali med vajami in pozneje samo še predstavlja ta zunanji model (podobo), brez slehernega čustvenega vzburljenja, torej mehanično. Za ta način igre je značilna »hladnost, določeno pomanjkanje (ki ga gledalec čuti kot praznino), dogmatičnost oblike brez vsebine in strasti itn.« Ob dejanskih čustvih in strasteh, ki jih od igralca zahteva Stanislavski, se sproščajo energije, ki jih gledalec »čuti« s »svojimi zahtevnejšimi čutili, ne da bi se tega zavedal«. Če tega izžarevanja ni, čuti gledalec praznino. Po mnenju Stanislavskega igra, pri kateri gre za predstavljanje, ne omogoča pravega stika med igralcem in gledalcem. Zavrača pa ta način igre tudi zaradi odnosa do dramske predloge — literature. Literaturo je treba na odru oživiti. Zato mora biti igralec na odru do skrajnosti in v celoti dejaven, kajti dejavnost je izraz življenja, a življenje na odru je umetnost. Gre za isto ali vsaj enako življenje, kot je stvarno življenje. Stanislavski je namreč izhajal iz postavke, da je umetnost posnemanje ali izraz življenja in da najvišjo raven doseže takrat, kadar se tako rekoč izenači z življenjem. Seveda ne z vsemi oblikami vsakdanjega življenja, kajti večina teh oblik pomeni odtujeno ali nepristno, nepolno življenje. Stanislavskemu gre za enakost s tistimi oblikami življenja, v katerih se izraža bistvo življenja, človeka in sveta v celoti. Da bi igralec to dosegel in se približal »največji umetnici, naravi,« mora biti maksimalno dejaven.

Prvo vprašanje, ki si ga Stanislavski po vsem tem mora zastaviti, je vprašanje, kako postati dejaven na odru? Kot prvega v vrsti postopkov s samim seboj predlaga obrazec »če bi...« in »predlagane okoliščine«. Igralec se vživi v namišljeno situacijo: »če bi bilo...« ali »če bi bil ta človek tak...« To, kakor bi bilo, če bi bilo tako, so »predlagane okoliščine,« ki jih igralcu predlaga avtor, režiser ali si jih s pomočjo »čebija« izmisli sam. Po mnenju Stanislavskega je prav postopek s »čebijem« tisto, kar igralca »pripelje iz resničnosti v svet, v kakršnem je šele mogoče resnično ustvarjanje.« Seveda avtor v skladu s trditvijo, da je ustvarjanje dejavnost podzavesti, nikjer ne pojasni, kako se igralec »vživi« v »če bi« ali v »predlagane okoliščine«. Isto velja za druge postopke, ki jih navaja. Avtor rad poudarja koristnost in pomembnost teh postopkov in tudi njihovo uspešnost, popisu postopkov pa se izogiba. Le nekajkrat ilustrira metodo z anekdotami.

»Magični če bi« povzroči v igralčevi notranjosti prestavitev — premik,« ki pomeni začetek ustvarjanja in s tem začetek igralčevega preoblikovanja v igrano osebo. Za nadaljnje ustvarjanje in oblikovanje osebnosti igrane osebe je potrebno določeno gradivo, npr. strasti, verjetni občutki itn. Da bi igralec pridobil to gradivo (strasti, čustva, hotenja, občutke...), si pomaga s »predlaganimi okoliščinami,« v katere se skuša vživeti, in sicer tako, da najprej pripravi sebe do tega, da verjame v te okoliščine. Da bi bilo vse to mogoče, je igralcu potrebna domišljija, katere vloga ter pomen je v tem, da »spreminja izmislek igre v umetniško odsko resničnost«. Domišljija tudi pomaga igralcu, da si izpopolni z razumsko razčlemba zasluteno podobo vloge. Domišljija mu rabi tudi ob vzpostavljanju odnosov do stvari ali oseb, ki

jih na odru sploh ni, oziroma ki jih nadomeščajo »nadomestni predmeti«. Čeprav si domišljijo in njene plodove lahko razlagamo tudi drugače, zahteva Stanislavski, da morajo biti izmisleki domišljije logični in dosledni, kajti »v naravi je vse dosledno in logično, zato mora biti izmislek domišljije ravno tak«. Stanislavski torej trdo verjame v razumnost (urejenost in smiselnost) sveta. Celo naravi pripisuje iste lastnosti. Zato seveda verjame tudi v smotrnost in v imanentno težnjo (snovi) k vse bolj popolnim oblikam. In ker umetnost posnema naravo, ki je največja umetnica, mora biti tudi ta smotrna, razumno urejena, logična in dosledna. Ker je tudi igralčeva podzavest del narave, dasiravno igralcu samemu trenutno še nerazviden, lahko sklepamo, da je za Stanislavskega tudi podzavest logična, dosledna, urejena in razumna. Ker je tako, ji je treba, da bi mogla biti dejavna (ustvarjalna), dati logično in razumno gradivo. Po tem bi lahko sklepali, kako je šlo Stanislavskemu za to, da iz igralske umetnosti izžene vse, kar je iracionalno in razumu nedostopno. Vendar so te zahteve, kot bomo še videli, temeljile na določenih postavkah o svetu, človeku in umetnosti, ki so navidezno materialistične in racionalistične, vendar so se podobno kot Comtu njegov pozitivizem izrodile v dogmo in sčasoma dobile izrazito idealističen poudarek.

Zaradi neobvladljivosti in nepredvidljivosti strasti in čustev Stanislavski kmalu, že v prvem delu SISTEMA, spregovori o igralčevem samoopazovanju in kontroliranju samega sebe med igro. Vendar priznava, da ta podvojenost (dvojna pozornost) igralca ovira ob vživljanju. Šele ko se igralec preneha zavestno opazovati in ne vidi več samega sebe med igro, marveč samo še tisto, kar ga obdaja in na kar se odziva, šele potem zares »je«. Vendar pozneje, v drugem delu SISTEMA, avtor spet zahteva to samoopazovanje in nenehno kontrolo svoje dejavnosti.

Stanislavski piše, da iz obravnavanih elementov (»čebiji«, »predlagane okoliščine«, v predstave zgoščeni izmisleki domišljije . . .) nastane v igralcu »nepretrgana, neskončna veriga notranjih in zunanjih momentov videnj, nekakšen filmski trak«, ki ves čas igranja teče pred igralčevimi »notranjimi očmi« in mu kaže »na zaslonu notranjega opazovanja ilustrirajoče predlagane okoliščine vloge, v katerih živi na odru igralec, ki igra vlogo.« Ta film pomeni model vloge, ki ga igralec posnema s celotnim svojim bitjem. Igralec potemtakem ne išče motivov in predlaganih okoliščin v partnerju, dasiravno ima zanj stik z njim največji pomen niti ne v prostoru, marveč predvsem v literarni predlogi in v sebi in tako na vajah izoblikuje ta v čas vpeti model (film), ki teče »na zaslonu notranjega opazovanja« v bistvu neodvisno od partnerja in prostora. Igralec naj se ravna po tem modelu, zahteva Stanislavski in ne po hipnih »duševnih občutkih« in doživetjih, kajti to bi bilo »zapleteno« in »neuresničljivo.« V SISTEMU učitelj Torcov (Stanislavski) dopoveduje učencem: »In če bo ilustracija, ki jo boste ustvarili, zvesto odsevala predlagane okoliščine in magične 'čebije' igre, če bo to prebujalo v vas razpoloženja in občutke, analogne z občutki same vloge, potem se boste bržkone vsakokrat našli od svojih videnj in pri vsakem pregledovanju filmskega traku pravilno doživljali Othellove občutke.« Igralec se torej vloge »naleze«, če uspešno simulira okoliščine, v katerih je isto doživljala igrana oseba. Žal opis okužbe ni dovolj konkreten. Od pogojev, ki so potrebni, da igralca premagajo bacili vloge, avtor dovolj določno

omenja samo nujnost fizične sprostivte. Govorim seveda o pogojih, ki niso samo del razumske razčlembе, v katero spada tudi ugotavljanje motiva, zakaj in s kakšnim namenom oseba kaj stori. Stanislavski poudarja, da se igralec s tem, ko dožene cilj dejavnosti osebe, seznanjati tudi z njeno prihodnostjo in sam sebe kot igrano osebo spodbuja v dejavnost. Kot vidimo, avtor SISTEMA dokaj mehanično prenaša določene psihološke zakonitosti (postavke) iz življenja v igro in sklepa, da bo ta prenos igralcu tako rekoč sam po sebi omogočil vživetje v igrano osebo in s tem »življenje« na odru, ki je cilj njegovih prizadevanj. Sam seveda ve, da izmislek (predlagana okoliščina) razuma sam po sebi še ni dovolj, da bi v igralcu prebudil ustvarjalnost — »organsko življenje« in bi se vsa njegova narava predala vlogi, in to ne le psihično, marveč tudi telesno, saj tak izmislek največkrat porodi le blede predstave v mislih igralca. Vendar meni, da je za oživetev izmisleka dovolj že to, da si igralec zamisli, kako bi bilo, če bi se sam znašel v domišljenih okoliščinah, in da ga bo to zaradi njegove »igralske narave« vzdrazilo in bo odgovoril na to vrašanje dejavno; v njem se bo prebudilo hotenje da bi na vprašanje odgovoril dejavno, kar pomeni pogojno »objektiven« prestop v predlagane okoliščine. Kot vidimo, Stanislavski računa s posebno »igralsko naravo« igralca, po kateri se igralec razlikuje od drugih ljudi. Čeprav v SISTEMU te »igralske narave« ne opisuje, lahko sklepamo, na podlagi že navedene oznake igralskega talenta, da gre za skupek lastnosti, ki igralcu omogočajo »življenje« v nestvarne situacije in položaje. Stanislavski meni, da teh lastnosti nimajo vsi ljudje, vsaj ne vsi enako. Tako torej lahko sklepamo, da se po mnenju Stanislavskega igralec »rodi«; da ga je seveda mogoče vzgajati in mu pomagati pri razvoju, vendar je pogoj za vse to že prirojen talent.

Posebna sposobnost igralcev je v tem, da izmisleki domišljije in predstave v njih refleksno, samodejno povzročajo »resnična dejanja telesnosti in snovi«, se pravi psihofizično dejavnost. V tem je pravzaprav bistvo njegove teorije. V trditvi, da se ob določenih okoliščinah v igralcu sprožijo psihofizični procesi, ki so nerazložljivi. Področje teh procesov je posebna »igralska narava« (talent) igralca. Osnovo SISTEMA in psihološko-realistične teorije Stanislavskega potemtakem pomenijo v bistvu iracionalistične podmene o posebni obdarjenosti posameznikov in s tem posredno tudi o njihovi izbranosti (elitnosti). Zato ni čudno, da v njegovih spisih opažamo tudi hotenje po posebnem položaju in posebnem režimu življenja igralcev. Za Stanislavskega je igralec izbravec, svečenik resnice in lepote, kar pomeni neke vrste privilegij, a hkrati ta njegov položaj zahteva tudi poseben, asketski način življenja, disciplino, vero v določene vrednote itn.

Glavna ovira za dejanski prestop igralca v igralsko osebo in s tem za »resnično življenje« na odru je po mnenju avtorja igralčevo upoštevanje gledalca in težnja po neposrednem stiku z njim. Igralec se temu lahko izogne samo tako, da posveti vso pozornost tistemu, kar je na odru, partnerju, predmetom itn. S tem bo hkrati tudi vzpostavil zaželeni pravilni stik z gledalcem, ki mora biti priča in ne udeleženec dogajanja na odru. Zato zahteva Stanislavski od igralca, da s posebnimi vajami nenehoma spodbuja in izpopolnjuje svojo sposobnost koncentracije in pozornosti. Pozornost, posvečena določenemu predmetu, je eden tistih vzgibov, ki spodbujajo igralčevo težnjo po dejavnosti, ki je najučinkovitejše sredstvo in način preo-

blikovanja, prestopa v vlogo. S pozornostjo, usmerjeno na določen predmet ali partnerja, dosega igralec »stanje javne osamljenosti, ki pomeni eno od temeljev igre in uživanja v igri. Stanislavski piše: »Seveda je pri našem delu zelo pomembna notranja pozornost, ker poteka večidel igralčevega življenja na odru, pri procesu ustvarjanja in v območju ustvarjalnega sanjarjenja in izmislekov, v izmišljenih predlaganih okoliščinah. Vse to nevidno živi tudi v igralčevi duši in je dostopno samo notranji pozornosti.« Igralčeva predstava o dogodku prebudi njegovo domišljijo, ki ga vse bolj prevzema in poraja v njem hotenje po dejanju. Brž ko igralec postane dejaven, v bistvu že sprejme (pojmi) predmet kot stvaren in veruje vanj. Igralec ugleda cilj in njegova pozornost se odvrne od vsega, kar je zunaj odra. To pomeni »začetek preoblikovanja predmeta pozornosti«, ki je del igralčevega preoblikovanja. Ena glavnih ovir za uspešno preoblikovanje so krči mišic, ki onemogočajo sproščenost gibanja, govora, povzročajo raztresenost itn. »Mišično prenapenjanje ovira notranje delo in še toliko bolj doživljanje... Preden torej začnemo ustvarjati, moramo najprej spraviti v red mišice, da ne izkrivljajo svobodne dejavnosti«. Telo igralca je potemtakem le v posredni zvezi z osebnostjo igrane osebe, zato ga je treba čim bolj nevtralizirati, umiriti in sprostiti, da ne ovira izražanja igrane osebe. Vidni, le delno spremenljivi del igralčevega bitja je treba, kolikor je le mogoče pasivizirati. Ta sproščenost telesa, ki hkrati pomeni njegovo pripravljenost na naloge, ki mu jih bo narekovala novo vzpostavljena osebnost igrane osebe, sposobnost koncentracije, pozornost, hotenje po dejavnosti, vse to so pogoji za uspešno preoblikovanje, ki pomeni oblikovanje vloge, značaja igrane osebe. Stanislavski priporoča igralcu, da se tega oblikovanja loti po koščkih; da z razumsko analizo ugotovi prvine hotenj, stanj in čustev igrane osebe in se skuša najprej približati vsakemu takemu koščku posebej, kajti lažje je doseči preobrazbo v tako ločenem elementu kot v celotnem kompleksu odnosov, hotenj, stanj, strasti in čustev, ki sestavljajo igrano osebo. Delitev na koščke seveda pomeni le začasen ukrep; pozneje sledi združenje v večje kose in nazadnje v celoto igrane osebe. »Gre za to, da je v vsakem koščku skrita ustvarjalna naloga. Organska naloga se rodi iz svojega koščka ali pa je narobe: naloga rodi košček. Notranje dejavne naloge usmerjajo igralca na pravo pot in ga odvrčajo od »šmirantstva«. Naloga daje igralcu zavest, da z vso pravico pride na oder, ostane na njem in živi tam svoje življenje analogno z vlogo«. Vlogo si je potemtakem treba razdeliti v vrsto fizičnih, psiholoških in »elementarno psiholoških nalog«. Med slednje prišteva Stanislavski dejanja, ki jih igralec največkrat napravi malomarno, nepozorno, brez vsebine in čustvenega angažmaja, ker je tako vaje iz zasebnega življenja (pozdravljanje, rokovanje itn.). S tem seveda sam podira koherentnost vloge. Stanislavski poudarja, da mora biti naloga za igralca vabljava. »Taka naloga ima privlačno moč, ker je kot magnet, ki priteguje k sebi (aktivira) ustvarjalno voljo.« Sleherno fizično nalogo je treba razumeti kot (tudi) psihološko, kajti pravilna izvedba fizične naloge pomaga ustvariti (izziva) pravilno psihično razpoloženje. Ta ugotovitev oziroma nasvet je ena osrednjih postavk v teoriji igre. Fizična dejavnost namreč spodbuja določena notranja stanja in narobe. Zato fizična dejavnost kot način in medij igralčevega psihofizičnega preoblikovanja prav gotovo pomeni temeljni prijem mnogih tradicionalnih in tudi sodobnih igralških šol (npr. trening igralcev Open theatra

itn.). Skozi fizično dejavnost igralec dosega »resničnost« dogajanja na odru, meni Stanislavski, a ta »resničnost« pomeni tudi podobnost z življenjem. Vendar fizična dejavnost sama po sebi še ni dovolj. Prehod mora biti vseobsežen. Najprej ga je treba opraviti na območju domišljije in domisliti izmislek, ki bo analogen resničnosti. »Magični čebiji« in »predlagane okoliščine« pomagajo igralcu »začutiti« odrsko resnico, a čutenje rodi vero vanjo. »Potemtakem je v življenju resnica to, kar obstaja, kar človek zagotovo ve. Na odru pa pravimo resnica tistemu, česar ni v resnici, kar pa bi se utegnilo zgoditi.« Igralec mora verjeti, da se to, kar se dogaja na odru, v resnici dogaja tudi v življenju. V tej zahtevi je Stanislavski navidezno blizu Aristotelovi trditvi, da umetnost uresničuje tisto, kar se v življenju kaže kot mogoče, toda neresnično. Stanislavski pravi: »Vse na odru mora biti prepričljivo, tako za igralca samega kakor tudi za partnerja in za gledalce v dvorani. Vse mora ustvarjati vero v možnost, da v resničnem življenju obstajajo čustva, analogna tem, kakršna občuti na odru ustvarjalni igralec.« S to zahtevo se Stanislavski bistveno oddaljuje od Aristotelove različembe narave in vloge umetnosti. Aristotel meni, da umetnost uresničuje možnosti, ki v življenju sicer obstajajo, vendar niso uresničene. Stanislavski zahteva, naj umetnost ponavlja življenje, naj bo isto kot življenje.

Igralec doseže življenjsko prepričljivost in resnico, če to začuti njegov partner; če »na odru v trenutku ustvarjanja ne predstavlja in se ne spakuje, temveč iskreno, produktivno, smotrno in pri tem nepretrgano deluje . . . in je na odru v stikih, pa ne z gledalcem, temveč s partnerjem.« Šele potem dejansko »je« na odru. To pomeni, da mora igra prekositi samo sebe kot igro, postati eksistenca in ostati igra še po tem, da v posledicah ni objektivno stvarna. V vsem drugem pa je. Tako vsaj lahko sklepamo, čeprav razmerje med stvarnostjo in umetnostjo v SISTEMU ni nikjer do kraja označeno. Prav zato tudi Stanislavski ne more jasno in dokončno označiti igre — umetnosti in se tej oznaki nenehoma izmika in približuje z opisovanjem.

V zvezi z razmerjem igre do stvarnosti je tudi avtorjeva zahteva po logičnosti in doslednosti igralčevih dejanj na odru. Logičnost in doslednost prinašata verjetnost in prepričljivost dejanj, »določata njihovo vrstenje, urjenost, smisel . . .«, zato, ker je po avtorjevem mnenju tudi ustvarjanje narave logično in dosledno, razumno.

Vse doslej omenjene postopke vodi igralčev razum in predvsem zavestni, zato vsa ta dejavnost še vedno pomeni samo spodbujanje podzavesti. A tudi ustvarjanje podzavesti bo logično in dosledno, saj gre v bistvu za ustvarjanje narave same. Šele ko začne ustvarjati podzavest, igralec na odru zares »je« in neha predstavljati. Stanislavski poudarja, da mu gre za umetnost doživljanja in ne za umetnost predstavljanja, razliko med obema pa ponazarja z glagoloma »biti« in »zdeti se«. Razlika med pravim ustvarjanjem in predstavljanjem je enaka razliki med resnico in videzom stvari. Zato seveda Stanislavski dobro ve, da »ni vsaka resnica, ki jo poznamo v življenju, dobra za gledališče«, toda sleherna resnica, ki jo predstavi gledališče, mora obstajati tudi v življenju. Gledališče potem takem vendarle je substrat življenja; je isto ko življenje, čeprav mu po videzu ni v vsem podobno. »Odrska resnica mora biti pristna, ne našminkana, vendar očiščena nepo-

trebnih vsakdanjih podrobnosti, mora biti realno resnična, vendar opoetizirana z ustvarjalnim izmislekom.«

Ena pglavitnih značilnosti igralskega talenta in pogojev za preoblikovanje je sposobnost spominjanja in obnavljanja čustev ali čustveni spomin. Toda čeprav se igra sestoji predvsem iz »ponovljenih«, so »prvinski občutki« vendarle bolj bistveni za ustvarjalnost. Stanislavski zahteva, da igralec na vsaki predstavi (vsak večer) doda kaj novega in s tem (sebi) poživi vlogo in si omogoči resnično ustvarjanje. Občutki in čustva, ki jih igralec doživlja, so v bistvu njegovi, čeprav igra drugo osebo, kajti »ni mogoče iztrgati svoje duše iz sebe in namesto nje jemati na posodo drugo, primernejšo za vlogo... Saj vloga sama čaka, da bi ji dali dušo... Mogoče je razumeti, sočutiti vlogo, sebe postaviti namesto nje in začeti delati prav tako kakor oseba, ki jo igramo. To ustvarjalno dejanje povzroči tudi v samem igralcu z vlogo analogna doživetja. Vendar ta čustva ne pripadajo igrani osebi, ki jo je ustvaril pesnik, temveč samemu igralcu«. Igralčeve preoblikovanje je *torej po mnenju Stanislavskega vendarle samo delno, saj očitno ne verjame v možnost za popolno izenačenje z vlogo*. Gre mu za nekakšno sožitje, sočutje z vlogo. Igralec si z razumsko analizo ustvari model vloge in okoliščine psihičnega in socialnega položaja igrane osebe in se potem z vrsto prilagoditvenih postopkov skuša vživeti v ta položaj in se čustveno čimbolj izenačiti z igrano osebo. Igralec torej sočuti, predstavlja in predvsem posnema igrano osebo. Cilj doživljanja ni popolna izenačitev z vlogo (odstranitev lastne osebnosti), marveč je ta cilj v tem, da igralec začuti stanje in položaj igrane osebe in jo potem pred gledalcem čimbolj primerno posnema. To je razumljivo, kajti za Stanislavskega je umetnost posnemanje življenja, a za igralca je vloga (literatura) substrat (resnica) življenja, ki jo je treba posredovati gledalcu čimbolj primerno. Igralec lahko igra katerokoli vlogo, kajti v slehernem posamezniku je v zasnovah navzoče vse človeško, le da ni vse tako poudarjeno, kot je posamezna lastnost v posamezni dramski osebi. Igralčeva naloga je potemtakem v tem, da ob soočenju z vlogo v sebi spodbudi kali stanj in hotenj, ki so v razviti obliki značilne za vlogo. Da bi to zmožel, mora nenehoma gojiti in spodbujevati svoj čustveni spomin s tem, da zavzeto proučuje okoliščine, ki so povzročile določeno čustvo. Ob tem »narava sama ustvari novo čustvo, analogno prej doživljenemu.« Vendar ob tem ni nujno, da se igralčevo sočustvo spremeni v čustvo igrane osebe. Igralec se mora zato še bolj poglobiti v položaj osebe. »V tem primeru se doživljaji priče sami po sebi spremenijo iz sočutja v čustvo, se pravi, postanejo iste kakovosti in skoraj prav tako močna kakor pri nastopajoči osebi v igri«. Proces je podoben enačenju bralca z junakom romana. Igralec se vlogi bliža med enačenjem z njo. Vse to pa igralec zmore le, če tudi sam intenzivno živi in doživlja življenje okrog sebe kot dejavni udeleženec življenja in ne le kot opazovalec. S tem igralec na neki način vadi in pripravlja svoj psihofizični aparat (organizem) za doživetja, ki jih doživlja v vlogah.

Za doseganje »resničnosti« na odru so, kot že rečeno, nadvse pomembni medsebojni stiki igralca s partnerjem. Igralec mora nanj v resnici delovati in spodbujati v njem resnične reakcije, kajti s tem omogoča partnerju in posredno tudi sebi avtentičnost stanj in čustev, »resničnost«, a posredno tudi pravo komunikacijo z gledalcem. Igralec mora, z energetskim nabojem,

ki ga sproži njegovo resnično čustvo — razmerje do partnerja, omogočiti gledalcu, da začuti valovanje teh energij in s tem avtentičnost odnosa. Stanislavski v zvezi s tem govori o »izžarevanju« in »vzžarevanju« (sprejemanju) energij. Iz opisa vaj v SISTEMU lahko sklepamo, da je »izžarevanje« in »vzžarevanje« mogoče doseči samo z izredno koncentracijo.

Stiki s partnerjem in tudi s fantomi igrane osebe (npr. z duhom v HAMLETU) zahtevajo od igralca podobne »prilagoditve«, kot jih poznamo v življenju, piše Stanislavski. Gre za določene »zvijače«, fizične in psihične drže, s katerimi skušamo podkrepiti svoje besede ali tudi poslušanje, da bi tako bolj vplivali na partnerja in ga osvojili. Te prilagoditve so lahko podzavestne. Stanislavski se seveda zavzema predvsem za podzavestne, »ker so organske: igralec pride do njih intuitivno, kar naredi jih.« V tej zvezi tudi potoži: »Zal, nimamo neposrednih poti, da bi se približali področju podzavesti, tako da se moramo zatekati k posrednim, ki prebujajo proces doživljanja. Tam pa, kjer je doživljanje, so prav gotovo tudi medsebojni stiki in zavestne ali podzavestne prilagoditve.«

Čustveni spomin in medsebojni stiki pomenijo podlago za igralčevo življenje, ki ga je mogoče spodbuditi na več načinov. Stanislavski med gibalni psihičnega življenja (dejavnosti) igralca posebej omenja čustvo, razum in voljo. Avtor meni da je vlogo treba začutiti (čustvo) in kmalu bodo vse duševne moči igralca v bojni pripravljenosti. Razum pomaga s svojimi zamislimi in presojami položaja. Volja se kaže predvsem na način igralčevih hotenj, ki motivirajo dejavnost. Ko v SISTEMU učitelj Torcov (Stanislavski) razpravlja o gibalnih psihičnega življenja, raskloji razum na zamisli in presoje, voljo in čustvo pa združi v enotno gibalo »voljo čustvo«, ker meni, da volja in čustvo nikdar ne delujeta ločeno. Meni tudi, da je v bistvu dovolj, če igralec aktivira eno od teh treh gibal, ker bo to s svojim delovanjem kmalu spodbudilo drugi dve gibaldi, kajti v naravi vseh treh je, da delujejo vzajemno. Kot vidimo, Stanislavski verjame, da je človek (posameznik) enovita in nerazcepljena enotnost. Za njegovo teorijo potemtakem ne stoji samo realistična teorija umetnosti, marveč tudi vera v človeka kot enovito in enotno bitje, ki prav s svojo enovitostjo zasluži svoj položaj vrha in cilja evolucije. Če se gibalna psihičnega življenja ne oglasijo sama od sebe, se lahko igralec zateče k posebnim vabam, ki jih spodbujajo. Stanislavski priporoča, naj igralec najprej skuša obuditi razum, ki »je najbolj zgovoren med vsemi, bolj ubogljiv kakor druga gibala; rad se podredi ukazu.« Glavni vabi za »dremajoče čustvo« sta tempo in ritem, za voljo »koščki in naloge«, za razum pa predvsem »magični čebiji« in »predlagane okoliščine.« Stanislavski meni, da bi morala vsa tri gibala pri igralcu delovati enakovredno in enako intenzivno, vendar se, kot pravi, pogosto zgodi, da eno od gibal prevlada in zato poznamo »umetniške individualnosti čustvene, hotenjske ali intelektualne vrste.«

Ko se igralec loti vloge in nekajkrat prebere besedilo, si izoblikuje določeno mnenje in »notranji občutek življenja vloge 'na splošno'.« »Notranjemu bistvu« pride do dna šele po dolgotrajnem delu in »proučevanju igre, potem ko prehodi isto ustvarjalno pot, kakršno je prehodil sam avtor igre.« To, da igralec v bistvu obnovi avtorjev ustvarjalni postopek, se zdi Stanislavskemu nadvse pomembno. Le tako igralec vlogo v celoti spozna in si lahko domisli »spominsko in načrtno (preteklost in prihodnost) konti-

nuiteto vloge«, kontinuiteto njenega mišljenja-čutenja-hotenja, se pravi celoto osebnosti v času in (objektivnem in subjektivnem) prostoru osebe. To je pogoj, da bo osebnost vloge delovala enovito in celotno, logično in dosledno; da bo lahko ideal, čeprav bo hkrati življenjska, realna. To je tudi pogoj za pravilno »notranje odsko samopočutje« igralca na odru, katerega bistvo je »občutek javne osamljenosti, ki ga ne poznamo v resničnem življenju.« Gre za radost ob nastopanju in občutje, da je igra nekaj vrednega. »V takih izjemnih trenutkih ves ustvarjalni aparat, vsi njegovi posamezni deli, vse njegove, da tako rečem, notranje 'vzmeti, pedala, gumbi' delujejo izredno, skoraj tako ali še celo bolje kakor v resničnem življenju.« To samopočutje igralca je nekakšen dodatni smisel in cilj njegovega početja. Gre za stopnjevano avtentičnost, za življenje, ki je bolj »življenjsko« (neodtujenjeno), kot je resnično življenje. Seveda to samopočutje terja posebno intenziteto dejavnosti, čustvovanja in čutenja, a te intenzitete ne zmore vsakdo. Zato Stanislavski terja od igralca, da svoje življenje podredi svoji umetnosti in živi intenzivno, vendar disciplinirano in asketsko. Igralčev odnos do dela ni samo stvar poklicne zavesti, marveč je to stvar daljnosežnejše etike in odgovornosti, kajti njegovo delo ni pomembno samo zanj, marveč za vso občestvo. Zato je igralec odgovoren, ne le sebi in gledališču, temveč vsemu občinstvu in narodu v celoti. Da bi igralec to zmož, mora — podobno kot duhovnik svoje duhovne vaje — vsak dan opraviti vse vaje iz SISTEMA. Le tako bo sebi in drugim zagotovil pravilno delovanje svoje ustvarjalne osebnosti, ker bo vzdrževal potrebno duhovno in fizično kondicijo, ki mu omogoča »nenehno dejavnost« na odru. »Nenehna dejavnost« je pogoj, da bo lahko opozoril na idejo oziroma sporočilo pisateljevega besedila, kar je njegova glavna naloga. Kajti igralec igra zato, da bi publiki omogočil so-očenje z idejami genijev, kot so: Dostojevski, Tolstoj ali Čehov. Poglavitno je namreč, da igralčev odnos do vloge ne izgubi čustvene individualnosti in se hkrati ne razide z avtorjevimi načrti.« Igralec je torej posrednik, skozi katerega prihaja do publike resnica, genialna ideja avtorja. Vendar njegova vloga ni samo brezosebno podajanje te ideje, marveč kot svečenik resnice daje tej resnici določen osebni poudarek, barvo in zanimivost. Resnico počloveči, ji da življenjskost, objektivno verjetnost in zavezujočnost. Njegova naloga je, da s svojo igro prepriča gledalca, da se enake stvari dogajajo tudi v življenju. Igralec je s svojo dejavnostjo zavezan resnici. Smisel njegove dejavnosti je v širjenju resnice, v neposrednem polaganju resnice v duše gledalcev. Resnica pa je najneposrednejše navzoča v naravi in zato je pomembno, da igralec aktivira tisti del sebe, ki je najbližji naravi, ki je neodtujenjena narava sama; to je podzavest. Vse njegovo zavestno delo je usmerjeno v to, da spravi v delovanje podzavest, ki bo zaradi svoje narave gotovo delovala pravilno. Podzavestno ustvarjanje se začne s prepletanjem igralčevega-človeškega življenja s čustvenimi spomini (lastnimi) in z življenjem vloge. To prepletanje mora biti tako tesno, da ni mogoče doumeti, kje se začne eno in kje se konča drugo. Igralec podzavest aktivira z zavestno psihotehniko (»čebiji«, »predlagane okoliščine«, izmisleki domišljije...), a bistveno pri tem je, da je igralec pripravljen »izpolnjevati in dokončevati vsa ustvarjalna opravila prav do skrajne, izčrpavajoče meje. To je pogoj, da spoznaš v sebi najpristnejšo resnico življenja osebe, ki jo igraš. Tam pa, kjer sta resnica in vera, tam sam po sebi nastaja na odru ,sem'«. Prvi pogoj

uspešnosti igralčeve dejavnosti je torej njegova predanost, zavezanost resnici (ideji) in višjemu cilju (etos), šele po tem je možna umetnost (lepota). V tem se je Stanislavski izenačil s tradicionalno evropsko formulo, ki izhaja iz sholastike in platonizma, in ki so jo prevzele več ali manj vse ideološko obarvane uradne estetike: lepo = dobro = resnično (pravo). »Materialist« in realist Stanislavski je tako iz svojega nazora izoblikoval dogmo (in ni naključje, da je njegov nauk tako razumela tudi sovjetska partija in je tako njegova teorija postala uradni kanon sovjetskega gledališča) in svoj materialistični nazor do kraja »zidealiziral«. Ta nauk temelji na formuli, ki ima začetek pri Platonu, dokončno pa jo je izoblikoval Tomaž Akvinski. Zato je logično, da je za Stanislavskega igra — gledališče le reproduktivna umetnost in da osebni delež, zadovoljstvo in motivi igralca zanj niso pomembni. Zadovoljstvo igralca je za Stanislavskega predvsem v tem, da posreduje resnico in ne v samem početju, čeprav priznava določen užitek igralca, ki doseže stanje »javne osamljenosti«. Ko igralec doseže to stanje in tako najbolj avtentično posreduje resnico, deluje njegov »duševni in telesni aparat normalno in po vseh zakonih človeške narave, popolnoma tako kakor v življenju«. To je nujno, kajti to je bil cilj: čimbolj se približati naravi, v kateri, se tudi sicer kaže resnica. »Vse, kar se zgodi na odru, mora biti tako, da igralec sam verjame, da bi se dogodek lahko zgodil tudi v življenju«.

Kljub veri v razumnost, urejenost in smiselnost sveta (zidealizirani materializem: snovi sami je imanentna težnja k vse bolj popolnim oblikam) se je Stanislavski v svoji praksi in teoriji vedno zanašal na nekakšen intuitivni, nespoznavni in nerazumljivi preskok iz zavestnega (psihotehnika) v podzavestno ustvarjanje. Njegova psihotehnika pomeni vrsto vzgibov in spodbujevalcev, ki v igralcu sprožijo dejavnost podzavesti. Tega, kako se ta preskok zgodi, avtor sploh ne skuša razložiti. Igralcem priporoča, naj vneto opravljajo psihotehnične vaje in preskok se bo na vsem lepem zgodil sam od sebe. S časom bo seveda igralec ugotovil, katere vaje mu najboljše rabijo za prebujanje podzavesti in potem bo pač te vaje za to uporabljal. Lahko torej rečemo, da SISTEM Stanislavskega teži za tem, da si igralec s časom izoblikuje sistem pogojnih refleksov, ki niso dostopni razčlembi razuma. V temelju njegove realistične teorije in prakse so potemtakem iracionalne ali vsaj aracionalne, če že ne idealistične postavke, ki imajo pomen in vrednost aksiomov in dogme. Kljub nenehnemu sklicevanju avtorja na razum, logiko in doslednost pomeni temelj njegovega nauka vera in igralčeva volja po žrtvovanju v imenu resnice (ideje), ki je hkrati lepota in dobrota.