

Primož Vitez

Teater, govor, luč**Ključne besede:** gledališče, govor, igralec, medij, smisel

1

Intermedialnost kot tehnični termin teorij uprizoritvenih umetnosti pomeni interakcijo različnih avdio-vizualnih medijev, v gledališču pa še posebej njihov udeležbeni potencial v teatrski inscenaciji. Gre za raziskovanje t. i. izraznih medijev, ki vplivajo drug na drugega: tako lahko v odrski upravitvi vidimo določen tip filmske osvetljave, stroboskopiranja, senčenja, zaslanjanja, projiciranja; lahko vidimo, kako gibanje telesa oponaša upočasnjeni posnetek; lahko naletimo na pripoved, organizirano po načelih asociativne montaže kratkih sekvenc, neodvisnih od običajnih prostorsko-časovnih sosledij oziroma enotnosti kraja, časa ali dogajanja (prim. Pavis, 1997, 355). *Multimedialno* gledališče je presek avdio-vizualnih praks, je hibridni prostor umetniškega izraza »son et lumière«, v katerem prihaja do meddejnosti dosegljivih tehnologij, zlasti seveda digitalnih, ki naj poglobijo virtualno razsežnost klasičnega gledališkega dogodka. Multimedialnost kot tehnični termin je v zadnjih nekaj desetletjih usmeritev gledališča, ki raziskuje različne visokotehnološke nosilce pomenov, jih vključuje v uprizoritvene osnutke in realizacije ter na ta način skuša nagovoriti sodobnega gledalca, navajenega na vsakodnevno prisotnost virtualne realnosti za mizo, v postelji, v kuhinji, v pisarni, v glavi. »Potrebno je vsaj to, da so ti mediji uporabljeni v skladu z nekaterimi merili: oblikovno lepoto, avtentičnostjo izkušnje, poljubnostjo igre, komunikacijo, ki nagovarja gledalca.« (prav tam, 462) Ravno za to gre: ne bomo govorili o tehnološki multi(inter)medialnosti gledališča v digitalni dobi, temveč o gledališču kot o analognem dialektičnem prostoru živega, realnega, štiridimenzionalnega telesa kot multimedijskega organizma *par excellence*.

2

Se pravi najprej: obravnavajmo *medij* kot nekaj snovnega; nekaj, kar je sposobno prevajati, posredovati med producentom in prejemnikom. Medij je materialni nosilec, kamor se v obliki pomenov lahko naloži duhovni potencial človeškega izvora: glas nosi pomen, črnilo na papirju nosi podobo besed, filmski trak nosi serijo fotografij, barve

na platnu se organizirajo v slikovno, vizualno vsebino. Medij je snov in s tem osnova, ki tvorcu pomena omogoča, da osnuje, zasnuje, koncipira in spočne sporočilo ter ga z umestitvijo v čas in prostor nemara tudi osmisli. Če je medij nosilec pomena, potem lahko odnos med različnimi mediji kot nosilci različnih pomenov označimo kot prostor senzibilizacije teh pomenov, kot prostor smisla: to pomeni, da je interaktivni preplet med snovmi v resnici intermedialni prostor, kjer je spočeta kontekstualizacija posameznih pomenskih elementov, ki skupaj sestavijo smisel komunikacijske intervencije. Skratka, in z drugimi besedami: pojmuje medij kot analogno kategorijo, kot materijo. Medij v tej razpravi ni nič drugega kot primitiven, analogen, starodaven »nizkotehnoški« posrednik med udeleženci v komunikaciji. Low-tech, kolikor je nizkotehnoška fiziologija človeškega telesa.

3

Nekaj podrobnosti o tem, kaj igralec *je*: eden ključnih problemov komunikacije – in ta problem bistveno zadeva tudi naravo razmerij v gledališkem dogodku – je elementarni razkorak med različnimi tipi zaznav. Gre pravzaprav za dva poglavitna načina percepcije: odnos med udeleženci v komunikaciji se določi v hipu, ko spregovori producent jezikovnega sporočila in ko to sporočilo v malone istem hipu in v svoji snovni razsežnosti doseže soudeleženca. Glas je v jezikovnem sporočilu nosilec večine informacij in temeljno vprašanje je, kako pripotuje do ušes udeležencev: kako ga en ali drugi udeleženec zaznata. Prvi tip zaznave je bolj samoumeven, manj zagoneten: poslušalec analizira akustični signal, ki ga njegov sluh zazna kot zračno valovanje, to zračno valovanje je akustični stimulus za srednje in notranje uho. Dosti bolj kompleksen je proces samozaznave ali propriocepcije: tvorec jezikovnega sporočila prav tako zazna akustični dogodek (tako v glavnem tudi nadzoruje njegov potek), vendar sporočilo potuje drugače. Ena pot do ušes je zračna, tako kot pri poslušalcu. Druga pa je telesna, tkivna, anatomska: akustični signal, ki ga proizvede govorni aparat iz svojega pnevmo-laringalnega izvora, do slušnih čutnic tvorca sporočila potuje tudi skozi mišice, kite, kosti in druga tkiva v govorčevi glavi. Zato je akustični vtis, ki ga govorec dobi o svojem lastnem glasu, intermedialni proizvod raznih zvočnih poti, nujno drugačen od tistega, ki ga o istem glasovnem objektu dobi soudeleženec v komunikaciji. Pot do ušes poslušalca je zračna, enostavna, pot do ušes govorečega pa večplastna, multilateralna, multimedialna: sporočilo podpira več vrst snovi. Odtod začudenje govorca, ko prvikrat zasliši posnetek svojega glasu: *to ni moj glas!* Razlika je dovolj korenita, da otežuje identifikacijo govorečega z lastnim glasom. To seveda ni nič drugega kot simptom ali celo izvor temeljne diskrepance, nepreseženega, nepomirljivega razkola, na katerem parazitirajo vse komunikacijske zadrege govorečega subjekta: *izkušnje kažejo, da sebe zaznavam drugače, kot me zaznavajo drugi!*

4

Še nekaj iztočnic o tem, kar igralec *počne*: človeško okostje, mišični sistem in kite so tkivno heterogeni sistemi z različnimi funkcijami, vendar na poti do skupnega cilja, gibanja, delujejo preko nekaterih stičnih artikulacijskih točk. Vzemimo nadvse preprost primer, v katerem je situacija tale: človek stoji pod jablano, na koncu zlahka dosegljive veje, pol metra od njega v višini njegovih oči visi sadež. Obiralčev namen: zgrabiti in nato odtrgati jabolko. Tipičen način izpolnitve tega namena ima v dani situaciji podobo kompleksnega giba človekove roke, sestavljenega iz preprostih premikov v posameznih sklepih. Vemo, da je premikanje sklepov možno le tako, da na kosti s kitami pripete prečno progaste mišice usmerjajo spremembo kotnega razmerja med v sklep povezanimi kostmi proti željenemu koherentnemu gibu z določenim ciljem. Da bo roka segla do jabolka, bodo človekovi možgani mišicam pošiljali ukaze, zaradi katerih se bo najprej zganil ramenski sklep, nato proti istemu cilju komolec, in ko bo ves ud že usmerjen proti jabolku, bo zapestje dvignilo še dlan, z usklajenimi premiki členkov pa bodo prsti zgrabili jabolko. Ko bo sadež v objemu dlani, se bodo v skladu s trdnostjo povezave med pecljem in vejo napele mišice, spet pokrenile celo roko in jabolko ločile od drevesa. Če je situacija za spoznanje bolj zapletena, če namreč človek na primer stoji dva metra od svojega artikulacijskega cilja, bo smiselnost opisanega kompleksnega giba roke omogočilo še gibanje nog, ki bo obiralca približalo jabolku. Kompleksni gib je sestavljen iz preprostih kretenj, ki skupaj tvorijo strukturo gibanja. Če v zgradbi kompleksnega giba oziroma v gibalnem postopku umanjka *samo ena* izmed teh enostavnih kretenj, potem celoten gib postane neizvedljiv. Za obiranje sadja so potrebni premiki v vseh sklepih roke, ki sega kvišku: če se okončina ne zgane v rami ali v komolcu, bodo prsti zaman grabili po sadežu. Gre za matematični koncept, za sistem prostostnih stopenj, ki so vsaka zase avtonomne, vendar šele vse skupaj omogočajo doseganje zastavljenih artikulacijskih ciljev.

5

Gledališki dogodek je sestavljen iz takšnih avtonomnih struktur: tekst, scenografija, luč, zvok, režija, dramaturška interpretacija, govor in seveda tisti, ki je vse to skupaj – igralec v človeškem telesu. Seveda ni nujno, da so v gledališki predstavi navzoče vse heterogene (tudi nejasno in neenotno hierarhizirane) strukture, ki lahko oblikujejo živ avdio-vizualni odrski dogodek, vendar med izbranimi izraznimi sistemi obstaja prav to razmerje nujnosti, ki zagotavlja koherentnost umetniškega koncepta in izvedbe. Igralec je osrednja, markantna, fizična in simbolna, anatomsko in emblematska figura v sinesteziji gledališkega dogodka, ker v sebi združuje vsa bistvena načela in komponente gledališča samega: je avdio-vizualno bitje, nosilec kinetične energije in govora, prostor

duha. Ima barvo, vonj, okus in glas. Igralec lahko izkoristi element gledališkega odra, ker na njem svojo igro umesti v estetsko razsežnost zamejenega prostora, vendar ta prvina ni bistvena za njegov obstoj. Igralec je v svoji dinamiki, v svojem specifičnem gibanju, v svoji igralski tehniki in zlasti v svoji sposobnosti *koncentracije* popolnoma samozadosten – če le živi med ljudmi. Njegovo igralsko telo, njegova igra je lahko koherentna pri vsaki še tako difuzni ali kompaktni svetlobi, v tišini ali v zvočnem kontekstu, na odru ali na ulici, v zraku ali na zemlji, breztežnostnem prostoru ali pod češnjevim drevesom. Zakaj igralec je tisti, ki je sposoben igralske transformacije: ne preobrazbe iz enega dramskega lika v drugega, temveč predvsem prehoda iz privatne osebe v atraktivno javno igralsko figuro, izpostavljeno enemu ali tisočem parov očaranih oči. To transformacijo omogoča igralčeva sposobnost zbranosti, hipnega odklepanja daru, duhovne svobode in osredotočenega dihanja. Dihanje¹ je tisto, kar človeka razpre v vsej njegovi intermedialni razsežnosti: ohranja ga pri življenju, določa ritem njegove podobe in odtenke njegovega govora. Igralec je tisti, ki zna dihati *zbrano*.

6

Igralčevo telo kot izvor, instrument in namen gledališča je *preseka* zvoka in luči; je vmesnik med proizvodnjo in konzumacijo glasu in svetlobe. Vendar gledališče kot intermedialna umetnost ni vmesna praksa, se ne podreja drugim umetnostnim artikulacijam, ampak je umestna, umestitvena dejavnost: ukvarja se z umeščanjem, uprizarjanjem, uprostorjanjem, z avdio-vizualizacijo jezikovnega materiala, ki je obenem duhovna materija in čutni potencial.

7

»Glede na kompleksno, sinkretično naravo gledališča kot umetnostnega izraza, se s študijem gledališča ukvarjajo številne različne znanstvene discipline. Analiza teatra ima tri poglobitve usmeritve: antropološki pristop, semiotična analiza in pragmatični pristop v okviru analize konverzacije.« (Ducrot, Schaeffer, 1995, 743) Razlike med pristopi izhajajo iz različnih pojmovanj gledališča oziroma različnih ocen glede tega, kaj je v gledališču ključno. Z drugimi besedami: antropološki pristop se ukvarja s teatrom kot starodavno, izvorno človeško umetnostno in ritualno (socialno) prakso; v ospredju teh analiz je igralec oziroma njegovo telo kot nosilec gibanja tkiv in povzročitelj zračnega valovanja. Semiotični pogled gledališče analizira kot sistem oziroma skupek znakovnih sistemov, ki v kontekstih proizvajajo različne uprizoritvene pristope in dramaturška razmerja. Analiza konverzacije je verjetno najbližja lingvistiki, ker raziskuje jezikovno dimenzijo gledališča v

1 Več o dihanju kot duhovni izmenjavi in darovanju v Novarina (2010, 65–158).

kontekstu, in sicer skozi razčlenbe tekstovnih predlog in skozi opazovanje načinov organizacije govornih intervencij, sekvenc in izmenjav.

8

»Théâtre, n. m.: 1) kraj, kjer uprizarjajo dramska dela; 2) tisto, kar igrajo: opera, vaudeville itd.; 3) prizorišče, scena, oder; 4) fig. kar ima zgolj videz nečesa drugega; 5) umetnost in poklic igralca; 6) dramska literatura, poezija; 7) fig. kraj nekega dogodka.« (Litré, 1964, 623) V francoščini ima beseda teater nenavadno razvejane pomene, ki se lahko vklaplajo v široko zastavljene upovedovalne smisle. Teater je nosilec vsega mogočega in vsebuje vse mogoče nosilce vsega mogočega: je stavba, organiziran prostor – in znotraj njega plodna praznina; je abstraktni igrski material; je uprizoritvena ploskev, scenski volumen, les, žamet, gips; je nekaj, kar »v resnici« ni, kaže »nekaj drugega«, je iluziven in aluziven; je igralčeva umetnost, veščina, znanje, talent, mojstrstvo; je duhovni svet avtorstva, kreacije, vsakovrstnih tekstov. Če je igralec emblem in simbol gledališča, zgostitev teatarskega zračnega principa v človeško fiziologijo dihal, glasovnega aparata in vizualnih čutnic, potem je gledališče samo najpopolnejša metafora bolj ali manj mistificirane javnosti, bolj ali manj dostopnega javnega prostora, poezija realnega prostora kot tridimenzionalne kategorije, znotraj katere zapopadamo vsakršno realnost. Litréjev figurativni slovarski pomen pod številko sedem francoskemu jeziku odpira pogled na temeljno definicijo gledališča kot prostora javnosti, kot kraja, kjer gledalec (javnost, ljudstvo) doživlja vsakokratno predstavo bolj ali manj pomembnih zgodovinskih epizod – in kaj je gledališka predstava drugega kot estetsko domišljena zgodovinska in zgodbena (*l'histoire* versus *une histoire*) epizoda sprotnega sveta – in v teh epizodah njihove protagoniste, zbrane, skoncentrirane v dogodku. Kakor je Harpagon koncentrat dramaturške ideje, tako je Louis de Funès kondenz igralskih teženj in gest okrog nje.

9

Gledališče je arhaična umetnost, kolikor je za srž gledališča značilno, da je popolnoma neodvisna od tehnologije. Razmišljanja o sodobnem gledališču pogosto vpeljujejo primerjavo s filmom. Filmska projekcija kot spektakelski dogodek, kot predstava, je v svojem bistvu tehnološki dosežek. Rezultat filmskega snemanja, montaže in projekcije je monomedijski produkt, svetloba na takšnem ali drugačnem, velikem ali malem zaslonu. Je podoba, dvodimenzionalna površina v času, ki je kot umetniška gesta nespremenljiva, enotna in kot taka ponujena v javnost. Film je artefakt, gledališka predstava pa je dogodek: postavljena je v tri prostorske dimenzije, kamor telesa prinašajo četrto, svoj čas: igralec ga doživlja kot čas produkcije, gledalec

(običajno) kot čas recepcije. (Sem najbrž sodi tisto, da se gledalcu prizor lahko vleče, igralcu pa mine, kot bi trenil, in obratno.) Izum fotografije je v bistvu revolucioniral vizualni spomin človeških civilizacij in s tem tudi umetnostnih potencialov in tendenc. Fotografija, film in video so postavili tehnološki standard, po katerem se v zadnjem stoletju in pol ravna in se mu prilagajajo vse vizualne umetnostne prakse, vključno z likovno (slikarsko, kiparsko in arhitekturno) umetnostjo. Likovni umetniki so v dvajsetem stoletju bolj ali manj učinkovito črpali iz možnosti, ki jih je sproti ponujala tehnologija, v zadnjih desetletjih pa se prav v okviru likovnih praks največ govori o vračanju k telesu. Umetnikovo telo je postalo medij likovnega raziskovanja;² postalo je nosilec, izvajalec in cilj (subjekt in objekt) umetniških dejanj, ki so dobila ime *body-art* in jih pogosto opredeljujemo s konceptom *performans*. Likovni performans umetnikovega telesa ni nič drugega kot živa scenografija na živem dramskem liku; nič drugega kot vdor teatra v upodablanje duhovnih svetov in človeške figure v njih. *Body-art performans* je gledališče, ker ima svojega *igralca*.

10

Kar v zgodovini slikarstva in njegovih periodizacij imenujemo abstraktna umetnost, je že postalo kanon, klasika, čeprav po nekakšnem nominalnem avtomatizmu abstraktno umetnost pogosto še vedno pojmujejo kot sodobno. Poglavitna zasluga abstraktnega slikarstva je v tem, da je poskusilo do konca prignati raziskavo slikarskih medijev (barve, podlag), in ne v tem, da je za nekaj časa vzpostavilo uprizoritvene standarde, ki so »abstrahirali« človeško figuro in pejasaž. Videti je, da je s sodobnimi koncepti umetnikovega telesa spet v središču pozornosti medij, le da ne več klasični slikarski medij, temveč medij avtorja, ki je postal enako mnogoplasten, kot je medijsko mnogoplasten človeški organizem. Telo ni samoumevno, telo spet postaja privilegij. Umetnost rabi telesno razsežnost, rabi medialne dimenzije snovi, se vrača k biologiji. Kakor pridelava hrane, tako tudi umetnost postaja biološka. Čista, neokrnjena. Bio teater. Ljudje počasi znova prihajajo do spoznanja o dragocenosti telesne izkušnje. Arhaičnost gledališča je obenem tudi najčistejši *obet* njegove prihodnosti.

11

Ionesco v enem od svojih esejev pravi, da pravzaprav ne mara gledališča, ker je njegov pogled že zdavnaj izgubil nedolžnost. Zato v igralskih prispevkih ni videl drugega kot avtomatizirano, nenaravno pretiravanje z naravnostjo, v predstavah pa

2 Prim. Fischer-Lichte (2008, 124): »Za uprizoritev velja, da umetnika, ki v njej producira, ne moremo ločiti od njegovega materiala. Kajti umetnik proizvede svoje delo – če še enkrat uporabimo ta izraz – v skrajno svojskem, celo samovoljnem materialu in z njim: s svojim telesom ...«

ni mogel gledati, kako v gledališkem prostoru pred njegovimi očmi iz vseh razpok zija teatrska mašinerija in duši vizualno utvaro. Paradoks je na dlani: te besede je izgovoril človek, ki je zase priznaval, da ga v življenju v bistvu ne zanima nič drugega kot pisanje (na starost je samo še slikal), in sicer večinoma pisanje za gledališče; pisanje tekstov torej, ki jih bodo najprej brali gledališčniki, to pa zato, da jih bodo potem postavljali na oder. Skrivnost Ionescove neizogibne zavezanosti gledališču tiči prav v paradoksnih naravi tega edinstvenega, prastarega umetniškega izraza, ki je v istem zamahu neusmiljeno zahteven in skrajno privlačen. Gledališče je poskus, da bi ljudje v enkratnem, neponovljivem prostoru in času (času gledališke predstave) združili dve enakovredni, a hudo neenaki resničnosti: na eni strani fiktivno resničnost gledališkega dela, ki gledališčinike prevzema in duhovno angažira, na drugi strani pa svojo lastno telesno resničnost, ki jih v soju žarometov sili k izločanju znoja in čutenju sile težnosti. Ti dve resničnosti je mogoče združiti, kolikor je mogoče izreči neizrekljivo. Eden od čarov gledališča je najbrž v tem, da ima gledališko početje res tako zelo malo skupnega z vsakdanjim življenjem; da se z njim lahko poigrava, iz njega črpa svojo snov, vendar je duhovna presnova realne izkušnje (za kar tu pač gre) vse prej kot vsakdanja. Nasprotje igre ni resnost, temveč resničnost. Igra je, pri otroku in odraslem človeku, resna stvar. Vrhu tega je dilema in nuja nastopanja, performativnega izpostavljanja telesa, v srčiki človeške narave. Stvarne okoliščine gledališke produkcije ustvarjalce spodbujajo k odločitvi med dvema realizacijskima možnostima. Lahko igrajo na karto perfekcionirane odrske iluzije in z različnimi sredstvi, ki jih imajo na voljo, gledalca začarajo tako, da bo v telesnosti gledališkega ustroja ugledal nekaj drugega, nekaj nesnovnega. Lahko pa vnaprej računajo z dejstvom, da je povečini rutinirano gledališko občinstvo nenaivno, obremenjeno z izkušnjami in pričakovanji, in mu zato brez ovinkarjenja pokažejo gledališka rebra, ogrodja, vrvišče in nitke, s katerih visijo craigovske nadmarionete in scenografija. Problem gledališča je v tem, da so njegove skrajne izrazne možnosti popolnoma radikalne in ekstremno polarizirane; da je v svojem temelju multimedialno. Teater kot umetniško izražanje človeka napeljuje k mnogoplastnemu soočenju s samim sabo. Privilegij gledališča je paradoks, ki obvladuje odnos med zvočnostjo besede in luminoznostjo podobe. Človek lahko gledališče intelektualno sovraži, vendar ga bo izjemen gledališki dogodek čutno prevzel, ker bo v soočenju z njim sprevidel, kako se bistvo teatra nenehno izpoveduje na nezaznavnem, s fantastično hitrostjo premikajočem se robu med nevidnostjo izrečene besede in neslišnostjo slike.

Literatura

- Diderot, Denis: *D'Alembertove sanje in drugi filozofski spisi*, Philosophica, Series Classica, ZRC SAZU, Ljubljana, 2010.
- Ducrot, Oswald, Schaeffer, Jean-Marie: *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Seuil, Pariz, 1995.
- Fischer-Lichte, Erika: *Estetika performativnega*, Koda, Študentska založba, Ljubljana, 2008.
- Ionesco, Eugène: *Spomini na smrt*, Knjižnica MGL, Ljubljana, 2001.
- Dictionnaire Littré*, 1872, izd. Union Générale d'Éditions, Références 10/18, Pariz, 1964.
- Novarna, Valère: *Govorjeno telo*, Knjižnica MGL, Ljubljana, 2010.
- Pavis, Patrice: *Gledališki slovar*, Knjižnica MGL, Ljubljana, 1997.
- Vitez, Primož: *Od idealnih jezikovnih struktur k strategiji realnega govora*, Slavistična revija 1, Ljubljana, 1999, 23–48.

Primož Vitez

Theater, Speech, Light

Keywords: theater, speech, actor, medium, sense

This paper considers a *medium* as a substantial translator: an intermediary between the producers and receivers of a communicational act. A medium is a material support to the spiritual potential of human sources. If the medium is a support to meaning, then the relations between different media can be interpreted as a space for making sense of these meanings, a generator of sense: it means that the interaction of substances creates an intermedial space that conceives of a contextualization of specific meaningful elements in order to combine them into the sense of a communicational intervention. The theater itself is multimedia. A theatrical event is a communicational act based on a combination of several autonomous structures: text, scenography, light design, sound, directing, literary interpretation, speech, and, of course, the one that contains all of these: the actor in a human body. The actor is a physical and symbolic, anatomic, and emblematic figure in the synesthetic theatrical act because he reunites in his body all the essential principles and components of theater itself. The actor is an audio-visual being, made of kinetic energy, speech, and human spirit. The actor's body, as a source, instrument, and goal of the theater, becomes an intersection of sound and light. However, theater as intermedial art is no intermediate practice; it must be seen as interposing bodies between conceivers and receivers, between authors and auditors. The body is not self-evident; the body in contemporary art forms is being redefined as a privilege. The art needs bodily dimensions to explore the medial qualities of substances: because it is alive, it returns to studying biology. The fact that theater is an archaic art form is also the purest promise of its future.