

---

---

## MED NATURALIZMOM IN PERFORMANSOM

---

---

Barbara Orel. *Igra v igri. Ljubljana: MGL, 2003.*

*Igra v igri* je novo izvirno slovensko delo s področja teorije drame, ki ga je napisala Barbara Orel. Gre za predelavo magistrskega dela, ki ga je avtorica zagovarjala na ljubljanski AGRFT in se ukvarja s pojavom gledališča v gledališču. Slednjega v našem prostoru avtorica prva natančneje definira, postavi terminologijo in oriše njegov zgodovinski razvoj, da bi kasneje lahko svojo analizo usmerila na obdobje med letoma 1890 in 1960, v katerem je gledališče v gledališču odigralo pomembno vlogo v prehodu od absolutne, zaprte oblike drame k epski in odprti.

Gledališče v gledališču kot pojav prvič srečamo v 16. stoletju (v *Fulgens and Lucrece* Henryja Medwalla, 1497; *Španski tragediji* Thomasa Kyda, 1589; in Shakespearovem *Hamletu*, 1601), ko je nastalo v povezavi z baročnim prepričanjem o svetu kot odru in ljudeh kot igralcih. Bog je bil v tem obdobju še dramatik, režiser in glavni igralec, a je v postopni sekularizaciji družbe izgubljal vrhovno vlogo, tako da je igra v igri postajala vedno bolj ludična. S tem je postala oblika samozavedanja gledališča, ki je bilo lahko uporabljeno v ironičnem duhu, ali pa je poudarjalo iluzijo. »Svoj višek je doseglo v oblikah gledališča vsakdanje stvarnosti, kjer je nemogoče ločiti umetnost od življenja, saj je igra splošni model našega vsakdanjega obnašanja in estetike« (Pavis, 246). Že osnovni podatki v Pavisovem *Gledališkem slovarju* odpirajo zanimiva vprašanja, ki jih v svoji knjigi načenja in rešuje Barbara Orel.

Najprej je tu vprašanje terminologije. Avtorica se opira na pet temeljnih raziskav igre v igri iz druge polovice 20. stoletja, ki so jih napisali Joachim Voigt (*Das Spiel im Spiel*, 1954), Erich Proebster (*Theater im Theater*, 1955), Robert J. Nelson (*Play within a Play*, 1958), Jörg Henning Kokott (*Das Theater auf dem Theater im Drama der Neuzeit*, 1968) in Manfred Schmeling (*Das Spiel im Spiel*, 1977). Čeprav je gledališče v gledališču že uveljavljen izraz v moderni teatrologiji, se njegov pomenski obseg razlikuje od avtorja do avtorja. Problem je v tem, da je pod gledališčem v gledališču mogoče razumeti tudi oblike spontane teatralizacije, ko ena od oseb pred drugimi nekaj odigra, a to dejanje še ne preraste v samostojno igro, različne sanjske vizije, pretvarjanja ipd., kar se dogaja tudi s terminom igra v igri. Barbara Orel se zavzema za omejitev obeh pojmov oz. za dosledno razumevanje v njenem ožjem pomenu predstave v predstavi, ki zahteva štiri elemente:

1. primarno oz. okvirno dramo,
2. igro v igri,
3. fiktivno občinstvo,
4. realno občinstvo.

Ta omejitev je nujna, da bi lahko govorili o gledališču v gledališču kot o točno določenem pojavu, drugo vprašanje pa je, kaj nam prinaša razločevanje

med gledališčem v gledališču in igro v igri. Avtorica ga utemelji z dejstvom, da gre pri igri v igri za pojav na ravni dramskega besedila, za gledališče v gledališču pa na ravni uprizoritve, kar se zdi smiselno spričo dejstva, da uprizoritev uporablja več znakovnih sistemov od besedila. S tega stališča je gledališče v gledališču nadrejen pojem igri v igri in je njuno razločevanje utemeljeno, čeravno se v nadaljevanju izkaže, da znotraj celote besedila oz. uprizoritve funkcionirata na podoben način, tako da ju tudi Orlova praktično uporablja kot sinonima.

Glavna teza celotne knjige je, da je bila igra v igri eden glavnih postopkov prehoda k modernističnemu teatru in kasneje v šestdesetih k pojavu performansa in hepeninga. Da bi prepričljivo pokazala svojo tezo, mora Orlova najprej obširno predstaviti zgodovinska dogajanja v gledališču od naturalizma do performansa, kasneje pa še opredeliti, kaj je ta prehod pomenil v teoriji drame. S tem smo po *Teoriji drame* Lada Kralja dobili ponovno obravnavo tega nedvomno prelomnega dogajanja v zgodovini gledališča. Obravnavo Barbare Orel je podrobnejša in izčrpnjša od Kraljeve, ki je moral v svojo knjigo zajeti celotno teorijo drame, tako da bo nedvomno dobrodošel priročnik študentom in vsem tistim, ki si skušajo le osvežiti znanje o nastajanju epskega teatra.

Podobno velja za predstavitvi dveh konceptov Petra Szondija in Volkerja Klotza. Peter Szondi je vpeljal pojem absolutnosti v teorijo drame leta 1956, ko je v knjigi *Teorija moderne drame 1880–1950* proučeval razkroj aristoteljske dramatike na prelomu 19. v 20. stoletje. Absolutnost je Szondi pojmoval kot razločevalno lastnost dramske literarne vrste, njeno nasprotje pa je poimenoval epskost. Gre za elemente epske literarne vrste, ki vdirajo v dramo v obdobju modernizma in s tem po Szondijevem mnenju z negacijo izpostavljajo njeno absolutnost. Szondijevo absolutnost drame je v termin absolutna drama, ki ga uporablja Barbara Orel, pretil Gert Mattenklott, bolj odločilen pa je bil avtorjev vpliv na nemške semiotike, med katerimi velja izpostaviti Manfreda Pfistra. Slednji je namreč načelo absolutnosti predstavil v komunikacijskem modelu dramskih tekstov in njegovi različnosti od modela pripovedi. Le štiri leta po Szondiju je do podobnih spoznanj prišel Volker Klotz v knjigi *Zaprta in odprta forma v dramih*, v kateri je zaprto in odprto formo, termina umetnostnega zgodovinarja Heinricha Wölfflina, prenesel v teorijo drame. Obe delitvi se v marsičem pokrivata, kar nenazadnje dokazuje podoben izbor paradigmatičnih del za absolutno oz. zaprto formo in epsko oz. odprto formo drame. Kljub temu se v nekaterih točkah dopolnjujeta, tako da Klotzova določila ponekod natančnejše definirajo Szondijeve ugotovitve, zato ju je smiselno združevati, kar stori v pregledu lastnosti obeh vrst drame tudi Barbara Orel, ko na eni strani opisuje »Absolutno dramo zaprte forme«, na drugi pa »Epsko dramo odprte forme« (Orel, 85).

Tisto, kar igri v igri omogoča, da postane sredstvo prehoda med tema dvema oblikama, pa je njena sintaksa. Gre za različne načine vmeščanja v primarni tekst, ki ga zato lahko utrjuje kot absolutnega, ali pa vzpostavlja posredniški nivo in s tem epsko obliko drame po Szondiju oz. Pfistru. Možnost epiziranja ji daje sintaktično mesto znotraj dramske celote, kar pomeni, da je igra v igri lahko postavljena na dve različni ravnini pomenjanja. Barbara Orel tu izhaja iz dognanj Rolanda Barthesa v knjigi *Retorika starih, Elementi semiologije*.

Barthes namreč pravi, da je vsak sistem pomenjanja sestavljen iz izrazne in vsebinske ravnine, pomen pa tvori razmerje med njima. Igra v igri je lahko umeščena bodisi na izrazno, bodisi na vsebinsko raven. V prvem primeru gre za absolutno dramo, saj je igra v igri njen označevalec in ima funkcijo pojasnjevanja dogajanja v primarnem tekstu. V drugem primeru je igra v igri postavljena na vsebinsko raven in postane označenec, kar zahteva prisotnost posredniškega nivoja oz. pripovedovalca, ki »uperi prst v igro v igri in reče: 'To je igra'« (Orel, 93). Prisotnost posredniškega nivoja pa nas pelje v območje epske drame.

Posredniški nivo predstavlja pripovedovalec, katerega oblika kaže stopnjo epskosti v določeni drami. Orlova tu uporablja Stanzlovo tipologijo pripovedovalca, ki pozna tri oblike – avktorialnega, prvoosebnega in personalnega pripovedovalca. To tipologijo je med drugimi kritiziral Janko Kos, katerega poglede navaja tudi avtorica in jih ne bom posebej predstavljal, saj Orlova za svoje potrebe obdrži Stanzlovo tipologijo, ki pa je v območju dramatike problematična. Paralele med Stanzlovo tipologijo epskega pripovedovalca in fiktivnim pripovedovalcem v drami je nakazal že Kralj v *Teoriji drame*. »Če Stanzlovo tipologijo pripovedovalca prenesemo na Pfistrov komunikacijski model pripovednega teksta, dobimo naslednje izsledke: avktorialna pripoved zaseda položaja poš2 in pre2. Prvoosebna pripoved zaseda položaj poš2 in sicer z osebo, ki učinkuje tudi v polju 1. Personalna pripoved pa ima težnjo, da bi zmanjšala položaja poš2 in pre2 do vrednosti 0, zato se že približuje dramskemu komunikacijskemu modelu« (Kralj, 25–26). Kralj ves čas previdno ostaja znotraj pripovednega komunikacijskega modela, medtem ko Barbara Orel Stanzlovo tipologijo aplicira na dramski komunikacijski model, pri katerem upošteva tudi epsko obliko drame.

Stanzlovi tipi, kot jih v drami locira Barbara Orel, so naslednji:

– Avktorialni pripovedovalec je ves čas prisoten na posredniškem nivoju in v notranjem sistemu ne nastopa. Takšni so liki avtorja v prologih in epilogih; zbor, ki v dogajanje ne posega, in lik režiserja. Avktorialni pripovedovalec kaže na najvišjo stopnjo epskosti v teatru.

– Prvoosebni pripovedovalec nastopa tudi v notranjem komunikacijskem nivoju. Posredniški nivo je torej prisoten, a je očitno le mestoma, drugače pa je prikrit, zato je stopnja epskosti manjša. Takšni so liki prologov in epilogov, ki nastopajo tudi v sami drami; zbori z aktivno vlogo; igralci kot izvajalci songov pri Brechtu; rezoner; igralci, ki izstopijo iz vloge in nagovorjajo publiko.

– Personalni pripovedovalec »je dejavna dramska oseba, nahaja se v središču dogajanja, ga soustvarja in ne vidi izven sebe (...) zato je enak paradigmatičnemu komunikacijskemu modelu dramskih tekstov« (Orel, 98).

V primeru avktorialnega in prvoosebnega pripovedovalca, ki eksplicitno (avktorialni) oz. implicitno (prvoosebni) predpostavljata obstoj posredniškega nivoja, se zdi aplikacija upravičena in omogoča nov način določanja stopnje epskosti. Bolj problematičen je znotraj drame personalni pripovedovalec, za katerega avtorica ne daje konkretnih primerov, a zdi se, da naj bi bil identičen z dramsko osebo v tradicionalni oz. absolutni drami. V tem sklepanju se gib-

ljemo na terenu med dvema literarnima vrstama, pri čemer predpostavljamo, da si stojita tako tesno skupaj, da je med njima mogoče neposredno prehanjanje. Aplikacija personalnega pripovedovalca v teoriji drame predpostavlja, da je bistvena razlika med dramsko in epsko literarno vrsto obstoj posredniškega komunikacijskega nivoja, kar je tudi teza Manfreda Pfistra in Lada Kralja, a so rezultati, ki jih daje gibanje romana v smer drame, v primerjavi z absolutno dramo popolnoma različni. Personalni pripovedovalec/ci ima/jo v romanu skrčeno perspektivo na lastno, neposredno delujočo zavest, kar posledično pomeni skrčeno perspektivo celote, ki je ustrezala modernizmu, saj je ta ostale oblike pripovedovalca videl kot sredstvo manipulacije z resnico. Fragmentarnost in subjektivnost zgodbe, ki sta posledici personalnega pripovedovalca, sta predstavljali garancijo njene resničnosti. Za razliko od tega se v tradicionalni dramatikski perspektivi posameznih oseb združijo v neko bolj ali manj konsistentno celoto, ki jo gledalec interpretira kot avtorjevo sporočilo. Fragmentarnost sporočila je značilna za odprto formo drame, ki pa se je v zgodovini gledališča začela uveljavljati z epiziranjem in torej uvajanjem posredniškega nivoja, kar nas vodi k ostalima tipoma pripovedovalcev. Personalnemu pripovedovalcu bi morda ustrezale nekatere modernistične igre (npr. Beckettove), ki so napisane v odprti formi, nimajo pa vidnega posredniškega nivoja, vendar bi morali tudi v tem primeru priznati, da se pomen drame za gledalca konstituira šele v seštevku vseh perspektiv dramskih oseb ne glede na njihovo odprtost in fragmentarnost. Če ob tem upoštevamo, da je eno bistvenih določil dramatike tudi dejstvo, da tak tekst »omogoča ali celo zahteva uprizoritev« (Kralj, 5) in je zato sestavljen iz glavnega in stranskega teksta, ki ju uprizoritev realizira v različnih znakovni sistemih, postaja še bolj jasno, da predstavljena resničnost dramske celote bržkone ne more biti omejena na neposredno subjektivnost dramske osebe.

Sedaj se lahko skupaj z Barbaro Orel podamo v analizo iger v igri in njenih treh oblik.

### 1. kot integralni del absolutne drame

V tem primeru se igra v igri pojavlja na ključnih točkah drame (zaplet, vrh in razplet) in ima funkcijo poglobljanja konflikta primarnega teksta in napredovanja dogajanja. V Ghelderodovi drami *Sonce zahaja gre* za konflikt med cesarjevo iluzijo o lastni vladavini in resničnostjo, ki mu jo kaže lutkovna predstava (igra v igri); v *Zelenem kakaduju* (Schnitzler) za vprašanje meje med gledališko fikcijo in realnostjo, ki se protagonistu Henriju pokrijeta do te mere, da ju ne loči več in postane resnični morilec; podobno pa tudi Ilse v *Velikanih z gore* (Pirandello) na koncu izgubi življenje, ker se ne more otresti svoje vloge matere v vložni igri *Zgodba o zamanjanem sinu*.

### 2. kot most med absolutno in epsko dramo

Primer soobstoja absolutne in epske drame so *Spalnik Hiawata*, *Naše mesto* in *Zaenkrat smo se izmazali* Thorntona Wilderja. Zanimivo je, da je pri vseh treh absolutna drama del primarnega teksta, epska drama pa predstavlja igro v igri. V *Spalniku* in *Našem mestu* sta obe obliki dosledno ločeni, kar Wilder doseže

z vlogo Režiserja oz. Vodjo igre (avktorialni pripovedovalec), ki je ves čas prisoten, a ne prehaja iz primarnega teksta v igro v igri. Nasprotno gospodična Sommerset, igralka v *Zaenkrat smo se izmazali*, ki igra Sabino v igri v igri, ves čas prehaja med obema nivojema in predstavlja prvoosebno pripovedovalko, zaradi česar se začneta oba modela delno prekrivati, kar pelje k naslednji obliki.

### 3. kot element epske drame

V Pirandellovih *Šest oseb išče avtorja*, *Vsak po svoje* in *Nocoj bomo improvizirali* je drama na obeh nivojih epska. Gre za Pirandellovo težnjo po gledališču, ki bi se približalo življenju, zato ga skuša osvoboditi avtorja (*Šest oseb*) in režiserja (*Nocoj bomo improvizirali*) ter doseči, da bi se igralci identificirali z osebami do te mere, da bi postali eno. V *Šestih osebah* se mu to še ne posreči, saj potem, ko se osebe odrečejo svojemu avtorju, ostane na odru režiser z igralci, ki predstavljajo nov, še nerazrešljiv problem, ki ga artikulira Sin: »Ampak kaj še vedno ne razumete, da te igre ne morete uprizoriti? Zakaj mi nismo v vas in naši igralci nas opazujejo od zunaj« (Orel, 143). Rezultat je dosežen šele v *Nocoj bomo improvizirali*, ko »dramske osebe igralce scela prevzamejo, da jih ti posrkajo vase, izpraznejo svoja igralska telesa in se transformirajo v dramske osebe« (Orel, 146). S tem pride do nekakšne izenačitve gledališča in življenja, kar je bil tudi namen performansa in hepeninga v šestdesetih letih prejšnjega stoletja.

Ob tem prehodu od naturalističnega gledališča kot radikalne izpeljave načela absolutnosti k epskemu teatru in kasnejši kritiki slednjega, se postavlja vprašanje, zakaj je do tega sploh prišlo in kaj je znotraj tega lahko ponudila igra v igri. Kot smo videli, igra v igri vedno stopa s preostalim delom drame v nek odnos. Zanimivo je, da se igra v igri večinoma vzpostavlja kot prostor s privilegiranim stavkom resnice, pa naj bo to prostor navidezne avtorjeve perspektive (*Kavkaški krog s kredo*), ali pa izenačenje z življenjem (*Nocoj bomo improvizirali*). In ravno okrog možnosti manipulacije na eni strani in prikazovanja resnice na drugi so se vrtele spremembe v gledališču zadnjih 100 let.

Jean Duvignaud v *Sociologiji pozorišta* pokaže, da je gledališče že v antični Grčiji nastalo kot sredstvo za preskušanje načinov obnašanja posameznika v novih družbenih razmerah (nastanek mestnih držav in s tem potreba po podreditvi kolektivu). Gledališče je od vsega svojega začetka gledalcu dajalo fantazme, ki so konstituirale družbene skupine in njihovo samozavest. Gre torej za formiranje družbenih skupin in njihovih ciljev, ki sicer izhajajo iz družbene resničnosti, a z njo niso identične. Proti temu dejstvu so se v imenu resnice borili tako naturalisti kot tudi protinaturalistični tokovi, ki so jim sledili. Zola je bil prepričan, da se bo s potenciranjem absolutnosti in navezavo drame na realno življenje pokazal vpliv trojnega determinizma (dednost, okolje, doba) na življenje posameznika. Ker je dialektiko iluzije/deziluzije iz gledališča nemogoče črtati, je naturalistični teater deloval statično in naivno. Začele so se pojavljati nasprotno tendence, ki so dosegle svoj vrh z Brechtovim epskim gledališčem. V tem dramatik vse-skozi opozarja gledalce na iluzionistično naravo gledališča, jim s potujitvenim efektom onemogoča vživljanje ter jih skuša s tem izobraziti za

boj proti splošnemu meščanskemu zavajanju. Tem prizadevanjem je ustrezala igra v igri oz. njen položaj znotraj celote, ki ji daje funkcijo komentarja.

Obravnavane drame v knjigi *Igra v igri* v luči statusa resničnosti kažejo različne možnosti odnosov. V dramah, kjer se ohranja absolutnost celote, so igre v igri sicer prostor resnice, a ne v smislu življenjske resničnosti proti iluzionistični naravi gledališča, ampak v funkciji dogajanja same drame. Ob dramah Thorntona Wilderja gre, kot navaja Barbara Orel, za trik dramatika, ki skuša obdržati svojo besedo. S povečevanjem vloge režiserja so se namreč vedno bolj uveljavljale predstave kot interpretacije teksta, ki so k slednjemu pristopale zelo svobodno. »Urediti gradivo tako, da bo dramatikova misel na odru jasno razvidna posegom uprizoriteljev navkljub – to je bil Wilderjev namen« (Orel, 119). In tega je lahko dosegel z vpeljavo pripovedovalca (Vodje igre, Režiserja) v okvirno dogajanje, saj je slednji organiziral pripoved igre v igri in s tem skrbel, kot je zapisal sam Wilder, »da sta, čeprav je sam (dramatik) neviden, njegov zorni kot in vodilna namera izpostavljena gledalčevi pozornosti (...)« (Orel, 119).

Didaktičnost oz. avtorjeva perspektiva je izpostavljena tudi v Brechtovem *Kavkaškem krogu s kredo*, čeprav Brecht ne pride do tega zaradi bojazni, da bi ga gledališčniki napačno interpretirali. Igra v igri (*Krog s kredo*) je parabola, ki jo Pevec na koncu z nagovorom gledalcem (na odru in v dvorani) spremeni v avtorjevo sodbo in sporočilo: »vse stvari naj pripadajo tistim, ki so zanje dobri! Dajmo torej otroke materinskim, da bodo uspevali, vozove dobrim voznikom, da bodo vožnje dobre, in dolino namakovavcem, da bo obrodila« (Brecht, 326).

Za prehod k performansu in vloge igre v igri v njem je najbolj ilustrativen primer Pirandellova drama *Nocoj bomo improvizirali*. Performans je namreč nastal kot poskus, da bi gledališče potegnili v življenje in mu s tem podelili status resničnosti. Performerji zato ne igrajo likov, ampak sami sebe in predstavljajo lastna razmišljanja, prakse ... Pirandello je leta 1929 do tega prišel s pomočjo igre v igri. Ker vsak nenaivni gledalec ve, da je dogajanje na odru iluzija, ga je mogoče prevarati le s tem, da to dejstvo vnaprej priznamo. »Prepoznanje igre v igri kot primarni igri tujega vira – to je temeljna razločevalna značilnost igre v igri in pogoj za njen obstoj« (Orel, 57), zaradi česar igra v igri, nasprotno od primarnega teksta, v tej situaciji deluje kot resničnost. Primer take situacije je Pirandellova drama *Nocoj bomo improvizirali*, kjer igralci postanejo identični dramskim osebam in s tem formirajo navidezen spoj gledališča in življenja. Slednji je bil dobra tri desetletja kasneje cilj performerjev, ki so obliko igre v igri uporabili kot prehodno prakso, na koncu zavrgli primarni tekst in ustvarili novo obliko performansa. Seveda pa je to črtanje iluzije tudi v performansu le navidezno, tako da slednji ostaja preplet iluzije in deziluzije.

Gašper Troha

CITIRANA LITERATURA

BRECHT, Bertolt. *Izbrana dela I*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1962.

KRALJ, Lado. *Teorija drame*. (Literarni leksikon, 44). Ljubljana: DZS, 1998.

PAVIS, Patrice. *Gledališki slovar*. Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko, 1997.

Januar, 2004