

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Celina Brumec

Gledališke reprezentacije in aktivne interpretacije občinstva

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Celina Brumec

Mentor: doc. dr. Andrej Škerlep

Gledališke reprezentacije in aktivne interpretacije občinstva

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

Zahvaljujem se...

...Univerzi v Ljubljani, ki mi je omogočila, da sem del študija preživela v Italiji.

Mentorju doc. dr. Andreju Škerlepu za vse smiselne pripombe in usmeritve.

Anžetu T. za vso pomoč, predloge in zanimive pogovore.

Gledališke reprezentacije in aktivne interpretacije občinstva

V pričujočem diplomskem delu se avtorica ukvarja z odnosom med sodobnim gledališčem in občinstvom. Preučevanje uprizoritev in gledališkega znaka je osredotočeno predvsem na avtorje praške šole. Avtorica opiše tipologijo znakov v modernih gledaliških oblikah. Moderne gledališke forme in vidnejši znaki v gledališču so podkrepjeni s primeri. Navedene so razlike med klasičnim gledališčem in modernimi gledališkimi oblikami, ter med gledalci nekoč in danes. Gledališče brez slednjih ne obstaja, temelj gledališča so odzivi gledalcev, katerih vloga se nikakor ne zaključí z nakupom vstopnice in odnosi med njimi in igralci. Avtorica je kritična do dosedanjega raziskovanja gledališkega občinstva, ki se osredotoča predvsem na število obiskov posamezne predstave. Avtorica zagovarja tezo, da je gledališka komunikacija bistvo gledališke uprizoritve. Pri tem se sklicuje na sodobne avtorje, poleg strokovne literature je uporabljena tudi metoda intervjuja. Avtorica na večih delih kot ilustracije navaja fragmente izbrane gledališke predstave, ki jih je analizirala iz videoposnetka. Posebna pozornost je namenjena gledališki komunikaciji in odnosu med igralci in gledalci. V ta namen je bila izbrana in analizirana predstava *Electric Party Songs*, ki se osredotoča na občinstvo in sledi oblikam sodobnega gledališča.

Ključne besede: sodobne gledališke oblike, gledališki znak, gledališka komunikacija, gledalec, igralec, občinstvo

Theatre representations and active interpretations of the audience

In this thesis the author is researching the relations between modern theatre and its audience. Studying the performance and theatre sign is concentrated mainly on the authors of the Prague school. The author describes the typology of the signs in modern theatre forms. Modern theatre forms and more visible signs in the theatre are accompanied with examples. There are also listed the differences between classical and modern theatre and their forms as seen by the viewers from the past to the present. The theatre cannot exist without its spectators, the sole base of the theatre are reactions, responses and the relationships between the actors and the spectators, for their role does not end with buying the ticket. The author is critical to contemporary research of the theatre audience, which is concentrating mainly on the number of visitors of the selected play. In her thesis the author argues that theatre communication is the essence of the theatre performance. She refers to modern authors alongside of technical literature; the method of interview is used as well. The author on many parts refers to illustration as fragments of the chosen theatre play, as she has analysed it from video footage. Special attention is given to the theatre communication and the relationship between the actors and the audience. The play *Electric Party Songs* was chosen for analysis. It concentrates on the audience and follows the forms of the modern theatre.

Keywords: modern theatre forms, theatre sign, theatre communication, spectator, actor, the audience.

KAZALO

1 Uvod.....	7
2 Preučevanje umetnosti uprizoritve.....	9
3 Gledališki znak.....	12
3.1 Indic, ikona, simbol.....	13
3.2 Retorične figure	15
4 Sistem gledaliških znakov.....	17
5 Raziskovanje odnosov med igralci in občinstvom.....	20
6 Vloga igralcev in občinstev	23
6.1 Igralec	23
6.2 Občinstvo	25
7 Gledališka komunikacija v sodobnem gledališču	28
8 Analiza predstave Electric Party Songs	32
9 Sklep	39
10 Literatura.....	41

SEZNAM SLIK

Slika 8.1: Slika iz predstave 1	38
Slika 8.2: Slika iz predstave 2.....	38

1 Uvod

Gledališče je del človeške kulture že tisočletja in predstave so del našega vsakdana – vidimo jih na televiziji, igri smo priča v vsakdanji komunikaciji, obiskujemo spektakle in smo del ceremonij –, a preučuje se ga šele zadnjih sto let. Študije so se sprva osredotočale na dramska besedila, šele kasneje so predmet zanimanja postali tudi ostali znaki in pomeni v gledališču. Ko pomislimo na gledališče, ne smemo imeti v mislih samo tradicionalne uprizoritve, ki poteka v za to namenjenem prostoru in izhaja iz literarnih del. Danes gledališče namreč vključuje mnogo različnih oblik. Tako sodobno gledališče ne pozna stroge deljenosti občinstva in igralcev ter se ne omejuje na gledališke dvorane. Kar je skupno klasičnemu in sodobnemu gledališču, pa je, da je tako prvo kot drugo za igralce nevhvaležna umetnost. Dejstvo je, da zgodovina do tistih, ki sodelujejo pri uprizoritvi, ni prizanesljiva. Danes nihče ne ve, kateri igralci so igrali v predstavi Hamlet v 17. stoletju ali v predstavi, uprizorjeni deset let nazaj, nihče ne omeni prostora, kostumografov in režiserjev preteklih predstav, vsi pa vedo, kdo je igro napisal. V spominu ostanejo samo naslov igre, avtor, kritike in odzivi v javnosti, uprizoritve pa se skozi čas spremenijo, se razvijajo, igralci se menjavajo in ostajajo pozabljeni.

Predstave so torej narejene v duhu časa, v katerem so uprizorjene, razkrivajo aktualne teme in razmerja v družbi ter so narejene za »tukaj in zdaj«. Kakor pesnitve ne bi obstajale brez bralcev, tako si tudi gledališča ne moremo zamisliti brez občinstva, pa naj bo to nemo ali aktivno, sestavljeno iz množice ali le para oči. Beseda theatre (gledališče) izvira iz grške besede theatron, kar bi dobesečno lahko prevedli kot »prostor videnja«. Beseda audience (občinstvo) izhaja iz latinske besede audire, ki pomeni slišati, in vse kaže na to, da je bila primarna vloga občinstva gledati in poslušati.

Skozi zgodovino so se družbene norme in vpliv gledalcev spreminjali skupaj z gledališčem. Enako velja za odnos med gledalci in igralci. Nekoč vplivni gledalci so izgubili svojo moč nad predstavami, ko je gledališče v 20. stoletju začelo postajati vse bolj podvrženo družbenim normam in predpisanim obrazcem vedenja (kar je bilo posledica tega, da so si ga prisvojili višji sloji) ter se iz zabave spremenilo v umetnost.

Pričujoča diplomska naloga je sestavljena iz devetih delov: uvodu sledi pregled preučevanja umetnosti uprizoritve skozi zgodovino. V teoretičnem delu se bom oprla

predvsem na avtorje postdramatičnega gledališča, ki bolj podrobno obravnavajo odnos igralec – gledalec. Osredotočila sem se predvsem na semiotike praške šole, ki so prvi začeli z raziskovanjem gledališkega znaka kot sistema in se niso osredotočali le na analizo besedil. V tretjem delu so opisani gledališki znaki. Izbrala sem znake, ki so najpogosteje uporabljeni v sodobnih oblikah gledališča. Nadalje je v četrtem delu opisana tipologija sistema gledališkega znaka. Podrobno so opisani tisti sistemi, pri katerih je opazna razlika med sodobnimi in klasičnimi oblikami gledališča. Odnosi med igralci in občinstvom so zelo pomembni – posvetim se jim v petem in šestem delu. V sodobnih oblikah gledališča se odnosi vzpostavljajo tudi pred predstavo in po njej, da bi se okrepil občutek skupnosti. Sedmi del je posvečen gledališki komunikaciji. Moderne igre so narejene z mislijo na njihove odzive. Kljub temu da je za gledalca predstava zaznamovana z neresničnostjo, si želijo sodobna gledališča usmeriti njegovo misel v refleksijo, v identifikacijo. Gledališki svet naj bi bil le pomanjšan resnični svet. Osrednja teza naloge se glasi: *Gledališka komunikacija je bistvo gledališke predstave*. Tezo bom potrdila ali ovrgla na podlagi pogovorov, ki sem jih opravila s Thomasom Richardsom, ki je resničen strokovnjak na področju sodobnih oblik gledališča. Deli njegovih odgovorov so navedeni skozi celotno diplomsko nalogo. Tezo sem želela podkrepiti z analizo predstave. Izbrala sem si predstavo *Electric Party Songs*, katere posnetek sem pridobila na Delovnem centru Jerzyja Grotowskega in Thomasa Richardsa (Workcenter of Jerzy Grotowski and Thomas Richards) v Italiji. Odlomke iz nje, ki sem jih imela priložnost analizirati, sem v sklopih navedla kot ponazoritve za podkrepitev in potrditev gledaliških teorij. Osmi del je namenjen izključno moji analizi predstave, ki v ospredje postavlja odnos in komunikacijo z občinstvom. V zaključku bom tako potrdila ali ovrgla svojo prvotno tezo.

2 Preučevanje umetnosti uprizoritve

Umetnost uprizoritve je obstajala že dolgo pred iznajdbo pisave. Prebivalci vasi ali člani plemena so se ob posebnih priložnostih zbrali in posamezniki so imeli nalogo predstavljati mite in zgodbe skozi obred plesa in kretenj (tudi s pomočjo osnovnih pripomočkov, na primer tolkal), s čimer se je med člani krepila povezanost in ohranjala kulturna zgodovina skozi več generacij. Začetki gledališča so bili tesno povezani z različnimi rituali. Šele mnogo kasneje, ko se je pisava razširila in so se začela zapisovati tudi literarna dela (grško obdobje), lahko začnemo govoriti o sistematizaciji »prikazovanja zgodb« oziroma rojstvu sodobne oblike gledališča. Skozi čas je ta dobila poseben prostor uprizoritve, snov igre pa se je močno razširila, zgodbe so začele dobivati nove teme, skupaj z zapisom pa so postale predmet nenehnega obdelovanja in predelovanja. Z izumom tiska je gledališče dobilo obliko, ki prevladuje še danes. Dramska dela niso bila več samo zapisana, ampak tudi množično tiskana, brana in uprizarjana.

Sodobno gledališče pa ne izhaja iz literarnih umetnosti. Nikakor ni nujno, da mora biti snov zajeta iz literarnih del, kajti gledališče je mnogo več kot samo zapisana in govorjena igra. A začetki semiotskega raziskovanja gledališča (v okviru jezikoslovja) so se osredotočali predvsem na analizo besedil, saj je bil jezik dolgo časa njegov poglavitni del. Uprizoritev se je pojmovala samo kot izraz literarnega dela. Literarna struktura v igrah, ki ga je napisal dramatik, ne vsebuje samo dialogov in monologov, ampak tudi avtorjeve zapiske, navodila za postavljanje odra, didaskalije. »Avtorjevi zapiski igrajo pomembno vlogo v strukturi« (Veltruský 2012, 24). V klasičnem gledališču je bil poudarek na dialogu, v modernem pa so v ospredju didaskalije (tipičen primer je drama absurda: Beckettove drame vsebujejo malo besedila, avtorjevi zapiski pa so polni samih didaskalij). »Didaskalije označujejo kontekst komunikacije in tako določajo pragmatične okoliščine, torej konkretne okoliščine govorjenega – iz besedila se preoblikujejo v svojo uporabo v uprizoritvi« (Ubersfeld 2002, 26).

Konkretni koraki k semiotizaciji gledališča so se začeli v začetku 20. stoletja v Pragi, v takratni Češkoslovaški. V tistem času so se tam zbirali in kalili vsi temeljni avtorji semiotike gledališča: Mukařovský, Bogatyrev, Saussure, Peirce, Jakobson. Od tam

izvira preučevanje gledališkega znaka, ki je še danes temelj semiotskih raziskovanj. Prvotno so se avtorji ukvarjali predvsem z vprašanjem, kaj znak v gledališču sploh je, kakšni znaki obstajajo in kakšne so njihove funkcije. Teoretiki so morali gledališko igro videti ne kot en sam znak, ampak kot prepleteno mrežo znakov, ki pripadajo različnim sistemom. »Praška šola je začela s preučevanjem gledališke umetnosti ne kot kombinacije različnih umetnosti, ampak kot kombinacije semiotskih sistemov, na katerih umetnosti temeljijo« (Veltruský 2012, 65). Jezikoslovci so medtem vztrajali na tem, da je povezava z literaturo le stvar opazovanja, saj naj bi si gledališče samo prisvojilo eno izmed mnogih komponent jezika (ki je zanje material literature). Mukařovský pa poudari, da je »v določenih oblikah gledališča tekst dominanten in so vse ostale komponente skoraj prepovedane, obstajajo pa tudi oblike, kjer velja obratno, ko verbalna komponenta predstavlja tako majhen prostor, da je edino, kar jih povezuje z literaturo, uporaba jezika« (Mukařovský v Veltruský 2012, 23).

Igranje sicer je umetnost samo po sebi in sestavlja semiotski sistem, vendar ta ni samostojen. Uprizoritev je sestavljena iz semiotskega sistema, ki je le del širšega sistema, ki ga sestavljajo tudi gledališče, film, televizija, radio, cirkus, rituali in vsakdanje vedenje. »Gledališče v različnih sistemih ohrani značilnosti vseh sistemov, vendar ne ohrani iste vloge ali dela« (Veltruský 2012, 98). Sodobno gledališče tako temelji predvsem na plesu, petju, mimiki in gestah, tekst pa mu služi kot podpora. Še več, »gledališče zmore biti tudi brez verbalnih komponent« (Sieffert v Veltruský 2012, 13). Mogoče je igrati brez besed, skomig z rameni pa se interpretira kot nimam ideje ali nimam pojma, »v primernem kontekstu iztegnjeni kazalec pomeni enako, kot če bi nekoga želeli napoditi ven (ukaz ‚zapusti sobo‘)« (Austin v Elam 2012, 68).

Sodobna gledališka produkcija prinaša dve veliki spremembi: izginejo igre, ki imajo za podlago klasična dramska dela, katerih zgodbe so dobro poznane vsem. Sodobno gledališče ne izhaja iz literarne umetnosti, ampak so uprizoritve ustvarjene za določene igralce in določen čas, pri ustvarjanju besedila pa sodelujejo igralci, režiser in producent. To ni nikoli končno, vedno se lahko še dopolnjuje, njegova oblika ni stalna. Igralci in režiser se lahko glede na trenutno umetniško perspektivo ob vsaki ponovitvi odločijo za drugačen potek uprizoritve ali drugačno igralsko zasedbo. Šele v prejšnjem stoletju se je tako v gledališče vrnila izvornost. Druga velika sprememba je, da igralci ne

predstavljajo več klasičnih likov, karakterizacija ni tako jasna. Igralec tako ni več samo akter, ampak predstavlja skupek različnih funkcij (predstavlja lahko čustva in duševna stanja). Veliko večji pomen so pridobili telesnost, ekspresivnost, mimika in ples. Medtem ko je klasično gledališče temeljilo predvsem na preučevanju znakov besedila (s sintaksami), se sodobno poslužuje predvsem orodij bližine: gre za prostorsko zavedanje, ki kaže na »doživljanje odnosov«, za razlikovanje odnosov med ljudmi, ki je osnovano na fizičnih razdaljah. Vsa pozornost je usmerjena v naravni znak – prisotnost telesa, giba in interakcije.

Sodobno gledališče mnogi vidijo kot umetnost, ki stremi k šokiranju ter namernemu kršenju pravil in konvencij. Nove oblike gledališča si postavljajo izziv, da bi občinstvo premamile v razmislek o stvareh, glede katerih po navadi ne obstaja dvom. »Kot producenta me je velikokrat mikalo, da bi izrabil arhaične situacije, ki so prežete s tradicijo, religijo, ki so tabu. [...] Želel sem jih napasti, jih soočiti, iti preko njih« (Grotowski 2002, 22). To želijo doseči s preiščeno uporabo znakov v uprizoritvi. Vsak element le-te, naj bo hoten ali nehoten, gesto, barvo, glasbo, glasnost ali žarek luči, je treba sprejeti kot del celote, »tako kot sprejmemo kot neizogibnega določen del na platnu ali zaporedje akordov v glasbenem delu« (Veltruský 2012, 63).

Gledališče je simbolično, vse, kar se zgodi na odru, se zgodi zaradi nečesa drugega.

3 Gledališki znak

Gledališka produkcija se loči od vseh drugih umetniških zvrsti prav po obilju znakov, ki jih uporablja. Gledališče je struktura, sestavljena iz elementov različnih umetnosti, »vsak posamezen element na oder prinese veliko število znakov« (Mukařovský 1977, 10), ki pa skupaj predstavljajo nek smisel. Osnova vsake gledališke umetnosti so znaki, ki jih gledalci interpretirajo. Vse gledališke uprizoritve, ne glede na to, ali so v svoji scenografiji, kostumografiji, številu rekvizitov bogate ali revne, slovijo po množtvu znakov. Saussurjeva definicija znaka pravi, da je znak element pomena.

Prva značilnost jezikovnega znaka je njegova relativna arbitrarnost, torej odsotnost vidne zveze, podobnosti med označevalcem in označencem (točneje referentom) : beseda stol tako ni podobna stolu. Druga značilnost jezikovnega znaka je linearnost, torej to, da jih dekodiramo enega za drugim, v časovnem zaporedju. Tretji element triade znaka je referent znaka, oziroma element, na katerega se znak v komunikacijskem elementu nanaša in ki ga ne moremo neposredno prenesti na posamezen objekt resničnega sveta, saj obstajajo tudi imaginarni referenti. Tako ima znak stol za označevalca morfem stol (v pisni in glasovni podobi) za označenca idejo stola, za referenta pa možnost obstoja objekta-stola (Ubersfeld 2002, 30).

Na odru se ne uporabljajo samo kostumi in gledališki pripomočki, ampak tudi različni predmeti, ki so gledalcu znani iz vsakodnevnega življenja. Igralec, ki predstavlja kralja, nosi zlato krono, simbol bogastva in moči, pri čemer se ne bodo spraševali, ali je krona na njegovi glavi iz pravega zlata. Ogrinjalo iz krzna je znak kraljevskosti in visokega položaja, ne glede na to, ali je narejeno iz zajčjega ali hermelinovega krzna. V predstavi Electric Party Songs eden izmed igralcev nosi klobuk in suknjič, zaradi česar vemo, da predstavlja nekoga, ki se oblači v skladu z modnimi trendi, torej bolj »finega« potrošnika.

Če želi igralec omejiti svoje gibanje, je dovolj, da ne premika določenih delov telesa. Manj kot se premika, več pozornosti gledalci usmerijo na geste rok, brezizrazen obraz pozornost preusmeri na oči itd. Velik del igranja je posvečen ustvarjanju znakov, katerih glavna funkcija je, da nadomeščajo komponente odra. Grotowski poziva k »revnemu gledališču«, ki naj ne bi vsebovalo nepotrebnih elementov (2002, 19):

»Gledališče lahko obstaja brez ličil, brez kostumov, scenografije, odra, luči in zvočnih učinkov. Ne more pa obstajati brez odnosa igralec – gledalec, brez žive skupnosti.«

Mounin uporabi izraz stimulus, s katerim ima v mislih, da mnogo znakov v procesu komunikacije deluje kot znak in kot dražljaj (signal): »Nevarnost razumemo kot znak, ki lahko povzroči tudi, da na vso moč stečemo« (Mounin v Ubersfeld 2002, 29). V gledališču čutimo nevarnost, ko igralec brusi nož v pričakovanju svoje žrtve.

Vsak vidik gledališke igre je voden z razmerjem med denotacijo in konotacijo:

Oder, igralčevo telo, njegovi gibi, govor določajo stalno spreminjajočo se mrežo primarnih in sekundarnih pomenov in so hkrati od nje določeni. [...] To vključuje tudi polisemično naravo gledališkega znaka: npr. vozilo lahko nosi ne samo enega, ampak neskončno število pomenov, v kateri koli točki trajanja predstave. [...] Konotacija ni zgolj domena gledališke semiologije, gledalčeva sposobnost, da interpretira pomembne drugotne pomene v dekodiranju predstave, je odvisna od gledaliških in kulturnih vrednosti, ki jih nosijo določeni predmeti, diskurzi, oblike in obnašanja. (Elam 2012, 10–11)

V gledališču za razliko od vsakdanjega življenja vsaka stvar veliko hitreje spremeni svoj pomen. Faust in Walpurgis navajata naslednji primer: »Ista obleka lahko predstavlja dva popolnoma nasprotna okvirja: razpeta vojaška srajca razkriva nespoštljiv odnos nosilca, ki sedi s svojimi vojaki v gostilni ob vinu, do vratu zapeta srajca pa izraža previdnega, spoštljivega in ubogljivega vojaka, ki se gre soočiti s svojim nadrejenim« (Bogatyrev 1977, 35). Označevalec je vsestranski ne samo na konotativni ravni, ampak tudi na denotativni – isti odrski rekvizit lahko predstavlja različne označence, odvisno od konteksta (Bogatyrev v Elam 2012, 11). Kar se v enem prizoru pojavi kot kad, v kateri se igralec kopa, se s preprostim obratom, spreminjanjem položaja, takoj pretvori v oltar, pri katerem moli. V predstavi *Electric Party Songs* je v nekem trenutku sprehajalna palica uporabljena kot v vsakodnevem življenju, nato pa z ritmičnim potrkavanjem ob tla postane glasbilo.

3.1 Indic, ikona, simbol

Luis Prieto je definiriral neverbalne znake, ki jih deli na nenamerne, t. i. indice (npr. dim je

indic ognja), ki se lahko nanašajo tudi na konotacije, tj. sekundarne denotacije, in namerne znake, ki jih imenuje signali. Peirce je znake razdelil še nadalje, in sicer na indice, ikone in simbole: indic je v neposrednem stiku z objektom, na katerega se nanaša (dim – ogenj), ikona je v odnosu podobnosti z objektom (podobnost v razmerjih, npr. portret), simboli pa imajo že vzpostavljen odnos med objekti in so podvrženi družbeno-kulturnim okoljem (vrtnica kot simbol za ljubezen, lev za pogum, knjiga simbolizira znanje itd.). Prieto opozarja na skrajno previdnost pri ugotavljanju podobnosti, saj: »indici ne označuje očitnega razmerja temveč predpostavljaja postopek razvrščanja znotraj določenega splošnejšega razreda – univerzuma diskurza« (Prieto v Ubersfeld 2002, 31). Tako je skozi zgodovino na Kitajskem rumeno barvo nosila samo cesarska družina, saj je simbolizirala najvišji družbeni položaj. Še en primer so različne barve žalovanja po svetu (Evropejci imamo za žalne obrede rezervirano črno barvo, Indijci belo).

Glavni pomen znaka je denotativni (očitni znak), ki pa s seboj prinaša še druge pomene: barva rdečega kostuma, obrobljenega z brokatom, označuje visok položaj, rdeča barva pa tudi krutost (kri). Vsak znak lahko interpretiramo bodisi kot ikono, indic ali simbol, kar je odvisno predvsem od okoliščin njegove rabe, manj pa od njegove narave. V splošnem indic služi kot sporočanje ali izražanje epizod pripovedi in se po Rolandu Barthesu nanaša na diegezo (razlikovanje med prikazanim in povedanim), ikona pa deluje kot učinek resničnega – dražljaj. V gledališču so ikone znaki, ki služijo za reprezentacijo stvari (znaki s paradigmatsko vrednostjo), zmožne so jih nadomestiti (v predstavi *Electric Party Songs* so iztegnjeni kazalec, sredinec ter palec znak pištole in tako dejanski rekvizit ni potreben). Znaki, tako verbalni kot neverbalni, so lahko tako indici kot signali. Sporočamo lahko z gestami ali govorom. Gledalci vse znake, ki se pojavijo na odru, sprejmejo kot signale. Poleg osnovne denotacije gledališki znak potrebuje sekundarni pomen za občinstvo, ki ga poveže s socialnimi, moralnimi in ideološkimi vrednotami, veljavnimi v družbi, katere del so igralci in gledalci. »Vsak znak je znak znaka in ne znak materialne stvari« (Bogatayrev 1977, 33).

Semiotska analiza se lahko začne takoj na začetku, na (še) praznem prostoru. Metaforični pomeni, ki obkrožajo oder, lahko gledalcem omogočijo prvo analizo. Pohištvo na odru je lahko metafora za bogastvo, slab okus, revščino, socialni razred itd. V primeru predstave *Electric Party Songs* ni vnaprej pripravljenega odra, na katerega bi

stopili igralci, ampak se predstava odvija v baru, kar je lahko metafora za svobodno umetnost, ki ni omejena samo na prostore, ki ji jih je določila zgodovina.

3.2 Retorične figure

Roman Jakobson je pomembno poudaril teorijo, po kateri so metaforične oblike ena izmed osnovnih oblik v sodobnem gledališču. In res je, *Electric Party Songs* je polna retoričnih figur, predvsem zaradi tega, ker izhaja iz poezije, kjer je igra jezika najbolj pomembna. Retorična figura, ki se pogosto pojavlja v sodobnem gledališču, je metonimija (puška kot metonimija za vojno, bageta in baretka za Francoze). »Realizem je večinoma metonimičen, medtem ko je simbolizem metaforičen« (Jakobson in Halle v Elam 2012, 25).

Jindřich Honzl (1977, 68) je opazil še eno obliko: sinekdoho. Gre za retorično figuro, pri kateri del predstavlja celoto in obratno. Tako v predstavi *Electric Party Songs* igralec pravi: »*the owners are angry now, because we are taking their profit...*« in s tem ne misli vseh šefov (lastnikov), ampak samo lastnika bara, kjer se odvija predstava. Druge pomembne uporabljene figure so: retorično vprašanje, vprašanje, na katero se ne pričakuje odgovora; poosebitev, pri kateri predmeti in naravni pojavi dobijo žive lastnosti (»*It was a heavy night*« poje ena izmed igralk v igri *Electric Party Songs*); metonimija, hiperbola (pretiravanje) in metafora.

Beseda ima v različnih kontekstih različne nosilce (beseda fant se lahko nanaša na kateregakoli moškega ustrezne starosti). »Raba besed ali kombinacija le-teh je v realnosti rezultat izbire, narejene nezavedno oz. simultano v seriji sopomenk, pri čemer se teži k temu, da se najde najbolj ustrezna beseda« (Mukařovský 1977, 34). Na primer: izbira besede gospod oziroma striček v stavku »gospod/striček je predlagal« je odvisna od zelene konotativne vrednosti – prva izraža formalen odnos, druga pa neformalnega. Dekodiranje gledališkega sporočila zahteva množstvo kodov in zanimivo je, da ga lahko spremljajo in razumejo tudi tisti, ki ne poznajo vseh kodov. Neka lokalna zgodba, ki se odvija v predstavi, je na primer lahko znana le občinstvu v Sloveniji, vendar ista predstava, uprizorjena v tujini, gledalce, ki zgodbe drugače ne poznajo, še vedno nagovarja na neki splošni ravni in je tako razumljiva ter jasna tudi njim.

V uprizoritvi obstajajo tudi šumi (nezaželeni znaki, ki motijo komunikacijo), v

vsaki komunikaciji je del informacij nenameren ali nezaveden, vendar ga poslušalec mora sprejeti: »V vsakdanjem življenju so mimika, intonacija, lapsusi in nesmisli del sprejemniku sicer popolnoma razumljivega diskurza« (Ubersfeld 2002, 39).

Igralec lahko tudi po 30 ponovitvah vloge še zmeraj »izgubi rdečo nit«, vendar je to del gledališča, to je tista živost, ki je na primer film ne zmore prikazati. Mnogokrat gledalci sploh ne opazijo spodrseljajev igralcev, v sodobnem gledališču, kjer po navadi igra ni strogo začrtana in kjer je vedno prostor za improvizacijo, o napakah sploh ni govora. »Vsaka predstava je drugačna, nemogoče jo je ponoviti in morda prav sprememba v toku igre na tok predstave ali občinstvo vpliva ugodno, igralec se lahko prilagodi gledalcem« (Thomas Richards v pogovoru 16. 5. 2015). V bolj klasičnih predstavah so spodrseljaji opazni. Vendar to (po navadi) ne vpliva na samo igro, gledalci jih sprejmejo oziroma spregledajo.

V gledališču ni svobode, gledalec mora sprejeti, karkoli se zgodi na odru. Če gledališče preplavi tema, morajo gledalci sedeti v temi, če jih preplavi luč, sedijo osvetljeni, če ti igralec poda pivo, ga sprejmeš, če ti je postavljeno vprašanje, moraš podati odgovor itn. V tem pogledu je podobno resničnemu svetu, v katerem prav tako ni svobode: »Nismo svobodni. Vse nebo lahko še zmeraj pade na našo glavo. In gledališče je bilo ustvarjeno, da nas najprej nauči tega« (Artaud 1958, 80).

4 Sistem gledaliških znakov

Praška šola je razširila preučevanje polja semiotike z obravnavanjem vseh elementov sistema uprizoritve, vključujoč tudi zvoke. Tadeusz Kowzan je izdelal tipologijo 13 sistemov ter dodal, da je moč narediti še veliko bolj podrobne klasifikacije. V svoji tipologiji je izpustil arhitekturne dejavnike, vanjo pa uvrstil: jezik, ton, obrazno mimiko, geste, gibanje, ličila, frizuro, kostume, rekvizite, dekor, osvetlitev, glasbo in zvočne učinke, med katere spada tudi odsotnost zvoka (Kowzan v Elam 2012, 45–46).

Sistemi so med seboj bolj ali manj prepleteni, zato jih je med samo igro težko ločiti (geste in obrazna mimika so povezane). Vsi odrski elementi nekaj sporočajo: močna svetloba pomeni dan, tema noč, glasba napoveduje dogodek ali stopnjuje dogajanje.

Govorjeni jezik je prav tako zelo zapleten sistem znakov. Seveda igravec ne izraža svojega lika samo z besedami, ampak tudi z besediščem, naglasom, poudarki, ki takoj postanejo znak uprizorjenega lika in njegovega socialnega statusa. Tako v predstavi *Electric Party Songs* drhteč, počasen tempo govora in petja razkriva nesrečno igralko. »Na igro vplivajo tudi kretnje in besedišče ni potrebno, da bi občinstvu prikazali bistvo prizora« (Bogatyrev 1977, 39).

Obraz predstavlja nov svet znakov, ki se razlikujejo od drugih. Premiki obraznih mišic so eden od najbolj učinkovitih človeških virov izražanja osebnosti in stanja duha. Vloga mimike pa se je skozi zgodovino spreminjala. V grški tragediji je imela glavno vlogo obrazna maska, ki je obrazne značilnosti oz. poteze povsem zakrila, zaradi česar so gledalci dramski svet lažje ločevali od resničnega. V tistem času so torej obrazno mimiko pojmovali kot nekaj, kar bi lahko odvzelo pomen igri. Kasneje, ko so maske v gledališču opustili, pa so obrazu dodali ličila, ki so poudarjala ali pa nevtralizirala pomen obraza oz. obraznih mišic: »Nežno naličen obraz predstavlja zmanjševanje pomena, ker signalizira, da ni nobene potrebe, da bi se navezali na obraz in njegove premike« (Veltruský 2012, 107). Grotowski (2002, 19) pa pravi, da ličila niso potrebna. V predstavi *Electric Party Songs* igralci in igralko niso naličeni. Predstava se odvija v majhnem prostoru, tako da je mimika obrazov dobro vidna gledalcem, kar ima pomembno vlogo pri razumevanju predstave in stanj, ki jih želijo upodobiti igralci. Velik del igre temelji prav na mimiki.

Glasba je v gledališču uporabljena na mnogo načinov (največjo vlogo ima seveda v operi), lahko igra med celotno igro ali samo občasno. Včasih se v gledališču uporabijo samo delčki glasbe, ta je lahko tudi čisto vokalna, inštrumentalna ali kombinacija obojega. V vsakem primeru močno vpliva na gledališko igro, predvsem v smislu, da ta neke komponente pridobi, druge pa izgubi. V grobem se glasba deli na tako, ki pripravi ali podpira dano razpoloženje, in tako, ki predstavlja določen del dogajanja, saj je na odru uporabljena na enak način kot v vsakodnevem življenju (disko glasba pomeni zabavo, pogreb spremljajo cerkveni zvonovi, trobljenje avtov namiguje na prometni kraj). V predstavi *Electric Party Songs* je skozi celotno predstavo moč slišati petje in ritem, ki ga proizvajajo inštrumenti, pa tudi preprosti elementi, kot je udarjanje pete ali palice ob tla. Glasba, ki jo slišimo, ne izhaja iz evropskega kulturnega prostora, temveč zgodovine afroameriških plesov in pesmi. Prav preprostost da občutek, da smo priča izvajanju glasbe prebivalstva, ki si je te pesmi prepevalo v težkih časih zatiranja, in vpogleda v kulturo, ki je v zahodnem prostoru popolnoma spregledana. Človeški glas je nekaj tako vsakdanjega, pa vendar je zmožen postati resnično najboljši inštrument. »Grotowski je imel za goljufanje, če se je na odru zaslišala glasba npr. iz radia ali če v predstavi v kakšnem pevskem delu ni pel igravec, ampak je pesem prihajala iz zvočnikov. Če želiš zvok, ga moraš biti sposoben tudi ustvariti« (Thomas Richards v pogovoru, 15. 5. 2015).

Kar oder naredi oder, je dejstvo, da predstavlja prostor uprizoritve. Arhitektura veliko prispeva h gledališču, in to na različne načine, od oblike in velikosti stavbe, v kateri se predstava odvija, do postavitve odra. Tako ima vpliv na igranje ter na gledalčev pogled na igro. »Nekatere igre so primerne za manjša gledališča, druge za večja (problem lahko predstavlja nevidna mimika v prevelikih gledališčih)« (Veltruský 2012, 67). Nove moderne gledališke dvorane, še posebej zelo velike, niso bile dobro sprejete s strani obiskovalcev. »Poznam primer gledališča, kjer so arhitekti postavili ogromne stole za gledalce, ki so omejevali njihov pogled na levo in desno, bili so primorani gledati samo naravnost, proti odru. Kakšna omejitev je to za gledalce, da jih ločiš od skupnosti sogledalcev, vsak je bil v gledališču sam zase« (Thomas Richards v pogovoru 15. 5. 2015). Tipična arhitektura gledališč, t. i. italijanski oder, je prav tako narejena z mislijo, da morajo gledalci dogajanje na odru vedno gledati od spodaj, igralci pa na njih od zgoraj. To je samoumevno, pa vendar se sprašujem, ali je to le ena izmed simbolnih

opredelitev moči – naj igralci (umetniki) na gledalce (maso) gledajo zviška. Gledalci in igralci so ločeni, slednji so vedno omejeni z istimi standardnimi mejami svojega odra.

Sodobno gledališče se trudi zmanjšati ločenost gledalca in igralca ter tako izboljšati komunikacijo med njima. Artaud tako predlaga spremenjeno strukturo: »Oder in avditorij naj se umakneta, zamenja naj ju enoten prostor, t. i. neoder, kjer bo potekalo dogajanje. Gledalce je treba postaviti v središče igre, v vse štiri kote sobe« (Artaud v Grotowski 2002, 120). Zelo zanimivi sta prostorski rešitvi arhitekta Jerzyja Gurawskega (Gurawski v Grotowski 2002, 157), ki predlaga naslednje: oder naj se postavi v sredino prostora in gledalci naj ga obkrožajo. Ta rešitev ohranja ločenost med gledalci in igralci, povsem odpravlja pa jo t. i. gledališki laboratorij, kjer celoten prostor postane oder in hkrati prostor za gledalce. Slednjega se poslužuje predstava *Electric Party Songs*. Vse je spojeno, gledalci so aktiven del predstave in v vsakem trenutku lahko postanejo igralci. *Electric Party Songs* se namreč ne odvija v klasičnem gledališču, temveč na netipičnih prizoriščih (zasebna stanovanja, vrtovi, bari). Igralci lahko gledalce nagovorijo, se postavijo mednje. Erwin Piscator, pomemben gledališki režiser 20. stoletja, je rešitev za klasično gledališče videl v tem, »da se mora igralec sam spustiti med občinstvo« (Innes in Piscator 1972, 182). Velika večina dogajanja se vseeno odvija na odru, vendar pa je dosežen preboj, ločenost ni popolna, saj lahko igralec vsak trenutek vstopi v prostor gledalcev. To je bilo opazno tudi v slovenskih gledaliških predstavah: v MandićStroju¹ igralec nagovarja občinstvo, zapusti oder, se usede zraven gledalcev, hodi med njimi, skratka ni omejen na svoj oder.

Arhitektura funkcionira tudi preko igre svetlobe. Tudi manjše spremembe v osvetlitvi spremenijo prizorišče igranja, popolna tema vpliva na občinstvo. »Tako kot je svetloba komponenta, skozi katero arhitektura vstopa v gledališko strukturo, lahko postane tudi izničevanje arhitekturne oblike ali pa vsaj zmanjša njen vpliv« (Veltruský 2012, 70). V predstavi *Electric Party Songs* je zelo malo poudarka na scenografiji. Svetloba ni posebej urejena za predstavo, izkoristi se, kar je v danem prostoru na voljo. S pridruženno svetlobo je osvetljen del prostora, kjer se odvija predstava, poudarek je zgolj na igralcih.

¹ MandićStroj. Premiera 2011. Via Negativa, Via Nova. Režiser: Bojan Jablanovec.

5 Raziskovanje odnosov med igralci in občinstvom

Odnos med igralcem in gledalcem je bil dolgo časa zanemarjen, pozornost se je nanj začela preusmerjati šele v 20. stoletju. Že sama beseda gledalec ali občinstvo nam ne omogoči jasne definicije. Izraz, ki bi zajel vse, kar dejansko občinstvo lahko počne v gledališču, ne obstaja ne v slovenščini ne v angleščini. So gledalci le masa ljudi, iščoča zabave? »Ali občinstvo predstavljajo le nemi gledalci, opazovalci, so to voajerji, priče ali sodelujoči?« (Freshwater 2009, 3) V teorijah se občinstvo definira kot skupnost, kot kolektiv, vedno se govori o skupinskih odzivih, kot da »kolektiva gledalcev« ne bi sestavljali posamezniki. »Vedno obstaja tendenca, da se zamenjuje individualni in skupinski odziv« (Freshwater 2009, 4).

Vendar je pomembno, da se vedno zavedamo, da so gledalci skupnost posameznikov, v kateri ima vsak svojo zgodovino ter osebne, politične in spolne preference, treba je upoštevati tudi razlike v starosti, spolu, razredu itd., ki vplivajo na različnost odzivov. Vsak gledalec izbira, interpretira in primerja videno na podlagi svojih lastnih izkušenj. Pogovori s prijatelji po predstavi nam tako hitro razkrijejo, kako različne so lahko interpretacije gledališke igre in odzivi nanjo. Prav tako lahko govorimo o več različnih občinstvih. Kljub vsem različnostim pa obiskovalce gledališča povezuje prav skupnost gledalcev, ki je sicer začasna, pa vendar obstaja. V gledališču smo povezani v skupno situacijo, s sogledalci smo povezani v skupino. »Začutiš kolektivni smeh, napetost, valove smeha« (Freshwater 2009, 7).

»Za večino obiskovalcev gledališč je to predvsem prostor zabave, še zmeraj jih najbolj privlačijo lahkotne šale in komedija« (Thomas Richards v pogovoru, 12. 6. 2015). Peters je izredno kritična, ko opisuje občinstvo: »Ne marajo gledati stvari dvakrat, ne marajo drugih jezikov, imajo velike probleme s koncentracijo, teksta ne berejo primerno, sprašujejo neumna vprašanja, ne marajo neznanih umetnikov, ne marajo interaktivnih performansov, navdušeni pa so nad stvarmi, ki jih niso videli, ampak o njih samo slišali« (Peters v Freshwater 2009, 54).

Pasivnost pri gledalcih je opisal tudi Brecht, ki pripomni, da »gledalci obesijo svoje možgane v garderobi, skupaj s svojimi plašči. Občinstvo ne bi smelo biti v gledališču, da čuti, ampak da misli« (Brecht v Freshwater 2009, 27).

Teoretiki modernega gledališča nasprotujejo »kulinaričnemu gledališču« (Brecht 1987, 5), ki vzgaja pasivne gledalce in streže njihovi želji po zabavi in zadovoljitvi kulturnih potreb. »Ne želimo si ljudi, ki gredo v gledališče, da zadostijo svojim socialnim potrebam po stiku s kulturo, da imajo o čem govoriti s prijatelji, da lahko rečejo, da so videli to in to predstavo in da je bila zanimiva. Mi nismo tu, da zadostimo njihovim ‚kulturnim potrebam‘. To bi bilo goljufanje« (Grotowski 2002, 40). Ljudje smo danes vajeni gledati spektakle, na televiziji nam postrežejo z odmevnimi novicami z vsega sveta. »Vajeni smo posebnih učinkov in spektakularnih slik. Zato mislimo, da bomo isto dobili tudi v gledališču, vendar mora to delati proti spektaklom, se posvetiti intimnemu odnosu med igralcem in gledalcem« (Thomas Richards v pogovoru, 12. 6. 2015).

Zelo malo je raziskanega na temo odnosa gledalcev do gledališča: kaj si dejansko mislijo o neki predstavi, kako interpretirajo to, kar jim je prikazano. Večina statističnih podatkov gledališč se osredotoča le na obiskanost predstav, kar namiguje na to, da jih zanima le profit, preproste ankete pa gledalce zopet uvrstijo v kategorijo željnih zabave in socialne interakcije. Vloga občinstva se ne konča s preprostim nakupom vstopnice. V gledališču se odvija mnogo več, odzivi posameznikov na igro, zgodbo in sporočila so lahko zavedni in nezavedni. Tragična predstava človeka ne more pustiti ravnodušnega (razen če gre za ljudi, ki niso sposobni empatije). Percepcijo in čustva gledalcev je težko raziskovati. Če bi želeli podrobneje razumeti, kako gledališki procesi vplivajo na gledalca, bi se gledališča morala od teorije preusmeriti tudi k nevrološkim raziskavam, ki bi omogočale vpogled v nezavedne vidike percepcije gledalcev. Kot je to storila glasbena teorija, bi se kognitivnih raziskav morali lotiti tudi v gledališču. Teorija ne more predvideti odzivov, ki v gledalcu obstajajo na nezavedni ravni.

Odnose dopolnjujejo igralci. V vsaki predstavi se ustvari drugačen odnos med njimi in gledalci. Različni teoretiki za igralce predlagajo različne rešitve: Stanislavsky jih je spodbujal, naj ne upoštevajo prisotnosti gledalca, Brecht pa je trdil nasprotno, »da se mora igralec vedno zavedati prisotnosti gledalcev« (1978, 10). »Igralec ne sme imeti gledalcev za točko orientacije, ne sme igrati za njih, vendar ne sme spregledati njihove prisotnosti, z njimi se mora soočiti« (Thomas Richards v pogovoru 12. 6. 2015). Gledalec torej po eni strani mora biti del predstave in po drugi ne. Sodobne oblike gledališča se

trudijo vse bolj zabrisati meje med igralci in njihovim občinstvom ter vzpostaviti zaupanje, saj lahko le to omogoči opolnomočenega gledalca.

V centru Grotowski imajo igralci prakso, da se pridružijo občinstvu pri klepetu pred samo predstavo, se z njimi rokujejo, kaj spijejo, odgovarjajo na vprašanja in jih postavljajo, se šalijo, podpisujejo avtograme. Skratka, vzpostavljajo skupnost. Igralci živimo in smo običajne osebe tudi izven gledališča. Grotowski je opredelil dve poti, ki ju lahko ubere igralec: prva je ta, da igra za občinstvo, kar je povsem smiselno, če pomislimo na naravo gledališča. To pomeni, da igra sam zase, za lastno zadovoljstvo, da je sprejet, ljubljen. Obstajajo povprečni igralci, ki sanjajo, kako bi bilo krasno biti oboževan od množice, si predstavljajo, kako bi jih obsipavali s pozornostjo in cvetjem. Tak igralec misli, da je gledališče on sam. Vendar za resnega igralca to ni prava pot, kajti primarno mora delati sam zase. Svoje telo, svoja čustva mora gnati do mej in se opazovati, stremeti mora k bogatosti svojih uprizoritev (Thomas Richards v pogovoru, 12. 6. 2015).

6 Vloga igralcev in občinstev

»Igranje je reprezentacija človeka in antropološkega bitja ter njunih akcij, dejanj in obnašanj, ki jih predstavlja človek, njegove biti in akcije« (Veltruský v Veltruský 2012, 23). Ljudje živimo v družbi, kjer je naše obnašanje pogojeno z mnogimi možnostmi stikov in odnosov. Stopnja in narava prilagajanja družbi sta odvisni od posameznika, pa tudi od družbe, v kateri odrašča, katere član je. Vsaka neprilagoditev zbudi zanimanje ter pozornost drugih in je nato lahko snov za upodabljanje v gledališču.

»Na odru se nič ne zgodi tako kot v resničnem življenju, ljudje po navadi ne predstavljajo drugih ljudi, medtem ko elementi igranja preplavljajo vidike vsakdanjega življenja, ne da bi kdorkoli razen tistega, ki igra, vedel, da gre za igro« (Veltruský 2012, 102). Pomislimo na otroške igre, ko smo se kot otroci pretvarjali, da smo kavboji, Indijanci ali mornarji. Ali če se odpravimo zvečer na zabavo v kakšen klub, se vedno zgodi, da nekateri plešejo in drugi ne. Tisti, ki plešejo, postanejo opazovani in na nek način igralci, medtem ko tisti, ki ne marajo plesati, mirno opazujejo dogajanje na plesišču. Gre za elemente opazovanja in igranja, ki so del našega vsakdana. »Vsak gledalec je že igralec v svoji zgodbi, tako kot je vsak igralec, vsak človek dejanj, gledalec iste zgodbe« (Rancière 2009, 17).

6.1 Igralec

Bogatayrev (1977, 101) izpostavi, da »je igralec na odru živi subjekt in da ga tako dojema tudi občinstvo, vsi ostali deli predstave pa so le znaki ali znaki znakov«. Edini živi subjekt v gledališču je igralec, ki je kljub vsem znakom, ki jih lahko predstavlja (obleka, govor), za občinstvo še vedno bitje. Ubersfeld (2002, 145) pa pravi, da dramska oseba lahko postane predmet uprizoritve (ko se ne premika in ne govori): »Nema prisotnost, negibnost človekovega telesa nosi pomen na isti način kot prisotnost kakšnega drugega predmeta; skupina igralcev lahko predstavlja del scenografije. Na odru ni razlike med prisotnostjo oborožene straže in samim orožjem, ki predstavlja nasilje.«

Igralec na odru nikoli ne stoji zgolj kot lik, ampak tudi kot človek s svojimi značajskimi potezami in lastnostmi, ki prispevajo k temu, kako ga gledalci doživljajo. Ne glede na to, kako priznan in nadarjen je, seznanjenost z njegovim zasebnim življenjem zunaj gledališča vpliva na gledalčevo percepcijo. Podoba igralca kot osebnega lika lahko

škoduje igri, če ni upoštevan kontekst le-te in družbenih razmer, kar opisuje Veltruský, ko navaja primer španske igre iz leta 1598 (po predlogi Lopeja de Vege), v kateri sta igralca, ki sta predstavljala sv. Jožefa in Devico Marijo, živela v zunajzakonskem razmerju. Škandal je izbruhnil, ko so se gledalci neustavljivo smejali igralkinemu dialogu z angelom. »Dvojna percepcija nekoga, ki ga poznamo, in tistega, ki je na odru, naredi nemogoče, da bi poistovetili igralca z vlogo, ki jo igra« (Veltruský 2012, 48).

To je tipičen primer, ko so avtorji predstave pozabili na kontekst igre in igralcev, najverjetneje so ustvarjali v zaprtem okolju. Igra se je tako obrnila proti njim. Seveda pa prepoznavnost in odobravanje igralcem po navadi ne škodita, ampak jim odpirata več možnosti za umetniško udejstvovanje. Mnogo gledalcev privabi prav sam igralec – oseba zunaj gledališča.

Material igre je igralec sam, njegovo telo. Gledališče lahko obstaja brez kostumov, ličil, scenografije, celo brez odra. Razlika med tradicionalnim in sodobnim igralcem naj bi bila v tem, da prvi svoje telo samo posoja, drugi pa ga dejansko uporablja. Predstava *Electric Party Songs* naj bi nastala ravno zaradi režiserjeve želje po razumevanju samega sebe kot igralca in režiserja (Thomas Richards v pogovoru 15. 5. 2015). Igranje od igralca zahteva veliko spretnosti in znanja. »Stanislavsky je tako od svojih igralcev zahteval, da imajo ure plesa, gimnastike in akrobatike, čeprav teh veščin na odru nikoli niso neposredno potrebovali« (Veltruský 2012, 105). Fizična pripravljenost je izjemnega pomena, sploh v predstavi, kjer je na odru samo en igralec in časa za oddih ni. Kondicijske priprave so težke, v centru Grotowski se tako igralci poleg uram petja in meditacije posvečajo borilnim veščinam, akrobatiki, plesu itd. Zahtevani treningi so izredno naporni. »S šolanjem igralcev je treba začeti zelo zgodaj, kot to velja za športnike. Treningi se morajo začeti že pred 14. letom starosti« (Grotowski 2002, 50). Vse pridobljene spretnosti igralcu olajšajo delo pri uprizoritvah. Tako na primer plesne vaje igralcu pridejo prav, ko mora na odru plesati, pevske vaje in dobra kondicija pa so za igralca nuja.

Tudi če je repertoar gledališča znan ali če gledalec igro pozna, to igralca ne omejuje pri izražanju njegove ustvarjalnosti. Igranje lahko funkcionira kot element prizorišča oz. scene: simultano gibanje igralcev lahko predstavlja valovanje morja. Igralci lahko tudi ne igrajo ničesar, ampak samo izvršujejo praktična dejanja:

Režiser Vahtangov je velik pomen pripisoval vlogam mladih igralcev, ki jih je poimenoval zanni (služabniki). Prepovedano jim je bilo, da bi predstavljali kakršne koli like, njihova naloga je bila, da so v igri zgolj izvrševali širok spekter praktičnih dejanj. Na primer igralcem v igri podajo pomembne pripomočke (bodalo, ko želijo storiti samomor), premikajo pohištvo, spreminjajo sceno. Oblečeni so bili v preproste kostume, saj naj bi bili nevidni. Te vloge služabnikov je prepustil igralcem in nikakor ne asistentom, saj je verjel, da so potrebne določene veščine, da ne izražaš nobenih čustev (Vahtangov v Veltruský 2012, 124).

Včasih se igralci premaknejo proti gledalcem, včasih gredo mednje, jih povabijo na oder, jih nagovarjajo. Tako se v gledališču vzpostavljajo posebni odnosi, ki jih bom opisala v naslednjem poglavju.

6.2 Občinstvo

Brecht je prvi definiral najpomembnejši zakon gledališča, ki pravi, da je gledalec eden od sodelujočih, celo odločilni akter v gledališču. »Človeško telo in glas sta nenadomestljiva elementa uprizoritev, osnova vse gledališke dejavnosti pa je gledalec« (Brecht v Ubersfeld 2002, 55). Prisotnost gledalca je tako ključna za definicijo gledališča, da je predstava sploh vredna tega imena, je obvezen opazovalec.

Vloga občinstva skozi zgodovino gledališča ni bila statična, temveč se je razvijala skupaj z njim. Občinstvo v preteklosti je imelo neposreden, takojšen vpliv na igro. Močno vključenost občinstva v stari Grčiji je zamenjala vse večja ločenost gledalcev in igralcev. Moderno gledališče, kot ga poznamo danes, ima svoje temelje v angleškem viktorijanskem gledališču.

Kakor se nam zdi samoumevno, da se gledalci posvečajo igri, je ravno v tem bistvena razlika med gledalci nekoč in danes. Nema prisotnost je postala norma šele v zadnjih 100 letih. »Sredi 19. stoletja so tako aristokratski gledalci na predstave prihajali pozno in odhajali zgodaj, vmes pa le malo časa posvetili igri, več pa drug drugemu in lokalnim čenčam.« (McConachie 2008, 2) Ljudje so torej hodili v gledališče predvsem zato, da bi se socializirali, prednost so dajali medsebojnim odnosom in druženju, ne pa igri. Po navadi so ujeli le glavne točke predstave.

Obstajajo zapisi Fredericka Reynoldsa, ki je leta 1796 zapisal: »V gledališčih so gledalci igralci. V predstavi gledalci tako glasno pozivajo k izvajanju pesmi, da se igralca sploh ne sliši« (Reynolds v Kattwinkel 2003, 55). V preteklosti je torej veliko gledalcev kar ignoriralo igralce. Gledališče je bilo prvotno prostor zabave, ljudje so med predstavami jedli, popivali in se na glas pogovarjali. Gledalci nikakor niso bili nedolžni in igralci ter upravitelji gledališč so bili izredno previdni, kadar so imeli opravka z njimi. Obstajal je strah pred lastnim občinstvom, »tako kot da bi se učiteljica bala svojega lastnega razreda« (Freshwater 2009, 45). Takratni gledalci so bili tako goreči podporniki ali uničevalci igre. Pogosti so bili primeri, ko je občinstvo igralce obmetavalo s pomarančami in jabolki, neredko tudi kozarci. Obmetavanje in ostala nasilna dejanja so bila način, kako je občinstvo želelo uveljaviti svojo voljo v gledališču. Judith Fisher (v Kattwinkel 2003, 56) govori o občutku gledalcev, »da gledališče pripada njim«. Uveljavljali so pravico, da ocenjujejo igralce in igre na glas, kar med predstavo. V preteklosti so torej gledalci imeli veliko moč, da zmotijo predstavo s svojim vedenjem in jo tako popolnoma ustavijo.

Pasivni gledalci so torej novost, pa vendar so v kratkem času postali standard za večino gledališč na Zahodu. Bennett (1997, 3) pravi, da se je »z vzpostavitvijo zasebnih gledališč v 17. stoletju, kjer so bile karte dražje, zgodil premik k ločevanju odra in občinstva, to je bil začetek pasivnosti, saj je elitistično občinstvo (višjega razreda) s seboj pripeljalo kode in konvencije obnašanja«. Skozi 20. stoletje je gledališče postajalo vse bolj spoštovano, kar se vidi v tem, da so dramska dela »dobila mesto tudi v šolskih učnih programih« (O'Tolle in drugi 2014, 2).

Po drugi svetovni vojni so se navade gledalcev spremenile: »Ure predstav so bile bolj zgodnje, da so bili gledalci lahko zgodaj doma, predstave so tako potekale med 8.30 in 18. uro. [...] Strogo formalne večerne obleke so bile opuščene zaradi vojnega režima in se niso nikoli več vrnile« (Thomson 2008, 32–33). Izziv je predstavljal tudi vzpon televizije in kina, tako da obisk gledališča ob novih oblikah zabave ni bil več tako samoumeven. Prav tako imamo danes na voljo ogromno različnih načinov preživljanja prostega časa in gledališče za večino posameznikov ni na prvem mestu, ko se odločajo, kje in kako bi preživeli večer.

Konvencije današnjega časa so povsem drugačne. Pojavila se je zahteva po vljudnosti. Tako imamo danes gledalci na voljo tudi mnogo knjig, ki nas podučijo o

pravilnem vedenju v gledališču. Zelo pomemben je tudi kulturi okvir, v katerem je predstava uprizorjena: »Gledalci v Braziliji so veliko bolj sproščeni kot v Evropi, oni imajo v sebi performativni značaj, ki je del njihove kulture, plešejo tudi najmlajši. V predstavah se veliko hitreje pridružijo oziroma se hitro odzovejo povabilu k sodelovanju« (Thomas Richards v pogovoru 12. 6. 2015). »Japonci so mnogo bolj zadržani, tam smejanje v javnosti velja za nevljudno. Zato se gledalci v predstavah samo tiho hihitajo« (Mackintosh 1993, 123). Občinstvo ima v gledališču splošne in ne (preveč) moteče odzive na igro, kot so smeh, ploskanje, zehanje ali gledanje na mobilne telefone. Današnji gledalec ima tako več možnosti, da bo naprošen, da zapusti prostor, če bo med gledališko predstavo glasno komentiral, izžvižgaval ali kako drugače javno izkazoval svoje mnenje. Vsa moč javnega komentiranja je institucionalizirana, imajo jo gledališki kritiki in predstavniki medijev. V ideologiji kapitalizma in trga so gledališki gledalci postali predvsem individualizirani potrošniki, ki v gledališču zopet iščejo predvsem zabavo. Večina igralcev in gledaliških režiserjev je danes zadovoljna, da so gledalci mirni in vljudni, pa vendar so prav v tej mirnosti in statičnosti teoretiki sodobnega gledališča videli glavno nevarnost. Cilj gledališča ne sme biti samo zabava, gledalci morajo o videnem tudi razmišljati. Nove oblike gledališča se nagibajo k t. i. živemu gledališču ter pozivajo gledalce k sodelovanju in refleksiji; njihove reakcije so zaželeno in spodbujene, tako da so dandanes gledalci v predstavah lahko naprošeni, da zapojejo, stopijo na oder, govorijo ali na njem hodijo.

7 Gledališka komunikacija v sodobnem gledališču

Gledališka komunikacija ni pasiven proces, lahko je tudi pokazatelj določene družbene prakse. Stik je najpomembnejši del gledališča. Ker so gledalci danes vse bolj otopeli in nemi, se zgodovinska situacija obrača: če so nekoč gledalci »skakali« med igralce, sedaj igralci »skačejo« med gledalce. Režiserji iger in igralci si želijo z občinstvom vzpostaviti komunikacijo. »Gledališče bolj kot katerakoli dejavnost zahteva obdelavo in zavestno ali nezavedno kompleksno vpletenost v določen proces« (Ubersfeld 2002, 49). Gledališka komunikacija predstavlja pomemben del predvsem v sodobnem gledališču, kjer so predstave narejene predvsem z mislijo na odzive gledalcev.

Gledalčeva komunikacija igra pomembno vlogo v sodobnem gledališču. Najprej je gledalec pomemben, ker sprejema in vrednoti informacije, ki jih dobiva, ter igralcu posreduje lastne (po navadi šibke) znake, zaznane kot povratne informacije (najbolj očitno je ploskanje ali zehanje). V vseh uprizoritvenih umetnostih se interaktivni proces zanaša na prisotnost gledalca, vendar pa sama fizična prisotnost nikakor ni dovolj, da bi zaobjela vse, kar se dogaja med uprizoritvijo. Komunikacija seveda poteka tudi med gledalci samimi. Ta ima tri glavne učinke, ki vplivajo na enotnost njihovega odziva: »stimulacijo (smeh v enem delu dvorane izzove isto reakcijo tudi drugod), potrditev (gledalec najde lasten odziv, podkrepjen od drugod) in integracijo (gledalec je spodbujen, da se odpove svoji individualni funkciji v zameno za pripadnost večji enoti)« (Elam 2012, 86). Tendenca proti integraciji, zmožnost odziva, ki ni v skladu z večinskim, je dejavnost, ki zahteva velik napor.

Moderne uprizoritve se za bolj intenzivne odzive poslužujejo tudi provokacij, ki lahko privedejo do tega, da gledalci zapustijo predstavo. Kot primer lahko navedem gostovanje Slovenskega mladinskega gledališča s predstavo *Preklet naj bo izdajalec svoje domovine*² v Rusiji, ki se je lotila teme ekološke katastrofe in z njo povezanih rakavih obolenj v ruski Sibiriji, eden izmed likov pa je odgovornost pripisal tamkajšnjemu županu. Ta provokacija je skupaj s prikazano goloto povzročila, da so puritanski gledalci ob prvem odmoru zapustili predstavo. Tako t. i. politično gledališče v svojih predstavah vedno odpira različne pereče družbene teme, prikazuje družbena

² *Preklet naj bo izdajalec svoje domovine*. Premiera 2010. Slovensko Mladinsko gledališče.

razmerja in z njimi povezana doživljanja. Odhod občinstva zaradi nestrinjanja z obravnavano temo v tem primeru za igralca in predstavo ne predstavlja nič slabega, ravno nasprotno, dokazuje, da je tema na tem območju tabu in da ni bila nikoli primerno javno obravnavana. Politično gledališče se trudi, da bi gledalce razburilo, jim dalo misliti in jim odkrilo nove načine soočanja z vsakdanjimi težavami, ki bi jih znali uporabiti tudi zunaj gledališča. »Mi nismo tu, da zadovoljimo gledalce, mi smo tu, da povemo resnico« (Grotowski 2002, 236). Seveda je mogoče, da tudi huda provokacija pri gledalcih ne izzove nobenega odziva. Priznana igralka Anna Zubrzycki poudarja, da so zanjo »najtežje predstave tiste, kjer je treba komunicirati z občinstvom, ki je sito. Tisti, ki pridejo ravno z večerje, iščejo samo zabavo in niso pripravljene na resno gledališče« (Zubrzycki v Adams 2008, 99). Uspeh predstave temelji na občinstvu.

Sodobne gledališke oblike poskušajo preseči stereotipne vizije, naše vsakdanje navade in občutja ter našo »zdravorazumsko« presojo. Gledalec razume, zavedno ali nezavedno, da je igralčevo izpostavljanje, njegovo odkrivanje mask povabilo njemu, da naredi isto. »Imamo vsakodnevne napore, da skrijemo svojo resnico, ne samo pred drugimi, ampak tudi pred samim sabo. Želimo pobegniti resnici o sebi, medtem ko smo tu povabljeni, da se ustavimo in zazremo vase« (Grotowski 2002, 37).

V performansih sodobnega gledališča ni moč pričakovati zaključene zgodbe, narativnega toka, jasne ločnice med dobrim in zlim, ni jasne opredelitve značajev, kakor je ni v vsakodnevnem življenju. »Gledališka realnost ni takojšnja, ni ilustracija življenja, ampak je nekaj, kar je z njim povezano zgolj po analogiji« (Grotowski 2002, 118). Marinetti (v Veltruský 2012, 56) je v spisu o futurističnem gledališču že leta 1913 zapisal, da sta učinka, ki ju je treba doseči pri občinstvu, začudenje in presenečenje. Gledalce je treba nenehno osupljati s sredstvi, kot so napačne vstopnice ali lepilo na sedežih. »Gledališka izkušnja je pomanjšan primer resnične izkušnje« (Ubersfeld 2002, 221).

Uprizoritev je označena z negativnim predznakom: »Stol na odru ni stol v svetu, gledalec v gledališču namreč ne more kar sestiti nanj (če ni poklican), zanj ne obstaja in je nekako prepovedan. Tradicionalni oder je tako zaznamovan z neresničnostjo« (Ubersfeld 2002, 30). To je ena izmed značilnosti gledališke komunikacije: sprejemnik, torej gledalec, ima sporočilo za neresnično. Pa vendar se na odru odvija konkretna resničnost, saj nastopajo predmeti in osebe, ki dejansko obstajajo, v zgodbah, ki bi lahko bile

resnične. »Svet na odru oponaša resnični svet, zato bi moral gledalec povezovati vse dogajanje na odru z dogajanjem zunaj gledališča« (Thomas Richards v pogovoru 12. 6. 2015).

Gledalec ima v gledališču priložnost opazovati zakone, ki mu vladajo, in tudi njihovo neprijetno resničnost. Tu nastopi tudi katarza, vzpostavitev konkretnega realnega, ki mu razumska presoja hkrati zanika prisotnost v resničnosti, osvobaja gledalce, ki gledajo, kako se njihovi strahovi, želje uresničujejo, praznijo, kjer sami seveda sodelujejo, vendar pa niso njihova žrtev. Gledališče torej predstavlja resničnost sveta gledalcev. Predstava gledalcu sporoča: svet, ki ga vidiš tako natančno upodobljenega, je na las podoben svetu, v katerem živiš, in kakor ne moreš poseči v odrski svet, ki je zaprt, tako tudi ne moreš poseči v resnični svet, v katerem živiš (Brecht v Ubersfeld 2002, 44).

Moderna igra stremi k temu, da pokaže ogledalo, prav ta element identifikacije (z zgodbo, likom, čustvom) je živi dogodek, ki ga igra proizvaja in je nenadomestljiv, je dokaz živosti gledališča. Kljub novim, bolj sproščenim oblikam gledališča je osnovno razločevanje še vedno prisotno. Ogromna razlika je med oblikami, »kjer so gledalci statični in na svojih mestih, ter tistimi, kjer so napeljeni k oblikovanju dogajanja, v drugem primeru jih po navadi igralci pokličejo k izvajanju igre« (Veltruský v Veltruský 2012, 69).

V tradicionalnem gledališču je zelo lahko obvladati občinstvo: ugasneš luči in vsi utihnejo, usmeriš snop svetlobe tja, kamor želiš, da gledajo. V našem primeru ni tako, v baru, kjer nihče ne pričakuje predstave, kjer ljudje klepetajo, se moraš resnično potruditi, da pritegneš njihovo pozornost. Tu je dogajanje sproščeno, vendar pa se zavedamo vloge gledalcev: da gledajo. Meni najbolj zanimivo dejstvo je to, da ima vsak posameznik svoj pogled na svet, svoj pogled na dogajanje. Ni ene same resnice ali zgodbe, teh je lahko neskončno (Thomas Richards v pogovoru o predstavi Electric Party Songs, 12. 6. 2015).

V klasičnem gledališču obstajajo večje omejitve za gledalce, vsakomur je dodeljeno točno določeno mesto (vrsta in sedež, ki sta določena na karti). V sodobnem (sploh če ne poteka v za to namenjenih prostorih) tega ni, vendar je zanimivo, da kodi obnašanja vseeno veljajo. Vsak se zaveda, kakšna pravila veljajo v gledališču (tišina, smeh, če je kaj

smešnega, ploskanje ob koncu predstave). In v primeru *Electric Party Songs* obiskovalci bara, ko se spremenijo v gledalce, postanejo skupnost. Neverjetno je, kako hitro se ljudje lahko povežemo: mrmranje hitro spremijo grdi pogledi neznancev, ki si želijo tišine. Prvo dejanje sodelovanja pri predstavi je nakup karte oziroma obisk predstave. Ekonomska osnova in prisotnost gledalca delujeta kot simbolična pooblastilo. S tem gledalec sponzorira in podpira igro. To velja za vse oblike gledališča. Osnova pa so gledalci. Z njimi se gledališka komunikacija začne in konča. »Gre za interaktivni proces, ki se zanaša na prisotnost gledalcev« (Elam 2012, 64).

8 Analiza predstave *Electric Party Songs*

Pri preučevanju znakov in komunikacije v gledališču sem se v teoretičnem delu omejila predvsem na elemente, ki jih lahko ponazorim pri analizi izbrane predstave. Sodobno gledališče vendarle za uprizoritve uporablja drugačne prijeme in stremi k drugačnemu odzivu. Za svoj študij primera sem si izbrala predstavo *Electric Party Songs*.

Pri tej predstavi ne moremo govoriti o enem avtorju besedila, saj je nastala, ko so umetniške moči in navdihe združili igralci ter režiser Mario Biagnini z Delovnega centra Jerzyja Grotowskega in Thomasa Richardsa. Gre za strukturo, za katero je skupina ljudi (ki nato v predstavi tudi nastopajo) zbirala material kar 6 let. V šestih letih so nabrali toliko materiala, toliko umetniškega izražanja, da so iz tega lahko sestavili 4 različne predstave, ki jih sedaj predstavljajo pod skupnim programom *Open Program*. Pri vseh predstavah je torej osnova ta, da ne obstaja neka točno določena oblika, da se lahko samo zaporedje elementov v predstavi spreminja, stalna pa ni niti igralska zasedba. Kot pravi Richards: »Kdaj se nam lahko pridruži tudi kdo drug, ki z nami deluje v delovnem centru« (Thomas Richards v pogovoru 16. 5. 2015). *Open program* je odličen opis predstave tudi zato, ker predstava ne poteka v klasični gledališki dvorani in tako ni omejena na strogi tradicionalni prostor gledališč. Prostor uprizoritve je vedno drugačen, predstava se je do sedaj odvijala že v barih, knjigarnah, na vrtovih, v bolnišnicah, celo zasebnih domovih. Prav tako je predstava poleg na evropskih tleh gostovala že na Kitajskem ter v Severni in Južni Ameriki. Tako so odzivi na predstavo različni glede na to, kje gostuje, glede na prostor in kulturno okolje, v katero je postavljena. Gre torej za dva pomembna dejavnika, ki močno vplivata na samo predstavo. Različna prizorišča ponujajo različne izzive.

V tradicionalnem gledališču je situacija jasna, gledalci pridejo, da si v tišini ogledajo predstavo. Tu pa gledališčniki v nekem smislu »vdrejo« v prostore vsakdana. »Predstava, ki se je odvijala v dnevni sobi, je imela atmosfero doma, gledalci so bili popolnoma sproščeni. Ni bilo tipičnega začetka in jasnega konca predstave, zdelo se je, da bi se lahko odvijala v nedogled« (Thomas Richards v pogovoru 16. 5. 2015). Vodja in režiser skupine je Mario Biagini, drugi vodja delovnega centra, ki ga je leta 1986 v toskanskem mestecu Pontedera ustanovil Jerzy Grotowski.

V delovnem centru se igralci držijo teorije, ki jo je razvil Grotowski. Igralce je pozival k »revnemu gledališču«, ki za osnovo ne potrebuje pomembne zgodovinske drame in ne potrebuje bogate kostumografije, poudarek je predvsem na pristnem odnosu med igralcem in gledalcem, kar je vidno tudi v analizirani predstavi.

Umetniki so performans osnovali na poeziji Allena Ginsberga, ki so jo uglasbili in utelesili s pomočjo tradicionalnih pesmi ameriškega juga (afriški vplivi), bluesa, opere, pop glasbe, punka in moderne glasbe (elektronskega beata). V igri nastopajo igralci, ki delujejo v centru Jerzyja Grotowskega in Thomasa Richardsa in so izbrani iz vsega sveta, iz različnih okolij, tako skupaj sodelujejo Američani, Brazilci, Francozi, Španci, Italijani, Poljaki in drugi, ki se jim lahko pridružijo pri različnih uprizoritvah. Gre torej za multikulturnost, njihovi različni kulturni vzorci so ustvarili različna utelešenja poezije. Allen Ginsberg (1926–1997) je bil ameriški pesnik, katerega stil je bil izrazito svoboden in nestrukturiran. V svojih delih je izražal svoja politična prepričanja, spolno usmerjenost, s čimer je v Ameriki buril duhove, njegova poezija je bila nekaj časa celo prepovedana. V predstavo so bili vključeni različni deli njegovega obsežnega pesniškega opusa, ki sta jih spremljala glasba in ples.

Predstava *Electric Party Songs*, ki sem jo analizirala na podlagi posnetka, je potekala februarja 2014 v Italiji. Za dostop do tega posnetka se moram zahvaliti Delovnemu centru Jerzyja Grotowskega in Thomasa Richardsa. Kratek predstavitveni video predstave si je mogoče ogledati na sledeči povezavi: <https://vimeo.com/108584196> (20. 8. 2015). V igri so nastopili: Mario Biagini, Lloyd Bricken, Robin Gentien, Agnieszka Kazimierska, Felicita Marcelli, Luciano Mendes de Jesus, Ophelie Maxo, Alejandro Tomás Rodriguez, Grazielle Sena da Silva in Suellen Serrat.

Analizirana predstava je potekala v baru. Gre za neformalen kraj in lahko bi rekli tudi bolj intimen kontekst, kajti obiskovalci barov ne hodijo tja, da bi si ogledali gledališko predstavo, tam so zaradi sprostitve, druženja in pitja. Da se je predstava odvijala na netipičnem kraju, moremo interpretirati kot povabilo gledalcem, da si lahko predstavo ogledajo od blizu, kjer niso ločeni od igralcev, ter da lahko tudi sami postanejo središče predstave. Igra jim ne dovoli, da bi bili nevidni, vendar jih tudi ne poziva k sodelovanju, temveč k občutenju, razmisleku. Naravi dogodka lahko pripišemo dinamiko, ki je v

prostorih gledališča ni moč videti. Ljudje so prihajali kasneje in tudi odhajali: mislim, da niso odhajali zaradi sporne tematike, ampak ker so prišli v bar, da bi se zabavali, ne da bi bili priča kritiki sistema (nelahkotni temi). Predstava ne obravnava tematike, ki bi bila nova in ki bi zlahka užalila čustva gledalcev. V igri je predstavljena kritika kapitalističnega sistema, napak katerega se vsi zavedamo, vsem je jasno, da je »denar sveta vladar«, s čimer se ne strinjamo, vendar smo tako vpeti vanj, da ga kljub nestrinjanju podpiramo. Skratka, v predstavi *Electric Party Songs* ni nihče izmed gledalcev vihravo zapustil prizorišča. »Gledališče nas ne more rešiti, ampak nam lahko zagotovi podobe, ki jih potrebujemo, da bi lahko bili rešeni« (Gilman v Kattwinkel 2003, 34).

Ker torej ni bilo ostre meje med gledalci in igralci, performans pa se je odvijal pred točilnim pultom, se v predstavi zgodi, da gledalec stopi po pijačo in s tem vstopi v prostor dogajanja. Bar je bil napolnjen z gosti, kamera jih snema, kako so vpleteni v normalno kaotično dogajanje v baru: sliši se glasba, neprestano govorjenje, kimajoče glave, nasmejani obrazi, polni kozarci (alkoholnih) pijač. Le skupina ljudi si izbori prostor blizu točilnega pulta, ki je – zanimivo – malce dvignjen od preostalih tal. Igralci se prav nič ne razlikujejo od ostalih obiskovalcev, oblečeni so v vsakdanja oblačila.

Čeprav je bar resnično majhen in ozek, se vseh enajst igralcev postavi na »namišljeni« oder in začne s predstavo. Igralci pojejo in plešejo. Obiskovalci bara se sprva sploh ne zmenijo zanje ali pa jih gledajo začudeno, videti so presenečeni, ozirajo se naokoli, iščejo potrditev pri sosedih. Ples in petje se stopnjujeta in sta s tem deležna vse več pozornosti. Ljudje v baru se spreminjajo v gledalce: kaotično pogovarjanje potihne, sliši se le še tiho mrmranje občinstva. Vzpostavila se je meja med igralcem in gledalcem. Gledalci utihnejo in se prepustijo gledanju ter poslušanju performansa. V melodijah afroameriških pesmi se razloči besedilo – poezija, iz katere so igralci izhajali –, v katerem so pogoste metonimije, metafore in sinekdohe. Konotacije dopuščajo več različnih interpretacij (gledaliških znakov), tu podajam le del svojega videnja predstave:

»I'm delighted by the velocity of money as it whistles through the windows of Lower East Side...«

Igralec poje to besedilo in ostali so veseli, tako da kar skačejo od veselja in plešejo v parih. Gre tudi za metaforo: hiter denar, ki žvižga skozi okna, torej nekaj, kar lahko hitro

pridobiš in hitro izgubiš.

»The weight of the world is love. Under the burden of solitude, under the burden of dissatisfaction...«

Gre za metaforo, da je ljubezen težka: skupina parov igralcev tu izraža ljubezen s telesno bližino, strastnim plesom, ostali pari pa nakazujejo kreganje, jezo. Eden izmed igralcev agresivno zagradi roko igralke, svojo pa dvigne nadnjo, gre za konotacijo udarca, do katerega ne pride, vendar je dekle prestrašeno in na kolenih – biti na kolenih tu lahko nastopa kot simbol predaje.

Pogoste so sinekdohe:

»One Million aunts are dying for bread. One Million uncles lamenting the dead. Grandfather millions homeless and sad. Grandmother millions silently mad...«

Govora ni samo o tetah, stricih in botrih, temveč vseh sorodnikih, vseh družinah, torej o vseh posameznikih (vsak posameznik je sin ali hči), ki so zapuščeni in žalostni. V tem delu igralci padejo na tla, tresoči se, grabijo se za prsi in vrat: na obrazih kažejo bolečino, usta so stisnjena, oči zaprte ali izbuljene – gre za indic umiranja. Dva stojita zraven in ne kažeta teh znakov: dekle si brezbrizno ureja lase, ne meni se za »umirajoče«, enega izmed njih celo prestopi. To interpretiram kot brezbriznost posameznika za težave drugih, čeprav nas druži pripadnost isti rasi – človeški.

»I saw the best minds of my generation destroyed by madness, starving hysterical naked...«

Tu so mišljeni najboljši misleci, najboljši strokovnjaki, pojavi se tudi metafora: uničeni zaradi norosti.

»Time to go home & cook supper & listen to the romantic war news on the radio. All movement stops...«

Gre za konotacijo: ne obstajajo romantične novice o vojni, pridevnik romantičen je tako uporabljen cinično – lepe novice o vojni. Tu se igralci postavijo v vojaško držo, kar je takoj jasno: iztegnjena roka in prsti v obliki pištole ali puške se takoj lahko interpretirajo kot vojna, bitka. Sledi petje afroameriške pesmi v jeziku, ki ga ne razumem, a razumevanje besedila ni bistveno, saj je v ospredju ustvarjanje razpoloženja. Petje igralka pospremi z ritmičnim ploskanjem in »vojna« se ustavi, igralci v rokah nimajo več pušk, niso več v obrambnih položajih. Stojijo mirno, z rokami ob telesu, ozirajo se po

»sovražnikih«, ki jih je za sovražnike naredil nekdo drug. To bi interpretirala kot nesmiselnost vojne.

»America I've given you all and now I'm nothing. America two dollars and twenty-seven cents January 17, 1956...«

Gre za metonimijo: »vse sem ti dal« – državi je torej dal vse in »nič mu ni ostalo«. Posameznik je lahko reven v finančnem smislu, čeprav je omenjena zelo majhna količina denarja. Ta številka bi torej lahko bolj namigovala na to, da je ameriška kultura poceni. Država je tu poosebljena. Igralec si odpne srajco, pod katero ima majico s kratkimi rokavi z ameriško zastavo, ki je simbol Amerike, simbol vojaške moči. Igralec nato vzame v roke kitaro.

»I can't stand my own mind. America when will we end the human war? Go fuck yourself with your atom bomb, I don't feel good don't bother me...«

Ponovno gre za metonimijo: »ne prenašam svojih misli« – zato morda igra na kitaro, da glasba preglasi njegove misli, pridruži se mu glasen elektronski beat. Del igralcev se drži za glavo in jo v krogih vrti, noge so pokrčene, ostali plešejo kot v transu. Vprašanje »Kdaj bomo končali človeško vojno?« deluje kot retorično. Ginsbergova poezija je bila napisana pred 50 leti in še danes se pojavlja isto vprašanje, saj vedno nastajajo nove vojne. Gre torej za vprašanje, ki nima pravega odgovora, vojne se ne bodo končale. Zavedam se nesmiselnosti ter neskončnosti vojn in tudi jaz sem nezadovoljna z vojaško politiko, ne samo Amerike, ampak celotnega sveta.

»What peaches and what penumbras! Whole families shopping at night! Aisles full of husbands! Wives in the avocados, babies in the tomatoes! And you, García Lorca, what were you doing down by the watermelons?«

Igralci se tu postavijo v vrsto, z zanimanjem se ozirajo naokrog, naokoli hodijo, držeč se za roke, roke imajo pred seboj, kot da bi porivali nakupovalni voziček, s prsti kažejo na prazen prostor, v katerem si lahko zamislimo izložbo. Tu gre za metafore: »družine nakupujejo ponoči« bi interpretirala kot nekaj skrivnostnega, noč je metafora za temo. »Žene v avokadih in otroci v paradižnikih« so kot stvari, ki jih lahko kupimo, tam so postavljeni otroci in ženske, namenjeni kupcem, ljudi se lahko kupi, kot bi bili v izložbi. Ponuja se vprašanje, kakšna je vrednost človeka. Tu je omenjeno tudi ime velikega španskega pesnika, ki se ga sprašuje, zakaj si ogleduje lubenice. Te zame predstavljajo

poletno osvežitev, torej je Lorca tam iskal osvežitev.

»We strode down the open corridors together in our solitary fancy tasting artichokes, possessing every frozen delicacy, and never passing the cashier...«

»Skupaj se sprehajava po hodnikih« – hodnik kot nekaj dolgega, omejenega. »Poskušava artičoke in se poslužujeva vsake zamrznjene delikatese, ne da bi šla mimo blagajne« – gre za degustacijo, poskusiti malo vsega, vsako »delikateso«, čeprav je tu spet prisoten cinizem: zmrznjena delikatesa vendarle ni delikatesa, je nekaj, kar čaka v trgovini, nekaj, kar ni sveže. »Ne da bi šla do blagajne« je metafora: torej ne da bi za vse plačala. Igralci nadaljujejo s histeričnim plesom in se veselo vrtijo v krogu. Supermarket je kot simbol naše družbe: kapitalistične, usmerjene v potrošnjo. Vsi bi kupovali, vse ima svojo ceno in vsi bi najraje kradli, se izognili plačilu.

To je samo majhen del uro in pol trajajoče predstave. Izpostavila sem predvsem odlomke, ki najbolj kažejo na to, za kar verjamem, da je sporočilo predstave. Čeprav ni imela standardne oblike (hitro prehajanje med različnimi oblikami gledališča: samo petje, nato samo ples, poezija, vpletenost vsega), mi to ni predstavljalo problema pri analizi, k čemur je pripomoglo dejstvo, da sem imela na voljo videoposnetek, ki sem si ga lahko večkrat ogledala.

Sporočilo je jasno in se odraža tudi v sami arhitekturi prostora: človeški odnosi so najpomembnejši del naših življenj, so tisto, kar življenju daje smisel. Ne tehnologija, ne denar, ne kultura, ne politika. Čeprav je mogoče, da politika zamegli pogled posameznikov, lahko hitro sprevidijo, da smo vsi – le ljudje. To se kaže tudi v bližini igralcev in gledalcev. In mislim, da je bilo sporočilo jasno tudi občinstvu tistega dne, ki se je zbralo, da bi se zabavalo, dobilo pa je kritični vpogled v družbo. Predstava se zaključí na izrazito sodoben način: ni padca zavese, konec napove samo glasno predvajanje barske glasbe in igralci se ne priklonijo globoko do tal. To je v skladu z idejo, da se svet vrti naprej, kot se je pred uprizoritvijo, ne ozirajoč se na predstavo.

Slika 8.1: Slika iz predstave 1



Slika 8.2: Slika iz predstave 2



9 Sklep

V 21. stoletju se zdi, kot da si mora gledališče ob poplavi različnih medijev in novih tehnologij izboriti svoje mesto. Sodobno gledališče je na izzive modernega sveta odgovorilo tako, da se je vrnilo k izpraševanju osnovnih oblik, k osnovnim odnosom.

Svojo prvotno tezo, da je *gledališka komunikacija bistvo gledališke predstave* lahko potrdim: ne samo zato, ker je gledalec zaradi svoje vloge analizatorja nujno potreben za nastanek predstave, ampak ker so moderne predstave narejene z misijo nanj. V sodobnih gledaliških oblikah sta komunikacija in odnosnost ključna. Gledalec ni izločen iz predstave, ampak je njen del. Tako kot na kavo s prijatelji ne gremo zato, da bi pili kavo, temveč zaradi vzpostavljanja odnosa. K temu stremi sodobno gledališče. Občinstvo naj ne bi le mehansko gledalo, kot v vsakdanjem življenju lahko strmimo v neznanca na avtobusu, odnosnost je tista, ki daje gledališču pravi smisel. Ljudje odnose potrebujemo. Gledališče v sebi nosi komunikativno moč in živo prisotnost, ki je ne more kopirati noben drug medij in mislim da jih zaradi tega tudi presega.

Pestrost in brezmejnost gledaliških znakov, ki izhajata iz različnih oblik gledališča, ter jasna vloga gledalca, ki jo je izpostavila moderna teorija, praksa pa potrdila, so novi pojmi, na katere bi se moralo osredotočiti preučevanje gledališča.

Kljub temu da občinstvo neke predstave sestavljajo posamezniki z različnimi zgodovinskimi ozadji in izkušnjami, jih vseeno povezuje mnogo stvari, na primer emocionalnost in seksualnost, dve izmed osnovnih gonil vseh nas. Pri vsej različnosti, ki nas obdaja, identifikacija, kot si jo je zamislilo klasično gledališče, ni mogoča, zato sodobne oblike stremijo k soočenju. Pozitivno me je presenetila ena izmed novosti sodobnih oblik gledališča – prikazovanje kulturnega sveta, ki je tako drugačen od našega in presega zahodne kulturne kanone (v primeru analizirane predstave: afriške pesmi v afriškem jeziku).

Kljub velikemu številu sodobnih teorij pa sem pogrešala tako, ki bi se ukvarjala z odzivi gledalcev. Ko sem želela raziskovati odzive občinstva ter odnose med igralci in gledalci, sem imela pri različnih predstavah žal vedno na voljo samo posnetek ene igre. Izredno zanimivo bi bilo primerjati odzive gledalcev na enake gledališke znake v različnih zgodovinskih obdobjih, za kar pa bi bilo potrebno dolgoletno raziskovanje in

predvsem vestno snemanje. Pri odzivu občinstva so poleg vidnih znakov, ki jih občinstvo deli (zavedno ali nezavedno), zelo pomembni tudi notranji, čustveni odzivi na igro, ki še zmeraj ostajajo neznanka. Vse teorije so si enotne le v tem, da posameznik svet vidi subjektivno. Mislim, da bi bilo v svetu, kjer je napredna tehnologija lahko dostopna, smiselno in nujno, da bi se gledališča usmerila tudi v raziskovanje nezavednih čustvenih odzivov. Tako kot so se raziskovalci usmerili v kognitivno raziskovanje vpliva glasbe (zaradi katerega npr. vemo, da je klasična glasba primerna za spodbujanje možganske dejavnosti pri dojenčkih), bi se morali usmeriti tudi v nezavedne odzive gledalcev na posamezne gledališke znake in komunikacijo. Kako vpliva na gledalca občutek pričakovanja, da je lahko vsak trenutek poklican na oder? Kako na percepcijo igre vplivajo empatični odzivi gledalcev? Ta in podobna vprašanja ostajajo odprta.

Predstave, ki gledalcem omogočajo sodelovanje, vsaj na neki minimalni ravni, so dobro sprejete s strani javnosti. Predstavo *Electric Party Songs* sem izbrala ravno zaradi vidnosti odzivov občinstva, povezanosti gledalcev in igralcev, ker so pri nastanku predstave sodelovali ljudje, ki prihajajo iz različnih kulturnih svetov. S tem, ko igralec gledalcu dovoli, da »poseže« v njegovo igro, mu da simbolično pooblastilo in ga postavi za enakovrednega. Občinstvo pomembno vlogo igra tudi v komunikacijskem procesu skozi celotno predstavo.

Gledališka komunikacije je torej bistvo gledališča in morda tudi njena rešiteljica.

10 Literatura

1. Artuad, Antonin. 1958. *The theatre and it's double*. New York: Grove Press.
2. Adams, Katherine. 2008. *From Narrative to Spectacle: An Examination of Contemporary Theatre Performance*. Nottingham: University of Hull.
3. Barthes, Roland. 1990. *Retorika starih Elementi semiologije*. Ljubljana: ŠKUC.
4. Bennet, Susan. 1997. *Theatre Audiences*. London: Routledge.
5. Bogatyrev, Petr. 1977. *Semiotics in the folk theater, Semiotics of art: Prague school contributions*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
6. Brecht, Bertolt. 1978. *On theatre (play and playwrights)*. London: Bloomsbury.
7. Eco, Umberto. 1973. *Kultura, informacija, komunikacija*. Beograd: Nolit.
8. Freshwater, Helen. 2009. *Theatre & Audience*. Houndmills: Palgrave Macmillan.
9. Grotowski, Jerzy. 2002. *Towards a Poor Theatre*. New York: Routledge.
10. Hirn, Yrjö. 1900. *The origins of art, a psychological & sociological inquiry*. London and New York: Macmillan and Co.
11. Honzl, Jindřich. 1977. *Dynamics of the sing in the theatre, Semiotics of art: Prague school contributions*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
12. Innes, Christopher D., Piscator, Erwin. 1972. *Political Theatre, the development of modern German drama*. London: Cambridge University Press.
13. Kattwinkel, Susan. 2003. *Audience Participation; Essays on Inclusion in Performance*. London: Praeger.
14. Keirm, Elam. 2012. *The semiotics of Theatre and Drama*. London and New York: Routledge.
15. Mackintosh, Iain. 1993. *Architecture, actor & audience*. London: Routledge.
16. McConachie, Bruce. 2008. *Engaging Audiences, A cognitive Approach to Spectating in the Theatre*. New York: Palgrave Macmillan.
17. Mukařovský, Jan. 1977. *Art as semiotic fact, Semiotics of art: Prague school contributions*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
18. O'Toole, John, Ricci-Jane Adams, Michael Anderson, Bruce Burton in Robyn Ewing. 2014 *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation*. New York: Springer.

19. Ranciere, Jaques. 2009. *The Emancipated Spectator*. London: Verso.
20. Richards, Thomas. 2015. Intervju z avtorjem. Pontedera, maj, junij.
21. Thomson, Peter. 2008. *The Cambridge history of British Theatre*. University of Exeter: Cambridge University Press.
22. Ubersfeld, Anne. 2002. *Brati gledališče*. Ljubljana: Mestno Gledališče Ljubljansko.
23. Veltruský, Jiří. 1977. *Construction of Semantic context, Semiotics of art : Prague school contributions*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
24. Veltruský, Jiří. 2012. *An approach to the Semiotics of Theatre*. Brno: Masaryk university.
25. Wilson, John Harold. 1958. *All the King's Ladies*. Chicago: University of Chicago Press.