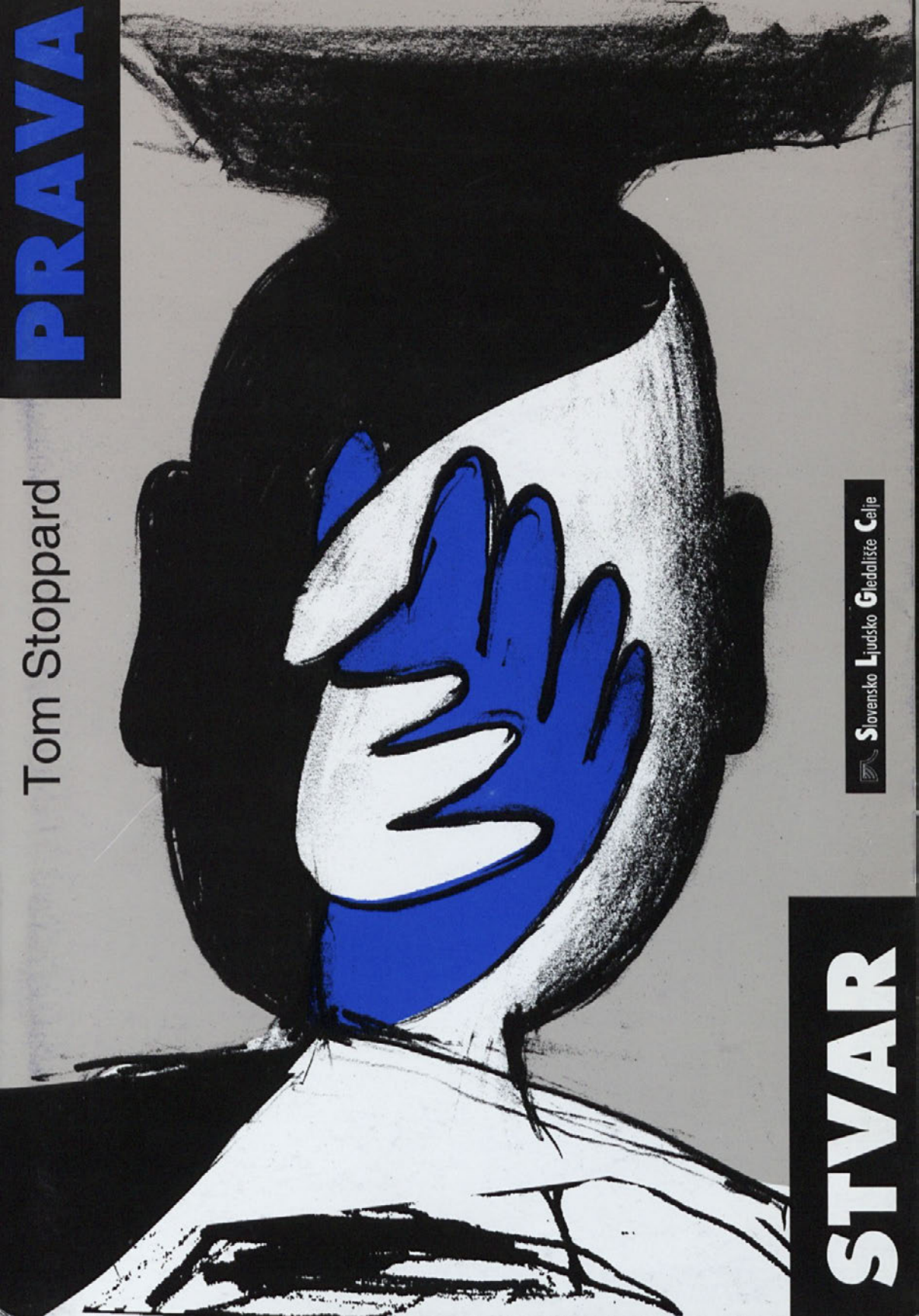


PRAVA

Tom Stoppard



STVAR

Slovensko ljudsko gledališče Celje

Annie
B. Vidmar

Tom Stoppard
Prava stvar



Charlotte

Tom Stoppard

Prava Straz



Charlotte v Henry
"lyi vizpuklyana"

Smilena koub
t. adica; gladka
hes epk

Handwritten signature or scribble at the bottom right of the page.

Dethic
Barbara Mestriak

Tou stop
Prava
Mestriak
Mestriak (dru)



Mestriak
Dau

Mestriak

Winstan
by Mestriak

slip
Mestriak
Mestriak
Mestriak

Mestriak
Mestriak

Mestriak
Mestriak
Mestriak

KAZALO

| | |
|--|---------|
| Tom Stoppard | str. 4 |
| Igor Lampret: Prava stvar ali hiša iz kart | str. 5 |
| Tom Stoppard: Pragmatično gledališče | str. 10 |
| Anica Kumer, komedijantka leta | str. 17 |
| Jožef Ropoša, novi član ansambla SLG Celje | str. 18 |
| Fotografije uprizoritve: Prava stvar | str. 20 |

Na zavihkih kostumografski osnutki Cvete Mirnik.

TOTO

(T'so-lä'tion)



Toto, Isolation, 1984
oblikovanje Bill Murphy

Tom Stoppard

PRAVA STVAR

(The Real Thing)

(prvič v Sloveniji)

Prevajalec Jakob Jaša Kenda

Režiser Zvone Šedlbauer

Dramaturg Igor Lampret

Scenografinja Sanja Jurca

Kostumografinja Cveta Mirnik

Glasbena oprema: Ivo Meša

Lektor Simon Šerbinek

IGRAJO:

Mario Šelih Max
Jagoda Charlotte
Jožef Ropoša Henry
Barbara Vidovič Annie
Damjan Trbovc Billy
Barbara Medvešček Debbie
Miha Nemeč Brodie

Premiera: 9. marec 2001

Vodja predstave Sava Subotič • Šepetalka Breda Jenček • Lučni mojster Rudolf Posinek
Tonski mojster Stanko Jost • Krojači Janja Sivka, Dragica Gorišek, Adi Založnik, Marija Žibert
Frizerki Maja Dušej, Marjana Sumrak • Odrski mojster Radovan Les • Rekviziter Drago
Radoakovič • Garderoberki Amalija Baranovič, Melita Trojar • Dežurni tehnike Emil Panič
Tehnični vodja Miran Pilko

Tom Stoppard



Eden najpomembnejših in najboljših sodobnih dramatikov Tom Stoppard se je rodil 3. julija 1937 kot Tomas Strausler v Zlinu na čehoslovaškem kot mlajši sin zdravnika pri tovarni Bata. Družina se je l. 1939 pred nevarnostjo druge svetovne vojne umaknila v Singapur. Po očetovi smrti med japonsko invazijo so se preselili v Indijo. Štiri leta kasneje se je avtorjeva mati poročila z angleškim oficirjem Kennethom Stoppardom. Po očimu je prevzel priimek. Do tretjega ali petega leta življenja (poročila se razlikujejo) je Stoppard govoril samo češko. V Darjeelingu, v Indiji, je obiskoval angleško šolo. Pisati je začel s sedemnajstimi leti, po maturi v Angliji se je zaposlil v

Bristolu pri Western Daily Press. Tu je kot novinar delal šest let; med drugim je pisal tudi filmske in gledališke kritike. L. 1960 je pustil službo, da bi se posvetil pisanju literature. Občasno je še pisal gledališke kritike za revijo Scene. Kot avtor dramskih, radijskih in televizijskih iger, filmskih scenarijev je dobil številne nagrade. Sam je režiral film *Rozenkranc in Gildenstern sta mrtva*, kot adaptacijo svojega istoimenskega dramskega besedila. Film je bil na Beneškem filmskem festivalu nagrajen z Zlatim levom. Film, *Zaljubljeni Shakespeare*, posnet po scenariju, ki ga je napisal skupaj z Marcom Normanom, je dobil Oskarja za najboljši scenarij.

Stoppardov opus, ki obsega prozo, čez trideset iger za gledališče, okoli deset radijskih iger, okrog petnajst televizijskih scenarijev, enaindvajset filmskih scenarijev, po katerih je posneto štirinajst filmov, odlikuje predvsem izreden posluh za besedne igre, dovršena dramaturgija in izredna duhovitost.

Dramatika (izbor): *Rozenkranc in Gildenstern sta mrtva*, 1967 (slo. praižvedba: *Drama SNG Ljubljana*, prev. M. Golob, rež. M. Korun, 1969); *Po Magrittu*, 1970 (slo. praižvedba: *Šentjakobsko gledališče*, rež. G. Tozon); *The Real Inspector Hound*, 1970; *Jumper*, 1972; *Every Good Boy Deserves Favor*, 1977; *Prava stvar*, 1983; *Rough Crossings*, 1984; *Hapgood*, 1988; *Arkadija*, 1993 (slo. praižvedba: *SNG Drama Ljubljana*, prev. L. Kralj, rež. J. Pipan, 1995); *Indian Ink*, 1995; *The Invention of Love*, 1997;

Igor Lampret

PRAVA STVAR ALI HIŠA IZ KART

Stoppard - ugotavljajo - še nikoli dotlej (1983) ni napisal igre, ki bi bila primarno osredotočena na prešuštvo. In vendar *Prava stvar* ni napisana izključno kot igra o prešuštvu, še manj kot izpoved dramatika o gledališču in pisanju zanj.

Razmerje med tem, kar je prikazano spredaj, in tistim, kar je skrito za kulisami, ni edina tema te igre. Tudi *odrsko* in *resnično* življenje sta samo okvir, v katerem Stoppard zastavlja vprašanja o njunem medsebojnem razmerju: zares govori o prepovedanih stvareh, o prešuštvu med življenjem in umetnostjo, o tem, kar se *gremo*, predvsem pa o tem, kar *smo* v resnici ali bi vsaj radi bili, glede na to, da ima teater navado, da posnema življenje, prav tako pa ima tudi življenje marsikdaj navado, da posnema teater.

Ko gledamo sliko, običajno spregledamo okvir. Ko gledamo okvir, se nam izmuznejo podrobnosti v sliki. Važne po-

drobnosti. Stoppard se v *Pravi stvari* ironično poigrava z bližino in distanco do slike in okvirja, govori o pristnosti in lažnosti čustev, o neskončnih možnostih manipulacije z njimi. In nič, kot vemo, ne zapečati medsebojnih odnosov tako kot čustva.

Uvodni prizor v *Pravi stvari*, ki namenoma navaja loputanje z vrati iz Ibsenove *Hiše lutk* - sesuje se hiša iz kart, sesuje se zakon obeh protagonistov - odpira vprašanje, kje je bila Charlotte, če ni imela potnega lista, in še pomembneje: s kom je bila? Drugi prizor nas sooči z vprašanjem, ali je Henry Charlottin ljubimec, moški, s katerim je prevarala Maxa? Toda, ko vstopi Max, ni tiste napetosti, ki bi jo pričakovali med prevaranim možem in ljubimcem v zadregi. Za kaj torej gre? Henry je dramatik (precej podoben Stoppardu) in ni Charlottin ljubimec, temveč njen mož. Charlotte in Max sta igralca; uvodni prizor igre ni bil »resnično življenje«, temveč prizor iz Henryjeve najnovejše igre *Hiše iz kart*, v kateri nastopata Max in Charlotte. »Resnična« situacija Stoppardove igre je potemtakem zelo različna od tega, kar smo sprva domnevali: še zmeraj je osredotočena na ljubezen, zakon in prešuštvo, vendar pa Max in Charlotte *nista* njena glavna lika. Pravi prešuštnik je tu Henry: v nadaljevanju odkrijemo, da ima razmerje z Annie, igralko, poročeno z Maxom. Toda, ali je njuna ljubezen »prava stvar«? Kaj sploh je *prava stvar*, ko pride do ljubezni?

Nadaljevanje igre skuša odgovoriti na ta vprašanja - ali bolje - kot je to značilno za Stoppardove igre, kroži okrog tega



Joe Jackson, Look Sharp, 1979
foto: Brian Griffin

vprašanja z vrsto drugih podvprašanj, ki nimajo enega samega odgovora, za katerega bi lahko rekli, da je nesporno pravi. Za Henryjevo najstniško hči, Debbie, ljubezen in zvestoba nista povezani s fizično zvestobo, saj *ekskluzivne pravice niso ljubezen, temveč kolonizacija*. Henryjev odgovor je simptomatičen: *Jesus Kristus. Še ena surogatna mojstrovina. Kot bi Michelangelo kiparil s pleksi steklom*. Groza pred poenostavljanjem, zavračanje nadomestkov, ponaredkov - v imenu prave stvari - je Stoppardova poglobljena skrb v tej igri, v kolikor se ta pokriva s prizadevanji njegovega junaka, v odnosu do teme prave, četudi pregrešne ljubezni. Toda, če ljubezen v njegovih prizadevanjih zavzema osrednje mesto, je še veliko stranskih dogajanj, ki dopolnjujejo osrednjo temo: *prava glasba zoper kič, pravi seks zoper biologijo; prave motivacije pri političnem angažmanju; in, najpomembnejše, pravo pisanje zoper čvek*.

V tem smislu - soglašajo zgodovinarji* - skušajo vse Stoppardove igre opredeliti *pravo stvar*; edini element, ki se v njih spreminja, pa je narava posamezne »resničnosti«, ki je v igri: filozofija, umetnost, politična svoboda, znanost, tisk. Konstantna je samo razprava in način njenega uprizarjanja. Stoppard zapleta svojo publiko v to razpravo ne samo intelektualno, temveč zmeraj scela. Takšna je tudi dramska struktura *Prave stvari* in njene odrske pripovedi: ne gre samo za vsebino, temveč tudi za dramatizacijo zadrege, ki izvira iz same želje, da bi *natančno* opredelil, kaj *prava stvar* sploh

je - kar pomeni, da oblika Stoppardove igre zrcalno odseva njeno temo. Uvodni prizor pirandellovsko vpeljuje igro. Ves čas smo prepričani, da natančno vemo, kje smo: igra naj bi prikazovala učinek Charlottinega prešuštva na njen zakon z Maxom. Med drugim prizorom pa se nam tla zamajajo pod nogami: kar *smo mislili, da vidimo* med prvim prizorom, se je izkazalo kot *utvara*, zgolj prizor iz Henryjeve igre. Stoppard naše dojemanje sprevrča na glavo, tako kot stekleno kroglo s snegom.



Bill Joel, *The Stranger*, 1977
foto: Jim Houghton

Ko pa se snežni metež poleže, ugotovimo, da smo nasedli; v trenutku, ko mislimo, da smo dojeli pravo stvar, se znajdemo v neki drugi resničnosti. Padli smo v drugačne vrste zasedo: in prav to je Stoppardov cilj. *Gledalca vodim*, je neke izjavil, *skozi zaporedje večjih in mikroskopskih zased* - kot v tem primeru, z uvodnim prizorom, ki nam nazorno, strukturno predoči celoten tematski sklop o tem, kaj je »realno« in kaj ni. Stoppard nas nalašč bega, pri čemer so njegove zasede v bistvu komične in komedijske - smejemo se, ko odkrivamo, da

* Hersch Zeifman, Cynthia Zimmerman: *Contemporary British Drama 1970-90*, The Macmillan Press, London 1993, str. 217-231; Christopher Innes: *Modern British Drama*, Cambridge University Press, str. 325-348.

smo nasledli, smejemo se in uživamo, ko prepoznamo drznost trika. Obenem pa smo zbegani, saj ugotavljamo, da pravzaprav zlahka nasedemo, veliko težje pa ugotovimo, kaj je *prava (resnična) stvar*. Ne gre zgolj za igro v igri, temveč za tisto, kar poznamo pod imenom: zdrvs v neskončno.

Annie, denimo, prosi Henryja, naj ji pomaga popraviti igro, domnevno *pravo stvar*, v kateri namerava nastopiti: igra je avtobiografska, napisal jo je njen prijatelj, škotski vojak, z imenom Brodie, trenutno v ječi, obsojen za kaznivo dejanje, ki ga je zagrešil med protiatomskimi demonstracijami. Henry ni naklonjen ne Brodiejevi politiki ne njegovi dramatiki. Po njegovem mnenju je besedilo ogabno. Kljub okornemu jeziku se Annie ogorčeno upira Henryjevemu prezirljivemu zavračanju Brodiejevega dela, in prizor se konča v prepiru. V tem hipu Brodie vstopi v kupe vlaka, namenjen na protestni shod, kjer naleti na mlado žensko, Mary, ki bere knjigo, (Maryjino vlogo pa naj bi igrala Annie v tej igri).



Honeymoon Suite, Honeymoon Suite, 1984
oblikovanje: Steve Gerdes, Dean Motter
foto: Patrick Harbron

Stoppard nas tu brez milosti vodi za nos: ko se prizor začne, *mislimo*, da gledamo prizor iz Brodiejeve igre, iz katere je pravkar bral Henry. Še enkrat smo povlečeni za nos, ne da bi zagrešili isto napako. V resnici smo zagrešili *nasprotno*; izkaže se, da igra *ni* del Brodiejeve igre, temveč, da se dogaja »zares«: Annie potuje v Glasgow na vaje za novo uprizoritev; Billy je igralec, prav tako zaseden v tej uprizoritvi, ki potuje v Glasgow z enakim namenom. Odkrijemo, da je tudi sam prebral Brodiejevo igro; in ko zagleda Annie na vlaku, zatopljeno v branje besedila, si ne more kaj, da ne bi izrabil situacije in izgovoril ustrezne replike iz dialoga v Brodiejevi igri. Ta prizor *obrne na glavo* pirandellovski trik uvodnega prizora, pri čemer gre, kajpada, za enak smisel: kar se zdi prava, zaresna in resnična stvar, je lahko zgolj utvara. In narobe. Komična zaseda takšne pirandellovske igre z resničnostjo vzpostavlja gledališče kot utvaro, ki prežema celotno Stoppardovo igro. Dramatiki nenehno pišejo o ljubezni, toda, ali je mogoče njeno *pravo*, resnično, neizumetničeno in nedozdevno bistvo sploh natančno prikazati na odru? Henry v to dvomi, vsaj kar zadeva njegovo lastno dramsko pisavo.

Ali to, potemtakem, pomeni da je igra, ki govori o ljubezni, po svoji definiciji, ponaredek, nekaj izumetničenega, in ni »prava stvar«? Stoppard raziskuje to vprašanje v nadaljnjem zaporedju komičnih zased, ki namenoma vzporejajo ljubezenske prizore iz »resničnega življenja« med Henryjem in Annie, ki zdaj živita skupaj, ločena od svojih bivših zakonskih partnerjev, z ljubezenskimi prizori iz določenih iger. Tako se v prvem dejanju Annie požene v strasten prizor iz Strindbergove *Gospodične Julije*, igre,

v kateri bo nastopila, mi pa jo gledamo, ko ponavlja njene replike. In v drugem dejanju gledamo Annie, kako vadi replike iz Fordove *Škoda, da je vlačuga*, v vlogi Annabelle z Giovannijem, ki ga igra Billy. V šestem prizoru Annie in Billy prikazujeta vajo za prizor, v katerem si Fordova ljubimca prvič priznata medsebojno ljubezen; v osmem prizoru pa uprizorita sceno, v kateri sta Annabella in Giovanni pravkar potešila svojo ljubezensko slo.

V čem je poanta teh vrivkov iz drugih gledaliških iger? V primeru Stoppardovih namigov na *Škoda, da je vlačuga* sta tako sama igra kot okoliščine, v katerih poteka, očitno neresnične. Govorica Fordovih ljubimcev je privzdignjena, v jeziku, ki je odmaknjen od sodobne govornice; za povrh vemo, da Annie in Billy zgolj *igrata*, ko izrekata te besede. Ko Annie poljubi Billyja, ali ko recimo, Annabella poljublja Giovannija, to očitno nima nič opraviti s tem, kaj Annie *v resnici* čuti do Billyja. V istem okviru Annie igra »vlačugo«, kar seveda nikakor *ne* pomeni, da je tudi sama »nečistnica«. Toda medtem ko vadita njuno igro v Glasgowu, se Annie in Billy zapleteta v ljubezensko afero; ko potem drug drugemu priznata svojo strast v ozaljšanem besednjaku Fordovih gledaliških ljubimcev, nismo povsem prepričani, koga gledamo, ko se ljubita – Annabella in Giovannija, ali Annie in Billyja? Seveda je *Annie*, ravno tako kot Annabella, tista, ki izreka svojo ljubezen; in *Annie*, ravno tako kot Annabella, je tista, ki je postala »vlačuga«. »Navidezno« in »resnično«, gledališče in življenje, se stikata, prelivata drugo v drugo, krvavita drug v drugega: kaj je »prava stvar«, kaj je (za)res? Kaj je pravzaprav umetnost in kaj življenje? Kako bi sicer lahko občutili vrtoglavo strasti, za ka-

tero gre v tej igri, če nam je Stoppard ne bi ponudil v tako zapleteni dramski pisavi?

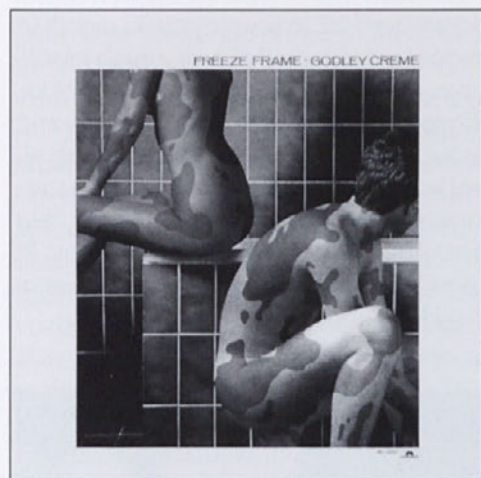
Ko Annie pritiska na Henryja, naj vendarle popravi Brodiejevo skrpučalo, ga žali: njegovo »umetnost« reducira na golo obrt, večino. Henry noče odpirati vprašanja o čistosti (politične) motivacije bolj, kot ga je odprl v svoji nastopaški simultanki, ki jo je uprizoril v čast Annie (v drugem prizoru prvega dejanja), končala pa se je z ostrim konfliktom z Maxom. Sluti, da je Anniejino ogorčenje spričo obsodbe Brodieja nečisto motivirano; ve, da pri političnem boju cilj marsikdaj posvečuje sredstvo. Annie od njega zahteva, naj aktivistično vpreže svojo dramsko pisavo v neki TV scenarij, ki je obupno slab. Toda Henry ve, da takšna instrumentalizacija zgolj prispeva k naraščanju družbenega nasilja, ki omejuje vsakršno svobodo delovanja.

Po drugi strani pa - z vidika nekoliko poenostavljenega Brechta - Henry vendarle piše kulinarično dramatiko, ki uspava zavest za družbeno in politično. Henry se tako med pisanjem (scenarija



Wishbone Ash, New England, 1976
oblikovanje: *Hipgnosis*

za bržkone znanstveno fantastično limonado) znajde pod udarom dveh kritik: obe mu očitata odmik od resničnosti. Prva, Charlottina, lažnost prikazovanja moških in žensk v situaciji ljubosumja: resnično besnilo ljubosumja, ki ga upri-zarjata Max in Henry Annie – ji daje prav. Kritiko njegovega pojmovanja ljubezni Debbie proglasi za zastarelo, Charlotte mu očita, da je na tem področju neodrasel in nedorasel, da še ni izgubil nedolžnosti. Toda: v teh trenutkih se s Henry-jem identificiramo. V tem je Stoppardovo mojstrstvo: Henry je rogonosec v odnosu do Charlotte, prav tako je v odnosu



Godley&Creme, Freeze Frame, 1979
oblikovanje: Hipgnosis

do nje prešuštnik. Česar Charlotte ni dobila v igri *Hiše iz kart*, na odru - možnosti pozitivne identifikacije s strani publike, ki je praviloma vselej na strani tiste/-ga, ki skače čez plot – je devetkrat poravnala v »resničnem« življenju, tolikokrat naj bi ga namreč prevarala. Annie mu skozi vztrajno zavzemanje za Brodieja posredno očita, da nima kaj povedati, da je vse, kar piše, izmišljeno. Ves čas mu daje za zgled Brodieja, ki ima kaj v hlačah.

Obe ga kastrirata. A vse, kar se Henryju zgodi pozneje, sicer demantira njegovo pisavo, zato pa afirmira njegovo držo. Zato mu nismo nenaklonjeni.

Annie vpeljuje temo političnega konformizma in angažmaja. Vprašanje, kaj povedati in kako to povedati in kakšen je pravi smisel teatra. Teater bi moral biti angažiran. Dramatiki bi morali imeti j... Toda stvari niso tako preproste. Zaradi specifičnega ustroja evropske ljubezni, ki verjame, da je prava strast onkraj, smo (ne zgolj kot gledalci) praviloma zmeraj na strani tistih, ki si drznejo tvegati, ki si upajo skočiti čez plot. Stoppard zna to temo razpreti v njenih etičnih in mitskih razsežnostih, v kočljivem ravnovesju med klavnostjo in zanosom, kjer obvisi krhkost človekove eksistence. Annie, kot vidimo v njenem končnem obračunu z Brodiejem, ni zgolj slepa aktivistka, ni zgolj povzpetnica, ki je Henryja hotela izrabiti na poti svoje strmo vzpenjajoče se kariere. Annie je, kot zapiše Stoppard v odrski opombi, tisto, kar Charlotte ni več.

Metafora, ki povzema celotno Stoppardovo *Pravo stvar*, je *Hiša iz kart*. Sesula se ne bo toliko časa, dokler ne bo kdo zaloputnil vrat.

Tom Stoppard

PRAGMATIČNO GLEDALIŠČE *

Tukaj naj bi imel govor na temo »Tehnika in interpretacija v uprizoritvenih umetnostih«, in če je kdajkoli obstajal naslov, izmišljen prav zato, da me spravi v osuplost, je ta že na meji navdiha. Pa ne da bi imel kakršnekoli težave z idejo tehnike. Tako jasno kot vsakdo lahko vidim, da je pojem tehnike v, denimo, alpinizmu neposredno razumljiv. Toda vaš dejanski alpinist bi v nasprotju s kritikom alpinizma verjetno opisal svoje početje kot plezanje po skalah na način, ki je videti najbolj smiseln, če nočete pasti s skale; in jaz kot vaš dejanski dramski pisec, in ne toliko predavatelj, bi rekel, da se mi gledališče v celoti vzeto zdi način pripovedovanja zgodb, ki so uprizorjene pred občinstvom in ki bolj ali manj pomenijo to, kar občinstvo misli, da pomenijo.

Čez čas bom verjetno opustil to *faux naïf* persono. Še sam nisem prepričan, koliko gre za pozo. Vendar pa mislim, da ne uporabljam tehnike, ki bi se razlikovala od zdrave pameti in splošnega razumevanja pripovedovanja zgodb. Tisti težji del je vse drugo.

Tudi ideja interpretacije je povsem razumljiva. Vendar pa govorimo o igralcih, ki interpretirajo vloge, ali o režiserjih, ki interpretirajo avtorje. Mislim, da pisatelji niso interpretativni umetniki. Nedavno so z mano postregli kot z odmorom za kosilo na neki igralški šoli in začetno vprašanje, ki ga je postavil neki študent, se je glasilo: Kaj je prvo, kar pričakujem od igralca v svojih igrah? Moj odgovor,

»razložna izgovarjava«, je naletel na smeh, nervozen smeh, v katerem sem zaznal očitek. Igralčeva glava je naphana s tenkočutnimi in zapletenimi smotri, ki so vsi v službi dramskega lika, in jasna izgovarjava je nemara videti najmanj pomembna med njimi – pravzaprav nekaj danega – dejansko pa je prva stvar, za katero prosim, in tu pa tam zadnja, ki jo dobim. To mislim dobesedno: ko je predstava že pred vrati – natrpana s tehniko in interpretacijo, ko so končna postavitev luči, kostumografski detajli in zvočni učinki v zadnjih stopnjah izboljšave – se jaz in meni podobni avtorji zalotimo, kako prosjačimo posamezne igralce, naj popazijo na ta soglasnik ali oni vokal. Besedico »če« na začetku stavka se še posebej rado zanemari. Do časa premiere točno vem, koliko stavkov, ki se začnejo s »če«, ima igra, kajti vsi so v moji beležki.



The Creatin, The Creation '66-'67, 1973
oblikovanje: Hipgnosis

* Besedilo je nastalo na podlagi predavanja v newyorški Public Library.

Na odru sta moški in ženska. Moški reče: »Bi kaj spila?« Ženska reče, »Ja, mogoče pa res. En viski s sodo bom.«

Ta malce nezanimiva izmenjava postane bolj zanimiva, bolj dramatična v povezavi z informacijami, ki jih imamo. Bolj zanimiva je, če je ženska članica organizacije Anonimnih alkoholikov. Bolj zanimiva je, če vemo, da je moški razvpit zastrupeljevalec; najbolj zanimiva pa morda, če smo že videli njegovega sostanovalca, kako je uporabil steklenico Cutty Sarka za vzorec urina. Je to tehnika?

Zdaj mi pada na pamet, da mora biti tehnika ravno to: nadzor nad informacijami, ki se pretakajo iz igre k občinstvu, in še zlasti urejanje informacij. V to se vmešavamo na lastno odgovornost, kajne? Pravzaprav ne, ni res. Spomnim se lahko kakšnega ducata Shakespearovih uprizoritev, kjer je vrstni red informacij spreobrnjen (težje si prikličem v spomin tiste, kjer so ga spoštovali). Zdaj imam v mislih enega prvih velikih uspehov Trevorja Nunna, njegovo *Komedijo zmešnjav*. Igra se začne v Efezu, z vojvodo, ki razlaga, nam v vednost, da je mesto Efez sovražnik mesta Sirakuze in da se lahko vsakdo iz Sirakuz, ki ga najdejo v Efezu, nadeja noža. Eden od ljudi, ki ga poslušajo, se obrne k nam z izrazom osuple groze. Nima še teksta. Ima pa majico z napisom Sirakuze, in v tem trenutku se je Nunnova zgodba postavila pred Shakespearovo.

Tisti, ki režirajo Shakespeara, počenjajo to ves čas za zabavo in dobiček; veliko bolj tehten primer je bil *Hamlet* v režiji Richarda Eyra (zopet pred mnogimi leti), kjer so duha Hamletovega očeta interpretirali kot projekcijo nevroze mladega Hamleta, ki obstaja le v Hamletovi glavi. V prizoru, ko je priklical svo-

jega lastnega duha, je igralec govoril obe vlogi z različnim glasom. Nemara vas je že preblisknila misel, da povzroča to težavo pri prvem prizoru igre, v katerem je duh prisoten, Hamlet pa ne. Posledica – ali rešitev – tega je bila, da so otvoritveni prizor izpustili in igra se je začela z drugim prizorom, tistim na dvoru, ki premore le nizko raven adrenalina. V pravem *Hamletu* resnični prvi prizor požene igro v tek kot motor – kratke prekinjene vrstice, strah v zraku.



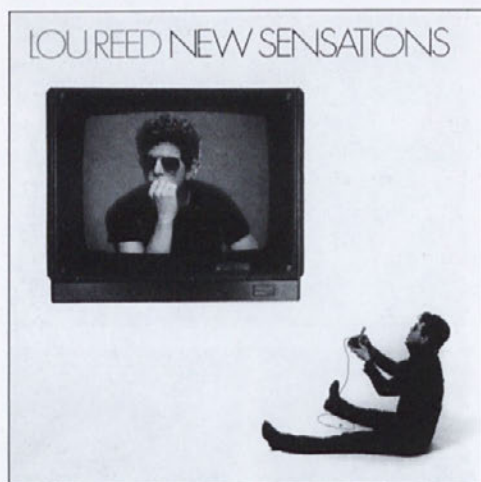
The Rolling Stones, Sticky Fingers, 1971
oblikovanje: Craig Braun
koncept in foto: Andy Warhol

Je bila to Shakespearova tehnika? Če je tako, ali je vedel, da ima tehniko? In ali je to važno? V resnici si neradi predstavljamo genija, kako uporablja tehniko. V tem čutimo skorajda nekakšno protislovje.

Nekateri bi rekli, da je igra *Važno je imenovati se Ernest* skoraj najbolj dovršena mojstrovina angleške odrske komedije. Predstavljajte si sceno. Smo na vrtu angleške podeželske hiše. Tu je človek, imenovan Jack, in še en, imenovan Algeron. In tu sta dve mladi ženski, ena po imenu Cecily in druga Gwendolen. In

potem pride na ta vrt lik, za katerega niste še nikoli slišali. Njegovo ime je Grimsby in je odvetnik, ki hoče izterjati dolg v višini 700 funtov za hrano in pijačo v hotelu Savoy. Ta prizor pravzaprav zaobsega kar sedemnajst strani tipkopiisa.

Pred leti mi je Peter Schaffer dejal: »Videl sem nekaj strašno zanimivega. V newyorški Public Library imajo izvirni tipkopis igre *Važno je imenovati se Ernest*, vsa štiri dejanja.«



Lou Reed, *New Sensation*, 1984
foto: Waring Abbott

Za trenutek je bilo tiho kot v grobu. In potem sem se seveda spomnil, da je to igra v treh dejanjih. George Alexander, igralec-režiser, je skrajšal besedilo tik pred skušnjami. Wilde mu je pisal: »Prizor, ki se vam zdi odvečen, me je stal mukotrpnega dela in vzbujal v meni živce parajočo bojazen; da sem ga napisal, mi je vzelo celih pet minut.« Wilde je bil genij, Alexander je bil tehnik.

Pri pragmatizmu gledališča je nekaj zaskrbljujočega. Spreminjanje štirih dejanj v tri je zgolj izjemen primer procesa, skozi katerega gredo igre vsakodnevno, tako kot je *Važno je imenovati se Ernest*

zgolj izjemen primer iger, ki podležejo temu procesu.

Za zdaj govorimo le o tem, kaj se zgodi z besedilom od trenutka, ko ga razdelimo med ljudi, ki imajo opravka z njim, in treba je reči, da se v primeru nekaterih zelo redkih vztrajnih dramatikov z njim ne zgodi nič, ne spremeni se ne na boljše ne na slabše. Toda osrednji paradoks gledališča je ta, da je nekaj, kar se začne kot dopolnjeno, kot zvesto samemu sebi, kot samostojno in subjektivno kot sonet, potem vrženo v centrifugo, kakršna je proces uprizarjanja igre; in ta proces je kričavo empiričen.

Ko je vse rečeno in storjeno (kar v primeru dramatikov pomeni, da je rečeno in storjeno vse, kar povzdigne pisano besedo nad vse druge prispevke k celotnemu učinku), se izkaže, da je – ko igra dokončno premosti ta prostor med dvorano za vaje in občinstvom – razlika med uspehom in polomom nenadoma v rokah *resničnih* tehnikov, ljudi, ki upravljajo s številčnicami in stikali. Če ne delate v gledališču, bi bili presenečeni nad obsedeno osredotočenostjo na časovno uskladitev, trajanje, jakost zvoka, intenzivnost, barvo in hitrost stotih ali dvestotih produkcijskih detajlov.

Gre za paradoks, da je metafizična izkušnja prepuščena na milost in nemilost fizičnemu dogodku. V gledališče gremo, da bi »gledali« pisanje in igranje, toda odgovornost za čustveni izkupiček je v dobršnem delu modernega gledališča stvar uskladitve zelo specifičnih tehničnih rešitev. Seveda obstajajo izjeme, nekatere od njih zelo slavne (Nunnov komorni *Macbeth* z Ianom McKellanom in Judy Dench), toda večinoma gre občinstvu (in režiserjem) za celoto, in če je avtor prisoten in sedi na robu svojega stola, ga verjetno skrbi, kako bo s tehnično iz-

točnico, ki bo v minuti poplačala – ali pokopala – stran, ki je bila mesece prej, ko sta bila avtor in stran še sama skupaj, dovršena in samozadostna. Tisto »kričavo« od maloprej je bila videti ravno prava beseda.

Rad bi se vrnil k svoji opombi o urejanju pretoka informacij od igre k občinstvu. Koliko gledalcev kakšne Shakespearove igre (ali *Važno je imenovati se Ernest* ali, kar se tega tiče, vsake igre, ki je na novo postavljena na oder) sliši njeno zgodbo prvič? Če se držimo Shakespeara, lahko predpostavimo, da bodo gledalci na šolski uprizoritvi večinoma prvič gledali igro; v Narodnem gledališču bo delež takih veliko nižji. Zdaj bom za nekaj trenutkov obravnaval samo tisti del občinstva, ki zgodbo pozna že pred začetkom igre. Za te ljudi je »urejanje pretoka informacij« brezsmiselna



The Tubes, Young And Rich, 1976
oblikovanje Michael Cotton & Prairie Prince
foto: Harry Mittman

vaja. Da natančneje pojasnim, kaj imam v mislih, naj se za hip zaustavim pri lastni izkušnji, ponovni odrski postavitvi moje igre *Prava stvar*, v kateri se izkaže, da je prvi prizor napisal lik (dramatik), ki se pojavi v drugem prizoru.

Ko je bila igra še sveža, se spominjam ur in ur mučnih razprav, najprej o tem, kako zadržati presenečenje, potem pa tudi o tem, kako ga razkriti. Bilo je frustrirajoče – tako v Londonu kot v New Yorku – da nam ni po vsem sodeč nikoli uspelo najti trenutka, ko je celotno občinstvo (za katerega si radi domišljamo, da ga imamo v oblasti) hkrati »zakapiralo« stvar. Sedemnajst let pozneje, ko smo imeli zopet vaje, je bilo videti v tem pristopu nekaj nesmiselnega. Še sanjalo se mi ni, ali bo zgodba igre znana desetini občinstva, morda trem desetinam, ali celo – ob določenih večerih – devetim desetinam, toda matematika je bila nebitvena; pravzaprav sem ugotovil, da je bil sam moj izvorni gambit nebitven. Vsa ta zamisel o prekanjenosti, prežanju v zasedi in razkritju, ki je bila videti sedemnajst let prej tako zabavna, je bila zdaj preprosto dolgočasna. Začel sem razmišljati, da bi bilo veliko bolj zanimivo, če bi občinstvu kaj namignil že na samem začetku.

Ko sem razvijal to misel naprej, sem začel spoznavati, da igre, ki je *odvisna* od tega, da ohrani svojo skrivnost, ni vredno videti dvakrat, tako da karkoli je tisto, zaradi česar se jo spleča videti dvakrat, to navsezadnje ni »pripovedovanje zgodb«, ko sem sam uporabljal ta izraz. To bi bil moral že prej vedeti. Nekoč sem gledal poklicnega pripovedovalca zgodb pri njegovem delu (lahko sem ga le gledal, ker je bil jezik perzijski) in – kot pri večini nas večino časa pri večini Shakespearovih iger – sem uvidel, da gre pri »showu« za pripovedovanje zgodbe, ki jo občinstvo že pozna. Dejansko je nekaj samoomejujočega pri »dénouementu«, kadar je dénouement poanta sama, edina poanta, ne pa struktura pripovedovanja. Damona Runyana lahko deset-

krat preberemo z istim užitkom. Ali lahko O. Henryja preberemo dvakrat? Ali dvakrat gledamo *Mišnico*? Kar se tiče kriminalk, se strinjam z Edmundom Wilsonom – »Komu mar, kdo je ubil Rogerja Akroyda?« – in ta del moje teze ponuja nasprotje tehnike: da bi bilo namreč zgodbe tipa »kdo je to storil« bolj zanimivo gledati, če bi *Playbill* imenoval morilca.

Pa vendar bom zdaj, nenazadnje v interesu nedoslednosti, dokazoval, da je odrasla umetnost tista, ki zadržuje informacije. Ta salto lahko izvedem po zaslugi omejitev besednjaka – število pojmov, ki jih lahko imamo, tako zelo presega število besed, ki so zanje na voljo, da morajo nekatere besede – in »informacija« je ena od njih – služiti povsem različnim idejam, način, kako uporabljam »informacijo« zdaj, pa nima opravka z elementi pripovedi, ampak bolj z možnimi pomeni te pripovedi. Umetnost, ki ostaja novost, kot pravi Ezra Pound, je umetnost, v kateri na vprašanje: »Kaj to pomeni«, ni pravilnega odgovora. Vsaka pripoved ima vsaj zmožnost, da izraža slutnjo metapripovedi, in umetnost, ki »deluje«, je v tem smislu zelo sugestivna, kot da bi bila zgodba v resnici metafora za idejo, ki jo je treba skorajda z zvijačo izvabiti iz skrivališča do zavesti gledalcev. Toda katero idejo? Pravilnega odgovora na to vprašanje ni. V igri Maxa Frischa *Dobrnik in požigalci* nekdo požiga stavbe v mestu. Dogajanje je postavljeno v domovanje meščanske družine. Tja se neopazno vrine mrk podnajemnik, ki se mu pridruži še drug tujec. Oba živita zgoraj. Tu in tam odideta iz hiše, pa se spet vrneta. Prebivalci hiše, zlasti družinski oče, se branijo neprijetnega sklepa, tudi potem ne, ko zalotijo oba stanovalca, kako na podstrešju kopicata kante benci-

na. Naposled pride mrki podnajemnik dol in prosi za škatlico vžigalic. Oče mu da vžigalice in kot v obrambi razloži: »No ja, če bi onadva netila požare, bi imela svoje lastne vžigalice, kajne?« Potem hiša zagori v plamenih. Je to metafora za Hitlerjev prevzem oblasti v tridesetih letih? Avtor, kot so mi rekli, je imel v mislih komunistični prevzem oblasti v Vzhodni Evropi v petdesetih letih. Toda zame nima njegovo mnenje nič več teže kot moje. Ali vaše, če se po naključju glasi: »Tako



Supertramp, Crisis? What Crisis?, 1975
oblikovanje: Fabio Nicoli, Paul Wakefield, Dick Ward

mi je ta in ta prevzel posel.« Pravim, da se informacijo »zadržuje«, toda prav toliko gre za to, da enostavno ni nobene (nadaljne) informacije, ki bi nam bila na voljo.

Res sem rekel, da imajo vse pripovedi kakšno tako zmožnost, toda igre, ki so pomembne za napredovanje umetnosti (v nasprotju z igrami, ki so samo dobre in to na različne načine) so tiste, ki to zmožnost nakazujejo v zelo visoki meri in ki – kot se dogaja, kot se je zgodilo v mojem času – to počenjajo z zadrževanjem informacije v prvotnem in preprostem pomenu besede.

Tri igre, ki so pomenile veliko dramatikom moje generacije, ko smo bili mladi, so bile *Ozri se v gnevu*, *Čakajoč Godota* in *Zabava za rojstni dan*. Sestavljajo trio, ne pa zaokrožen niz. Somerseta Maughama je igra *Ozri se v gnevu* šokirala. Šokantna je bila vrsta osebe, ki jo je prikazovala (in prikazovala jo je za to osebo), in Maugham je imel pri roki besedo zanjo in njej podobne: izmečki. Toda Osbornova igra, četudi je pela novo pesem, ni napovedovala ničesar globljega. Ničesar ni prikrivala. Ne bi nas smelo presenetiti, da jo je občudoval Terence Rattigan (tudi sam govorim kot občudovalec). Potem ko sem videl *Ozri se v gnevu*, sem skušal tudi sam napisati takšno igro, vendar sem nehal, ker ni imelo smisla. Nekdo je to že storil. (Prav tako je bilo res, da nisem mogel napisati igre, kot je bila *Ozri se v gnevu*, toda to je zgolj tehnična plat zadeve.) Gre za to, da sem lahko videl, kaj je imel Osborne v mislih in kako bi lahko bilo to storjeno.

Toda z *Godotom* in *Zabavo za rojstni dan* je bilo popolnoma drugače. Nisem mogel videti, kako sta bili narejeni. Nisem tudi mogel videti, kaj natanko je bilo storjeno. Vsaka igra mi je bila obenem v navdih in me begala. Prekršila je pogodbo, ki naj bi do tega časa obstajala med igro in njenim občinstvom. Kot da bi bil dotlej v veljavi tih sporazum, da če si si dal toliko opravka in se nekje prikazal, da bi nekaj gledal, potem je imelo to nekaj določene obveznosti do tebe, kot na primer obveznost, da ti da vsaj minimum informacij, ki so potrebne, da dobi celota smisel.

Čakajoč Godota je ta minimum na novo postavila za vse čase, ali vsaj do današnjih dni. *Zabava za rojstni dan* je storila isto, čeprav na drugačen način. In četudi sta mi oba avtorja prizadejala

to krutost, sem jima zaupal in nejasno vedel, zakaj jima zaupam.

Najlažji način, da razložim zakaj, je preprosta ugotovitev, da so se mi nadrealizem, dadaizem in cela vrsta krutosti prejšnje generacije zdeli (in se mi še vedno zdijo) notranje brez vrednosti (četudi so nam včasih v razvedrilo, kot nas lahko kdaj razvedri pretep v krčmi) in da *to ni to*. Ni bilo iracionalno. Ni bilo arbitrarno. Učinka ni doseglo s premeščanjem pripovednega ali miselnega procesa ali povezav med stvarmi. »Zgodnji moderni« poskusi, da bi dosegli napredek v stanju umetnosti, v Zürichu in Parizu, so v primerjavi s tem gola otročarija. Toda te nove igre so vnašale zmedo na drugačen način. Pripovedna linija je bila čista, tako čista, da ste jo kdaj pa kdaj izgubili izpred oči, čista kot pajkova nit; kadar je kazalo, da je pretrgana, je rahel premik pokazal, da je še vedno tu. Te igre, tako malo podobne Shakespearovim, so storile tisto, zaradi česar nam ob Shakespearu zastane dah in kar opredeljuje poezijo – zgostitev jezika ob hkratni razširitvi pomena.

Za konec vam bom prebral govor iz igre Jamesa Saundersa *Naslednjič bom pel tebi*. Za to imam dva razloga. Prvič je to popravek smeri, v katero me je zaneslo na tem predavanju. Mislim, da brez besedila, besedila, ki dokaj dobro pozna samo sebe, gledališče, v kakršno sem sam vpleten, ni mogoče. Gledališče je v resnici fizični dogodek, in besede niso dovolj brez vsega drugega, toda tudi vse drugo ni nič brez besed, in v čudno zapletenem sprepletu zvoka in luči nas določene besede, izrečene v določenem vrstnem redu – pogosto na skrivnosten način – pretresejo do dna srca.

Ozri se v gnevu, *Čakajoč Godota* in *Zabava za rojstni dan* so iz različnih raz-

logov povzročili, da nisem napisal svoje igre. Toda malce pozneje, leta 1962 ali 1963, sem videl *Naslednjič bom pel tebi* in pomislil sem: »Da – ta je tista. Mislim, da to zmorem.« Hotel sem to storiti. Nisem storil in nisem mogel, a iluzija je bila dovolj.

Tu je torej govor, brez komentarja, iz igre *Naslednjič bom pel tebi* Jamesa Saundersa.

Tam zadaj za vsem leži, in to lahko verjameš ali ne, kot hočeš, nekaj, čemur lahko rečemo bridkost. Vselej je tam, tik pod površjem, tik za fasado, včasih skoraj razkrito, tako da lahko

nejasno razpoznaš obliko, kot lahko včasih skozi površje okrasnega ribnika na miren dan vidiš teman, okoren, nečloveški obris krapa, ki počasi drsi mimo; ko se nenadoma zaveš, da je bil krap vedno tu pod površjem, tudi ko se je voda lesketala v soncu, in medtem ko si trepljal prikupne račke in nadute labode, je bil krap tam spodaj, neviden. Čaka svoj trenutek, to nekaj. In če ga bežno uzreš, se boš morda pretvarjal, da ga nisi opazil, ali se nenadoma obrnil stran, ali se razposajeno pognal s svojimi otroki po travi in se brez razloga smejal. Ime tega nekaj je bridkost.

Prevedla Seta Knop



*Elton John, 21 At 33, 1980
oblikovanje Norman Moore
foto: Jim Shea*

ANICA KUMER – KOMEDIJANTKA LETA

Anica Kumer je na letošnjih Dnevih komedije prejela nagrado Komedijska leta za vlogo Ane Andrejevne v Gogoljevem *Revizorju*.

Iz obrazložitve žirije:

Anica Kumer s svojim igralskim temperamentom razburka in presune. Zraščena je z občutkom za grotesko, moč njene groteskne eksistence pa je rušilna, brez vsakršnega pretiravanja ali čezmernosti.



JOŽEF ROPOŠA NOVI ČLAN ANSAMBLA



Igralec Jožef Ropoša se je rodil v Ljubljani, 27. 2. 1961. Na ljubljanski AGRFTV je diplomiral na oddelku za dramsko igro in umetniško besedo leta 1984. Vloga Henryja v naši uprizoritvi *Prave stvari* je njegova šestdeseta v gledališču.

Od leta 1983 do leta 1993 je bil stalni član igralskega ansambla v Slovenskem mladinskem gledališču, kjer je v številnih odličnih predstavah sooblikoval vlogo in pomen tega gledališča. Tu je med drugimi vlogami ustvaril: Plunka v Williamsovem *Razrednemu sovražniku* (1982, rež. V. Taufer), Hofmanna v Filipčičevih *Ujetnikih svobode* (1982, rež. J. Pipan), Damjana v Kocbekovem *Strahu in pogumu* (1984, rež. J. Pipan), Andrušo in Taboriščnega mehanika v Šeligovi *Ani* (1984, rež. D. Jovanovič), Mavrikija

Nikolajeviča v Dostojevskega-Jovanovičevih *Blodnjah* (1986, rež. D. Jovanovič), Cepetona in Lažno želvo v Carrollovi in Tauferjevi *Alici v čudežni deželi* (1986, rež. V. Taufer), Škofa v Genetovem *Balkonu* (1988, rež. J. Pipan), Rablja zvestega v Svetinovi *Šeherezadi* (1989, rež. T. Pandur), v Tauferjevem *Odiseju in sinu Nestorja*, Menelaja, Duha kralja, Agamemnona, Snubca, Mornarja in Afrodito (1990, rež. V. Taufer), v Weissovi igri *Noč gostov* Ženo (1991, rež. V. Taufer), v Ahternbuschovi *Susn* Župnika in Moškega (1993, rež. E. Miler).

Sodeloval je z jugoslovanskim KPTG, kjer je v Orffovi in Rističevi *Carmini burani* oblikoval več vlog (1984, rež. L. Ristič); s Plesnim teatrom Ljubljana, kjer je v *Odisejevem povratniku* ustvaril Teiresiasa (1990, rež. K. Hribar); v Prešernovem gledališču Kranj je v Zupančičevem *Slastnem mrliču* odigral Mladega moškega (1992, rež. M. Zupančič), v Repnikovem *Projektu Walter Wolf* je nastopil v glavni vlogi Jodya Schekterja (1993, rež. V. Repnik). V E. G. Glej je leta odigral vlogo Skrbnika v igri Fione Templeton *Na tvojem mestu* (1990, rež. F. Templeton), v projektih Koreodrame je nastopil v Genetovem *Poostrenem nadzoru* kot Lefranc (1991, rež. D. Zlatar Frey), v *Prihajajo* je bil Dirigent-Govornik (1992, rež. D. Zlatar Frey).

Leta 1993 je postal član igralskega ansambla v Mestnem gledališču Ljubljana, kjer je odigral številne glavne vloge: Bernarda v Camolettijevi

Pridi gola na večerjo (1993, rež. Z. Šedlbauer), Biffa v Millerjevi *Smrti trgovskega potnika* (1994, rež. Ž. Petan), Chrisa Baxterja v Godberjevi komediji *Na smučišču* (1994, rež. J. Jamnik), Alojza Kramvogla v Partljičevi komediji *Štajerc v Ljubljani* (1995, rež. B. Kobal), Prešerna v Flisarjevi igri *Iztrohnjeno srce* (1995, rež. Z. Šedlbauer), Duchotela v Feydeaujevi komediji *Gospod gre na lov* (2000, rež. V. Möderndorfer).

Ob njegovih glavnih vlogah v MGL je potrebno opozoriti vsaj še na odličnega Dacarja v Cankarjevem *Pohujšanju v dolini Šentflorjanski* (1998, rež. M. Korun) in na Papeža Bonifacija VIII. v *Burkaškem misteriju* Daria Foa (1999, rež. M. Latin).

V tem obdobju je sodeloval še v Prešernovem gledališču v Kranju, kjer je v glavni vlogi Boba igral v Chinnovi igri *Takšni in drugačni* (1997, rež. Z. Šedlbauer), v Gledališču Ptuj, kjer je v Gurneyevih *Ljubezenskih pismih* odigral glavno vlogo Andrewa (1998, rež. Z. Šedlbauer) in v Koreodrami Ljubljana, kjer je v *Zločinu na kozjem otoku* odigral glavno vlogo Angela (rež. D. Zlatar Frey).

V filmu in na televiziji je ustvaril dvaintrideset vlog. Naštejmo jih nekaj: vloga Otroka, mojstra za ribe, v TV nadaljevanki *Vest in pločevina* (1973, rež. A. Tomašič), Iztok v celovečercu *Nasvidenje v naslednji vojni* (1980, rež. Ž. Pavlovič), glavna vloga Ivan v *Treh prispevkih k slovenski blaznosti* (1983,

rež. Ž. Lužnik), Inšpektor Rozman v celovečercu *Remington* (1989, rež. D. Kozole, Prof. Aš v celovečercu *Veter v mreži* (1989, rež. F. Robar Dorin) Mladi kmet v kratkem filmu *Koza je preživela* (1991, rež. S. Podgoršek), glavna vloga Kavboja v *Ameriškem snu* (1992, rež. B. Jurjaševič), vloga Ernesta v celovečercu *Vlak smrti* ((1992, rež. David s. Jackson), vloga Garderoberja Edvina v TV nanizanki *Teater Paradižnik* (1994-97, rež. B. Djurič), vloga Inšpektorja Balažica v TV filmu *5 majske dni* (1998, rež. F. Slak) in nazadnje v vlogi Čebaška v TV nadaljevanki *Prešeren* (2000, rež. F. Slak).

Za svoje umetniško delo je prejel več nagrad: leta 1983 **Zlato ptico** za vlogo Plunka v *Razrednem sovražniku*, za Ernesta v diplomski predstavi AGRFTV *Važno je imenovati se Ernest* in za vlogo Trobentača Jožefa v filmu *Rdeči boogi ali kaj ti je deklica* (rež. K. Godina); leta 1989 **Župančičevo nagrado**, ki jo je dobil za ustvarjalne, samosvoje in izvirne dosežke v slovenskem in jugoslovanskem gledališkem prostoru v uprizoritvah Genetovega *Balkona*, Filipčičeve *Atlantide* in Svetinove *Šeherezade*; leta 1990 **nagrado Združenja dramskih umetnikov Slovenije** za vloge v Tauferjevem *Odiseju in sinu*; leta 1994 **nagrado Sklada Staneta Severja** za najboljšo igralsko stvaritev, ki jo je dobil za vlogi Kleomenesa v Filipčičevi *Psihi* in za Biffa v Millerjevi *Smrti trgovskega potnika*.

FOTOGRAFIJE UPRIZORITVE

Režiser Zvone Šedlbauer



Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



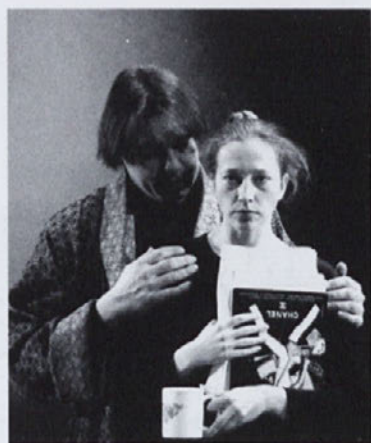
Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



Barbara Medvešček, Jožef Ropoša



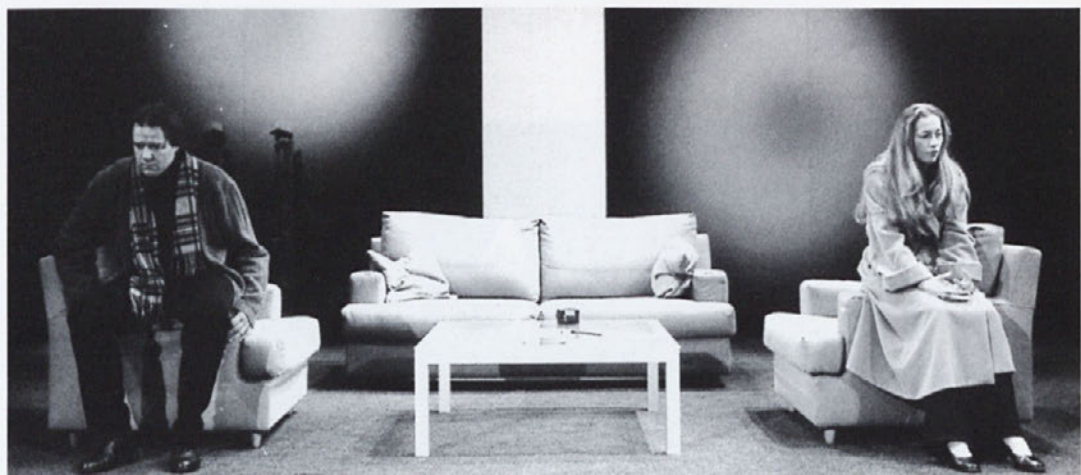
Damjan Trbovc, Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



Damjan Trbovc, Barbara Vidovič



Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



Jožef Ropoša, Barbara Vidovič



Barbara Vidovič, Jožef Ropoša, Mario Selih, Jagoda



Jožef Ropoša, Barbara Vidovič, Mario Selih, Jagoda



Barbara Vidovič, Jožef Ropoša



Barbara Vidovič, Jožef Ropoša, Miha Nemeč



Barbara Vidovič, Jožef Ropoša



Barbara Vidovič, Mario Šelih, Jagoda, Jožef Ropoša

SLG CELJE

Upravnik Borut Alujevič
Umetniški vodja Matija Logar
Dramaturg Krištof Dovjak
Lektor Simon Šerbinek
Vodja programa in propagande Jerneja Volfand
Tehnični vodja Miran Pilko

Svet SLG Celje:

Slavko Deržek, Ana Kolar, Mariana Kolenko,
Martin Korže, Aleksa Gajšek Kranjc,
Miran Pilko, Bojan Umek, Zvone Utroša,
Jagoda Vajt (predsednica).

Strokovni svet:

Polde Bibič, Krištof Dovjak, Franci Križaj,
Anica Kumer (predsednica), Bojan Umek;

Igralski ansambel:

Zvone Agrež, Bruno Baranovič, Janez Bermež, David Čeh, Tina Gorenjak, Jagoda,
Justin Jauk, Renato Jenček, Milada Kalezič, Drago Kastelic, Barbara Krajnc,
Anica Kumer, Barbara Medvešček, Miha Nemeč, Manca Ogorevc, Primož Pirnat,
Miro Podjed, Stane Potisk, Jožef Ropoša, Igor Sancin, Mario Šelih, Damjan Trbovc,
Bojan Umek, Barbara Vidovič, Igor Žužek



SLG Celje, Gledališki trg 5, 3000 Celje, p. p. 49
Telefoni: centrala (03) 42 64 200, tajništvo (03) 42 64 202
propaganda (03) 42 64 214, faks (03) 42 64 220

e-mail: slg-celje@celje.si
<http://www2.arnes.si/~ceslg7/>

Gledališki list št. 6 • Sezona 2000/2001

Predstavnika Borut Alujevič, Matija Logar • Urednik Krištof Dovjak
Oblikovanje Triartes • Fotograf Damjan Švarc • Naklada 3000 izvodov • Tisk Grafika Gracer

Henry
Prof. [unclear]

Tom Stoppard
Prove that

Prove that
Kosmos
Giva?
all just

Monty Python

Conquest

Armed and
paper and
Arise!

A, give blood
Zouet (more)

F. [unclear] [unclear] [unclear]



Tom Stoppard
Prava stran



Pisly

Danjan Tabor

Sol

+ nekaj sraj

Kosmir

Em ali t. stw (2
(double; (mofepuk?)

retika
wrycno to
pa

nye

chypke

Stoff, UV sen
BOB P.

Tom. Stoppard
Pura storia

Il pino

popolo
latino
di
sotto



Anna
Barbara Vido

madre
di
nicofila

musica

Festa me

velizar
mehta
u mallo

butta
di
mehta (2)

sondali; her ugw

Anna

Celje - skladišče

D-Per

97/2000/2001



5000028008,6

COBISS