

Uprizoritve

Evald Flisar: Enajsti planet

(Krstna uprizoritev 17. februarja 2000 v Slovenskem komornem gledališču, režija Aleš Novak)



GREGOR ČUŠIN, VIOLETA TOMIČ

Foto: TOMAŽ EBENŠPANGER

JERNEJ NOVAK

Čista gledališka igra

Novo gledališko delo Evalda Flisarja, tragikomedijo v dveh dejanjih *Enajsti planet*, interpretiram kot gledališko metaforo, katere poglavitna tema je človekov položaj v sodobni civilizaciji. To je čista gledališka igra, ki se poigrava z različnimi modeli bivanja znotraj ene in iste, v temelju nespremenljive človekove usode. Kot takšno delo je *Enajsti planet* v Flisarjevem dramskem opusu še najbolj soroden igri *Jutri bo lepše* (1992).

Protagoniste igre spoznamo kot klošarje, ki so si ta položaj na robu sodobne urbane družbe izbrali zavestno. Kot klošarji zanikajo urejeno družbo, njene vrednote in statusne simbole, družbo »bonkerjev«, ki po njihovih besedah

sestavljajo ogromno večino prebivalcev našega planeta. Družbo »bonkerjev«, sebičnih, pridobitniških posameznikov, zanikajo Flisarjevi klošarji tudi s tem, da se organizirajo kot »klošarska trojka« z napisanimi društvenimi pravili, nekakšnim kodeksom, ki ga je kot kompilacijo različnih temeljnih listin človeške družbe sestavil neuradni ideolog in vodja trojke Peter. V svojem zanikanju obstoječega civilizacijskega modela so si trije klošarji privzeli mobitel – ta poglobitni statusni simbol poslovnega sveta – ter ga uporabljajo svojemu robnemu položaju ustrezno: zvočni signal jih razigra v ples, po mobitelu komunicirajo z vesoljskimi bitji. Zvemo, da na enajstem planetu »vsakih 5000 let zmanjka mleka človeške dobrote«, zaradi česar postanejo prebivalci podobni Zemljanom in se začno pobijati med seboj. Posledice genocida rešujejo tako, da se odpravijo na Zemljo in tu izberejo »po srcu najboljše in po duši najčistejše ljudi« ter jih kot zdrav genetski material odpeljejo na svoj planet. Tako je zapisano v knjigi *Enajsti planet*, ki bi sicer morala biti skupna last klošarske trojke, a v igri nekajkrat zamenja lastnika ter nevarno načne njihovo notranjo kohezijo.

Enajsti planet je zatočišče – utopija, ki preostane potem, ko je zemeljska izkušnja drugačnega življenja izčrpana, ko jo nazre prav tisto, kar je značilnost osovražene civilizacije bonkerjev: sebičnost, rivalstvo, želja po posedovanju statusnih simbolov in potrošniških dobrin. Magdalena, ki boleha za »brezciljnostjo v duši« in hrepeni po »hrani za dušo«, kot klošarka, bitje na robu družbe, začne pogrešati osebno higieno in urejen videz. Pavel, ki si je bil sposoben potešiti lakoto s pojedino ob narisani krači, se je pripravljen prodati za pravo kračo. Peter, ki kot neuradni ideolog razglasi, da je klošarska trojka naredila »evolucijski skok«, saj je uresničila »neomejen občutek svobode«, se hoče izkopati iz mizernega stanja tako, da ukrade obleko in se prelevi v gospoda. Kar je trojka »po srcu najboljših in po duši najčistejših« ljudi želela zanikati in preseči, se je zdaj kot esenca zanikanega sveta bonkerjev naselilo vanje. Klošarska trojka razpade v sebične ljudi, ki si prikrivajo informacije o načrtovanem pobegu v vesolje. Drug za drugim podlegajo hipokriziji, ki so jo hoteli preseči, ter izdajajo »nedolžno svobodo«, ki so ji bili odločeni posvetiti življenja. Ker v svojem programskem zanikanju obstoječega civilizacijskega modela ne vzdržijo ne kot skupnost ne kot posamezniki, v nadaljevanju igre razglasijo taktično prilagajanje bonkerjem. Toda mimikrija, katere najočitnejše znamenje je načrtovana poroka med Petrom in Magdaleno ter hkratna izločitev Pavla, je kratke sape; dokončno razkrije, da trojko sestavljajo trije ubežniki iz psihiatričnega zavoda ter da se ima njihova svoboda prej ali slej končati za zidovi. Ne pozabimo, da so prav Magdaleno, ki v igri najdoločneje spregovori o ontološki problematiki sodobnega človeštva, zdravili z elektrošoki.

Preostane vnovični beg v zavetje imaginarnega, pobeg z narisano raketo, v katero se bo zadnji hip vkrcal tudi Pavel, Magdalena pa se bo tik pred izstrelitvijo spomnila, da je treba narisati tudi motorje ...

Duhovita, igriva odrska miniatura o večni, neuresničljivi človekovi želji, da bi presegel zatečeni model družbenega bivanja in ušel svoji zemeljski usodi,

tragikomična igra, ki gledalca vnovič, na nov, izviren način in s prepoznavno avtorsko pisavo sooči z realnostjo, skrito za metaforiko zidov, ki so v človeku in nepremagljivi preraščajo v veliko Institucijo.

Krstno uprizoritev tragikomedije je v ambientu podstrešne dvorane v Vodnikovi domačiji pripravil režiser Aleš Novak s sodelavcema, dramaturgom Blažem Lukanom in scenografom Alenom Bauerjem. Aleš Novak prihaja iz nove generacije gledaliških režiserjev, nase je opozoril z zanimivimi produkcijami, realiziranimi v študijskem procesu, ter s prvimi profesionalnimi režijami, med katerimi so tudi uprizoritve dramatike absurda (Mrožek, Arrabal). Prav zato nekoliko preseneča, da v Flisarjevem *Enajstem planetu* ni razbral sestavin teatra absurda (dvojnost tragično – komično, hipno prehajanje iz vloge v vlogo, preigravanje protislovnih situacij, nizanje obratov znotraj enega in istega ipd.), kar vse bi poudarjalo karakteristike čiste igre. Uprizoritev preveč vztraja pri izhodiščnem zarisu socialnega položaja akterjev, ta pa za igro ni bistven. Klošarstvo je za junake naše igre stvar odločitve, njegov pomen je v tem, da poudari zavesten izstop iz urbane, potrošniške družbe ter poskus, da bi jo presegli. Flisarjeva dramska pisava tokrat poudarjeno teži k temu, da protagoniste označi, določi njihov položaj, vlogo v igri ter jih v nadaljevanju razgalja, želi kar najbolj izpostaviti njihovo človeško jedro, njihovo ranljivost. Ko jih vodi skozi različne situacije, ko niansira njihove medsebojne odnose, želi predvsem pokazati njihovo temeljno nemoč, poudarja željo po preseganju danega življenja, hrepenenje po drugačnem bivanju ter kaže meje, izrisuje nemoč, ki je v človeku samem in prerašča njegovo hotenje.

Opisano pot je v oblikovanju odrskega lika najuspešneje gradil Gregor Čušin. Njegov Pavel je vseskozi odigran na meji med diskretno nakazanim debilom, zaupljivim prostodušnežem ter otroško nedolžnim, neomadeževanim bitjem. Prvinski je in kot tak nosilec najčistejše želje, najmočnejšega hrepenjenja. V tem je kajpak tudi najbolj ranljiv, nezaupljiv, boječ, sumničav, razžaljen. Gregor Čušin poudarja to stisko tako, da je v govoru in v govorici telesa zadržan, zazrt vase, nebogljen, ko se zaveda svojega podrejenega položaja znotraj klošarske trojke, ter – v mejah pridušene igre – močan v iskanju, vztrajanju na izbrani poti in želji po drugačnem življenju. V izrazu čista igrska kreacija, sugestivna izpoved ambivalentnega položaja kot temeljne značilnosti sodobnega človeka.

Bolj zasidrani v izhodiščnem zarisu klošarstva sta vlogi Petra in Magdalene. Iztok Jereb je kot Peter preveč premočrtno gradil lik pokroviteljskega in superiornega voditelja trojke. Toda Peter je tak le na prvi pogled, treba je odpreti njegovo drugo plat, razkriti bolečino in nemoč. Flisarjeva igra o tem povsem različno govori, predvsem pa barva Petrovo možatost s humorjem, ironijo, komedijantstvom, kar v Jerebovi interpretaciji pogrešamo. Violeta Tomič je v Magdaleni odkrivala temperamentno, v surovem življenju otrdelo, uporniško, tudi odrezavo ženskico, manj dorečena je bila njena Magdalena kot ranjeno bitje, ki jo hromi »brezciljnost v duši«. V prizore s Pavlom je vnašala materinsko zaščitniški odnos in se pristno odzivala na njegovo nebogljenost in nemoč.