

pa prejšnjih obdobjih tiče, sem vsekakor slutil, da ima Dušan Kermauner neke težave z Gustinčičem. Če po drugem ne, po svarilu meni v letu 1927, ko sem nasprotoval Gustinčiču glede vsebine poročila, v katerem je prikazoval delavski dan leta 1927 v Ljubljani kot velik uspeh KPJ, jaz pa sem mu na podlagi nadrobne analize dokazal, da nismo dosegli tistega, o čemer smo se dogovorili. Dušan mi je takrat dejal, da je bilo sicer prav, da sem se na sestanku oglasil in tako razčistil marsikaj, kar bi bilo treba razčistiti že prej, vendar bom čutil posledice . . .

Še resneje me je Dušan stvaril v letih 1936 in 1937, ko so se v Sovjetski zvezi že začele čistke in je bilo slutiti, da bo prišel v nemilost od nas mladih slovenskih komunistov »oboževani« Buharin. Študentje marksisti smo črpali namreč v svojih krožkih osnovno znanje prav iz Buharinove knjige ABC komunizma in nismo mogli razumeti, da je Buharin nenadoma postal sovražnik družbenega sistema, ki ga je tako vneto utemeljeval v svojih delih.

Prav tako je v nas zbujal velike dvome o procesu zoper maršala Tuhačevskega in njegove generale. Dušan je zvedel, da ta proces vznemirja veliko »njivašev«, in je mislil, da bi bil lahko to povzročil jaz. Pa nisem, vendar je bilo umestno, saj so neposredno pred mojim odhodom v Španijo nekatere »njivaše« izključili iz partije, med njimi Jožeta Kerenčiča, večletnega predsednika Njive, ker so iz procesa delali afero.

Še marsikaj bi lahko napisal v obrambo Dušanovega političnega delovanja, vendar naj bo za zdaj dovolj. Kot so Tarasovi spomini na očeta subjektivne narave, so tudi moji. Oba sva skušala braniti Dušana pred neutemeljenimi očitki. Končno besedo pa bodo izrekli zgodovinarji, ki bodo razpolagali z dokumenti, nam za zdaj še nedostopnimi.



Tone  
Peršak

## Poetika gledališča — Vprašanje igre 4

Sleherno človekovo dejavnost je mogoče razlagati in pojasnjevati z različnih vidikov. Tudi igralsko umetnost. Pojasnujemo jo lahko s psihološkega, sociološkega, idejnega, strukturalnega, historičnega ali kakršnegakoli drugega stališča in z gotovostjo lahko trdimo, da bo sleherno bližanje, če je dovolj resno in kvalificirano, omogočilo pomembna dognanja. A ravno tako lahko pričakujemo, da bo tudi drugačno

bližanje omogočilo enako tehtne ugotovitve, dasi mogoče celo nasprotno tistim, ki jih je omogočil prejšnji. To seveda ne pomeni, da se dognani izsledki med seboj izključujejo, ali da so eni bolj resnični in zavezujoči od drugih. Kolikor sta bili obe bližanji enako resni, kvalificirani ter pošteni, bodo tudi izsledki enakovredni. Gre za to, da je vsako bližanje možno in hkrati samo s seboj omejeno, torej lahko vsako prispeva določene delne resnice o umetnosti igre. Z vsakim bližanjem osvojimo le del področja. Ta del se sicer lahko nekoliko pokriva z delom, ki ga je mogoče raziskati s kakšnim drugačnim bližanjem, vendar (dokaj verjetno) nobeno bližanje ne omogoča osvojiti celoto. Vidik razglabljanja, za katerega se odločam v tem

zapisu, torej ni niti bolj niti manj primeren od kakšnega drugega, čeprav verjetno navidezno psihološko bližanje igri še najbolj ustreza. Res pa je, da s psihološkega vidika lahko dokaj ustrezno pojasnimo proces igralčeve preobrazbe. Moje poznavanje psihologije je seveda relativno, ker pač nisem specialist. Zato je razumljivo, da se bom obširno okoriščal z dognanji specialistov, predvsem z mnenji enega od »očetov antipsihiatrije« R. D. Lainga (gl. knjigo *PODELJENO JA, POLITIKA DOŽIVLJAJA*, ki je izšla v zbirki *Sazvežda pri založbi Nolit v Beogradu l. 1977*).

Za upoštevanje Laingovih dognanj sem se odločil zato, ker se njegove ugotovitve o socialnem statusu psihoze in shizofrenije (in psihotika ali shizofrenika) veliko skladajo z mojimi ugotovitvami o socialnem statusu umetnika, umetnosti in s tem tudi igralca. Na to opozarja tudi avtor uvoda v Laingovo knjigo, psihiater Dušan Kecmanović, ko povzema Laingovo misel o neposredni zvezi med »norostjo« (psihoza, shizofrenija) in umetnostjo in meni, da je »norosti« kot »transcendentalni skušnji dopuščena prisotnost v svetu le v manj resnih, neobveznih oblikah: v obliki umetnosti. Vsak drug proizvod ‚podtalnega delovanja ne-razuma‘, ‚kritične zavesti norosti‘ (Foucault) je nujno identificiran kot bolezen in kot tak podvržen zdravljenju«. Laing v svojem delu tematizira odkrivateljski pomen shizofrenega izkustva. Isti pomen ima (ob drugih) skušnja transformacije za igralca. Laingovi opisi prehoda iz »zdrave shizoidne oblike bivanja v psihotično obliko biti-v-svetu«, so, kot poudarja v svojih razmišljanjih tudi režiser Mile Korun (v knjigi *POGOVORI Z REŽISERJI*, Knjižnica MGL 1978), presenetljivo podobni delovnemu postopku in igralčevi preobrazbi. Za stanje prehoda je značilno, tako za igralca kot za psihotika, »stanje ontološke negotovosti«, ko prejšnji način biti-v-svetu (prejšnji jaz) ne zadošča ali sploh ne funkcionira več, nov način pa še ni vzpostavljen. V tem stanju igralec oziroma psihotik izgublja zvezo z okoljem in se vse bolj spreminja v svoj lastni objekt. »Spremeni se v odnos, ki ima razmerje samo še sam s seboj«. Ob tem je ves prevzet od tvorb lastne domišljije. Laing zahteva, da je treba vase poglobljajočega se psihotika podpreti in spodbujati, ne pa, da poskuša prekiniti njegovo pot. Isto velja za igralčeve sodelavce. V obeh primerih je sodelovanje nadvse pomembno, kajti nepravilno sodelovanje povzroči psihotikovo zatekanje v »lažni jaz« ali v kakšno drugo obliko shizofrene rezistence, pri igralcu pa zatekanje v šablone, v zavračanje preobrazbe in v zgolj zunanjo igro (v predstavljanje, kot bi to označil Stanislavski).

Za nas so zelo pomembne Laingove ugotovitve o socialnem statusu psihoze in psihotika ter umetnosti in umetnika. Oboje Laing označuje kot neke vrste beg iz uniformnosti, iz »črede«, v katero sodobnega človeka sili družba v svoji težnji po čim večji učinkovitosti družbenih mehanizmov (oblasti, prevladujočega modela življenja in vedenja, uveljavljenega sistema vrednot v — npr. potrošniški — družbi itn.). Sleherna družba, organizirana na podlagi takšne ali drugačne ideologije, si prizadeva za čim večjo enakost ljudi in ustvari sistem mehanizmov, ki bolj ali manj opazno pripravljajo posameznike in jih prilagajajo občemu in zaželenemu modelu »koristne«, »razvite«, »zavedne« in »samostojne« osebnosti in jih tako odtujujejo njihovi posebnosti, individualnosti. Laing razlaga psihoze, shizofrenijo in tudi umetnost kot neke vrste odpor zoper to razosebljenje posameznika in bega od vsiljene »stvarnosti«. Naš čas označuje kot dobo racionalizma, za katero

je značilna razločenost notranjega in zunanjega sveta. Družba sili človeka predvsem v zadovoljevanje zahtev zunanjega sveta, v katerem vlada zahteva po prizadevanju za čim večjo skladnost ciljev in sredstev; zato se človek vse manj obrača v svoj notranji svet, ki mu postaja tuj in neznan izvor groženj ter strahu (pred podzavestjo, nagoni, strastmi itn.). »Zato smo vedno bolj pripravljeni označiti sleherno poglobljanje v notranji prostor in čas kot protidružbeno vedenje, kot obnašanje, ki je samo po sebi patološko, v nekem smislu sramotno...« Kot vemo, imajo umetniki, razen »dvornih«, ki so sprejeli norme in vrednostni sistem oblasti, v Evropi že vse od renesanse socialni status, ki je zelo podoben opisanemu. Laing odločno zavrača takšno pojmovanje in meni, da ni prav nič patološkega ali sramotnega v »izgubi brezosebnega, anonimnega jaza, v tem da si človek upa odpraviti se na potovanje v notranji prostor z negotovim ciljem in negotovim upanjem na vrnitev«. Nasprotno! Laing meni, da ima že samo izguba brezosebnega jaza lahko možnost ozdravitve. »Norost ni nujno samo zlom (break-down), lahko je tudi preboj (break-through) in možnost avtentičnega izbora, preboj iz sveta naključnega in brezosebnega v odprtost za izvorno prihodnje...«

Norost in umetnost se potemtakem kažeta Laingu kot izbira med dano stvarnostjo in možnostjo zadovoljiti celoto osebnih potreb, ki jih dana stvarnost ne zadovoljuje ali celo niti ne priznava. Zanimivo je, da dokaj podobno opredeljuje umetnost, predvsem gledališko, v delu **SOCIOLOGIJA POZORIŠTA (KOLEKTIVNE SENKE)** (izšlo v knjižnici Misao i dileme pri založbi Beogradski izdavačko grafički zavod 1. 1978) tudi Jean Divignaud, seveda s sociološkega stališča in za določena obdobja v zgodovini. Gre za dobe prehodov, ko veljavni družbeni sistem razpada, novi pa se še ni uspel uveljaviti. Divignaud ima za taki dobi predvsem čas, ko je cvetela grška antična tragedija, in čas od XII. do XVII. stoletja. To so obdobja, ko se gledališče vzpostavlja kot alternativa družbenemu sistemu in uveljavlja modele (osebnosti, življenja, vrednostnih sistemov), ki so v nasprotju s prevladujočim vrednostnim sistemom in ta sistem večkrat celo izziva in odkrito omalovažuje. Ne glede na pravilnost ali spornost Divignaudove trditve naj dodam, da zelo verjetno tudi XX. stoletje pomeni takšno prehodno obdobje, čas sistemov, ki so že presegle svoj zenit, čas revolucij in iskanj, političnih, idejnih in etičnih slepih ulic itn. Čeprav že obstajajo novi politični sistemi in zametki novih družbenih oblik, hkrati še dokaj trdno veljajo norme in omejitve, ki so se oblikovale skozi stoletja, in v bistvu prav te norme (politične, socialne, moralne, estetske...) pomenijo skoroda neprebojen sistem v obvladovanju množic in unifikaciji posameznikov v takšno ali drugačno maso, imenovano — družba, ki časti iste ali vsaj podobne idole ki je zagledana v iste dobrine, v isto svobodo.

Igralčev položaj se seveda v marsičem razlikuje od psihotikovega. Predvsem v tem, da je igralčeva preobrazba hotena in zavestna ter načrtno vodena in natančno usmerjena, medtem ko se psihotik navadno ne zaveda, kaj se z njim dogaja, vsaj v začetku ne. Ta razlika je seveda nadvse pomembna. Vendar igralec ravno tako združuje v sebi vse tri odločilne dejavnike: umikajoči se jaz, igrane osebe in opazovalca preobrazbe, ki ima podobno vlogo kot psihiater, v razmerju do psihotika ali shizofrenika. Del te vloge prevzemajo tudi režiser in drugi igralčevi sodelavci.

Nadvse pomemben je očitno igralčev začetni položaj. Njegovo izhodišče. Če gre za prehod identitete igralca v identiteto lika, pomeni to, da se

mora igralčeva osebnost (jaz) nekako preoblikovati ali celo umakniti in odstopiti prostor osebnosti (jazu) igrane osebe. Zdi se, da gre prav za to, za nekakšno odstopanje prostora in umikanje igralčeve osebnosti v ozadje. Pri tem se nam seveda takoj zastavlja vprašanje, zakaj igralec v svetu, v katerem je posameznik najvišja vrednota (posameznik pomeni »nedotakljivo osebnost«), pristaja na to vsakodnevno umikanje lastne osebnosti (jaza) in kako to poteka? Na prvi del vprašanja sem z nekaterimi podmenami v svojih zapisih že skušal odgovoriti; v tem zapisu bi se rad posvetil predvsem drugemu delu vprašanja.

Igralčev začetni psihološki položaj je vznemirjal tudi dr. Branka Gavella, enega najpomembnejših jugoslovanskih gledaliških režiserjev, ki se je dejavno ukvarjal tudi s teorijo gledališča. V II. delu knjige IGRALEC IN GLEDALIŠČE (Knjižnica MGL, št. 42, 1. 1968) z naslovom FRAGMENTI O PSIHOLOGIJI IN ESTETIKI IGRALSKEGA USTVARJANJA piše Gavella takole: »Če ve, da ga opazujejo, vsak človek spremeni vse svoje vedenje, v njem se prebudi posebna pozornost do vedenja in vsega, kar počne . . . V navadnem normalnem življenju zavest, da nas opazujejo, zbujajo nelagodno občutek.« Ta nelagodnost, ki se v občutljivih ljudeh stopnjuje prek normalne in znosne meje, je vzrok večine psihoz in shizoidnih obrambnih sistemov, kot ugotavlja Laing. Gavella nadalje piše: »Igralec je v drugačnem položaju. Igralec hoče, da ga opazujejo. Njegova naloga je, da ga gledajo in poslušajo.« Vendar ta zaželena izpostavljenost v njem ravno tako izzove samoopazovanje in povzroči spremembe v vedenju. Opazovanje samega sebe pomeni tudi spremenjeno doživljanje samega sebe. Gavella meni, da se igralčevo samoopazovanje dogaja predvsem kot opazovanje lastnih »organskih občutij«, skozi katera se manifestirajo čustva in občutki. To se dogaja kot neke vrste prebujanje. Igralcu se v »središče zavesti«, poudarja Gavella, vračajo občutki, »ki so v procesu, ko se je velik del življenjskih pojavov avtomatiziral, kot kontrolni pojavi postali odveč in so se pogrezili v temni del zavesti.« Tudi Gavella potemtakem meni, da gre v tej zaželeni preobrazbi za nekakšno vračanje k samemu sebi, k lastni biti. Isto trdi Laing o shizofrenih potovanjih shizofrenikov.

Samoopazovanje pripelje igralca do spoznanja in začutenja svoje siceršnje potopljenosti v avtomatizirano (nezavedajoče se) življenje in spodbuja v njem težnjo po spremembi. Hkrati pa to spremenjevalno ukrepanje vendarle pomeni nekakšno potovanje v neznano, prav to pa povzroča v igralcu določeno začetno negotovost, ki se z delom vedno bolj stopnjuje v »stanje ontološke negotovosti« igralca-vloge. Treba je seveda še enkrat poudariti, da igralec to zavestno in hote vzpostavlja, da je to pri njem v začetku načelne narave, radikalno in boleče pa postane šele kasneje, med delom, ko igralec išče in oblikuje osebnost igrane osebe. Vse to zato, ker se, kot rečeno, kljub podobnemu procesu položaj igralca bistveno razlikuje od položaja shizofrenika. Igralec se začasno odreka svoji osebnosti, da bi vzpostavil osebnost igrane osebe, s strogo psihološkega stališča pravzaprav »lažni jaz«. Laing opisuje »potovanje« shizoidne osebe kot potovanje od lažnega jaza, vzpostavljenega v preteklost iz obrambnih namenov, nazaj k svojem pravemu jazu. Podobnost pa je s psihološkega in tudi z moralno-spoznavnega vidika v tem, da »potovanje« obema pomeni način v doseganju višje stopnje avtentičnosti in premagovanje odtujenosti, ki jo Gavella imenuje »avtomatičnost« doživljanja v vsakdanjem življenju.

Za »ontološko gotovo« osebnost je značilno, da »čuti svojo navzočnost v svetu kot stvarna, živa, celovita in, s stališča časa, kot kontinualna osebno-ost«, da se znajde v vseh kočljivih okoliščinah socialne, moralne in tudi biološke narave in se hkrati čvrsto zaveda svoje lastne realnosti in identitete ter tudi tuje realnosti in identitete. Takšni so v večini primerov tudi junaki predvsem starejše dramske književnosti. Zato ni nenavadno, da si igravec (tudi v gledalčevem imenu) želi začasno poistovetenje z njimi. Začetek tega istovetenja pomeni stanje »ontološke negotovosti«, se pravi namerno izzvano stanje pomanjkanja identitete. To stanje, ki spremlja igralčevo delo, proces preobrazbe do vzpostavitve osebnosti (jaza) igrane osebe, se kaže zelo različno. Kot »utapljanje«, iz katerega se igravec rešuje s stopnjevanjem svoje dejavnosti z nenehnim govorjenjem ali tudi z nenehno dejavnostjo na odru, da bi tako ohranil in dokazal svojo navzočnost in svoj obstoj. Igravec tako nenehoma priteguje pozornost nase, ker čuti, da je (da obstaja), če ga kdo gleda in se z njim ukvarja. Pri igralcih se to stanje večkrat kaže tudi na občutju, da so na vajah zapostavljeni. Lahko pa nastane tudi občutje »okamenelosti« ali depersonalizacije, ki izhaja iz občutka, da sodelavci zanikajo avtonomnost osebnosti igralca-igrane osebe in se ne zmenijo za njena čustva, gledajo nanjo kot na stvar in tako rekoč ubijajo življenje v nji. To večkrat povzroči, da se jaz igrane osebe ne uspe razviti in potem igrana oseba obstaja samo na ravni odzivov na druge ljudi (partnerje), brez svoje lastne identitete.

Ko igravec doseže določeno stopnjo odmika od lastne identitete in preide v ontološko negotovost, se začne vse bolj posvečati samemu sebi. Hkrati s tem odpravlja nekatere odnose z okoljem, da bi se tako izognil določenim nevarnostim. Spreminja se, hote in zavestno, v odnos, ki ohranja razmerja samo še s samim seboj. Njegove bistvene funkcije postanejo sanjarjenje in samoopazovanje. Igravec tako postane posebno občutljiv in odprt nasproti komaj še slutenemu jazu igrane osebe, a to hkrati pomeni tudi osebno ranljivost.

Obenem s tem se že začenja naslednja, v bistvu vzporedna stopnja igralčevega dela. To je seznanjanje z vlogo oz. spoznavanje in oblikovanje zamisli osebnosti igrane osebe. Igralčevo občutje ontološke negotovosti izvira delno tudi iz tega, da se zaveda nujnosti preobrazbe, vendar v začetku še ne ve, kdo ali kaj mora postati. To je treba odkriti in dobro je, če igravec in njegovi sodelavci kmalu doženejo dovolj zgovorne podatke o osebnosti igrane osebe in jo prikažejo igralcu kot zanimivo, dovolj pomembno in plastično, tako da ti podatki spodbujajo igralčevo iskanje in njegovo prizadevanje po preobrazbi. Nadvse pomembno je seveda tudi, da med igralcem, razcepljenim v opazovalca ter usmerjevalca procesa in v preoblikujočega se razosebljenca, in njegovimi sodelavci ne nastajajo nesoglasja glede zamisli igrane osebe. Gre za odnose, ki so podobni razmerju psihiatra terapevta s pacientom. Ti odnosi se tu cepijo v odnos igralca do samega sebe in v odnos režiserja ter drugih sodelavcev do igralca. Predvsem za režiserja je pomembno, da je sposoben orientirati se v tuji shemi stvarí, ki šele nastaja in je potemtakem skrajno nejasna in nerazvidna, in da ne obravnava nastajajoče osebnosti igrane osebe zgolj kot stvar več v svojem lastnem svetu; kajti s tem bo gotovo spodbudil reakcijo obrambnih mehanizmov igralca-igrane osebe in si onemogočil ploden ustvarjalni stik z njim. Režiserju se pri tem podobno godí kot terapevtu. Biti mora spo-

soben, da se preseli v nastajajoči tuji svet in sprejme tuje poglede na stvari, včasih celo nasprotne od svojih. Ob tem se režiserji neredko okoriščajo s svojimi lastnimi transformacijskimi potenciali, kajti tako najlaže spremljajo igralčevo potovanje. Takó pravi tudi Mile Korun v že omenjeni knjigi **POGOVORI Z REŽISERJI**, da se ob vsaki režiji tudi sam do določene mere preobrazi in da se to kaže celo v njegovem zasebnem življenju. Ravno tako pomembno je tudi za igralca, da se kmalu začne prepuščati logiki in toku čustev ter občutij igrane osebe in da igrani osebi ne vsiljuje svojega pojmovanja sveta in svoje razlage njenih načel, odnosov, čustev itn. To velja predvsem ob sprejemanju elementarnih podatkov o igrani osebi, ko se igralec še ni docela osvobodil svoje lastne osebnosti, in ko hkrati podatke sprejema še predvsem razumsko in jih vrednoti s stališča svojega moralnega in svetovnega nazora. Igralcem velikokrat ne uspe, da bi se osvobodili kriterijev svoje lastne osebnosti. Toda igrani osebi je najbrž treba dati možnost, da je osebnost, za kakršno ima sama sebe, in to brez travm, ki bi bile posledica igralčevih zanikanj njenih vrednot in pojmovanj stvari.

S temi opazkami smo že prešli v obravnavo naslednje stopnje procesa, ko se igralec seznanja z osebnostjo igrane osebe in tako vzpostavlja prve stike (momente začutenja) z njo. Ti prvi stiki se največkrat dogajajo na področju telesnega. Za ontološko negotovost je značilno občutje razločenosti jaza od telesa. Podobno čuti igralec svojo oddvojenost od osebnosti igrane osebe. Vloga, torej jaz igrane osebe, se mu po seznanjanju z njo kaže kot nekakšen projekt zunaj njega in zdaj skuša igralec preseči to kaotično neidentiteto, v kateri se med seboj mešajo zaželeni jaz vloge, telo in igralčev umikajoči se jaz. Igralec navadno začuti ali prepozna osebo v določeni kretnji, v hoji, v načinu sedanja, v ritmu gibanja ali govorjenja, v glasu... Lahko jo seveda začuti tudi kako drugače, ob misli ali čustvu, ki se nenadoma pojavi v njem, vendar se zdi, da je telesni vid prvih bežnih stikov bolj pogost, morda celo bolj logičen in navaden. Pri tem je seveda pomembno, da igralec sam začuti in pri vajah fiksira že doseženi stik in si ga tako večplastno (telesno, čustveno in razumsko) zapomni. Da opazi ta stik, je zelo pomembno tudi za režiserja, kajti ta moment pomeni zanj bistveni napotek za nadaljnje sodelovanje z igralcem. Tem prvim stikom sledi utrjevanje jaza v telesu, iskanje sorodnih momentov ostvarjene identitete in spajanje teh momentov, dokler se ne spojijo v trajno navzočnost jaza.

Veliko oviro za ostvaritev osebnosti igrane osebe lahko pomeni, kot že rečeno, igralčevo ali režiserjevo moralno, idejno vrednotenje ali omalovaževanje razuma igrane osebe. Igralec se načelno ne sme ustaviti ob nobenem motjvu, hotenju ali vzgibu, ki ga začuti v sebi, ko se seznanja in ima prave stike z osebnostjo igrane osebe. V svojem raziskovalnem poglobljanju se ne bi smel obotavljati, pa naj bi bilo zaradi strahu ali zaradi sramu. Glavni razlog inhibicij, občutkov nezadoščenosti, sramu ali strahu, ki stopnjujejo občutje ontološke negotovosti in povzročajo utapljanje ali okamenelost igrane osebe in igralčevo zatekanje v »šmiro«, je največkrat obotavljanje pred dokončno preobrazbo. Pri psihotiku so razlogi za to obotavljanje predvsem obrambni in pri igralcu najbrž ravno tako (sram ali negotovost zaradi navzočnosti kolektiva, ki ni med seboj dovolj vsestransko povezan, predsodki, konservativizem itn.). Te zunanje in notranje cenzure največkrat povzročijo »okamenelost« v osebnosti igrane osebe. Igralec sam začne gledati na jaz vloge kot na stvar, ki je v bistvu manj od

njega in jo je potemtakem mogoče predstaviti, ne da bi bil ob tem sam kakorkoli bistveno udeležen. Tu potem ne nastane preobrazba, marveč igralec osebo samo enoplastno nakazuje in jo hkrati razlaga ter moralno ali ideološko ocenjuje. Taka igra pušča igralce največkrat hladne. Lahko jih površno zabava in spravlja v dobro voljo, več pa ne. Občinstvo si do takega igralca kmalu izoblikuje poseben, v bistvu podcenjevalen odnos, ker morda celo slutiti, da si igralec iz takšnih ali drugačnih razlogov ni upal spustiti se v pustolovščino.

Veliko oviro ob doseganju stika z osebnostjo igrane osebe pomeni seveda navzočnost igralčeve osebnosti, kajti dokler igralec miselno, čustveno in čutilno funkcionira skozi svojo lastno osebnost, seveda ne more začeti funkcionirati osebnost igrane osebe. Prvo stopnjo v umiku igralčeve osebnosti pomeni, kot rečeno, že njegova odločitev za igro in začasno zamenjavo osebnosti. Toda prvi del opravlja opravlja še njegova lastna osebnost. Predvsem tisti del, ki smo ga imenovali seznanjanje z osebnostjo igrane osebe, vendar je nadvse pomembno, da se igralec že ob tem odpove nekaterim funkcijam svoje osebnosti, predvsem moralnemu ocenjevanju hotenj, mišljenja in vedenja osebe. Igralčeva osebnost se potemtakem umika osebnosti igrane osebe postopoma. Prvo stopnjo pomeni začasna odprava težnje po kontinuiranem izražanju osebnosti, drugo odpoved težnji po dejavnem vrednotenju, kajti igralec mora sprejeti vrednostni in miselni sistem vloge. Ko se začnejo prvi stiki ali doživljanje vloge, se je nadčutni del igralčeve osebnosti (zavesti o sebi) že tako rekoč povsem umaknil. Na ravni občutkov, čutenj in prvinskih čustev, ki jo lahko pogojno imenujemo tudi občečloveška raven, se začne dejavna preobrazba; to je prostor, v katerega se začne naseljevati osebnost igrane osebe. Da bi bilo to mogoče, se je morala igralčeva osebnost umakniti in ta umik pomeni aktivni preobrazbi povsem enakovreden in nič lažji del igralčevega dela. Za mnoge igralce je ta del celo težji, vendar se igralške šole in sodelavci igralcev le malo posvečajo temu področju igralčevega dela. To je delno razumljivo, saj živimo v času, ko pomeni osebnost posebno vrednoto in na videz nedotakljivo svetinjo (svoboda misli, govora itn.). Vendar že Gavella v navedeni knjigi poudarja, da »vloge ne doživlja igralčeva oseba s svojo, tako rekoč civilno vsebino, marveč (že) umetno, toda zaradi posebnega umetniškega doživljanja organsko umetno ustvarjena oseba.« To pomeni, da mora igralec »izključiti« (vsaj delno) svojo lastno osebnost že ob zbiranju podatkov o vlogi in počasi, najprej na ravni razumske zamisli, potem na ravni »organskih občutkov« vzpostavljati osebnost igrane osebe.

Vprašanje je seveda, kaj pravzaprav mora izključiti igralec, ko njegova osebnost prepušča prostor jazu igrane osebe? Psihologi in psihiatri členijo človekovo duševnost v tri sloje. Za nas sta tokrat zanimiva predvsem zavestni jaz (ego) in tako imenovani nadjaz (superego), ki združuje v sebi vrednostne kriterije, norme in moralne zakone družbenega izvora. Igralec se mora ob preobrazbi odpovedati predvsem tema dvema slojema svoje osebnosti. Kolikor ni nastala pri igralcu samem delno psihotična situacija, katere razlog bi bila prevlada superega nad egom, odmik superega ne bi smel pomeniti posebne težave. Posebno pomembno pa je, da se igralec začasno in zavestno, se pravi neboleče in nenevarno odpove svojem ego, kajti le takó se bo lahko napotil v raziskavo drugih (vzporednih) notranjih svetov. Njegov ego bi ga v tej raziskavi oviral in lahko celo povzročil dejan-

sko psihotično stanje. S stališča igralčeve poti ali poglobljanja v notranje svetove se namreč ego kaže kot lažni jaz, prilagojen odtujenemu vsakdanjemu življenju in zahtevam stvarnosti, zato ga je treba simbolično ubiti, da bi se lahko v igralcu prebudile speče nove moči in z njimi nov ego (jaz igrane osebe), ki bo služabnik teh prebujenih moči; za te je večkrat značilna dosledna neomejenost in zanikanje norm zunaj osebnosti. Ko se igralec osvobaja svojega ega, postaja hkrati vedno bolj občutljiv, to pa je razumljivo, saj to izginjanje lahko spremlja celo občutje, ki ga je mogoče dojeti kot odmiranje telesa. Igralec se pri tem počuti vedno bolj ranljiv, postaja nekoliko paranoiden in zaradi stopnjevanja samoopazovanja tudi zelo samokritičen, tako da nemalokrat začuti tudi neke vrste sovražnosti do samega sebe. Seveda se igralec, kljub oddvojenosti, ves čas zaveda svojega ega, včasih nostalgичno, kakor popotnik, ki vidi v duhu svoj dom in svojo odsotnost v njem. Toda ego je orodje za življenje v tem svetu. Šele ko ga igralec izrine, se lahko potopi v druge svetove, ki so bolj stvarni in vendar bolj oddaljeni od vsakdanjosti, kot so področja sanj, domišljije in fantazije.

Izrinjanje ega pomeni tudi določeno stopnjo ukinitvanja stika z objektivno stvarnostjo. Igralci izrinjajo ego in se različno oddaljujejo od stvarnosti. Ob neki priliki sem imel priložnost opazovati enega najbolj uspešnih sodobnih slovenskih igralcev in sem tako lahko razčlenil tudi njegov vsakdanji manever, ko se je izmikal sam sebi. Stanje »brez identitete« je skušal doseči z nekakšnim »pootročenjem«. Tako bi najbrž njegovo vedenje imenovali resni in zreli ljudje, za katere je značilna visoka stopnja koherence osebnosti. S šalami, s telesnimi ekshibicijami (postavljanje na glavo, hoja po rokah . . .) z igranjem z rekviziti (pištola, nož . . .) je omenjeni igralec vse bolj odriaval svojo možato in odgovorno osebnost v ozadje in postajal vedno bolj »otročji« in hkrati odprt ter občutljiv, kot bi se želel približati tistemu davnemu stanju, ko se je njegova osebnost šele začela oblikovati. Če ga je v tem samoukinjanju kdo zmotil, je navadno reagiral dokaj agresivno in silovito. Enako živo, kot je bil očitno tudi prizadet. Zanimivo je bilo, da je proces trajal kar nekaj časa in ga je po odmoru in med prekinitvami vaj ponavljal. Podobno je delal drug znani slovenski igralec, ki celo velja za izrazito »intelektualnega igralca«; tega sem opazoval ob neki drugi priložnosti. Ta je nekoliko starejši in mogoče zato ob svojem razosebljanju ni šel tako daleč v telesnih ekshibicijah, pač pa si je tako privoščil več nekakšnih šal, zbadljivk, domislekov in asociacij, ki so se mu utrinjale med vajami ali v odmorih. Nekateri igralci to dosežajo na samem, v mirnih kotičkih, kjer se lahko zberejo. To »zbiranje« večkrat pomeni nekaj podobnega kot začetek zenbudistične poti od samega sebe (eliminacija svoje lastne zavesti in stapljanje z življenjem narave). Ker je pri nas ta del igralčevega dela, kot že rečeno, dokaj neraziskan, si pač vsak igralec izdelava svoje osebne prijeme in postopke, kako doseči zadostno stopnjo »odprtosti«, ki pomeni v bistvu zadostno stopnjo ukinitve samega sebe.

Bistveno za razosebljenje je ukinitvanje stika med igralčevim jazom in njegovim telesom. Telesne eksaltacije omenjenega igralca so pomenile prav to, kajti ta, kot že rečeno, resnobni in odgovorni ter družbeno dejavni igralec se v vsakdanjem življenju, kot javnosti izpostavljeni in odgovorni subjekt (osebnost), podobno vede. Igralčev jaz in njegovo telo se morata razločiti, kajti telo je prostor, v katerega bo igralec naselil novonastalo osebnost igrane osebe. Telo je medij in skozenj se bo ta osebnost izražala. Vendar



igralec ob tem razločevanju telesa in jaza večkrat zasluti določene nevarnosti, zato razosebljene izvede samo do določene meje. Verjetno zato, ker ob povečani občutljivosti zasluti in začuti prebujajoče se sile in težnje telesa ter nezavednih plasti svoje osebnosti, sproščanje nagonov, ki bivajo v nezavedni plasti osebnosti. Včasih se igralec teh sil zboji, zato ne odstrani svojega ega in superega do kraja, da bi tako obdržal nadzor nad dogajanjem v samem sebi. To seveda preprečuje celotno preobrazbo ali celo požene igralca v zgolj zunanjo transformacijo, v ponavljanje šablon, v »šmiro« in v formalno igro, za katero ni čutiti vsebine, čustev in resnične energije. To je seveda največkrat posledica igralčevih inhibicij in frustracij, včasih pa tudi izraz pomanjkanja motiva in želje po preobrazbi, nasičenosti z igranjem itn.

Videli smo, da tudi Gavella govori o »umetno ustvarjeni« osebnosti igrane osebe. V tej zvezi poudarja: »Sedaj vemo, iz katerih elementov je sestavljena posebna vsebina doživljanja samega sebe«, in da je tako »tudi jasno, da pomeni tudi primarno igralsko doživljanje predvsem spremembo v sferi teh organskih občutkov«. Gavella poudarja, da želi gledalec spoznati in doživeti »notranje doživljanje« igralca-vloge, zato mora igralec storiti vse, kar je mogoče, da bo zveza med notranjo duševno vsebino vloge, med občutji in izrazi čim bolj neposredna; da bodo njegovo vedenje, gibanje in govorjenje dejanski izraz občutij, a to pomeni zahtevo po enotnosti in celotnosti osebnosti igrane osebe.

Vzpostavljanje osebnosti pri igrani osebi naj bi potekalo tako, da bi igralec sam sebi čimprej omogočil gotovost osnovnih prvin sestava osebnosti; gotovost glede kontinuitete v času, glede razlike med jazom in ne-jazom in razlike med domišljijo in stvarnostjo. Zato je zelo pomembno, da igralec po prvih stikih z osebnostjo (jazom) igrane osebe čimprej spoji nekaj teh momentov stika v trajajočo navzočnost jaza igrane osebe, kajti šele trajanje ali gibanje (v Bergsonovem pomenu besede) mu omogoči skušnjo časa in s tem skušnjo bivanja jaza. Občutje trajanja ali bivanja v času mu omogoči tudi začutenje mesta v prostoru (fizičnem in socialnem) in doživljanje sebe (v novi stvarnosti) kot celotne osebnosti, ki je stvarna in živa, ter v skladu s tem doživlja tudi druge (partnerje) kot stvarna in živa bitja. Šele po tem osebnost doživlja svoje lastno bitje kot stvarno, živo in celotno, kot dovolj jasno zdiferencirano od ostalega sveta in brez bojzani glede avtonomnosti svoje lastne identitete, kot nekaj, kar ima svojo notranjo doslednost, substancialnost, samostojnost in vrednost, kot nekaj, kar je iste prostornosti s telesom; skratka, kot nekaj, kar se začena nekje v preteklosti z rojstvom in bo izginilo s smrtjo. To občutje pomeni jedro ontološke gotovosti jaza. Laing ga imenuje občutje utelešenosti osebnosti, kajti oseba čuti, da je iz mesa in krvi, torej v biološkem pomenu besede živa in stvarna. Osebnost je sposobna doživljati kot kontinuiteta v času, šele ko se čuti »v svojem telesu«. Takrat tudi čuti sebe, kot da ga ogrožajo vse nevarnosti, ki pretijo njenemu telesu, implicitno pa čuti tudi vse potrebe, zadovoljitve in frustracije telesa. Osebnost je vzpostavljena takrat, ko dojema izkustvo svojega telesa kot osnovo za bivanje v skupnosti z drugimi bitji. Potemtakem gre tudi za zavest o drugih osebah, ki obkrožajo igrano osebo. Zavest o sebi namreč pomeni: zavest o sebi kot o samem sebi in zavest o sebi kot objektu observacij koga drugega. Osebnost igrane osebe je potemtakem vzpostavljena tedaj, ko začuti druge igrane osebe (delež novonastale

stvarnosti) kot nosilce zavesti o njej; ko začuti partnerja kot drugo igrano osebo. Zavest o sebi in zavest, da se te zavedajo tudi drugi ljudje, pomeni potrjevanje samega sebe, dokaz da »jaz« obstaja in da obstajajo tudi tisti drugi. Potemtakem ni dovolj le to, da je igrana oseba dejavna; potrebno je, da jo kot igrano osebo prizna kolektiv. Igralčev namen je »da ga gledajo«. Vendar ne, »da ga gledajo« kot tega in tega igralca, marveč kot Hamleta, Leara, Jermana . . . Kolikor igralec želi, da gledajo njega samega, v bistvu ne gre več za igro, marveč za ekshibicionizem, ki prav lahko izhaja iz igralčeve osebne ontološke negotovosti, kajti to pomeni, da mu običajne oblike občevanja z ljudmi več ne zadoščajo za občutenje lastnega jaza.

V preobrazbi lahko pomeni precejšnjo oviro pretirana zaletavost in ihtavost igralca, ki si prizadeva, da bi čimprej prišel v stik z jazom igrane osebe. Ta ihtavost navadno izvira iz tesnobe občutja ontološke negotovosti, lahko pa tudi iz nesoglasij, slabega razpoloženja in neučinkovitosti kolektiva. Igralec, ki sem ga že omenjal, se je tudi ihtavo zaletaval v razne smeri pri oblikovanju — iskanju identitete igrane osebe in se enako ihtavo tudi odpovedoval zaslutnim možnostim ali celo že začutenim področjem stika. Mogoče zato, ker je sleherno stanje vzpostavil zelo radikalno, to pa hkrati pomeni tudi shematično in enoplastno in tako stanje je seveda določnemu prizoru ustrezalo, drugemu pa več ne, zato je možnost zavrgel. Opis seveda zadeva samo navedeni primer; pri drugih igralcih se kriza identitete osebnosti pri igrani osebi lahko kaže drugače. Razlog za krizo je bil v navedenem primeru verjetno v nesoglasjih glede osnovnih potez v osebnosti vloge. Zato igralec, ki je iskal, v bistvu ni imel podpore pri sodelavcih. Nazadnje se je tako rekoč povsem odvrnil od njih in sam izoblikoval lik, kakor ga je pač v določenem trenutku začutil; najbrž pa se to sploh ni zgodilo. Vprašanje je, kaj bi bilo v danem primeru treba storiti, seveda ob pogoju, da bi bil kolektiv složen. Morda bi bilo prav, ko bi ga nekaj vaj kar prepustili samemu sebi, tako da bi njegova kriza dosegla vrhunec; posebej bi to veljalo, če bi dovolj učinkovito spodrezovali njegove poizkuse, da bi se zatekal v že znane in osvojene načine vedenja in čustvovanja, ki so ga približevali vzpostavitvi »lažne identitete« lika, se pravi šablonske in take, ki jih je že igral. Mogoče bi bilo celo prav, ko bi spodbujali njegovo krizo, kot tudi Laing priporoča spodbujati krizo shizoidneosebnosti do dna, da bi ji tako omogočili čim hitrejši povratek k samemu sebi. Sodelavci so se odločili drugače, češ da mu je treba pomagati čimprej »najti sebe«, čeprav to pomeni poenostavitev. Kot rečeno, je omenjeni igralec nazadnje sam našel in izoblikoval jaz igrane osebe; ta je sicer v marsičem spominjala na nekatere njegove že igrane like, vendar ji tudi ni bilo mogoče odrekatl resnične vznemirljivosti, toda v uprizoritvi je kljub temu nastala določena neskladnost med to osebo z okoljem.

V posameznih stopnjah procesa je stanje igralca nadvse podobno neodločnosti psihotika, ki niha med težnjo po globljem poniknjenju vase in med težnjo, da bi ohranil model osebnosti (lažnega jaza), ki ga priznava okolje. Pri igralcu se to zgodi takrat, kadar ga sodelavci ne spodbujajo k iskanju ali ga celo podpirajo v težnji, da ponovno vzpostavi šablono, ki je pri publikli že uspela. Tak igralec se vedno bolj boji spustiti se v neznano, to je v osebnost igrane osebe. Uspešnost igralčeve notranje pustolovščine je največ odvisna od kolektiva sodelavcev in njihove občutljivosti za vsak najmanjši znak ali izraz porajajoče se osebnosti.

Že Gavella je opozarjal na pomembnost dejstva, da se čustva manifestirajo tudi skozi organske spremembe, skozi občutje in dejavnost telesa. Zato je menil, da osnovni material igralčevega ustvarjanja pomenijo prav organski občutki in izrazi teh občutij, prek katerih je mogoče izzvati čustva in duševna stanja, katerih izraz so ta organska občutja. Posredno nas na to opozarja tudi Laing, ko pravi, da bi rad »bolnik« izkusil prava, živa občutja, zato včasih sam sebe podvrže bolečinam in nasilju ali kakšnim drugim možnostmi začutil telo, samo da bi tako dosegel stik s seboj. Prek telesa doseže seveda tudi stik s stvarnostjo in s tem stik s seboj v stvarnosti s tega stališča je dokaj razumljiva Meyerholdova zahteva, naj se igralci vlogam bližajo skozi telesna stanja in mora biti vse, kar je v zvezi s fizičnimi občutji igralcu (kostumi, scena, rekviziti) na voljo že na prvi vaji. Seveda ne gre le za občutja, marveč tudi za gibanje, za držo, za način, tempo in ritem govora, hoje, gest itn. Prva stopnja igralčeve preobrazbe in morda najpomembnejša, je dosežena, ko jaz igrane osebe začuti (igralčevo) telo kot svoje.

Drug pomemben dejavnik v preobrazbi, ki lahko veliko prispeva, je soigra ansambla. Partnerjevo upoštevanje igrane osebe je lahko bistvena spodbuda za igralca. Vedenje partnerja (druge igrane osebe) je vsebina izkustva igralca-vloge in njegovo vedenje neposredno izraža partnerjevo izkustvo. Tako se partnerja na odru vzajemno spodbujata v nova izkustva in s tem v učvrstitev identitete likov. Zato neredko vidimo na vajah, kako si igralec prav prizadeva izzvati reakcije partnerjev, in kako težko karkoli doseže, če partner ni razpoložen za igro. Dogaja se celo to, da igralec partnerju dejansko kaj stori (akcija), da bi tako izzval resnično reakcijo in se potrdil kot igrana oseba. Za vzpostavitev jaza igrane osebe je potemtakem koristno, če igralec s sodelavci najde čimveč dejanj s pravim učinkom (morda samo za vajo). Neredko vidimo na vajah, kako igralci drug drugemu zvičajo roke, se davijo, si stiskajo roke, se klofutajo . . . Včasih je to seveda tudi izraz česa povsem drugega, a največkrat gre vendarle za igralčevo prizadevanje za stik s samim seboj (igrano osebo) prek partnerja. Očitno je namreč osebnost lažje vzpostaviti in doseči prag ontološke gotovosti prek odnosa z drugimi, kakor prek odnosa s samim seboj. Zato je pomembno, da vaje igralcu omogočijo vzpostaviti čimveč dejavnih odnosov s partnerji in okoljem. Za učvrstitev identitete igrane osebe in za njeno nenehno poglobljanje je nujno, da igralec — igrana oseba začne s časom vznemirjati in presenečati partnerja z vedno novimi in poglobljenimi odnosi ali dejanji; seveda pa ne tako, da bi pri tem partnerja motil ali celo »metal iz njegove vloge«. Kolikor mu presenečenje uspe in partner ostane (presenečen) znotraj svoje vloge, je to znak, da je verjetno tudi njegova identiteta dejanska. Igralec se osebnosti igrane osebe lažje in hitreje približa, če — za začetek — sicer raznolike izjave in dejanja »prevede« na vsaj približno enotni skupni imenovalec, ker jih bo takó lažje psihološko motiviral. Tako bo tudi prečil nastanek psevdonavtonomnih sistemov ali identitet; te namreč nastanejo, če igralec ali režiser začne delo tako, da pretirano vztraja pri sleherni podrobnosti in vsako posebej utemelji in poglobli. Enotnost osebnosti je osnovni pogoj za obstoj refleksivne zavesti, zavesti o lastnem jazu, ki navadno deluje relativno nezavedno. To pomeni vzpostavitev samoopazovanja tudi znotraj osebnosti igrane osebe in ne več le samoopazovanje igralca. Ta refleksivna zavest igrane osebe je pogoj za nastanek spomina osebe, ki

pomeni bistveno plast zavesti o sebi. Pomanjkanje skušnje enotnosti in celotnosti bitja igrane osebe namreč povzroči tudi odsotnost skušnje glede meja svojega bitja. Zato je prav, da igralec za čimveč dejanj in izjav igrane osebe najde enotne ali vsaj podobne motive; te lahko kasneje, ko je stik z osebnostjo igrane osebe že dosegel, začne razširjati, množiti, dopolnjevati itn. Prav za to področje je nadvse pomembno, kako z igralcem sodelujejo njegovi sodelavci. Večkrat režiser v pretirani skrbi za igralca figuro v celoti sam »ukroji«, igralec pa potem to sicer koherentno osebnost čuti kot tujo in je ne sprejme v celoti. Igralec konstruira osebnost v sodelovanju z režiserjem, dramaturgom in drugimi sodelavci, kajti osebnost je, kot pravi Hegel, enotnost danega (začutenega) in skonstruiranega (zamišljenega). Pri tem se večkrat zgodi, da postane režiser v odnosu do igralca pretirano »materinski« in si prizadeva, da bi se igrana oseba čimprej udomačila v svetu, vzpostavila odnose na več ravneh; prizadeva si, da bi igrano osebo čimprej vpeljal v »prakso« novoustvarjane stvarnosti. Pri tem pa se režiserjeva shema stvarnosti večkrat ne sklada s stvarnostjo, o kateri igrana oseba edino lahko živi in diha. Igralec (igrana oseba) bo ob tem morda zmožgal najti lastno vizijo te stvarnosti in se z njeno pomočjo vendarle nekako prebiti ali pa tudi ne. Če ne, bo lik razklan in nastala bodo nihanja od prisotnosti lika v njegovo odsotnost ali pa se bo igralec zatekal v »šmiro« in šablone.

Razklanost igrane osebe je največkrat posledica nesoglasij med igralcem in režiserjem glede identitete lika. Igralec oblikuje osebnost, režiser mu predpiše gibanje in prostorske odnose do partnerjev in stvari. Ob tem večkrat vidimo, da se igralec navidezno povsem podredi režiserjevim zahtevam in ustvari masko (lažni jaz) igrane osebe, a hkrati ves čas goji tudi neostvarjeno svojo zamisel osebnosti; ta v določenih trenutkih pri uprizoritvi, ki posebej spodbujajo igralčevo življenje in doživljanje, prebije lupino lažnega jaza in povzroči nejasnosti, razklanost igrane osebe, neskladja v uprizoritvi, negotovost partnerjev itd. V takih primerih je za igralca značilno občutje, da se jaz igrane osebe ni mogel utelesiti. Zato igralec (in gledalec) nima občutka enotnosti, ki mu sicer omogoča, da vzdrži najhujše spopade osebe z okoljem in s seboj, marveč ves čas čuti razdvojenost med duhom in telesom in pri tem sluti osebnost (identiteto) predvsem v duhu, kjer »čaka«, da ostvari njegova zamisel osebnost igrane osebe. Ob tem čuti igralec svoje telo kot neke vrste predmet, stvar, ki ga ovira v njegovem izražanju, ne pa kot jedro svojega bitja. Igralec že med delom vedno bolj čuti neskladje telesnih manifestacij (gesta, drža, gibanje, tempo, ritem...), ki mu jih predpisuje režiser, s svojo, v sebi izoblikovano zamisljivo jaza igrane osebe. To dela igralca negotovega, nervoznega, agresivnega, skratka, (igralsko) shizoidnega.

Razklanost igrane osebe tudi nastane, če igralec ne uspe v celoti izključiti svoje osebnosti. Ta razklanost se največkrat kaže kot moralno vrednotenje vloge, včasih pa tudi kot podcenjevanje inteligence, nazorov in vedenja igrane osebe, to pa izzove v igralcu poseben sram, da mora prav on igrati to osebo. Ta sram povzroči neskladnost med dejavnostjo igrane osebe in manifestacijami čustev ter občutkov, ki so izraz igralčevega odnosa do vloge. Gledalec tako igra čuti kot pretvarjanje in neiskrenost, včasih pa tudi kot igralčevo podcenjevanje gledalcev, ker igralec igra, kot da se mu ne ljubi. Bistveno je potemtakem, da igralec doseže enotnost hotenja (volje) in dejanja, kajti gledalec ne samo vidi dejanje, marveč tudi občuti, ali je

dejanje izraz hotenja ali pa ni. Zato igralčeva preobrazba ne sme biti samo zunanja, formalna, samo zunanja maska igrane osebe, lažna fasada histerika. To se zgodi, če igralec uveljavlja na odru kot igro svojo histeričnost ali razklanost igrane osebe med zamislijo igralca in zamislijo sodelavcev; torej se kažejo kot tri najbolj pogoste neprimerne možnosti, in se sem pa tja v gledališču celo uveljavijo kot zaželeni načini igre in kot iskanje novih izraznih možnosti, sredstev itn.

Za vzpostavitev enotne čvrste identitete igrane osebe je treba doseči enotnost doživljanja notranjega in zunanjega sveta. Med obema je in mora biti dialektični odnos. Če tega ni, potem tudi ni identitete, ki pomeni nujno začetno notranje stanje tudi za like, katerih značilnost je prav shizoidna razcepljenost in jih nahajamo predvsem v dramatikii XX. stol. Tudi za te osebe je značilna določena enotnost doživljanja. Za igrano osebo (igralca) pomenijo zunanji svet predvsem njegovi partnerji, zato je za igralca bistvena skušnja njihovih odnosov, katerih cilj je on sam. To izkustvo pogojuje njegovo dejavnost in jo motivira, ne glede na to, da pride igralec do vsebine in oblike te dejavnosti prek razčlenbe in zamisli vloge. Igralec doseže identiteto, ko dojame svojo skušnjo partnerja kot področje svojih hotenj in dejanj in s svojo dejavnostjo vzpostavlja nove skušnje. Tako napeta pozornost, posvečena partnerjevemu vedenju, igralca samodejno vodi v dejavno prisotnost v vzpostavljanje dejavnih odnosov. Ravno tako pa mora biti igralec nadvse pozoren tudi do vsega, kaj se dogaja v igrani osebi, kajti le tako sam sebi omogoči polno in avtentično doživljanje, negativne in pozitivne izkušnje, to pa je najbrž večini igralcev motiv, ki jih privlači v raziskavo vzporednih stvarnosti. Prav s tega stališča lahko rečemo, da pomeni igra nadomestilo za nekaj, kar bi lahko dejansko bilo, dasi ni. Gre za polnost in vseobsežnost skušnje pozitivnega kot tudi negativnega.

To potrebo najbrž res čutijo samo pripadniki tistih družbenih sistemov, v katerih obstaja pojem notranje svobode (mišljenja, čustvovanja . . .), a tudi določena ali celo več zamisli o možnosti popolne (notranje in zunanje) svobode in totalitete zavesti in kjer hkrati obstaja tudi zavest, da stvarnost s svojo naravo (ekonomsko, biološko, politično, moralno . . .) omogoča le delno ostvaritev zamisli svobode in totalitete zavesti. Le v takih sistemih obstaja umetnost in potreba po njej. V sistemih, kjer je spontano ali nasilno dosežena totaliteta zavesti (npr. mitološka ali ideološka), umetnosti v nam znanem pomenu besede najbrž ni. Obstajajo le dejavnosti, katerih namen je neposredno izražanje in bližanje jedru, v katerega se vse steka (mitološka epika, cerkvena arhitektura starih civilizacij, azteško kiparstvo, a tudi kultura sodobnih totalitarnih sistemov, ki mora biti strogo ideološko opredeljena in pomeni pričevanje o vsem znani resnici). Za »evropsko« umetnost pa je značilno, da temelji na zavesti o izgubljeni totaliteti in celo na zavesti o nemožnosti totalitete v stvarnosti, da teži po vedno novih skušnjah in fiktivnih približevanjih totaliteti. Zato »postane« igralec igrana oseba šele potem, ko ta oseba izoblikuje svojo fantazijo, različno od igralčeve, ko torej začne igralec dejansko odkrivati (v sebi) dotlej neznana področja. Igralčeva preobrazba pomeni, da je neko bitje izplavalo iz nebitja, iz odsotnosti v prisotnost. To bo doseženo, ko novonastalo bitje vzpostavi samostojne odnose s svojim okoljem (odrskim) in tudi s širšim okoljem (prek občinstva), ko torej svojo bit toliko uveljavi, da v novonastalo stvarnost pritegne tudi (pasivno) gledalčevo bitje in ga vključi v dogajanje

te stvarnosti; in to ne le delno, kot je isti gledalec vključen v vsakdanje življenje, marveč s celoto njegove osebnosti, tako da bo gledalec duhovno, čustveno in čutno bolj doživljal kot doživlja (v glavnem) v vsakdanjem življenju. Šele potem bo mogoča katarza, karkoli že je. Kajti katarza potem ne bo pomenila očiščenje čustev in strasti, videnih in doživljenih v gledališču, marveč očiščenje zanemarjenih čustev in strasti (čustvenih in miselnih šablon ter približkov), značilnih za vsakdanje življenje. Gre za katarzo, pojmovano v smislu Schillerjevega pojmovanja, da je grška tragedija neposredno vplivala na življenje Grkov, ki jo Divignaud razlaga, da je soočanje z usodo individualnosti atipičnih posameznikov v grški tragediji vplivalo na Grke tako, da so se naučili prenašati individualno zavest in jo uvajati kot vrednoto v vsakdanje življenje. Igralec potemtakem sebe in gledalca usposablja za spopad s svojim prizadevanjem po potopitvi v unificirano (odtujeno) maso z dirigiranimi potrebami in željami. Tudi Divignaud piše v **SOCIOLOGIJI GLEDALIŠČA**, da »skuša človek prek odigrane predstave doseči nekaj, česar ni mogoče zreducirati na tisto, kar lahko isti človek doživi v vsakdanjem življenju; a to, kar lahko človek obvlada s pomočjo dramatizacije, utelešene v raznih likih, je nedvomno bolj pomembno od vsega, kar čuti že s tem, da — če tako rečemo — živi v množici z drugimi posamezniki«.

Igralčeva preobrazba pomeni nekakšno potovanje od lastne identitete do stanja brez identitete in do nove identitete igrane osebe. Seveda igra mnogih igralcev ni tako izrazita in dosegajo samo delno, enoplastno preobrazbo. Velik del igralcev pristaja zgolj na preobrazbo v duhovnem področju nazorov in določenih razmerij s partnerji, medtem ko na preobrazbo moralnega in čustvenega sestava ne pristanejo. Z druge je spet značilno, da sprejmejo tudi sistem vrednot igrane osebe in njena hotenja, vendar vsemu dodajo značilnost svoje zasebne ocene odnosov, npr. humorno grotesknost, refleksivnost, izrazito čustveno obarvanost (patos) itn.

Igralcu na tem potovanju od razosebljenja in do nove identitete, ki je podobno vzpostavljanju osebnosti nasploh, pomaga njegov lastni razum, kot opazovalec in vodič na poti, ki je ves čas navzoč, dasi dovolj oddaljen, da ne vpliva na samostojno življenje osebnosti igrane osebe. Ta odmaknjenost njegovega razuma je potrebna zato, da mu ne začne cenzurirati skušenj in spoznanj, ki jih pot omogoča, da se torej igralec ne ustavi pred nobenim še tako presenetljivim področjem svojih notranjih vzporednih svetov, ki pomenijo tudi področja njegovih lastnih možnih bivanj. Stik in nadzor razuma, ki (ob samoohranitvenem nagonu itn.) pomeni enega delno navzočih prvin igralčeve lastne osebnosti, je potreben tudi zaradi kasnejše igralčeve vrnitve; ta je pri nekaterih dokaj zapletena, a za večino ne pomeni posebnega problema in se zgodi tako rekoč hipoma. So pa vendar znani tudi primeri usodnejših poistovetenj z vlogo, ki so verjetno posledica psihotičnosti takih igralcev. Igralec potemtakem ostaja ves čas zasidran v objektivni stvarnosti in se ves čas zaveda tudi svojega jaza. Čeprav je potovanje neredko zelo naporno, je vendar treba še enkrat poudariti, da je tudi nadvse smiselno.

Za konec naj ponovno poudarim, da ta opis pomeni le en vidik v razčlembi igre, ki ni nič manj in nič bolj primeren od drugih možnih vidikov in igralčevo dejavnost osvetljuje z določenega stališča, vendar gotovo ne v celoti.