

# STRUKTURA GLEDALIŠČA V GLEDALIŠČU

---

Barbara Orel

Akademija za gledališče, radio, film in televizijo, Ljubljana

*Struktura gledališča v gledališču oziroma igre v igri (z najbolj znanim primerom mišnice v Shakespearovem Hamletu) kontinuirano naseljuje dramska besedila že od renesanse naprej, teoretično pa je bila preučena šele po letu 1950. Ta študija odkriva razloge za terminološka neskladja, ki so jih prinesle temeljne raziskave Joachima Voigta, Ericha Proebsterja, Roberta J. Nelsona, Jörga H. Kokotta in Manfreda Schmelinga, in na osnovi semiotične opredelitve ponudi predloge za tipologizacijo pojave.*

*Theatre within theatre. The structure of theatre within theatre, or the play within a play (the most famous instance being the mousetrap in Shakespeare's Hamlet), has been part of drama since the Renaissance, although it was studied theoretically only after 1950. This study reveals the reasons for terminological discrepancies caused by the fundamental research by Joachim Voigt, Erich Proebster, Robert J. Nelson, Jörg H. Kokott and Manfred Schmeling, and on the basis of semiotic categorisation offers suggestions for a typology of this phenomenon.*

## Terminologija

Terminologija gledališča v gledališču oziroma igre v igri še ni izdelana, ali bolje, ni usklajena, čeprav se ta struktura v dramskih besedilih kontinuirano pojavlja v vseh zgodovinskih obdobjih že od renesanse naprej, najpogosteje v elizabetinski in baročni drami, v romantiki in modernizmu. Prva doslej znana igra v igri je interludij *Fulgens in Lucrece* Henryja Medwalla, ki je bil prvič objavljen okrog 1512 in 1516.<sup>1</sup> Prvi zapis o uprizoritvi gledališča v gledališču pa je v svoj dnevnik zabeležil von Chantelou. Dne 26. julija 1665 je pisal o srečanju z italijanskim arhitektom, kiparjem in scenografom Giovannijem Lorenzom Berninijem, ki mu je pripovedoval o tem, kako je za komedijo *O dveh gledališčih* (1637) na oder postavil prostor za občinstvo, da so se »pravi« gledalci v njem ugledali kot v zrcalu. Tako je dobil dve gledališči oziroma dve pri-

zorišči, kjer je simultano potekalo tudi dvoje dogajanj: eno je bilo igrano »pravemu« občinstvu v dvorani in drugo domnevnim gledalcem na odru. Menda je bila iluzija tako popolna, da so »pravi« gledalci dogajanje med fiktivnimi gledalci na odru doživeli kot resnično in ne kot del predstave (Proebster 1955: 39). Prav za to gre pri gledališču v gledališču: za vzpostavljanje varljivega razmerja med kakovostno različnimi ravninami realnih in fiktivnih resničnosti. Nemara je zaradi tega struktura igre v igri temeljitejši teoretski razmislek doživela šele v času hipertrofije medijskih podob v drugi polovici 20. stoletja.

*Igra v igri* kot *gledališče v gledališču* ima adekvatne oznake v angleški *play within a play* in *theatre within the theatre*, nemški *Spiel im Spiel*, *Schauspiel im Schauspiel*, *Theater im Theater* in *Theater auf dem Theater*, v francoskem terminu *théâtre dans le théâtre*, italijanskem *teatro nel teatro* in španskem *teatro en nel teatro*. Zasledimo jo tudi v reduciranih kategorijah (*oder na odru*, *vloga v vlogi*, *drama v drami*, *komedija v komediji*...), ki se uporabljajo kot nadomestne sopomenke, prenešene z makro– na mikrostrukture, vendar niso vedno uporabljene kot sinonimne oznake svojih nadrejenih oblik. Prav tako vsa našeta poimenovanja ne označujejo pojma predstave v predstavi. Kaj je torej gledališče v gledališču? V percepciji gledalcev, ki si ogledajo gledališko predstavo, smo gledališču v gledališču (torej igri v igri, predstavi v predstavi) priča takrat, ko v zamejenem polju odrskega prostora poteka igra, ki je gledališče v odnosu do tistega, kar se sočasno dogaja v preostalem delu prostora. Uvodoma naj zadostuje ta poenostavljena, vendar jedrnata opredelitev gledališča v gledališču, kakor jo formulira Anne Ubersfeld (1982: 141). Igra v igri tedaj tvorijo štirje strukturni elementi.

1. *primarna, matična* oziroma *okvirna drama*, to je dramsko besedilo, v katero je integrirana igra v igri,

2. *igra v igri* oziroma *gledališče v gledališču*, to je igra, ki je vložena v primarno dramo in je v odnosu do preostalega sočasno potekajočega dogajanja prikazana kot gledališka predstava,

3. *fiktivno občinstvo* so osebe, ki imajo v času uprizarjanja igre v igri vloge gledalcev te igre, in

4. *realno občinstvo* so tisti obiskovalci, ki si ogledajo predstavo, v katero je vstavljena igra v igri. Definicija gledališča v gledališču je vzpostavljena prav z njihovega vidika.

Različna poimenovanja, ki jih v iskanju kar najnatančnejše opredelitve teh štirih sestavnih elementov igre v igri uvajajo posamezni avtorji, vnašajo na to področje dodatna terminološka neskladja. Zgoraj sem navedla izraze, ki so za oznako določenih elementov najustreznejši. (Njihov izvor in razloge, zakaj sem se odločila zanje, pojasnim v nadaljevanju.) Za primarno dramo je v strokovni literaturi mogoče zaslediti izraze: *outer play*, *Grossform*, *Rahmenform*, *Gesamtschauspiel*, *Rahmenspiel*, *Rahmendrama* ali kar *Drama*; igro v igri označujejo *inner play*, *play within a play*, *Drama im Drama*, *Theater im Theater*, *Aufführung in der Aufführung*, *Dramenaufführung in der Dramenaufführung*, *Komödie in der Komödie*, *inner Spiel*, *Spiel im Spiel*, *Schauspiel im Schauspiel*, *potenziertes Spiel*,

*Kleinform, Spielsphäre*; fiktivni gledalci so imenovani *onstage spectator*, *doppelte Publikum*, *Spielzuschauer*, *Spielpublikum*, *zuschauende Schauspieler* in *Zuschauer – Schauspieler*; realni gledalci pa *offstage spectator*, *reine Zuschauer*, *Dramenpublikum* in *Theaterpublikum*.

Naj najprej opozorim na dve najpogosteje uporabljani sintagmi: igra v igri in gledališče v gledališču, ki ju raziskovalci polnijo z različnimi pomeni. Tu se sproži temeljno vprašanje zamejitve pojava gledališča v gledališču, ki v ožjem smislu nosi pomen predstave v predstavi, v širšem pa lahko zajema tudi druge sorodne oblike nastopanja in igranja, ki niso strogo vezane na gledališko igro niti na gledališko predstavo. Medtem ko je uporaba sintagme gledališče v gledališču v strokovni literaturi enotna in se domala dosledno nanaša na predstavo v predstavi, pa se igra v igri ne pojavlja samo kot oznaka za fiktivne gledališke igre, temveč tudi za raznovrstne negledališke igre in teatralne nastope (na primer Prosperovo usmerjanje dogajanja v Shakespearovem *Viharju*, poigravanje s Sigismundovo usodo v Calderónovi drami *Življenje je sen*, igro privzemanja različnih vlog in identitet v *Amfitrionih* različnih avtorjev itn.). Na nemškem govornem področju razliko med terminoma *Spiel* im *Spiel* in *Theater auf dem Theater* vpelje Manfred Schmeling (1977). *Theater auf dem Theater* mu pomeni gledališko predstavo v gledališki predstavi, *Spiel im Spiel* pa implicira vsakršno zavest o igri in igranju, ki ima status potencirane igre in lahko poteka tudi v odsotnosti fiktivnega občinstva. Kot nadrejen pojem obeh terminov ponudi oznako *Spiel-im-Spiel-Begriff* (prevzame jo od Hermann Seilacherja, 1969). To je formalna, kompromisna rešitev, ki jo praktično tudi predlagatelj sam redko zapiše. Pridružujem se razmišljanju Ericha Proebsterja, ki že leta 1955 opozori na razkorak med ožjim in širšim pojmovanjem igre v igri. Čeravno med igro v igri in gledališčem v gledališču ne vzpostavi kategorične razlike, Proebster dosledno uporablja termin gledališče v gledališču (*Theater im Theater*). Rabi sintagme igra v igri (*Spiel im Spiel*) se kljub temu, da po njegovem mnenju označuje isti pojav kot gledališče v gledališču, izogiba, ker nase pogosto veže tudi druge, ne samo gledališke igre. Zaradi tega se zavzemam za omejitev obeh terminov na področje gledališča. V primerih, ko govorim o dramskih besedilih, uporabljam oznako igra v igri, v kontekstu njihovih uprizoritev pa gledališče v gledališču. Termin gledališče v gledališču je nadrejen igri v igri, saj je ta samo eden izmed označujočih sistemov v predstavi. Zaradi natančnejšega poimenovanja posameznih znakovnih sistemov, nenazadnje tudi zaradi boljše berljivosti, je na ravni uprizoritvenega teksta poleg oznake predstava v predstavi smiselno uporabljati reducirani kategoriji oder na odru in vloga v vlogi, ali jih zvrstno opredeliti: lutkovno gledališče v dramskem (Schnitzler: *Prilika o veliki klobasi*, Pirandello: *Velikani z gore*), opera v predstavi (Pirandello: *Nocoj bomo improvizirali*), kabaret v predstavi (Brecht: *Baal*), film v gledališču (Pregelj: *Vest*). Na ravni dramskega besedila pa so za igro v igri oziroma dramo v drami primerna tudi žanrska poimenovanja, na primer komedija v komediji, komedija v tragediji, itn. Navedenih sintagem, nanašajočih se na dramsko besedilo, seveda ni mogoče striktno ločiti od tistih, ki primarno izražajo gledališki vidik. V dramo je namreč že vpisan

uprizoritveni tekst, kar seveda ne pomeni, da sta drama in uprizoritev med seboj v kavzalnem razmerju, niti tega, da literarni tekst predpisuje ali določa izbor gledaliških znakov, kot poudarja Erika Fischer Lichte (Kralj 1998: 39). Zato je z besedno zvezo predstava v predstavi upravičeno poimenovati na primer mišnico v *Hamletu* tudi, ko se nanaša na Shakespeareovo besedilo in ne samo v zvezi z njeno uprizoritvijo. Iz istega razloga tudi Proebster postavi enačaj med oznake drama v drami (Drama im Drama), predstava v predstavi (Aufführung in der Aufführung, Dramenaufführung in der Dramenaufführung) in (Theater im Theater) gledališče v gledališču (1955: 52). Naj v zvezi s »problematičnim« terminom, torej igro v igri, še enkrat poudarim, da ga vedno zasedam s pomenom gledališke igre, ki je v odnosu do preostalega dogajanja prikazana kot gledališka predstava. Za poimenovanje njej sorodnih negledaliških iger predlagam dve drugi oznaki: igra vlog (to je igra privzemanja različnih identitet in družbenih vlog) in spontan teatraliziran prizor (to je dogodek spektakelske narave, ki se nepričakovano porodi na kakem družabnem srečanju). Natančneje se do njiju opredelim v nadaljevanju.

Naj zdaj poiščem globlje vzroke za terminološka neskladja, ki se v zvezi s sintagmo igra v igri pojavljajo v strokovni literaturi. Glavni razlog za to je preučevanje igre s tematskega vidika, ki je potem bolj ali manj ustrezno aplicirana na različne koncepte igre in gledališča, kakor tudi na različne stalne dramske strukture. Pri tematski obravnavi iger prihaja do nedoslednega združevanja različnih ontoloških ravnin gledaliških in negledaliških iger (med njimi se znajdejo še sanjski prizori), ki se med seboj razlikujejo tudi po načinu strukturne umestitve v delo. Druga nedoslednost izhaja iz prepoznavanja igre v igri v stalnih dramskih oblikah, kar lahko vodi v načelno izključevanje igre v igri iz teh oblik.<sup>2</sup> Tretji vir nesporazumov pa predstavlja preučevanje igre v igri v kontekstu različnih konceptov igre in gledališča, predvsem metateatra in gledališča sveta (theatrum mundi). Da bi se izognila navedenim pastem, igro v igri obravnavam kot »golo« strukturo zunaj zgodovinskih zvrsti in žanrov, kakor tudi zunaj konceptov igre in gledališča. Ahistorični pristop omogoča objektivnejšo presojo funkcioniranja tega dramaturškega postopka.

Struktura gledališča v gledališču naseljuje dramska besedila že dobrih pet stoletij, teoretični razmislek pa je dobila šele po letu 1950 v petih temeljnih raziskavah Joachima Voigta (*Das Spiel im Spiel*, 1954), Ericha Proebsterja (*Theater im Theater*, 1955), Roberta J. Nelsona (*Play within the Play*, 1958), Jörga Henninga Kokotta (*Das Theater auf dem Theater*, 1968) in Manfreda Schmelinga (*Das Spiel in Spiel*, 1977).<sup>3</sup> V knjižnih izdajah sta bili objavljeni samo Nelsonova in Schmelingova študija, druge so doktorske disertacije, ki so v tipkopisih dostopne v univerzitetnih knjižnicah. Vsi raziskovalci razen Proebsterja so – kot je razvidno iz seznamov literature – poznali dela svojih predhodnikov. Proebsterjevo študijo, ki po kronološki razvrstitvi sicer zaseda drugo mesto, je prav tako kakor Voigtovo treba obravnavati kot pionirsko delo. Med njima je tako rekoč samo eno leto in nekaj sto kilometrov razmika. Obe deli sta drugo mimo drugega nastajali pravzaprav v istem času in prostoru: Voigtovo v Göttingenu in Proebsterjevo v Münchnu. Do pojava gledališča v gleda-

lišču se je med vsemi avtorji najbolj natančno opredelil in ga sistematično razdelal prvi raziskovalec Joachim Voigt, z ustrežnejšo terminologijo pa je njegovo definicijo oskrbel Manfred Pfister (v poglavju *Das Spiel im Spiel* v knjigi *Das Drama*, 1977). Semiotična opredelitev do igre v igri, ki jo bom skušala izdelati, temelji na primerjavi z Voigtovo. Nanjo se opirajo tudi drugi avtorji, vendar je v ničemer bistvenem ne nadgradijo. Kokott jo brez pridržkov povzame, Schmeling jo korigira (kot bo razvidno iz nadaljevanja) in Nelson ponudi lastno kategorizacijo, ki stoji na izhodišču, nasprotnem Voigtovemu. Proebsterjeva opredelitev, nastala v istem času kot Voigtova, pa se v temeljnih premisah z njo presenetljivo ujema. Čeprav pri historizaciji in zamejitvi pojava ni tako natančna in lucidna kot Voigtova, je njuno prekrivanje (tudi kar se izrazoslovja tiče) osupljivo.

Erich Proebster gledališče v gledališču razume kot dve gledališki predstavi, ki sta časovno in prostorsko umeščeni druga v drugo, in ju med seboj strukturno in vsebinsko vezeta dve dramski dejanji, torej dejanje igre v igri in primarne drame (1955: 55). Joachim Voigt pa definira igro v igri kot vložek v drami, ki razpolaga z lastnim dejanjem, časom in prostorom, in sicer tako, da sta ena ob drugo sopostavljeni časovnost in prostorskost igre v igri in drame, v kateri se ta nahaja (1954: 169). Oba avtorja eksplicitno govorita o gledališču z dvema ravnema »realnosti« oziroma »igre«. S semiotičnega vidika gre za t. i. dvojni znakovni sistem, ki je sestavljen iz dveh samostojnih sistemov tako, da je eden (igra v igri) vgrajen v drugega (v primarno dramo) kot njegov oziroma njen integralni element. V Proebsterjevi in Voigtovi jasno izraženi razmejitev dveh na odru sočasno prisotnih znakovnih sistemov je že implicirana zahteva po strukturiranju okvira, ki je za vzpostavitev vsake igre v igri nujen. Okvir poudarja obstoj dveh fiktivnih ravnin, kjer sočasno bivata drama, skupaj s Pfistrom ji bomo rekli primarna drama (npr. Hamlet), ki se nahaja v fiktivnem polju prve stopnje, in vanjo vložena igra v igri (mišnica), ki v njenem okviru tvori dodatni, drugi oziroma sekundarni fiktivni nivo. Teda je igra v igri strukturno podrejena primarni drami.<sup>4</sup> Poudariti velja, da se podredni način umestitve ne izključuje z zahtevo po samostojnosti igre v igri. Ta se izkaže »za pomanjšano podobo neke drame s številnimi konstitutivnimi elementi velike forme, ki ji zagotavljajo samostojnost, toda nikoli ne postane popolnoma avtonomna. Igra v igri je drami podrejena in je omejena v svojem obsegu. Ni nujno, da jo z dramo povezujejo dejanje in dramske osebe, lahko pa je z njo motivno povezana« (Voigt 1954: 169). Voigtova razlaga je (tudi za Manfreda Schmelinga) sporna v trditvi, da je igra v igri pomanjšana podoba primarne drame, iz česar Voigt izpelje, da mora imeti funkcijo stranskega dogajanja. Za številne primere, posebno za igre v igri v odprtih dramskih formah, kjer prevzamejo funkcijo glavnega dogajanja, to ne drži (Shakespeare: *Ukročena trmoglavka*, Pirandello: *Šest oseb išče avtorja*, *Nocoj bomo improvizirali*, *Velikani z gore*, Wilder: *Spalnik Hiawata*, *Naše mesto*, *Tudi tokrat smo jo srečno odnesli*, Brecht: *Kavkaški krog s kredo*).<sup>5</sup> Vzrok za napačno sklepanje tiči v dejstvu, da se Voigt ne ozira na razliko med kompozicijsko in tematsko podrejenostjo igre v igri primarni drami. Kot

vloženo delo je igra v igri vedno strukturno podrejena sprejemnemu tekstu – ne glede na to, ali nastopa v funkciji stranskega ali glavnega dogajanja. Voigtova ugotovitev, da je igra v igri pomanjšana podoba primarne drame, vzdrži samo na primerih dram z zaprto formo, na katere se omejuje njegov izbor (mišnica v Shakespearovem *Hamletu*, tragedija o Piramu in Tizbi v *Snu kresne noči*, igra o Solimanu in Perzedi v Kydovi *Španski tragediji* se res kažejo za zgoščene, skrčene, stisnjene svetove, ki učinkujejo kot pomanjšani). Odprtih dram, v katerih igre v igri znatno razširijo svoj obseg, ko vanje vnesejo obilje panoramičnih prostorov in raztezni enot časa, pa v njegovem izboru ni. Čeprav Voigt v svoji raziskavi ni sledil funkcioniranju gledališča v gledališču v različnih dramskih formah (saj je svoje delo končal že šest let pred prvim izidom Klotzevih dognanj o zaprti in odprti formi v dramih), je iz njegovega izbora primerov mogoče izpeljati te sklepe. Voigtova zahteva, da mora imeti igra v igri status stranskega dogajanja, se ne izključuje s temeljno zahtevo po njeni podrejenosti v odnosu do primarne drame. Igra v igri, pa naj bo prikazana kot zgoščena (Shakespeare: *Hamlet*) ali razpotegnjena, tematsko prevladujoča fabula (Brecht: *Kavkaški krog s kredo*), je namreč s strukturnega vidika vselej podrejena matični drami. Izhodiščna Voigtova postavka o podrejenosti igre v igri, ki je ne gre zamenjevati s tematsko podrejenostjo, temveč jo je treba razumeti kot podreden način kombiniranja sekvenc, torej velja v primerih zaprte, kakor tudi odprte drame.<sup>6</sup>

Zahtevama po samostojnosti prostora, časa in dejanja igre v igri ter njeni kompozicijski podrejenosti primarni drami Voigt pridruži še tretjo in zadnjo konstitutivno lastnost: razvidnost igre kot gledališke predstave v odnosu do preostalih nastopajočih na odru. Formulira jo takole: »Publika igre v igri se vede do igre tako, kot se vede dramska publika do drame« (Voigt 1954: 169). Publika igre v igri, t. i. Spielpublikum, bomo skupaj s Pfistrom imenovali fiktivno občinstvo igre v igri, t. i. dramski publiki – Dramenpublikum, pa realno občinstvo (primarne drame in obenem igre v igri). S semiotičnim besediščem povedano se zunanji komunikacijski sistem projicira v notranjega in se tam ponovi: realnim gledalcem v avditoriju ustreza fiktivno občinstvo na odru, realnim ustvarjalcem uprizoritve, med njimi dramatik, režiserju in igralcem, pa avtor igre v igri, njen režiser in igralci. Sekundarna fiktivna raven se vzpostavi samo, če fiktivni gledalci na odru igro prepoznajo za predstavo, torej gledališko igro s kvaliteto odrske iluzije. Pri tem Voigt izhaja iz Huizingove definicije (negledališke) igre, kjer je igra obravnavana kot »svobodno dejanje, občuteno kot fiktivno in umeščeno zunaj običajnega življenja, /.../ ki se uresničuje v posebej opredeljenem času in prostoru, poteka v skladu z danimi pravili« (Huizinga 1992: 19). Po Josette Féral (ki v razpravi *Teatralnost* prav tako izhaja iz Huizingove definicije) je igra torej kodificirana s specifičnimi pravili in implicira zavestno držo s strani izvajalca, izvrševano v *tukaj in zdaj prostora*, ki je *drug* od vsakdanjika in stremi k izpolnjenju *dejanj zunaj običajnega življenja* (Féral 1996: 12). Če se tovrstna igra konstituira v notranjem komunikacijskem sistemu neke drame, dobimo igro v igri. Voigt poudarja, da mora biti fiktivnim gledalcem ves čas prepoznavna kot gledališka in ne samo kot fingirana (negledališka)

igra. V izpostavljanju funkcije fiktivne publike je že implicirana zahteva po vzpostavitvi okvira kot konstitutivnega elementa igre v igri. Kajti fiktivni gledalci so tisti, ki igro v igri zaobjamejo v obroč in oder vidno razdelijo na dve samostojni, sočasno obstoječi entiteti – ne glede na to, ali so za razlikovanje predstave v predstavi od primarne drame predvideni posebni znaki (poseben oder, drugačni kostumi, drug stil igre, itd.) ali ne.

Kako pomembno je uvesti fiktivnega gledalca za konstitutivni element igre v igri, ponazarja študija Roberta J. Nelsona. Njegova izhodišča so diametralno nasprotna Voigtovim<sup>7</sup> in vodijo v prepoznavanje igre v igri ne samo v vsaki negledališki igri, temveč tudi v vsakovrstnih spletkah, torej v konfrontaciji igre in protiigre, ki je v bistvu imanentna vsaki drami. Nelson igro v igri pojmuje kot formalno posnemanje dogodkov z dialogom in dejanjem, utelešenim v osebah, ki se pojavljajo znotraj tega dejanja in ga ne razveljavljajo z drugim prav takim posnemanjem (1958: 7).<sup>8</sup> V odnosu do fiktivnega gledalca (t. i. notranjega gledalca, imenovanega tudi onstage spectator) se igra v igri ne kaže vedno kot fiktivno polje odrske iluzije, torej kot gledališče. Določa jo namreč realni gledalec (to je zunanji, t. i. offstage spectator). In tu se Nelsonovo pojmovanje igre v igri bistveno razlikuje od drugih raziskovalcev: njegova opredelitev je vzpostavljena z vidika realnega občinstva, medtem ko morajo pri drugih avtorjih predstavo v predstavi prepoznati fiktivni gledalci. T. i. koncept notranjosti (concept of innerness) tedaj pri Nelsonu obstaja samo za realno publiko, ki je priča dvojnemu dogajanju: igri v igri in preostalim dogodkom. Lahko ga prepoznajo tudi dramske osebe, vendar zavest, da nastopajo v igri kot lažnem dogajanju, kakor se izrazi, zanje ni obvezna. Eksplicitno izisanega okvira Nelson sicer ne zavrača, pojmuje pa ga kot manj sofisticiranega. V tej točki igra v igri zdrzne z gledališke na fingirane igre in nič več ne gre za gledališče v gledališču. V kontekstu Nelsonove zbirke esejev, ki ponujajo dober pregled konceptov igre v različnih zgodovinskih obdobjih in pri posameznih avtorjih, to ni pomanjkljivost, temveč prej prednost, saj mu gre predvsem za odkrivanje raznovrstnih iger, ne samo gledaliških.<sup>9</sup> Kot orodje za preučevanje strukturiranosti in funkcioniranja igre v igri pa to delo ni uporabno. Novost, ki jo uvede v terminologijo na tem področju, je izraz okvir, angleško *frame*.<sup>10</sup> Nelson okvira ne šteje med konstitutivne elemente gledališča v gledališču, zato ga posebej ne izpostavlja, čeravno ga vseskozi samoumevno uporablja. Izraz okvir, apliciran na Voigtovo zahtevo po razvidnosti igre kot gledališke predstave v odnosu do preostalega dogajanja na odru, pa se povzdigne na raven termina. Okvir določi ontološko ravnino igre kot gledališke igre.

Pri preučevanju gledališča v gledališču je bistvenega pomena vprašanje zamejitve tega pojava. Erich Proebster pravi, da gledališču v gledališču sorodne igre v dramo ne vpeljejo dveh jasno ločenih dramskih fabul niti nimajo lastnega gledališkega značaja znotraj obstoječe predstave (1955: 55). Za primere našteje prizore mediger, sanj, vizij, prikazovanja duhov, potujitev, tekmovanj, umetniških točk, prizore z osebami, ki si nadevajo maske in igrajo vloge. Vse te pojave sistematično razvrsti in jih preuči Joachim Voigt. Iz raznorodnih iger izlušči igre v igri v ožjem

smislu, kot se izrazi sam, in sicer tako, da od njih odšteje vse forme, ki so igri v igri predhodne (Vorformen) in tudi tiste, ki so ji sorodne (Nebenformen). Njihovo izločitev iz kroga gledališča v gledališču utemelji v treh točkah, podanih v svoji definiciji igre v igri, in sicer v zahtevah po:

- 1) samostojnosti prostora, časa in dejanja igre v igri,
- 2) strukturni podrejenosti igre v igri primarni drami, in
- 3) razvidnosti igre kot gledališke predstave v odnosu do preostalih nastopajočih na odru.

Pri tem poudari, da predhodne forme niso v genetski povezavi z igro v igri. Z vidika načina funkcioniranja opravljajo osnovno dramaturško funkcijo igre v igri, to je prikazovanje igre *kot* gledališke predstave. Mednje uvrsti:<sup>11</sup>

a) eksplicitne oznake *igre kot igre*: zbor, prolog, oseba v vlogi komentatorja, nagovor gledalcev, izstop iz vloge,

b) *maske (masque)*, to je alegorična, spektakularno uprizorjena igra z mitološkimi osebami, v kateri so igralci nosili maske, vrh pa je dosegla na dvoru kraljice Elizabete (Ben Jonson: *Praznovanje dvanajste noči, Maske kraljic*),

c) *igra pretvarjanj (Spiel der Verstellung)*, s katero Voigt označi vsako intrigo oziroma spletko in pri tem poudari, da je vsebovana skoraj v vsaki drami (za izrazit primer navede Shakespearovega *Riharda III.*, v katerem vojvoda Gloster že v uvodnem monologu najavi, da bo pletel zvite in nevarne spletke in zasejal sovraštvo med svoja brata Edvarda in Geor-gea),

d) *igranje v igri (Spielen im Spiel)*, s čimer Voigt poimenuje dogajanje, v katerem dramska oseba drugim prisotnim osebam na odru nekaj zaigra oziroma prikaže, praviloma improvizirano (npr. v Shakespearovi drami *Troilus in Kresida*, kjer v 3. prizoru III. dejanja Terzit igra Ajaxa, Patroklos pa njega samega, njun »prizor« pa si ogleda Ahil), lahko pa dramska oseba tudi oponaša ali se pretvarja za drugo osebo (npr. v *Amfitrionih* različnih avtorjev, kjer Jupiter prevzame podobo Amfitriona, da bi ga Alkmena zamenjala za svojega moža in užila ljubezen z njim).

Tako kot vse eksplicitne oznake igre *kot* igre tudi maska po Voigtovi presoji nima sposobnosti, da bi ustvarila sebi lasten prostor, čas in dejanje in se iz primarnega dogajanja izluščila kot samostojna odrska entiteta. V igri pretvarjanj (*Spiel der Verstellung*), ki označuje vsako intrigo oziroma spletko, ima status igre tisto dogajanje, ki ga osebe v drami doživijo kot realnost. Pri tem je dvojni pomen »varajoče besede« znan samo govorcju in realnemu občinstvu v dvorani, ne pa tudi drugim dramskim osebam na odru (Gloster v Shakespearovem *Rihardu III.* svoje zle namere sporoči nam, gledalcem, pred drugimi nastopajočimi osebami pa jih prikriva). Zato t. i. igra pretvarjanj ostaja na isti fiktivni ravnini s preostalim dogajanjem in ni samostojna dramska forma, temveč tehnično sredstvo, s katerim se zoperstavlja igro protiigri, kroji zaplet in poganja dramsko dogajanje. Voigt ugotavlja, da je od strukture igre v igri najbolj oddaljena – v nasprotju s t. i. igranjem v igri (*Spielen im Spiel*), ki ima z gledališčem v gledališču največ skupnih lastnosti. Sorodnost zaznamuje tudi



terminološko: igra v igri – Spiel im Spiel se nahaja v neposredni semantični soseščini sintagme Spielen im Spiel – t. i. igranja v igri. S tem izrazom poimenuje dogajanje, v katerem dramska oseba pred drugimi nastopajočimi nekaj zaigra. Vendar tovrstnega teatralnega nastopanja ne gre zamenjati z gledališko predstavo, saj ravno tako kot igra pretvarjanj pripada primarni drami, znotraj katere ne vzpostavi dodatnega, novega polja odrske iluzije. (Prizore te vrste imenujem spontane teatralizacije in bodo natančneje pojasnjeni v nadaljevanju.)

V skupino igri v igri sorodnih form Voigt uvrsti stalne dramske forme. To so:

a) *pantomima* – Voigt jo uporabi v pomenu *dumb show*, t. i. neme igre, v kateri so pogosto nastopale alegorične osebe, igralci pa so samo z gestami, brez besed, odigrali kratek pantomimični povzetek dogajanja, ki je napovedal prihodnje dogodke ali pa je na simboličen način interpretiral dogajanje (s pantomimo je Shakespeare napovedal umor Gonzaga v prizoru mišnice v *Hamletu*, Sackville in Norton pa sta v *Gorboducu* umestila pantomime na začetek vsakega dejanja),

b) *okvirna drama (Rahmendrama)* – tu je dogajanje postavljeno v okvir, ki ga lahko tvorijo bodisi prolog in epilog, predigra in sklepna igra, zbor bodisi dramsko dogajanje s funkcijo uvodnega in sklepnega akorda, ekspozicije in izteka, vselej pa ima estetski učinek (v Brechtovem *Kavkaškem krogu s kredo* je kitajska igra Krog s kredo odigrana z namenom, da bi se predstavniki dveh kolhozov po vzoru obravnavanega vprašanja v tej predstavi – ali naj otrok pripada svoji materi ali ženski, ki je težkim vojnim razmeram navkljub skrbela zanj, – pravilno odločili, kako naj se sporazumejo o lastništvu doline),

c) *sanjska igra (Traumdrama)* se osredotoča na dogodke iz sanj in jih obravnava kot vzporedno, resnično ali umišljeno soobstoječo stvarnost (Pauline v Schnitzlerjevi enodejanki *Ženska z bodalom* ob pogledu na italijansko renesančno sliko s tem motivom doživi vizijo, nekakšen sanjski vpogled v ozadje naslikane tragične zgodbe o ljubezenskem trikotniku, ki je soroden njeni življenjski situaciji) in

d) *izmenična igra (Wechseldrama)*, v kateri si v eni drami izmenično sledijo dejanja dveh različnih, med sabo samo z motivi povezanih iger (Gryphiusova *Ljubljena Dornrose* paralelno prikazuje dve samostojni, ena od druge neodvisni zgodbi, prvo v meščanskem in drugo v kmečkem okolju, skupen pa jima je samo ljubezenski motiv).

Med igri v igri sorodne forme bi Voigt lahko prištel tudi *medigre*. To so krajše zabavne točke s pesmijo in plesom, umeščene v odmore med dejanja drame oziroma predstave, ki so se v 16. in 17. stoletju zaradi izjemne priljubljenosti med občinstvom vseh slojev razrasle v obsegu in zapletu, kar je dobro razvidno iz Molièrove komediografije (*Namišljeni bolnik, Psiha, Žlahtni meščan, Elidska princesa*). Medigre je v svoja dela umeščal tudi Brecht, da bi z njimi dosegel potujitveni učinek (*Badenski učni komad o soglasju*).

Vse našteje oblike dram po Voigtovem mnenju ne morejo biti potencialni gradbeni kamni igre v igri zato, ker so to stalne dramske forme. Izključitev izmenične in sanjske igre iz strukture gledališča v gledališču

je povsem utemeljena. V izmenični igri so dejanja dveh samostojnih in avtonomnih dogajanj zložena v priredje (v igri v igri mora biti ureditev podredna), v sanjski igri pa imajo sanjski prizori status imaginarnega in ne fiktivnega dogajanja (ki ga zahteva igra v igri). Za pantomime je treba zapisati, da so nekatere v dramska besedila umeščene tudi na način predstave v predstavi (na primer v Kydovo *Špansko tragedijo*) oziroma je odločitev, ali bo odigrana na način predstave v predstavi, prepuščena uprizoriteljem. Najbolj vprašljivo pa je vnaprejšnje odrekanje statusa igre v igri v primeru okvirne drame. Voigt ugotavlja, da je način funkcioniranja okvira, ki je temeljna kompozicijska značilnost okvirne drame, v neposredni strukturalni bližini z gledališčem v gledališču (1954: 31-36). To utemelji z dvema pglavitnima značilnostima: 1) v obeh primerih je v dramo poleg primarnega vpeljana še eno samostojno dogajanje, v katerem je svet predstavljen kot videz in 2) igra v igri je tako kot drama v okviru distancirana od gledalcev na odru. Tema dvema lastnostima postavi nasproti dva razloga, zaradi katerih okvirno dramo izključi iz skupine iger v igrar. Igra v okviru je obsežna, razraščena je čez celo dramo in ima status glavnega dogajanja. To pa je v nasprotju z Voigtovimi kriteriji, po katerih mora biti igra v igri pomanjšana, zgoščena podoba, ki je primarni drami podrejena in funkcionira kot stransko (in ne glavno) dogajanje. Če bi Voigt razlikoval med tematsko in strukturalno podrejenostjo ene enote v odnosu do druge, bi se gotovo strinjal, da se okvirna drama v nekaterih primerih povsem prekriva z igro v igri. Tako bi za igre v igri verjetno prepoznal *Ukročeno trmoglavko* anonimnega avtorja, ki jo sam šteje med okvirne drame, kakor tudi Shakespearovo *Ukročeno trmoglavko* in Brechtov *Kavkaški krog s kredo*. Tu je treba poudariti, da ima vsako gledališče v gledališču okvir, pa naj bo ta scenski (ki pripada območju fizično vidnega) ali kontekstualen (tako rekoč virtualen, ki se vzpostavi s »tihim« kodiranjem prostora). Funkcijo okvira ima primarna drama, igra v igri pa je v njej kot vloženo delo. Igre v igri, ki je vselej okvirjena, tedaj ne gre zamenjevati s stalno dramsko formo okvirne igre, čeprav se v določenih primerih ti dve strukturalni izkažeta za identični.

Igro v igri je priporočljivo obravnavati kot »golo« strukturalno zunaj gledaliških zvrsti, kakor tudi zunaj konceptov igre in gledališča. V »nevarni« bližini gledališča v gledališču sta koncepta *gledališča sveta – theatrum mundi* in *metateatra*. V *theatrum mundi* je svet pojmovan kot predstava, ki poteka pred očmi Boga – avtorja, režiserja in sodnika obenem, in ljudje so le igralci na tem odru sveta (npr. v Calderónovem *Vélikem gledališču sveta* iz leta 1645, ki mu je v 20. stoletju parafrazo napisal Hofmannstahl z igro *Véliko solnograško gledališče sveta*, 1922). Podobno kot v konceptu *gledališča sveta* je tudi v *metateatru* glavna metafora prikazovanje življenja kot odra. Termin *metateater* je uvedel Lionel Abel v knjigi *Metatheatre* (1963) in z njim označil vsako gledališko delo, ki obravnava teatralizirane oblike življenja oziroma življenje, ki mu je teatralnost immanentna (tako kot v Genetovem *Balkonu*, Beckettovem *Koncu igre* ali v Anouilhovih dramah). Z besedami Patricea Pavisa povedano je metateater »gledališče, katerega problematika je osredotočena na gledališče, ki potemtakem 'govori' o samem sebi, se 'samopredstavlja'« (1997, 439). Bi-

stvena razlika med gledališčem v gledališču in metateatrom je v tem, da metateater ni določen s posebno dramaturško strukturo; zadošča že tematiziranje življenja kot gledališča.<sup>12</sup> Opozoriti velja, da opisno razlaganje metateatralne igre kot igre v igri lahko vodi v napačno sklepanje, da je igra v igri vsaka drama, ki tematizira svet kot oder ali tista, ki jo uravnava neka višja, nadrejena instanca. (Tako sta v strokovni literaturi kot gledališče v gledališču pogosto obravnavana npr. Calderónovo *Življenje je sen* in Shakespearov *Vihar*, čeprav nista strukturirana na način predstave v predstavi.)

Da bi se ognili vnaprejšnjemu izločevanju igre v igri iz stalnih dramskih oblik na eni strani in samodejnemu prepoznavanju igre v igri v različnih konceptih igre in gledališča na drugi, predlagam dve poglavitni načeli za razbiranje strukture predstave v predstavi. Prvo se nanaša na kompozicijsko zgradbo drame, v kateri mora biti sekvenca igre v igri podrejena primarni drami. Po drugem načelu pa mora biti kvaliteta igre fiktivna in ne fingirana, kakršna je v negledaliških igrah, niti ne sme biti imaginarna, kot je v sanjskih prizorih. Sanjske prizore je lažje razlikovati od negledaliških iger, ker so v dramo umeščeni na podreden način in je zarez med »realnostjo« življenja in imaginarnostjo sanj ostrejša. Več težav povzročajo negledališke igre, ki se nahajajo v isti ravnini kot primarna drama in zaradi svojega ludičnega značaja spominjajo na gledališko igro. Te delim v dve skupini: igre vlog in spontane teatralizacije.<sup>13</sup>

## Gledališču v gledališču sorodne forme

Med *igre vlog* uvrščam vsakršna dejanja pretvarjanja, prikrivanja in prenašanja, povezana z zavestnim ali nezavednim prevzemanjem vlog, ki jih nase hote ali nehote, vedno pa v stremljenju po določenem cilju, priključijo dramska oseba sama. Prenarejanje, kakor ga razdela Patrice Pavis (1977: 583), v razmerju do ene ali več oseb lahko poteka na:

- individualni ravni, pri čemer se ena oseba pretvarja pred drugo,
- družbeni, kjer gre za zamenjavo enega družbenega položaja z drugim,
- politični, ko se krinka uporabi v funkciji političnega prepričevanja, in
- spolni ravni, pri kateri stopi v ospredje zamenjava spolne identitete.

Igra vlog se lahko kaže bodisi kot zamenjava identitet (v vseh *Amfitrionih*) ali kot privzemanje družbenih vlog (Molière: *Tartuffe*). Pogosto je vizualno poudarjena z nadevanjem preoblek in mask, spremlja pa jo vlogi ustrezno gestično in verbalno komuniciranje. Dobri primeri igre vlog so na primer: Julija iz Shakespearovih *Dveh gospodov iz Verone*, ki se v varni moški preobleki poda za svojim ljubljnim Protejem v Milano; Babica, ki v podobi Evice zapelje Lazarja v Strniševih *Žabah*; Aristofanove *Zborovalke*, ki samo v moška oblačila ogrnjene in z brado poraslimi lici morejo prepričati ljudi, da so ženske bolj primerne vladati državi kot moški; dobrosrčna Šen Te iz Brechtovega *Dobrega človeka iz Sečuana*, ki se edino v preobleki svojega bratranca uspe postaviti po robu

koristljubnim in grabežljivim znancem. Oznaka je prevzeta po naslovu Pirandellove drame *Igra vlog* (*Gioco delle parti*, 1918), s čimer dramatik meri na nesposobnost ustvarjanja celostnega sprepleta odnosov v meščanski sicilijanski družbi, kjer je nadevanje ne-vidnih mask postalo življenjski slog, nujen za obstoj v odtujeni meščanski družbi, prenarejanje pa edini možni način komuniciranja v njej. Dramo s tem naslovom je Pirandello na način igre v igri umestil tudi v *Šest oseb išče avtorja* (1921). Tako kot pri gledališču v gledališču tudi akterji igre vlog prevzemajo dodatne vloge, vendar te niso fiktivne, temveč fingirane. Če fingirana igra vlog teži k slepilu in prevari, na čemer lahko temelji mreža zapletov v drami, igra v igri v dogovoru med igralci in fiktivnimi gledalci v drami vzpostavi novo, dodatno, sekundarno (lahko tudi terciarno) polje odrske iluzije. Igra v igri je v dramo vstavljena kot samostojna fabulativna enota, v nasprotju z igro vlog, ki vselej pripada osrednjemu dramskemu dogajanju. V tipologiji Joachima Voigta bi igra vlog spadala v skupino t. i. igre pretvarjanj (*Spiel der Verstellung*). Pri tem je treba opozoriti, da Voigt igro pretvarjanj razume širše, kot je zajeta v oznaki igra vlog: ne samo kot teatralno, vizualno poudarjeno privzemanje različnih vlog in identitet, temveč kot vsako spletko v drami.

Druga igri v igri sorodna forma so *spontane teatralizacije*. S tem izrazom označujem dogodke, pogosto spektakularne narave, ki se spontano porajajo na različnih družabnih srečanjih in slovesnostih (na primer rajanje Bakhantk v čast bogu Dionizu v Evripidovih *Bakhah*, Jacintin ples v Cankarjevem *Pohujšanju v dolini šentflorjanski*, verska procesija in arija iz Trubadurja v Pirandellovi drami *Nocoj bomo improvizirali*, ples v maskah v Shakespeareovem *Romeu in Juliji*, dvoboj med Hamletom in Laertom v *Hamletu*, Antonijev pogrebni govor v *Juliju Cezarju*). Ime je sestavljeno iz Duvignaudove sintagme spontano gledališče in termina teatralnost. Spontano gledališče predvideva družbeno (in ne dramsko) situacijo, ki se godi v vsakdanji stvarnosti in vodi k spontanemu ustvarjanju novih situacij, konkretizira pa se lahko v verskih obredjih, političnih zborovanjih, različnih protokolarnih in socialnih manifestacijah, javnih in družinskih slavnostih (Duvignaud 1978: 9-33). Tovrstni dogodki pogosto potekajo po vnaprej pripravljenem, tudi udeležencem srečanja znanem scenariju, v katerem prisotni prevzamejo njihovemu položaju ustrezne vloge in jih prilagodijo pričakovanemu vedenjskemu vzorcu. Druga beseda v sintagmi spontane teatralizacije, to je teatralnost, pa je lastnost, ki je gledališču imanentna. Med vsemi umetnostmi se v gledališču najbolje manifestira, kakor v eseju *Teatralnost* ugotavlja Josette Féral, zasledimo pa jo tudi v drugih umetnostih in prav tako v našem vsakdanjem življenju (1996: 5-8). Prav ta možnost udejanjanja teatralnosti predstavlja ključ do razlage prizorov, poimenovanih spontane teatralizacije. Teatralnost se namreč ustvari kot rezultat opazovalčevega beleženja nekega dogodka, ki s svojim pogledom veže gledano z gledajočim in hkrati vnaša kvalitativno razliko v njun odnos: tisti, ki opazuje, postane gledalec, in tisti, ki je gledan, pristane v vlogi nastopajočega, četudi proti svoji volji. V procesu gledanja se gledano prestavi na nivo reprezentacije, ki v tem primeru izključuje gledališko izjavljanje. Tedaj se teatralnost sproži povsem spon-

tano, brez želje, da bi prestopila v polje gledališča. Spontane teatralizacije Joachim Voigt pozna pod izrazom *Spielen im Spiel* – igranje v igri in se do njih opredeli kot do najožjega sorodstva z gledališčem v gledališču. V primerjavi z igro vlog so spontane teatralizacije bližje igri v igri, ker niso samo ludične, temveč tudi performativne. Spontanim teatraliziranim prizorom do predstave v predstavi manjka le korak: prestop iz fingirane resničnosti v fiktivno polje odrske iluzije. Bistvena razlika med gledališčem v gledališču in njemu sorodnima formama je namreč v tem, da igra v igri v območju prvostopenjske fiktivne ravni primarne drame konstituira sekundarno fiktivno raven. Igre vlog in spontane teatralizacije pa tega niso zmožne, zato ostajajo v prvostopenjskem območju primarne drame.

\* \* \*

Semiotično je igra v igri oziroma gledališče v gledališču dvojni znakovni sistem, sestavljen iz dveh samostojnih sistemov: primarne drame in igre v igri, ki je vanjo vgrajena kot njen integralni element. Raven igre v igri je primarni drami kompozicijsko podrejena in je kvalitativno označena kot fiktivna. Igra v igri torej v fiktivni ravnini prve stopnje, kjer se nahaja primarna drama, tvori sekundarni fiktivni nivo. Konstituira ga strukturni okvir igre v igri, na eni strani vzpostavljen s posameznimi označujočimi sistemi predstave v predstavi in na drugi s fiktivnimi gledalci, to je preostalim delom nastopajočih na odru. Zunanji komunikacijski sistem, ki poteka na relaciji med realnim občinstvom in dramo, je analogen notranjemu komunikacijskemu sistemu, ki poteka med fiktivnim občinstvom in igro v igri. Struktura gledališča v gledališču je forma z dvojnimi okviri, v kateri se okvir zunanjega komunikacijskega sistema v notranjem podvoji. To je modificirana in multiplicirana ponovitev umetniške oblike same v sebi.

## OPOMBE

<sup>1</sup> V gledaliških leksikonih se pojavlja tudi zgodnejša letnica prvega izida 1497, ki je ponekod navedena kot leto prve uprizoritve. Pri navajanju podatkov se opiram na zanesljivejši vir: *International Dictionary of Theatre – 1, Plays*, St James press, Chicago in London, 1992. Meg Twycross, avtorica gesla “Fulgens and Lucrece by Henry Medwall”, pravi, da leto prve uprizoritve ni znano in je lahko samo predmet ugibanj. *Fulgens in Lucrece* verjetno ni bil izvorni naslov tega interludija. Z naslovnice iz domnevnega leta prvega izida 1512 navaja daljši naslov: “a godely interlude of Fulgens Cenatoure of Rome. Lucrece his daughter. Gayus flaminus. & Publius Cornelius. of the disputacyon of noblenes”. To je bila verjetno tudi prva angleška posvetna gledališka igra. Vsebina je preprosta. Rimski senator Fulgens dovoli svoji hčerki Lucrece, da si sama izbere ženina. Dvorita ji dva snubca: domišljav in aroganten patricij Publius Cornelius ter inteligenten in pošten državni uslužbenec Gaius Flaminius, ki se pred izbranko pomerita na javni debati. Izbere tistega, ki se izkaže za bolj plemenitega in častivrednega – Gaiusa Flaminius, pa čeprav je nižjega stanu. Komične zaplete v dogajanje vnašata

gledalca A in B, ki se prostovoljno javita za slugi dveh snubcev in večino časa zapeljujeta Lucrecino spletično Joan. V preigravanju odnosa med igralci in občinstvom je interludij napisan tako spretno, ugotavlja Meg Twycross, da je moralo imeti za seboj daljšo tradicijo. Zato bi bilo nemara ustrežnejše reči, da je *Fulgens in Lucrece* najstarejša ohranjena in nam znana igra v igri.

<sup>2</sup> Po Joachimu Voigtu igra v igri ne more biti: maska (*masque*), igra pretvarjanj (*Spiel der Verstellung*), igranje v igri (*Spielen im Spiel*), pantomima, okvirna drama (*Rahmendrama*), izmenična igra (*Wechselspiel*), sanjska igra (*Traum-drama*). V nasprotju z Voigtom Max Dessoir ne vzpostavi razlike med dvema ontološko izključujočima se ravnema igre sanj in resničnosti niti med fingirano negledališko in fiktivno gledališko igro. Igro v igri uporablja kot nadrejeno kategorijo in jo razvrsti v tri skupine: medigro, izmenično igro in okvirno igro, ki jo enači tudi s sanjsko igro. (Povzeto po: Schmeling 1977: 24.)

<sup>3</sup> Z gledališčem v gledališču so se v parcialnih raziskavah ukvarjali tudi drugi raziskovalci. Arthur Brown je igro v igri obravnaval kot dramski postopek v elizabetinski drami (1960), Wolfgang Iser kot obliko dramske iluzije pri Shakespearu (1962), Claudia Liver je preučevala rabo gledališča v gledališču pri Goldoniju in Pirandellu (1964), Hans Schwab (1964) in Michel Grivelet (1972) pri Shakespearu, Hermann Seilacher pri Anouillu (1969). Vendar to verjetno niso edine študije igre v igri.

<sup>4</sup> Tu je treba opozoriti na dva – od kronološkega in kavzalnega sosledja dogodkov neodvisna – načina strukturnega kombiniranja posameznih sekvenc v drami: a) zaporedno nizanje sekvenc, ki so druga za drugo razporejene v istovrstni prvostopenjski fiktivni ravnini (sekvencam glavnega dejanja sledijo sekvence stranskih dejanj) in b) podredni način umeščanja nad- in podrejenih sekvenc v fiktivne ravni različnih kakovosti, obstoječe v isti drami. Tako so sekvencam primarne drame v fiktivnem nivoju prve stopnje podrejene sekvence igre v igri in sanjskih prizorov iz sekundarnega fiktivnega nivoja. (Pfister 1977: 285-307.)

<sup>5</sup> O tem govorijo že sami naslovi dram. Wilderjevo *Naše mesto* za igro v igri vzpostavlja Režiser, ki »pripoveduje« zgodbo o mestecu Groover'Corner. Brechtov *Kavkaški krog s kredo* je poimenovan po uprizarjani kitajski igri v igri Krog s kredo. Zanimiv je primer Shakespearove *Ukročene trmoglavke*, ki v uprizoritvah pogosto ni več igrana kot predstava v predstavi. Okvirno dogajanje namreč za zgodbo o trmoglavi Katarini ni bistvenega pomena, zato ga uprizoritelji opuščajo. (Potujoča skupina igralcev jo zaigra pijancu in beraču Suku. Knez, ki gledališčnikom ponudi prenočišče, si v zameno za gostoljubje domisli potegavščino: Suka naj bi prepričali, da je rojen gospod. Med spanjem ga sluge preoblečejo v gosposka oblačila in se od trenutka, ko se prebudi, do njega vedejo kot do svojega gospodarja, igralci pa ga – kot se za pravega aristokrata spodobi – po zasluženem popoldanskem počitku razvedrijo z gledališko predstavo.) Ta okvirni zaplet je črtan tudi iz zadnjega prevoda Milana Jesiha (za Slovensko ljudsko gledališče v Celju v sezoni 1996/97), tako da iz besedila ni več razvidno, da je drama strukturirana na način gledališča v gledališču.

<sup>6</sup> Pri izboru primerov igre v igri Voigt črpa iz dram, ki se nagibajo k zaprti formi. Vendar gledališča v gledališču, integriranega v odprte drame, načeloma ne spregleda. V skladu z njegovo tipologijo, utemeljeno na primerjavi med igri v igri predhodnimi in njej sorodnimi formami, bi te primere verjetno uvrstil v to zadnjo skupino, in sicer med okvirne drame in t. i. *Wechselspiele* oziroma izmenične igre.

<sup>7</sup> Nelson Voigtovo delo sicer pozna, vendar se nanj ne opira niti z njim ne polemizira. Vpiše ga v seznam bibliografskih enot, v tekstu pa ga ne omenja. Med avtorji temeljnih študij gledališča v gledališču Voigtovo definicijo v nekaterih

točkah popravi samo Manfred Schmeling. Nelogičen mu je sklep, da se oder na odru vidi »skoz« prolog, zbor, osebo v vlogi komentatorja, nagovor gledalcem in izstop iz vloge. Voigt jih navaja kot elemente, ki sporadično opozarjajo na naravo branega/gledanega dela kot gledališke igre, na njeno ludičnost. Analogijo odnosa med fiktivno publiko in igro v igri ter realno publiko in primarno dramo, na katero opozori Voigt, Schmeling napačno razlaga kot identičnost. Po njegovem mnenju je »umetna« oziroma pretirana tudi Voigtova zahteva, da mora biti igra v igri ves čas prepoznavna kot gledališka predstava. Ta opomba izhaja iz njegovega (zgoraj že razloženega) pojmovanja iger v igrah, med katere prišteva tako gledališke kot tudi negledališke igre. In upravičeno se ne strinja s trditvijo, da mora biti igra v igri razvidna kot stransko dogajanje (Schmeling 1977: 13-15).

<sup>8</sup> Na primerih dram, ki težijo k odprti formi, ta trditev ne drži. V Pirandellovih delih, na primer, igra v igri dobesedno razveljavi dejanje primarne drame, ga izpodrine in na njeno mesto postavi samo sebe. Paradigmatičen primer je *Šest oseb išče avtorja*. Dogaja se v gledališču, kjer poteka skušnja za Pirandellovo *Igro vlog*. Na oder pride šest dramskih oseb, ki prekinejo vajo in gledališčne priče, da uprizorijo njihovo dramo. Drama šestih oseb tako nadomesti primarno dramsko dogajanje, fabulativni tok se že v uvodni sekvenci s primarne drame preusmeri na igro v igri.

<sup>9</sup> Nelson ponudi koncepte igre kot zrcala (Shakespeare: *Ukročena trmoglavka*, *Mnogo hrupa za nič*, *Sen kresne noči*, *Vesele žene windsorske*, *Kakor vam drago*, *Hamlet*, *Vihar*), magije (Corneille: *Odrska utvara*), maske (Molière: *Improvizacije v Versaillesu*), spovedi (Legouvė & Scribe: *Adrienne Lecouvreur* in Dumas: *Kean*), laži (Sartrova adaptacija Dumasovega *Keana*), terapije (Schnitzler: *Vrti-ljak*, *Zeleni kakadu*), življenja (Pirandello: *Šest oseb išče avtorja*, *Vsak po svoje*, *Nocoj bomo improvizirali*) in igre kot labirinta (Anouilh: *Kolomba*). V uvodu poda tezo, da je igra v igri izum renesanse, ko gledališče ne vsebuje več sveta, temveč je vsebovano v svetu, in je – zgodovinsko gledano – prvič zmožno prikazati sliko samega sebe. Genetsko naj bi izšla iz igre v ritualu, in sicer iz fars, integriranih v misterije.

<sup>10</sup> Izraz okvir sicer uporabi že Voigt v besedni zvezi okvirna drama (Rahmen-drama), ki označuje stalno dramsko obliko okvirne drame. Pri tem Voigt opozori tudi na podobnost funkcioniranja okvira in igre v igri, vendar se omeji na njegovo delovanje v okvirni drami, strukturo okvira pa ne prenese tudi na formo igre v igri.

<sup>11</sup> V primerih, ko oznake v slovenščini niso udomačene, so pripisani nemški oziroma angleški termini (Voigt 1954: 11–42).

<sup>12</sup> Lionel Abel igro v igri razume kot dramaturški postopek in ne kot dramsko formo (1963: 60), zato med t. i. metaigre (*metaplay*), kakršne so Calderónovo *Življenje je sen*, Shakespearov *Vihar*, Genetov *Balkon* in Beckettove drame, uvrsti tudi Shakespearovega *Hamleta*, ki vsebuje igro v igri. Obravnava ga namreč kot igro maščevanja, ki jo iz onstranstva vodi Hamletov oče (1963: 40–58). Gledališče, v katerem primarna drama navaja, citira igro v igri, ne govori o sebi samo implicitno, temveč tudi eksplicitno. V tem pogledu je vsaka igra v igri tudi metateatralna. Pavis celo pravi, da je metateatralnost temeljna lastnost vsake gledališke komunikacije, saj je oder z vsem, kar ga sestavlja (igralci, scena, besedilo...), že označen kot svet, ki je prežet z iluzijo in teatralnostjo (1997: 441).

<sup>13</sup> Natančneje sem jih razdelala v diplomski nalogi *Igra v igri, gledališče v gledališču* (Orel 1998: 15-26.)

## LITERATURA

- ABEL, Lionel: *Metatheatre*, Hill & Wang, New York, 1963.
- CAILLOIS, Roger: *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979. Izvirnik: *Les jeux et les hommes*, Pariz, 1958.
- CARLSON, Marvin: *Teorije gledališča I-III*, Knjižnica MGL, št. 115-117, Ljubljana, 1992-94. Izvirnik: *Theories of the Theatre*, London, 1984.
- DUVIGNAUD, Jean: *Sociologija pozorišta /kolektivne senke/*, Beogradski izdavačkografički zavod, Beograd, 1978. Izvirnik: *Sociologie du théâtre. Essais sur les ombres collectives*, Pariz, 1965.
- FÉRAL, Josette: »Teatralnost«. V: Emil HRVATIN (ur.): *Prisotnost, predstavlanje, teatralnost*, Maska, zbirka Transformacije, Ljubljana, 1996. Izvirnik: *La théâtralité*, Pariz, 1988.
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992. Izvirnik: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg, 1956.
- INKRET, Andrej: *Drama in gledališče*, Državna založba Slovenije, Literarni leksikon, št. 29, Ljubljana, 1986.
- KLOTZ, Volker: *Zaprta in odprta forma v drami*, Knjižnica MGL, št. 121, Ljubljana, 1996. Izvirnik: *Geschlossene und offene Form im Drama*, München, 1960.
- KOKOTT, Jörg Henning: *Das Theater auf dem Theater im Drama der Neuzeit*, Doktorska disertacija, Univerza v Kölnu, 1968.
- KRALJ, Lado: *Teorija drame*, DZS, Literarni leksikon, št. 44, Ljubljana, 1998.
- NELSON, Robert J.: *Play within a Play, The Dramatist's Conception of his Art: Shakespeare to Anouilh*, Yale University Press, New Haven, 1958.
- OREL, Barbara: *Igra v igri, gledališče v gledališču*, Diplomaska naloga, Arhiv AGRFT, Ljubljana, 1998.
- PAVIS, Patrice: *Gledališki slovar*, Knjižnica MGL, št. 124, Ljubljana, 1997. Izvirnik: *Dictionnaire du Théâtre*, Pariz, 1997.
- PFISTER, Manfred: *Das Drama. Theorie und Analyse*, Wilhelm Fink Verlag, München, 1977.
- PROEBSTER, Erich: *Theater im Theater*, Doktorska disertacija, Univerza v Münchnu, 1955.
- SCHMELING, Manfred: *Das Spiel im Spiel. Ein Beitrag zur Vergleichenden Literaturkritik*. Schäuble Verlag, Saarlandes, 1977.
- SEILACHER, Hermann: *Die Bedeutung des Spiels im Spiel und der Durchbrechung der Illusion in den Dramen von Jean Anouilh*, Doktorska disertacija, Univerza v Tübingenu, 1969.
- UBERSFELD, Anne: *Čitanje pozorišta*, Izdanje Vuk Karadžić, Beograd, 1982. Izvirnik: *Lire le théâtre*, Pariz, 1978.
- VOIGT, Joachim: *Das Spiel im Spiel. Versuch einer Formbestimmung an Beispielen aus dem deutschen, englischen und spanischen Drama*, Doktorska disertacija, Univerza v Göttingenu, 1954.



## ■ THEATRE WITHIN THEATRE

The article raises terminological questions relating to theatre within theatre, or the play within a the play. This structure has been part of drama since the Renaissance (the oldest example is *Fulgens and Lucrece* by Henry Medwall, 1512-16), although it was studied theoretically by Joachim Voigt, Erich Proebster, Robert J. Nelson, Jörge H. Kokott and Manfred Schmeling only in the second half of the 20<sup>th</sup> century. The main source of discrepancy is the difference posed by understanding a play within a play in either its wider or narrower sense. This syntagm binds to itself any perception of a play, not only that in the theatre. The author is in favour of limiting the term to the domain of theatre and replaces it with the meaning of theatrical play, which is shown as a performance in relation to everything else taking place on stage, so that as well as the real audience, other characters acting on stage can also view it. A play within a play is then formed by four elements: *the primary, central or frame play, the play within a play or theatre within theatre, a fictional audience and real audience*. Semiotically, the play within a play consists of the two independent systems of the primary play and the play within the play, which is integrated within it (with its own space, time, characters and acts), where the external communication system is projected into the internal one in which it is repeated. It establishes the term theatre within theatre as a label superior to reduced categories on both levels, that of the performed text (a performance within a performance, stage within stage, part within part) as well as the text of the play (a dramatic piece within a dramatic piece, a play within a play, a comedy within a tragedy and so on). The author proposes two labels for the naming of similar non-theatrical plays: *playing roles*, which is the playing of various assumed social roles and identities (*Amphitryons* by various authors, Molière's *Tartuffe*) and *a spontaneous theatrical act*, which is an act of a spectacle-like nature, which suddenly occurs at some social gathering (the duel between Hamlet and Laertes in Shakespeare's *Hamlet*, Jacinta's dance in *Pohujšanju v dolini šentflorjanski* by Ivan Cankar).

December 2000