

idejnostna neobremenjenost — poredno noče gledati ne levo ne desno, ampak le naravnost, v stvar samo. In če najde smešno tam, kjer ga sicer ni, se zdi, da kot ustvarjalec svet ne le posnema, ampak tudi gradi in mu daje smisel po svojem lastnem preudarku. Tudi ne išče poante, čeprav jo razvoj

zgodbe v drugi polovici filma skuša izpeljati. Gledalcu kot poanta bolj ostane v spominu skupek z žašleričino usodo prepletenih prizorov, ki jim do izraznosti pomagajo še predvsem igralske interpretacije in fotografija.

Goran Schmidt

#### PREGLED SODOBNE SLOVENSKE DRAMATIKE

Književnost

FRANČEK RUDOLF, PEGAM IN LAMBERGAR (vitez, smrt, hudič), igra v več prizorih. Založba Obzorja Maribor 1976

Franček Rudolf se je tokrat poigral s slovensko ljudsko pesmijo o Pegamu in Lambergarju, z obema mitskima figurama in njunimi možnimi sorodniki (od Jana Vitovca prek kralja Matjaža do Martina Krpana), pa tudi z domnevno zgodovinskim ozadjem te zgodbe. Prvi prizor naj bi tako (v opombi označeno) bil »popolnoma realističen, zgodovinsko točno postavljen«, a tak seveda ni, ne more in tudi noče biti: znani zgodovinski osebi, Jana Vitovca in Katarino, vdovo Ulrika Celjskega, v njunem pogovoru precej manj vznemirja neuspešen boj za celjsko dediščino (očitno je celo, da se Vitovec noče vojskovati s cesarjem, ki da je prav tako človek kot vsak drug, njemu je le za Katarino, zato je tudi ubil njenega moža) in dosti bolj vprašanje Janove identitete, ki se morda pokriva tako s Pegamovo (to je tudi relacija zgodovine in mita) kot tudi z Lambergarjevo, kar je osnovna »teza« Rudolfove igre.

Sam naslov »Pegam in Lambergar« in vednost o tem motivu nakazujeta dramatičen spopad med dvema junakoma, lahko celo razširjeno (epsko) fabulo, ki bi mogla vsebovati tudi narodnostne komponente v zvezi z dvo-bojem tujega izzivalca in domačega

zmagovalca, vendar v Rudolfovi igri ne najdemo nič takega. Napisana »v več prizorih«, ki jih je mogoče razdeliti v še krajše enote posebno zaradi vključevanja posameznih »iger«, pesmi in borilnih scen, da o krajših vsebinskih in stilnih zastranitvah sploh ne govorimo, se igra odpuveduje običajni dramski gradnji in napetosti in niza prizore po (ne)logiki avtorjeve asociativne fantazije: iz že omenjenega četnega prizora, v katerem med drugim Jan Vitovec-Pegam z ironijo zaigra svojega sošolca in nasprotnika Lambergarja, kakor ga upesnjuje slovenski ljudski pesnik (tudi popevkar, ki piše muzikal) in ki se konča s petjem znane narodne pesmi, se v drugem prizoru prestavimo v prav posebno zamišljeno Indijo — Indijo kot izvorno deželo Slovencev! — v kateri kranjski Lambergar sreča sirotnega Maharadžo-slovenskega cesarja, ki se nato pojavlja tudi v vlogi Pegama z dvema glavama oziroma hudičem (na eni strani Smrt, na drugi Hudič, oziroma, v drugi kombinaciji sta to lahko tudi Maharadževa žena in hčerka).

Lastnost Rudolfovih dramskih oseb, da nenehno prehajajo iz ene vloge v drugo, da se stalno spreminjajo in jih nikoli ne moremo ujeti in fiksirati, da v svojih transformacijah (ali »reinkarnacijah« — o čemer je tudi govor) bivajo tako v živih figurah kot tudi v mrtvih lutkah, ta lastnost se noče dvo-bojevati, noče biti junak, ubežati hoče vlogi, ki so mu jo naložile zgodovina, mitologija, literatura in se tako kaže predvsem v svoji drugačnosti, v svoji

neidentičnosti z lastno utrjeno podobo. S tem je izgubljena dramatičnost motiva o Pegamu in Lambergarju, med njima ne more priti do konflikta in dogaja se, da tudi med tema dvema osebama v igri ni prave ločnice, da se včasih izmenjujeta oziroma ju zamenjujejo, tako da se pojavlja misel o njihni enosti in dvojnosti istega jaza.

Prav o tem govori že avtorjeva uvodna pesem o vitezu, smrti in hudiču, Pegamu in Lambergarju, »ker oba sta enako neumna stvar, / malo zunaj, malo notri, / malo v resnici, malo v zmoti, / drug drugemu napoti, / Pegam, Lambergar, / vitez, smrt, hudič...«. Podobno pa še prej uvodna beseda, ki ne dela razlike med zmagovalcem in premagancem, kajti »Čestitam vam, če ste uspeli pokončati Pegama. Zadovoljni smo, če ste potolkli Lambergarja«. Vendar se v sami igri le vse konča po začrtani mitski shemi, po vnaprej določeni usodi, pa naj že osebe to hočejo ali ne — zadnji in smrtni boj tako sploh ni potreben, ni ga treba odigrati, saj se je že dogodil enkrat za vselej. V sklepnem prizoru zato Lambergar dobi svoj grad, izgubi pa službo, a glavno je, da o njem poje pesem.

Zgodovina in mitologija-literatura sta pri Rudolfu osrednji postavki, vendar vsaka po svoje zrelativizirani, zanikani in razkrinkani kot lažni; ostaja le še poigravanje z njima, ironiziranje, demitiziranje, blasfemija. Skozi mysticizem joge in zen budizma skušajo osebe s pomočjo meditacije dognati, kaj je to človek — in po besedah Maharadže je »prav tako velik kot vse vesolje... Tvoja duša je duša vseh ljudi...«. Lambergar, ki se noče boriti, ki noče v akcijo, se obrača stran od sveta in govori sam zase: »Človek, obrni se k meni. / Človek, ne bom te udaril. / Človek, poglej se vame. / Človek, podoben sem ti.«

Seveda pa je treba poudariti, da vsi ti elementi in relacije v Rudolfovi igri

ne sestavljajo nikakršnega razvidnejšega sistema, avtor se poljubno dotika zdaj te zdaj one teme in, kot pravi lutka Pevca, nič ne pove naravnost; dovolj v ospredju se mi zdi problem odnosa med zgodovino (resnico) in literaturo (lažjo), pri čemer se literatura izkazuje kot bistvenejša, odločilnejša, koristnejša za samo realnost, kaže se morda celo kot tista »prava« zgodovina.

V zvezi z neobstojnostjo kakršnihkoli absolutnih kategorij je najpomembnejši element te dramaturgije uprizarjanje iger in (tudi) s tem pogojeno prehajanje iz vloge v vlogo: Vitovec zaigra Katarini Lambergarja, Pegam, Smrt in Hudič se igrajo igro o koncentraciji, o obvladovanju telesa, Lambergar, Maharadževa žena in hčerka »se grejo zelo zapleten seks«, ko pa se ti dve v hipu spet spremenita v Smrt in Hudiča, ki spremljata Pegama, se z Lambergarjem, njegovo ženo in materjo zaženejo v boj, popestren s Hudičevim izzivanjem in zapeljevanjem nasprotnika (s pomočjo pantomimske scene in igrivega dialoga) ter garniran s karate udarci. Tudi Smrt se poigra z junakom, dokler se končno ne izpolni okvirna in edino zavezujoča igra — mit, ki v imenu potrebnega smisla stvari manipulira z osebami in jim vsiljuje, od zgoraj nalaga, neko podobo, ki z njimi samimi sploh ni identična in se te zato v njej ne znajdejo, ne spoznajo, je ne živijo — jo samo igrajo.

In navsezadnje bi pravzaprav lahko rekli, da se vsakovrstno igranje raztegne prek celotnega teksta: razbijanje iluzije z reklamnimi gesli in s tem, ko osebe govore o svojem avtorju, izražajo se rade v tujih jezikih ali spačeni amerikanizirani izseljenki slovenščini, po drugi strani pa uporabljajo poleg pogovornega jezika in slenga tudi metaforiziran, poetičen jezik; element igre obstoja tudi v plasti jezika, tako v pogosti in nalašč neadekvatni

povezavi med med govorom in situacijo v igri, v tem, da so mesta s prozo ali verzom odmerjena predvsem po volji avtorja in da so mnoge verzne pasaje le nekakšen malo smiseln »hec«, podčrtan še z zvočno učinkovitostjo zabavnih rim in asonanc in s tekočo metrično shemo.

Povsem neobvezno tudi privzemajo dramske osebe zdaj podobo živega interpreteta zdaj spet podobo lutke ali maske, tako da se moramo zlasti ob misli na uprizoritev vprašati, v kolikšni meri je vsem tem preskokom sploh mogoče slediti in kakšen smisel tedaj morejo imeti; na spreminjanje identitet namreč v pisanem besedilu opozarjajo tudi zapisana imena oseb, ki posamezne dialoge govore, poleg tega pa še avtorjeve didaskalije — šele s pomočjo vsega tega nam je omogočeno spekuliranje o morebitnih globljih pomenih piščevih literarnih postopkov, ki svet razkrivajo kot prostor vsakovrstnega nasilja, v katerem človekova svoboda tako rekoč ni mogoča, njegovo delovanje je že vnaprej določeno, vsaka individualna akcija v svetu in vsako hotenje pa čisto irelevantna — ni pa tako gotovo, da bi na odru ne nastala res popolna zmešnjava komičnih in nevarno grozljivih prizorov igre, ki se izživlja predvsem sama v sebi. Kljub zanimivemu režijskemu prijemu se je v uprizoritvi Gleja 1975. leta zgodilo ravno nekaj podobnega.

Dramaturgija, ki jo uveljavlja Rudolfova igra »Pegam in Lambergar« (kakor tudi večina drugih), je primer do skrajnosti razpršenih in kontrastnih elementov, širnih časovnih in prostorskih razsežnosti, izjemnih situacij in radikaliziranih razmerij; komponente zgodovine, psihologije, filozofije in mitologije se mešajo z domiselno fantazijo. Največkrat gre za konfrontiranje kvazi zgodovinskih položajev (često vezanih na slovensko preteklost) s povsem izmišljenimi, rudolfovskimi replikami nanje, kar prinaša specifično

avtorjevo pojmovanje komičnosti, ironičnosti in parodičnosti. Frančka Rudolfa zgodovina in svet ne zanimata v njuni »resničnosti«, temveč v možnosti, v preoblikovanosti, celo v sprevrženosti.

Podoben interes kaže Rudolf tudi na primer v drami »Celjski grof na žrebcu«, ko že v uvodni opombi postavlja nasproti resnici mit kot nekaj čisto drugega in ko nato Hermanovo politično moč in oblast sooča s svetom Friderikove svobode, sreče, erotike. Človekovo spoznanje lastne duše, notranjosti, postaja tudi tu — kot v Lambergarju — bistvene važnosti; pomembna je sprememba človeka, ne pa sprememba sveta. Specifična Rudolfova dramaturgija s problematiko oseb, nezadovoljnih in nesrečnih zaradi neidentičnosti s samim sabo in z nujnostjo igranja vlog, pa se bolj kot v »Celjskem grofu« razmahne recimo v »Xerxesu«, »Evangeliju po Frančku Rudolfu« in v Veroniki«.

Omenjenih značilnosti pa vendarle ne najdemo v vseh njegovih dramskih tekstih in bržkone ni zgolj naključje, da je zelo drugačna ravno igra »Koža megle«, uprizorjena v Stalnem slovenskem gledališču v Trstu ob koncu lanskega leta, napisana za oder po filmskem scenariju. Tudi ta se vrača v neko zgodovinsko preteklost, ko je vojska poslana v vasi na Dravskem polju z ukazom zatreti tam poganski običaj kurentovanja — priklicovanja pomladi in rodovitnosti; nasprotje med vojaki in kmeti prerašča v širši in simboličen pomen nasilja nad človekovo svobodo in zavezanostjo prabitnim življenjskim normam. Dramaturgija te igre je povsem jasno pogojena z bolj ali manj prepričljivo motivirano fabulo in temelji na psihološko zasnovani zgodbi družinske in ljubezenske nesreče.

Tokrat nas zanima le dejstvo, da je tudi v tej igri v ospredju neka mitska figura — postava kurenta, ki je uporabljena po eni strani v svojem prvot-

nem simbolnem pomenu, po drugi pa že spet pravzaprav demitizirano: kurent postane morilec. Rudolfova konstanta privzemanja različnih vlog se v nekem smislu pokaže celo v »Kožni megla« (naslov je v igri razložen z naslednjim: »Nekaj težkega me nosi okrog skozi meglo — zrasem v rogove, v kožuh, v pošast, ki ima kožo iz megla«): tudi tu osebe, izgube svojo prejšnjo identiteto, ko se preoblečejo v maske kurentov, spremene se v nekaj drugega, igrajo neko določeno vlogo (toda ta je zdaj zavezujoča, sicer sledi katastrofa, tragedija — in zgodi se, saj je kurent prelomil več pravil; v drugih igrah, ravno v »Pegamu in Lambergarju« na primer, so vsa prehanja iz vloge v vlogo nekaznovana, so princip sveta, so čista igra). V maskah gredo osebe lahko »čez sebe«, »iz sebe«, tedaj morda celo šele zadobijo svoje pravo bistvo, ki bi se sicer nikoli ne izkazalo.

Malina Schmidt

#### STONE PAVČEK, POGANSKE HVALNICE

Verjetno ni naključje, da se generacija Pesmi štirih (1953): Kajetan Kovič, Janez Menart, Tone Pavček in Ciril Zlobec drži »skupaj« in ustvarjalno nadaljuje svoj pesniški in kulturni prodor tudi po petindvajsetih letih samostojnega pesniškega ustvarjanja. Tako so lani izdali svoje zbirke: Kovič Labrador, Zlobec Kras, in Pavček Poganske hvalnice, Menartova nova zbirka pa je napovedana za leto, kar govori o še dovolj močni in živi ustvarjalnosti četverice in hkrati o funkciji poezije, ki zavzema v javnem delovanju njenih

(Tone Pavček — Poganske hvalnice, Mladinska knjiga, Ljubljana 1976, zbirka Nova slovenska knjiga, urednik Janez Mušič, likovno uredil in opremil Julijan Miklavčič, str. 102)

avtorjev vidno, da ne rečemo prevladujoče mesto. Slovenska literarna zgodovina in kritika bosta morali preučiti ta pojav tudi s stališča tesnega sodelovanja, tovarštva, prijateljstva, ki bi ga zlepa ne našli tudi zunajšlovenskih meril. Ali so te vezi spodbuda za delo in ustvarjanje, gonilna sila proti »pesniški pozabi«, je seveda vprašanje, na katerega bi morali odkrito odgovoriti avtorji sami, vendar se zdi, da je »boj«-generacijski in medgeneracijski pesniško ploden, razvija svoje individualne korenine tudi v začetek pesnikovih zrelih let in odpira upanje po novi ustvarjalnosti.

Poganske hvalnice Toneta Pavčka so kompozicijsko razdeljene na tri cikle: Travam, Koreninam in Krošnjam, kar morda ponazarja življenjsko rast in elementarnost narave, v kar se »ujema« tudi opisno-izpovedni, izrazito antropocentričen, čeprav ne prvooseben karakter večine tekstov. Avtor Poganskih hvalnic ne sooča ubesedenega lirskega subjekta s svojimi bivanjskimi problemi in stiskami preveč očitno (morda še najbolj v tekstih Materi, Očetu, Bokom, Telesu, Prihajajočemu, Domu, Zemlji, Želja, Beseda, Presihajoče vode, Prihajanje, Setev, Otroštvo), ker išče ravnovesje med splošnimi, občevaljavnimi življenjskimi principi in lastnim, enkratnim bivanjem v zabrisanju osebnoizpovednega tipa pesniškega sporočila. V zbirki je to ravnotežje očitno in v celoti v prid. Iz cikla Travam, kjer je »osebnih« tekstov najmanj in je ubesedovanje eksistencialij mnogotero in splošno, se v Koreninah in Krošnjah neposredna zavezanost svetu, iz katerega avtor tekstov izhaja, stopnjuje.

Tone Pavček ohranja v Poganskih hvalnicah antropomorfizme, kar je logična povezava s tipom njegove poezije nasploh. Podobna ugotovitev velja za pesniško formo, kot možnost hranjanja ravnovesja med »vsebinom« in »oblikom«. Avtor zbirke večinoma