

vrednost in omogoča diahron presek Klopčičeve publicistike in v dobršni meri tudi vpogled v avtorjev razvoj stališč in osebnostno rast. Vendar bi bila za bralca sedaj privlačnejša knjiga spominov, ki bi obsegala dobo ne samo avtorjevega aktivnega družbenega življenja med leti 1923 in 1973, marveč tudi leta emigracije. To pa bi bistveno obogatilo bralčevo predstavo o pomembnem družbenem in političnem delavcu Francetu Klopčiču.

M. Z.

PREGLED SODOBNE SLOVENSKE DRAMATIKE

SMILJAN ROZMAN, TRI IGRE

Izbrani so trije teksti, ki jih je javnost lahko spoznala že prej: drama **VETER**, objavljena leta 1964, igra **ZVONOVI**, uprizorjena v celjskem gledališču 1972, ter televizijska drama **BLAŽ (PREKRŠČEVALEC)**, ki je bila na sporedu ljubljanske TV leta 1967. Zlasti prvi dve igri sta si tematsko in motivno izredno podobni, po osnovni misli pa se jima pridružuje tudi tretja.

Vse tri igre so zasnovane realistično in temeljijo na psihologiji, pri tem pa kažeta **VETER** in **ZVONOVI** že močno groteskno podobo življenja; liki so tipizirani, označeni po položaju ali poklicu, le nosilca idejnega sporočila v drugih dveh imata lastno ime — Nelly, Blaž, v prvi vrsti sta to le Fant in Dekle. V **VETRU** in **ZVONOVIIH** gre za precej orwellovsko situacijo, kraj in čas nista določena: ljudje so le kolesje v stroju totalitarne družbe, ujeti v družbeno hierarhijo, ki jo omogoča vseprežemajoči človeški strah pred kaznijo — smrtjo ob najmanjši, tudi nezavedni napaki. Sumljivo in kaznivo pa je vse, kar kakorkoli stopa iz splošnega in priznanega načina vedenja in mišljenja. Župan s stražniki in ovaduhi (Staruha) vlada mestu, ki je popolno duhovno

mrtvilo, vse knjige so zažgali, pred vsakršnim 'vetrom', ki bi utegnil razburkati ta mir, pa so se zavarovali z visokim zidom. Imajo velikansko zabavišče, ki naj preganja misli. Fant in Dekle hrepenita po vetru in se ne pokoravata mestnim predpisom, predvsem pa po svoje mislita ter zagovarjata resnico in pravico. Seveda prideta v ječo, iz nje pa zaradi posebne naloge — mestu grozi ogromna krogla (izkaže se, da je to veter), ki bo podrla obzidje in jo je treba razstreliti. Fant in Dekle, ki jima Župan natveze, da bo brez krogle veter imel prosto pot in da bodo porušili zid, res gresta tja, a stopita v veter in z njim izgineta iz igre. Ljudje, ki jih je zadrževal le strah pred zakoni, so se ob pripovedovanju tega para in spričo bližanja vetra začeli očitno spreminjati, pokaže se, da so potihem vsi dajali prav mladima in tudi sami čakali 'svežih sapic', a ko tadva izgineta, situacija v mestu spet obmiruje in vsi se kameleonsko potuhnejo, 'obrnejo se po vetru'. Edina oseba v drami, ki se spremeni, ki nekako vendarle doživi preobrat v svojem nazoru, je Staruha, vendar je motivacija te spremembe precej banalna, nenavadno hitra in prisiljena: ker ne dobi nagrade za svojo domislico o razstrelitvi, zagrozi Županu z neprijetnimi podatki; preden jo odpeljejo v ječo, pove, da mir mesta stoji na laži in da bo krogla že še prišla z vetrom. Mladi par se je torej rešil v svobodnejši svet, iz sedanje grde stvarnosti pa napovedujejo Staruhine besede lepše, boljše, pravičnejše življenje, ki se avtorju kaže šele v prihodnosti.

Tudi v **ZVONOVIIH** obračajo ljudje svoje plašče po vetru. Položaj je tu še hujši: potreben jim je le najmanjši Gospodov namig in že se hite ravnati po njem in celo z vsemi silami delovati v novem smislu. Jasno postane celo, da so bolj fanatični od samega gospodarja, v svoji zagnanosti pritirajo Gospodovi uradniki mesto v absurde situa-

cije. Uradnik Prvi sicer enkrat razmišlja o nekakšni svoji dvojnosti, o svoji javni in privatni podobi — tu še živi spomin na otroštvo in čustvo matere, vendar prevlada prva. Gospod, ki je imel nekega dne vato v ušesih, je slišal zvonove v tonih FA, SOL, LA, namesto v pravilih DO, RE, MI, zdaj pa mislijo, da je treba slišati tako in glasovom prirediti vse življenje. Tej psihozi se upira Nelly, hčerka fanatične uradnice in Gospoda (očitno tu družinske vezi in emocije nimajo več običajnega pomena, odnosi so močno odtujeni, le zunaj mesta bi lahko bili drugačni). Zato si Nelly želi za očetom, ki je odpotoval na počitnice. Dekle vztraja pri starih tonih, ker jih sliši in noče lagati, pride v konflikt z novimi zakoni in mora v ječo. Ob čustvenem pretresu tudi mati ne zmore več laži in gre za njo. Gospod se vrne in se čudi narobe svetu, razkrije se njegova pomota in sam hoče, da se to ljudem pojasni. Vendar mu podložniki odpovedo pokorščino, izkaže se, da je on pravzaprav dober, plemenit človek, zli so ljudje okrog njega, ki ga pahnejo v ječo. V istem trenutku se že pojavi nov Gospod. Igra se konča brez vsake realne perspektive spremembe-izboljšanja. Vizija boljšega ostaja v mislih in čustvih treh zapornikov. Igra je tako še nekoliko bolj pesimistična kot prva.

V BLAZU gre prav tako za problem zvestobe samemu sebi, svoji vesti in resnici, v situaciji, ki pritiska na človeka, ta pa je sprva sploh ne razume. Tako Nelly kot Blaž se med igro osvestita in nato zavestno oba vztrajata pri svojih načelih. Glede na šestnajsto stoletje in na snov, ki govori o tedanji verski nestrpnosti, bi mogli govoriti o zgodovinski drami, vendar je jasno, da je motiv splošnejši. Blaž je povsem po nedolžnem obsojen krivoverstva, zato ga taji, nato pa po nekoliko zapleteni logiki, a sebi zvest, prizna. Ob njegovi popolni pasivnosti in vdanosti se krvniki vznemirijo, končno pa odkrijejo pra-

vo kazen zanj: Blaž trpi le, če se drugemu, sočloveku, godi krivica, zato izbruhne v upor takrat, ko hočejo usmrtiti njegovega sojetnika, tatu, ki je zaenkrat obsojen le na zapor. Zadavi grajskega oskrbnika, s to krivdo v sebi pa zdaj lahko pobegne s tatom, z namenom, da prepreči neresnične ovadbe mežnarja, ki iz lastnih koristi dolži poštene kmete krivoverstva. Glavna oseba te drame prikazuje v sklopu treh iger že osveščenega in aktivnega upornika, ki začenja delovati zdaj in tukaj; seveda pa je tudi družba, v kateri živi, precej bolj človeška — čeprav zla — kot v prvih dveh primerih, ko gre za že povsem popredmeten, avtomatiziran in sfunkcionaliziran svet, v katerem individuum sploh ne more več uspeti, absurd je že premočan.

V tem smislu je ob VETRU in ZVO-NOVIH, čeprav precej manj grotesknih, mogoče pomisliti na Božičevo dramtiko, ki je kljub dramaturgiji absurda predvsem razprava o morali. Vse tri Rozmanove igre temelje na shemi: dober, sebi zvest, pokončen človek-posameznik (v prvih dveh igrah gre celo izrazito za mlade ljudi, kar deloma izzvini tudi kot generacijski problem, kar je tipičen motiv realistične meščanske drame) je v konfliktu z odtujeno, grdo stvarnostjo. Posameznik zastopa ljubezen, usmiljenje, pravico, resnico, svobodo misli, človeške vrednote torej, ki jih dehumanizirana družba ne pozna več. Rozman piše z izrazito moralistično tendenco in teznostjo, ki je v slovenski dramatik dodobra znana.

Motivno njegova dramatika ne pri- naša novosti. Povedati pa je treba, da je njena glavna slabost tehnika dramskega pisanja, saj je avtor ne obvlada. Primer je očiten in kaže, da je Rozmanov 'medij' nedvomno proza, pripovedništvo: tudi če upoštevamo, da je v VETRU avtor skušal s trikratnim ponavljanjem enako poantiranih situacij — gre za več situacij, obdelanih na tak način — doseči vtis absurde prav-

ličnosti in parabolčnosti, je vendarle res, da smo priče dolgovoznega ponavljanja, ki ne prinaša za potek igre prav nobenih novih informacij, celo še več: kar smo v začetku zvedeli skozi akcijo oseb, slišimo nato še kot pripovedovanje o istem. Spričo tega — podobno je v vseh tekstih — so Rozmanove igre zelo malo dramatične, čeprav so formalno razdeljene na mnoge prizore in so fabulativno skoraj pester, saj nestanovitnost oseb omogoča hitre prehode iz ene situacije v nasprotno. Vendar je pomensko polje že v začetku in nato ves čas tako eksplicitno določeno, da ne omogoča nobene prave napetosti in je kljub zunanji razgibanosti potek iger skoraj horizontalen. Pripombe veljajo predvsem za prvi dve igri, medtem ko je **BLAŽ** v tem smislu boljši, bržkone že zato, ker je avtorju bližje področje 'prave' psihologije kakor pa groteske. Popolna dorečenost Rozmanovih iger ter redka in zelo preprosta simbolnost tudi ne omogočata nobenega 'presežnega' razmišljanja in pomenjanja.

Malina Schmidt

MILAN JESIH, LEGENDE

Prva Jesihova zbirka *Uran v urinu, gospodar!* je izšla leta 1972 v zbirki Znamenja. Tekstovna razporeditev na posameznih straneh brez naslovov, členitve, stavčnih segmentacij daje poudarek asociativnim, logično, vzročno-posledično osvobojenim sintagmam, ki prehajajo brez pričakovane punktacije v večji sklop, lahko bi mu rekli verz in kitico. Opazna so Jesihova izbiranja besed in besednih zvez, pri katerih njihova zvočna plast prevladuje nad pomensko, kar pomeni, da daje avtorjeva poezija opazno mesto znakovni funkciji besede, pri kateri beseda noče biti po-

snemovalka ali poimenovalka določenega pojava ali stvari, ampak učinkuje najprej kot taka, se pravi v svojem zvočnem liku. Zato bi lahko našteali vrsto zvočnih figur, predvsem notranjih rim, vokalnega slikanja, pa vse do pravih metričnih shem, kitic z rimami, pesmi v klasičnem pomenu besede. Vendar bi ob tej glasovno-zvočni plasti besed in besednih zvez lahko opazili tudi opazno težnjo prestopanja na znakovne strukturiranosti tekstov v pomensko strukturiranje, kjer se razkriva ludističen, neteleološki subjektov odnos do sveta. V navidezni nehierarhiji pojavov se na posameznih mestih pojavljajo pomensko enoplastni, skoraj deklarativni stavki, ki zbujaajo predstavo o določeni subjektovi skušnji sveta. Jesihova poezija v zbirki *Uran v urinu, gospodar!* gradi in povezuje nemetaforične, enopomenske besedne zveze z asociativnimi, metaforičnimi besednimi igrami, pri čemer nastaja analogija prej zaradi zvočne plasti besed v besednih zvezah kot zaradi njenih logično pomenskih povezav: »imena so nakopičena, polena/so uničena. januarja ne ubijemo /drvarja, če ne zaudarja, v papir/zavijemo burek, kdaj je že turek/naša dekleta strašil?/o, turek cest ne pometa, svobodna/je drava, turek je ne preplava./nemočen roke vije in upije: metod brez mod.« (str. 117).

Opaznejša sestavina Jesihovega pesniškega prvenca je združevanje besed in besednih zvez po njihovi pomenski oddaljenosti, kar je bila ena izmed značilnosti nadrealistične poetike. Subjektivno nezavedno spraševanje, ludistično odkrivanje sveta s kombinacijami vprašalnih besednih zvez tipa, kdo je, kdo ne ve, kdo pravi, kje bi... vključuje socialno, deloma moralnoetično problematiko časa, vendar ne na način teze, ideje, ampak naključnega videnja sveta.

V metričnih shemah, ki jim je osnova stavek s svobodnim prehodom iz verza v verz (enjambement), bi lahko prepoznali celo Vodnikovo strukturo alpske

Milan Jesih, *Legende* (Cankarjeva založba Ljubljana 1974, opremil Bard lucundus, str. 71).