

PRIMOŽ KOZAK IN MODERNA POLITIČNA DRAMA

Janko Kos

Z igro Kongres se dopolnjuje, morda pa že tudi izteka dramski cikel, ki sta ga započeli Kozakovi igrji Dialogi in Afera.* Že Dialoge in Afero je pisatelj zasidral v političnem življenju evropskih dežel, ki so med drugo svetovno vojno spoznale oborožen boj za novi socialno-politični red, nato pa morale sprejeti stalinski vzorec socializma. Raziskujoč vzroke takšnega stanja, jim je z Dialogi sledil v povojna leta, ko je stalinizem začel doživljati krizo. Z Afero je segel še bolj nazaj, v čas revolucije. V Kongresu je obdržal okvir in smer tematike, toda dogajanje je pomaknil bliže današnjemu času. Tudi Kongres se postavlja v prostor srednje ali vzhodne Evrope, katere politični sestav pretresajo v zadnjem desetletju globlje krize. Toda v skladu z duhom najnovejšega časa je dramsko dogajanje predstavljeno na univerzo, da bi se teža in obsežnost političnih dogodkov pokazali v čimbolj aktualni, neposredno živi podobi.

Simbol dogajanja v igri je »kongres«, ki je njena osrednja, čeprav nevidna oseba. Na kongresu zaseda ves čas igre profesorski zbor univerze s študenti in upravo, iskaje izhod iz stanja, kamor je univerzo, znanost in kulturo pahnili pritisk stalinskega reda. Teža dogajanja, ki se na kongresu zapleta in razpleta, lega predvsem na ramena štirih oseb. Ti so pravi junaki igre. Predsednik univerzitetnega sveta Vincent je dogmatik in avtokrat stalinskega kova; verjame v nujnost zgodovine, kot jo sam oblikuje, in v potrebnost nasilja, ki naj straši svobodomiselne razumnike, da si ne bi prilastili politične vloge. Njegov namestnik Just je človek novega političnega vala. Tudi njemu je še zmeraj predvsem do oblasti, vendar ne več v imenu dogmatskih idej; oprt na spretno politično tehniko izkorišča nasprotja na univerzi in s tem obvladuje položaj. Častivredni rektor Samson je še zmeraj živa ostalina liberalne preteklosti, ko je bila univerza žarišče čiste znanosti in plemenitega akademskega duha. In nazadnje docent filozofije Gabriel, vodja opozicije zoper Vincentov partijski despotizem — univerzo želi osvoboditi političnih vezi, nato jo pa napraviti za silo, ki naj družbo duhovno vodi, jo kritično uravnava, s tem pa dobiva v nji stvarno politično težo.

Med tako razporejenimi osebami se v igri zapleta in odloča temeljni politični spor. Vincent mora ustaviti delo kongresa, če naj obdrži univerzo v rokah. Toda Just ga z intrigo spelje, da seže predaleč. Ko zapira študente in zahteva Gabrielov suspenz, nato pa izzove Samsonov odstop, se znajde sam in kongres ga preglasuje. Partijski vrh mu vzame politična pooblastila in mandat nad univerzo dobi Just. Zmaga svobodomiselnega razumništva je na videz dokončna, uspeh Gabrielovega programa skoraj gotov. Toda nova svoboda, ki jo daje univerzi Just, se izkaže za dvorezen meč. Ko Gabriel pred univerzitetnim zborom razvije program za idejno vodstvo, ki naj preseže strokovne težnje univerze, mu

* Esej je bil napisan za spremno besedo izdaji Kozakovega Kongresa v novosadski Biblioteki Sterijinog pozorja. *Op. pis.*

ta ni pripravljena slediti. Just doseže, česar Vincent ni zmožel — kongres suspendira Gabriela in niti Samson ga ne more rešiti. Justov obračun s humanistično inteligenco je končan. Na kratko opravi še s tehničnim razumništvom, ki mu ponuja zavezništvu, če mu bo v zameno izročil v roke načrtno vodstvo družbenih zadev. Just bo politično moč obdržal trdno v svojih rokah. Kongres se razhaja v znamenju trenja med posameznimi univerzitetnimi oddelki in vejami, trenja, nad katerim bo do prihodnje krize vladala nanovo ustoličena politika, ki se je iz ideje spremenila v tehnično prakso.

Tako se iz vsebine Kongresa odkriva dogajanje, katerega politični pomen se zdi na prvi pogled jasen. Ali ne opozarja kar samo po sebi na zvezo s podobnimi dogajanja v stvarnem svetu, zlasti leta 1968? Ali ni igra Kongres slikovit odrski posnetek ali celo napoved dogodkov, ki razgibavajo razumništvo, univerzo in študente kot odgovor na zastarelo politiko, ki še zmeraj, petnajst let po Stalinovi smrti, utesnjuje ustvarjalno silo izobraženstva in duši v Evropi že pred sto leti pridobljene liberalne svoboščine mišljenja in ustvarjanja? Nedvomno zbuja tretja Kozakova igra pozornost prav s te strani. Vendar ne gre prezreti, da se skrivajo v Kongresu sestavine, ki kažejo ne le na aktualno zunanost političnih dogodkov, ampak odkrivajo bistvo socialnega dogajanja, iz katerega dogodki potekajo. Da pa bi to bistvo dojeli, je potrebno upoštevati igri, ki sestavljata s Kongresom politično trilogijo sodobnega socialističnega sveta.

Igri Dialogi in Afera sta že pred leti ustvarili idejni in dramaturški temelj za gledališko razčlemba novejšega političnega življenja v srednji in vzhodni Evropi. Resda ne v realistično dobesedni podobi, ampak stilizirano, prikazujoč ne le to, kar se je že dejansko zgodilo, ampak upoštevajo še vse tisto, kar bi se lahko zgodilo, a se ni ali pa se šele utegne zgoditi. Toda prav zato, ker ti igri nista realističen posnetek stvarnega življenja, ampak obenem delo domišljije, nastaja v njiju na široko omišljena podoba novejše ali celo današnje politične usode socialističnega sveta; ne le njene politične usode, ampak tudi duhovnih in socialnih izvirov, iz katerih ta usoda poteka. V Dialogih jo kaže dogodek iz obdobja Stalinovih čistk in procesov — dva humanistična razumnika se z javnim protestom upirata avtokratskemu zatiranju kulture; na policiji ju zaslišujeta njuna nekdanja kolega, da bi iztisnila priznanje o sovražni akciji; navsezadnje se izkaže, da se v ozadju dogodkov skriva medsebojni obračun v partiji; in po preobratu mora na mesto obeh ujetnikov sestiti njun zasliševalec. Ista usoda se v Aferi razkriva v podobi dogodka iz partizanskih časov v severni Italiji — komisar mora preiskati spor v četi, kjer so se sprli privrženci svobodoljubnega nazora o revolucionarni tovarišiji, ki naj se uresniči že zdaj, ne pa šele na koncu revolucije, in pa dogmatski prenapeteži, ki povsod vidijo sovražnika in izdajo; komisar ne more pomiriti strasti, pač pa uvidi, da bosta revolucionarnemu boju koristili samo utrditev discipline in brezpogojna poslušnost; pasti mora vodja svobodoljubne tovarišije, ki mu ni do oblasti, ampak do uresničevanja revolucionarne skupnosti hic et nunc; idealni načrt se mora umakniti veri v zgodovinsko nujnost discipline in nasilja.

Iz vsebine treh iger se razkriva ne le zunanja podoba političnega in socialnega dogajanja, značilnega za srednjo in vzhodno Evropo zadnjih tridesetih let, ampak že tudi razlaga njegovih globljih razsežnosti. Ta sega v več smeri, s tem pa kaže na problemsko večdimenzionalnost pisateljevega odnosa do snovi. Sledimo ji lahko na treh ravneh — filozofski, psihoanalitski in socialni. Vendar tako, da jo moramo šele razbrati iz celote, kamor jo je bolj instinktivno kot zavestno položila pisateljeva oblikovalna volja.

S filozofskega vidika se politika v treh Kozakovih igrah kaže kot svet razkrajajočega se hegeljanstva in njegove metafizične vere v zgodovino. Življenjska vera, ki žene razumnike v Dialogih, Aferi ali Kongresu, da se ukvarjajo s politikom, se bojujejo za oblast, jo branijo ali se ji upirajo, izvira iz pogleda, ki ga je utrdil in mu položil metafizične temelje Hegel. Svet heglovske filozofije je svet, iz katerega je izginila krščanska transcendenca, stari teistični bog je umrl, svoje mesto je moral odstopiti »logosu« zgodovinske resničnosti, ki se je spremenila v panteistično božanstvo. Od tod sledi, da mora posameznik, če hoče postati v metafizičnem smislu resničen, stopati zmeraj znova iz sebe in iz svoje notranjosti v zunanji svet zgodovine, njenega trenja in učinkovanja, njenih sil, uspehov in zmag, da bo šele v sintezi ideje in zunanje moči, ki naj potrdi njeno resničnost, doživel resničnost samega sebe.

»Vse, kar je dejansko, je razumno, in kar je razumno, je dejansko.« Ta metafizična zahteva je temelj tudi ravnanju Kozakovih junakov. Nič jim ne pomeni vrednost »lepe duše«, ki se je čutila resnično v svojem intimnem, na zunaj neučinkovitem svetu, ker jo je v tem potrjevala vera v krščansko transcenco. Kozakovi junaki se imajo za resnične samo, če so obrnjeni navzven, v družbo in zgodovino. Samó kadar v nji uspešno učinkujejo, zmagujejo in si pridobivajo mesto v dogajanju, s tem pa tudi veljavo in moč, čutijo svoj pravi življenjski vzpon; drugačno življenje jim je poraz, životarjenje in prikrajanje. Zato ne poznajo drugačnega etosa razen tega, ki se mu pravi dejavna uspešnost in učinkovanje. Biti zgodovinski jim pomeni biti resničen; neresničen si, če v zgodovino sploh ne prodreš ali pa če v nji ne uspeš, je ne obvladaš, ji ne daš svoje podobe. To pa je v teh junakih dediščina po Heglu.

Toda hkrati živijo že v senci konca heglovske filozofije, iz razkroja vere v zgodovinski panlogizem in panteizem. Ali je tisto, kar je dejansko, zares tudi razumno? Ali pa je razumno samó zato, ker je stvarno? Je torej stvarna moč edini dokaz, da je kaka stvar razumna, ne pa tudi narobe? Ta vprašanja na skrivnem razjedajo njihovo metafizično in moralno samozavest. Zgodovina, v katero posegajo, da bi postali resnični, se jim pogosto kaže kot usodna igra nepredvidljivih in muhastih naključij, ukrojenih po lastni meri, ne pa po meri njihovih idej o zgodovini. V zgodovini morda sploh ni človeku razumljivega in zato razumnega »logosa«. S tem pa ti junaki izgubljajo tudi vero v utemeljenost svojih idej, saj bi jim jo morala po hegeljanskem pravilu dati samó uspešnost v zgodovinskem razvoju. Če torej vztrajajo pri veri, da je uspešnost v zunanjem svetu edino merilo za življenjsko resničnost, morajo cinično pristati na nujnost vsega, kar ukazuje tisti, ki ima oblast. Če pa se ji upirajo, morajo spoznavati zgodovinsko neuspešnost svojih idej; in to

ima za posledico, da zdvomijo o razumnosti zgodovine ali pa o upravičenosti svojih idej. Razpeti med dvom o prvem ali drugem ostanejo ujeti v razsulo hegeljanske metafizike. Tej metafiziki so zavezani, naj bodo v političnem svetu nosilci oblasti ali upora zoper njo. Prav to je dokaz za filozofsko enotnost Kozakovih iger. Naj so junaki v njih dogmatski oblastniki ali svobodoljubni uporniki — v obeh primerih izhajajo iz istega metafizičnega občutka, ki jim pravi, da je človeku resničnost zagotovljena samo v dogajanjih zgodovine. Ta pa se pred njihovimi očmi že spreminja v igro, ki ji ni mogoče predvideti izida niti spoznati njenega skritega »logosa«.

Filozofski dimenziji se v tej dramatiki pridružuje psihoanalitska, ki je morda bolj skrita, vendar nič manj važna. Obnjo zadenemo z vprašanjem, kaj je v psihološkem smislu tista sila, ki skrita za metafizičnimi vidiki giblje junake, da se tako strastno ukvarjajo s politiko, se gredo oblast, jo z nasiljem branijo in spet vstajajo zoper njo, najdejo pri tem smrt ali pa iz strahu za existenco klonejo. Čeprav so Kozakove igre zasnovane po vzoru razumniških debat, jih nosi tako zelo strasten ritem, da korenine teh dialogov nedvomno ne segajo samo v hladno abstraktnost razuma, ampak veliko bolj v afektivne in celó nagonске plasti človeške osebnosti. Kaj torej žene razumnike, da se s takšno zagnanostjo mečejo v politiko, in kaj iščejo v nji? Na vprašanje, ki je po svojem bistvu psihoanalitsko, je mogoč samo psihoanalitski odgovor. Za intelektualnimi in moralnimi razlogi, ki navajajo razumnike v politiko, se skrivajo težnje, segajoče v območje erosa. Te težnje nosijo na sebi izrazite poteze libida.

Kozakove politične igre so izrazite igre moških. Samo Kongres premore dve manjši ženski vlogi, pa še ti sta popolnoma obrobni. Problem političnega razumnika je v teh igrah problem moškega in s tem moškega erosa. Temu se svet kaže kot predmet, ki ga mora moški aktivno obvladati, da se ob njem izkaže in potrdi kot moški v vsakršnem pomenu besede. Politika je torej po naravi svet moških; osrednja stvar, za katero v politiki gre, je psihično in fizično obvladavanje, v skrajnem primeru pa tudi uničenje moškega, ki ti v politični igri kot protiigravec stoji nasproti. Potrebno je najti njegovo šibko točko, ga razorožiti in spraviti podse, upogniti in spodnesti, da se ti prepusti in ga imaš v rokah. Sredstva, ki so ti pri tem na voljo, niso le fizična, ampak predvsem psihična, intelektualna in moralna. V vsakem primeru je politični boj prisiljevanje in posiljevanje. In res ima dramsko dogajanje Kozakovih iger največkrat podobo medsebojnega posiljevanja intelektualno čuječih, hkrati pa neposredno iz svojega erotičnega libida delujočih moških. Ta libido je vsaj deloma volja do moči v Nietzschejevem pomenu besede, vendar ni samo to, ampak hkrati več in manj. Libido, ki jih žene v politiko, je erotični napor aktivirati svojo življenjsko moč in z njo obvladati predmet, sočloveka. S tem se v junakih Kozakovih iger sprošča libidinozna energija, ki jim je hkrati že tudi dokaz in pričevanje, da so resnični. Zgodovina, kot jo po Heglovo razumejo, je s psihoanalitskega stališča prostor, v katerem se dogaja igra njihovega libida. Ta je osrednja psihološka sila njihovih osebnosti. Spremlja ga seveda še drug nagon, težnja po samoohranitvi, ki jih drži v neprestanem strahu za existenco,

izpostavljeno v političnem tveganju. Toda libido v njih je po navadi močnejši, in tako jih usoda vodi ali v propad ali k zmagi, ko se poskušajo uresničiti v zunanjem svetu zgodovine. To uresničevanje ima naravo in pomen erotičnega dejanja. Zgodovina, iz katere izginja heglovska vera v razumnost dogajanj, se polagoma spreminja v prostor za sublimacijo človekove biološke igre s samim seboj. Zgodovina pada na raven spolnega akta.

Tretja dimenzija Kozakovih političnih iger je socialna. Čeprav se zdi najbolj na površju motivike, zahteva vendarle izostren vpogled, če naj jo do kraja razumemo. Junaki, ki v teh igrah posegajo v politiko, da bi ustvarjali zgodovino ali pa postali njena žrtev, so vsi od začetka do konca razumniki ali vsaj polrazumniki. S tem ni samo povedano, da prihajajo v politiko iz vrst humanističnega ali tehničnega izobraženstva, ampak predvsem, da ostajajo tudi v politiki razumniki. Politiko se gredo v imenu idej, njihova politika je ideološka. Ko segajo po oblasti ali se ji upirajo, počnó to v imenu socialnih in moralnih idej, ki presegajo stvarnost, ne zaradi oblasti same. Oblast jim je sredstvo, posvečeno z idejo, ne cilj. Iz čiste politike, kakršno je opisoval Machiavelli, se je rodila z njihovo pomočjo ideološka politika. S tem nedvomno sledijo toku, ki ga je sprožila francoska revolucija, ko so razumniki prvič prišli na oblast v imenu idej, in nato še vse druge revolucije. Toda to je pojav, iz katerega Kozakova politična dramatika samoumevno izhaja, ne da bi ji postal problem. Pač pa se natančneje ukvarja še z vsemi drugimi socialnimi dejstvi, ki iz njega sledijo.

Razumnik osvaja in ohranja oblast v imenu idej; z njimi jo spodkopava, pa tudi brani; z njimi opravičuje nasilje. Naravna posledica je ta, da mu iz razumniških vrst zmeraj znova vstaja opozicija v imenu istih ali drugačnih idej ter s tem postaja pretendent na vodilno vlogo v družbi. In takó se mora njegovo nasilje obračati predvsem zoper razumništvo, iz katerega je izšel. Skratka, razumnik kot oblast je obsojen na strahovlado nad samim sabo in sebi enakimi. Igre Dialogi, Afera in Kongres jo prikazujejo s slikovito nazornostjo, ki zadeva v bistvo stvari.

Ob tem pa v svetu Kozakove dramatike stopajo v ospredje še drugi, nič manj važni socialni detajli istega procesa. V zamotanem poteku razumnikovega ukvarjanja s politiko in boja za oblast se ideje, v imenu katerih si jo prilašča, polagoma razkrajajo. Razumnik na oblasti se spreminja v avtokrata, ki mora monomansko verjeti v resničnost idej, s katerimi jo je utemeljil, čeprav so dejansko samo še okras za njegovo voljo do oblasti. Toda tudi ideje razumniške opozicije se v mrežah ideološke politike nehoté spreminjajo v pretvezo za pridobitev oblasti, s tem pa tudi same postajajo abstraktne in mrtve. Ali pa ni zlasti iz igre Kongres videti, da se razumnik, ko se ukvarja s politiko in se v ta namen spušča v izdelovanje ideoloških programov, s tem odtuja je resnično ustvarjalnemu razumništvu, bodisi v znanosti ali umetnosti? Humanistično in tehnično izobraženstvo mu sledita samo do tam, kjer so prizadete njune stvarne socialne koristi; kjer njegov ideološki program prerašča v politično igro za oblast, ga zapuščata in prepuščata samemu sebi, rajši sprejemajoč obstoječo stvarnost, kot pa da bi se udinjala politični igri,

ki poskuša zavladati družbi v imenu filozofije ali znanosti. Prav to pa kaže, da čas razumnika na oblasti in ideološke politike mineva. Prihaja doba politikov, ki ne bodo več vladali v imenu idej, ampak v imenu prakse. Politika jim ne bo več ideologija, ampak tehnika. Nastopa rod prakticistov, ki gibčno manipulirajo z ljudmi in problemi, da bi se lahko obdržati na oblasti. Razumnik kot oblastnik je s tem dobil odpustnico, poizkus urediti družbo in jo po Platonovi ideji spremeniti v idealno državo se je končal z nezaupnico zgodovine. Filozof-oblastnik je nemogoč. Tak je smisel razpleta, s katerim so konča igra Kongres. Ali pa morda s tem o stvari vendarle še ni bila izrečena zadnja beseda?

Tako se iz mnogoterih razsežnosti Kozakove dramatike kaže, da v njenem osrčju živi ena sama problematika. Pisatelj jo obravnava z različnih zornih kotov, vendar tako, da se zlivajo v zaokroženo obravnavo, ki presega trenutno aktualne snovi. Zajeta v eno samo misel, kaže svet treh iger v trojni luči. Te igre pričujejo o svetu ljudi, ki svoj metafizični temelj še zmeraj črpajo iz hegeljanske vere, da je človek resničen samo, kolikor učinkuje v družbi in zgodovini, obenem pa ne morejo več verjeti v razumnost zgodovinskega dogajanja; o tem, da je skriti psihoanalitski pomen njihovega poseganja v zgodovino ena od mnogih, zgodovinsko in socialno določenih sublimacij moškega erotičnega libida; in da se oboje na socialni ravni spreminja v poizkus razumnikov, da bi se v imenu filozofskih ali znanstvenih idej povzdignili v vodilni politični sloj, kar ni niti duhovno niti socialno do kraja uresničljivo.

Tako osvetljeno problematiko obravnava pisatelj z dramaturgijo, ki je v vseh treh igrah v glavnem ena in ista. Na videz se drži pravil realističnega posnemanja, vendar ni realistična v tradicionalnem pomenu besede, zlasti ne v tistem, ki je obveljal v dramatiki 19. stoletja. Veliko bolj ji gre za stilizacijo konkretnega dogajanja v obliki polemične debate, ki jo od časa do časa razgibavajo sestavine intrige in s tem dajo zunanjemu dogajanju potrebni zagon. Z asketsko obdelavo prizorov, usmerjeno v dialog, ki je na zunaj statičen, se približuje klasicistični tragediji. Nanjo kaže spajanje hladne racionalnosti in podtalne strasti v človečnosti nastopajočih. Če še upoštevamo, da ta dramaturgija spoštuje enotnost časa, prostora in dogajanja, lahko zares velja za obnovo nekaterih načel klasicistične dramatike, toda v zanimivi povezavi s filmsko obdelano in razporejeno sosledico prizorov. Oboje ji daje pečat izvirnosti tudi v primeri z moderno politično dramo zahodne Evrope, zlasti s Sartrovo, kjer je uporaba polemičnega dialoga in debate ostala v večji meri vklenjena v vzorce realistične psihološke drame iz prejšnjega stoletja. Vendar se za idejno in umetniško enotnostjo Kozakove trilogije skriva tudi raznoterost. Vsaka treh iger obravnava problem v drugačnem položaju, s tem pa nastaja troje različnih tipov enako zastavljene politične dramaturgije. Čeprav se zdijo izrazi tradicionalne poetike obrabljeni, se jih dá uporabiti za misel, da je pisatelj ustvaril z Dialogi melodramo, z Afero tragedijo in s Kongresom tragikomedijo.

Dialogi so bili melodrama v pravem, vendar dobrem pomenu besede. Razumnike, ujete v boju za oblast ali v protestu zoper njeno nasilje, je pisateljevo oko ujelo v melodramskih trenutkih in položajih. Štirje ju-

naki igre — zasliševalca in njuna ujetnika — so nemočne žrtve svojih idej o zgodovini in pa stvarnega zgodovinskega dogajanja. Ideje, v imenu katerih se psihološko in moralno bojujejo med sabo, so šibke in takšna je tudi njihova vera vanje; zato je šibka tudi njihova človečnost. Z njimi se igra višja volja zgodovine, ki je polna presenečenj in absurdov. Čeprav so v svojem boju zastavili vso moralno moč, so navsezadnje ostali nemočna žrtev zgodovine. Namesto da bi jo obvladali, se je neusmiljeno z njimi poigravala. S tega vidika so celó ganljivi in prav to je znamenje njihove melodramatičnosti. — Afera se je iz melodrame dvignila v območje tragedije v klasičnem pomenu besede. Komisarju, ki v igri obvladuje položaj, stoji nasproti skupina revolucionarjev, katerih plemenito težnjo k uresničevanju revolucionarne tovarišije komisar ne samo jasno spoznava, ampak tudi priznava. Toda odločiti se mora sredi stvarnega zgodovinskega položaja. Razumsko spoznanje mu ukazuje, naj s trdo roko zaradi prihodnjih koristi revolucije žrtvuje idejo nasilju. Smisel igre se približuje klasičnemu Heglovemu in Marxovemu pojmovanju o tragičnosti ideje, ki še ni prestopila praga zgodovinske nujnosti. Ideje, v katere verjamejo junaki Afere, so vzvišene in trdne in takšna je tudi njihova vera vanje. Junaki so v svoji veri močni, kot zahteva tragedija. Iz tragične monumentalnosti dobiva igra poteze izklesanosti in zaokroženosti, ki jih melodrama Dialogi še ni poznala. — Kongres je tragikomedija v pristnem, čeprav zastrtem pomenu besede. Tudi tu se boj junakov, razdeljenih med oblast in opozicijo, na videz še zmeraj odigrava v tragičnem ozračju vzvišenih idej in močnih strasti. Toda hkrati se že odkriva, da je moč junakov in idej samo navidezna, s tem pa tudi tragičnost njihove zmage ali poraza. Zgodovina se ne igra le z njihovimi načrti, ampak jih predvsem postavlja na laž s svojo vzvišeno ironijo. Ta je absurdna in hkrati razumna, v resnici pa ne eno ne drugo, ampak preprosto stvarna. Zato niso niti tragični niti monumentalni pa tudi ne ganljivi, ampak samo relativni. In ta relativnost je v Kongresu vzrok nečesa, kar bi lahko bilo že odkrito komično, ko ne bi resnoba položaja te komičnosti zastirala. Tragičnost se spreminja v banalnost. V svetu razumnikov, ki se bijejo za ideje in oblast, se je herojska doba končala. Na prizorišče, kjer so umirali Hektor, Patroklos in Ahil, stopa Odisej, zviti poznavalec morskih nevarnosti. S tem se končuje razumniški napor spremeniti idejo v moč in v njenem imenu zavladati svetu. Ponižanje ideje, ki se razkraja sama v sebi, pa je bistvo tragikomičnosti ne le v življenju, ampak tudi v umetnosti.