

in bi morala ob Šivičevem delu proučiti tudi sadove repertoarne politike zadnjih desetletij: število predstav, ki jih bo čakala *Cortesova vrnitev*,

zlasti pa njihov odmev med občinstvom bosta nedvoumno pokazala, do kod je privedla svoje obiskovalce.

Borut Loparnik

PREGLED SODOBNE SLOVENSKE DRAMATIKE

Vitomil Zupan, *BELE RAKETE LETE NA AMSTERDAM*, Znamenja 42, Založba Obzorja Maribor 1973

Zadnja objavljena Zupanova igra, nagrajena in večkrat uprizorjena v letu 1972, nam izredno zgoščeno, intenzivno, rekli bi kar asketsko oziroma komorno, razkriva zanimivo psihološko in psihoanalitično situacijo. Vsa avtorjeva pozornost je v smislu enotnosti kraja, časa in dejanja osredotočena na poglobljanje v psiho treh ljudi oziroma relacij med njimi; pri tem se pokažejo tudi širše dimenzije odnosov posameznika do družbe — odnosa do dela, do družine, do sočloveka, do ljubezni, do spolnosti. Med tremi dramskimi osebami se tako kažejo pomembne socialne, intelektualne in moralne razlike, ki povzročijo v izjemni situaciji izbruh do tedaj še neizrečenih in nerealiziranih odločitev in strasti. Notranji razvoj oseb privede prek dogajanja in refleksije o njem do bistveno novega in odločilnega stanja, do konca neke faze življenja oziroma sploh vsega do tedanjega življenja, ob katerem se konstituante preteklosti podro in je treba začeti znova in drugače.

Predvsem osrednja oseba — Tonič — doživi najširši razpon v spoznavanju sebe in drugih in je v psihološkem in dramskem smislu najzanimivejša figura — s svojo akcijo kot posledico spregledanja razlike med videzom in resničnostjo oziroma svojo predstavo o paru in njuno pravo podobo spremeni do tedaj le na verbalnem nivoju napeto situacijo v prav eksistencialno prelomen trenutek za vse tri udeležence. Dram-

sko dogajanje teče od vsega začetka postopno in logično z vedno novimi osvetlitvami značajskih potez, miselnih in čustvenih sfer oseb, kakor jih te razkrivajo same v dialogih ali daljših govorih in kakor se kažejo iz njihovega vedenja, dovolj ilustrativno popisanega v didaskalijah.

Brumen, materialno kar uspešen žurnalist, sicer pa nezadovoljen s svojim delom-poslom, kjer je mogoče tudi bedarije dobro spraviti v denar (kot na primer tekst za popevko *Bele rakete...*), nezadovoljen sploh s svetom in ljudmi okrog sebe, a tudi osamljen, povabi v svoje stanovanje Toniča, že starejšega nočnega čuvaja z bližnjega gradbišča. Tonič gleda na Brumna spričo njegovega standarda in intelektualne ravni s pravim strahom ter spoštovanjem, ki se — ko si ob pogovoru ustvarja o njem svojo podobo — v posameznih trenutkih in nato sčasoma vse bolj izgublja in prehaja v 'izkoriščanje' njegove nenavadne gostoljubnosti ter v moralno ogorčenje ob grobem in nespoštljivem odnosu med Brumnom in Lelo. Za razumevanje osrednjega dogodka v igri, ko Tonič posili Lelo, je treba opozoriti na več stvari: na izjemno situacijo, v kateri so vsi pod vplivom alkohola, zlasti Tonič, ki sicer redko pije, na izzivalno Lelino vedenje pa tudi Brumna, na ambivalentna čustva, ki vežejo oba ljubimca, posebno pa na zatrtost Toničevega spolnega življenja, saj z družino ne živi, ker ima žena drugega, ostaja mu le izživljanje ob slikah. Tonič je sicer izredno vesten, dober, celo ponižen in pasiven človek, ki živi po zelo trdnem moralnem kodeksu, katerega dejanje v teh posebnih in zanj nenavadnih okoliščinah pa postane z avtorjevimi

notranje sklenjenim in psihološko utemeljenim vodenjem povsem razumljivo. Toničevo prvotno spoštovanje, občudovanje in češčenje Lele se obrne v prezir in zaničevanje, ko spoznava odnos med njo in Brumnom, tako da njeno izzivanje povzroči v njem skrajno napetost in iz tega izhajajoč afekt. To dejanje ima zanj, pa tudi za Lelo, naravnost katarzičen učinek, njegovo vedenje se popolnoma spremeni, postane suvereno, neomahljivo, odnos do nje pa zavestno vdan in pokoren, saj bo odslej mislil nanjo kot na prelomni in najvišji trenutek v svojem življenju. Podobno je z Lelo — zato se lahko tudi čisto mirno pogovarjata — ki je zdaj spoznala pravega moškega in je Brumen v svoji pasivni zagrenjenosti, odvisnosti od nje in neodločnosti ne more več zanimati. Na koncu igre ostaja vsak sam.

Pomenska plast drame, njeno 'sporočilo', je srž in namen igre, ki je pravzaprav ves čas povsem eksplicitna, da si sega v globine človeške psihe in daje slutiti ne vedno razvidne vzgibe v njej. V koherentnem oblikovanju tega nepredvidenega in v skrbni psihološki vzročnosti sta glavna kakovost in privlačnost igre. Posebnost njene vrednostne perspektive je v razpletu Toničevega značaja, saj je prav ta oseba kljub 'posilstvu' moralno najtrdnější lik, najbolj resničen v primerjavi z igra(čka)-njem para ter v takem kontekstu celo tragičen v zavesti, da mu gre za vse ali nič.

Kompozicijsko je igra razdeljena na dva dela; ves prvi je pravzaprav ekspozicija, zaris situacije z vsemi elementi, ki se zde za zdaj še razdrobljeno informativni, a se v drugem delu povežejo v vzročne nize, tako da ima vsak svojo pomensko funkcijo v razvoju dogajanja. Prvi del se konča s krčevitim Toničevim jokom, z njegovo skrajno nemočno pozicijo, z Brumnovim zmagovitim smehom nad njim in z namigom na Lelino približevanje Toniču. Dramatičnost se ves čas kaže v ni-

hanju situacij na osebe, ki v posameznih trenutkih dominirajo, ki obvladujejo, vodijo akcijo; po izmenjujoči moči nadvlade se med osebami med igro ustvarjajo napeta stanja, ki se razvijajo do najmočnejšega konflikta — vrha, od tod pa se še vedno v intenzivnih zaviralnih momentih, ko ima Lela v rokah pištolo, razpletejo v pomiritev in v kvalitativno nov položaj. Lahko bi govorili o klasični dramski zgradbi, vsaj v formalnem smislu.

Psihološkim zakonitostim drame ustreza tudi jezikovna plat — vtis pogo- vornega jezika, zlasti Toničevega, oblikuje avtor s posegi v sintakso stavkov (s premeščanjem osebka in povedka), z zamolki in nedokončanimi stavki, razumljivimi iz govornega položaja oseb, z mnogimi medmeti, vmesnimi besedami, ki nimajo posebnega pomena, z bolj neposredno neolepšano ali žargonsko leksiko, navadno recimo v govoru neke družbene plasti — tu je zanimivo, da v primeri z onima dvema Tonič le redko uporabi »gršo« besedo.

Zupanova igra sodi v področje realistično psihološke dramatike in s svojo koncizno notranjo logiko ustvarja prepričljiv umetniški dosežek. Znotraj tega realizma dobivajo nekatere stvari tudi že simbolnejši pomen — tako je na primer ukvarjanje s pajkom oziroma primerjanje njegovega početja s človekovim ali pa citiranje popevke o belih raketah kot zaris občutja in podobe vsaj za Brumna brezperspektivnega sveta, absurdne igre v njem, odtujenosti in vsakršnih nedosegljivih Amsterdamov.

Janez Žmavc

OBISK, Založba Obzorja Maribor 1973

Ta Žmavčeva drama, objavljena že v Dialogih leta 1969, se v mnogih elementih navezuje na njegovo prejšnjo igro Podstrešje, o kateri smo na tem mestu že govorili. Mimogrede lahko povemo tudi, da je mogoče videti stične točke med Obiskom in Zupanovimi Ra-

ketami, ne da bi hoteli avtorja in njuna teksta nasilno primerjati, saj je tudi vprašanje, do kakšnih ugotovitev bi lahko prišli iz takega početja. Vendarle pa velja omeniti samo situacijo obiska in močno podobne igre psihičnih in fizičnih pritiskov v želji po obvladovanju drugega, kar lahko privede do nepredvidljivih 'resnih' dogodkov. Razkriva se svet, ki je tudi v navidez čisto običajnih medsebojnih odnosih poln nasilja in represij. Črto takega občutenja nezadoščenosti na različnih nivojih in iz nje izhajajočih reakcij bi bilo mogoče potegniti do dramskih tekstov Pavla Lužana.

Kot smo ugotavljali že ob Podstrešju, Žmavc svojih (novejših) tekstov ne oblikuje na psihologiji, vsaj izključno na tem ne, temveč na bolj nedoločljivih odnosih ljudi do sveta, splošnejših, a obenem parcialnejših; pri tem so ti ljudje neke vrste tipi, ki pa jih označuje pripadnost različnim socialnim plastem, starostnim skupinam, predvsem pa se ločijo med seboj po vrednotenju življenja, po dojemanju sveta in tudi po svojih moralnih karakteristikah.

Dramske osebe sestavljajo pare moški-ženska, odnos med spoloma je pri vsakem različen: najstarejši par Gospod in Gospa živi v ustaljenem starčevskem sožitju, kjer njuna komunikacija teče v fiksiranih kalupih navade pa tudi odtujenosti in osamljenosti; v preteklosti ni bilo tako, ko pa ju je zapustila posvojenka Eli, sta začela 'propadati': od velikega stanovanja jima je ostala le še temna soba, njuna čustva krnijo, spomin ju zapušča; napetost v igri sproži telegram, v katerem se najavlja Eli in Marko, ki ju imata starca za umrli v prometni nesreči. Ta mlajši par označuje avtor kot malo-meščanska svetovljana, njun medsebojni odnos je grozljivo hladen in nasilen. Taka sta bila tudi do drugih: onadva sta povzročila prometno nesrečo, kasneje pa postala v tujini uspešna 'poslovna' človeka, ki ju zanima samo denar; ponj sta prišla, a ker ga

ni, pokradeta vse, kar jima pride pod roke. Tretji in najmlajši par Fant-Dekle je videti pravzaprav šele v nastajanju, nimata še izrazito skupnih potez, iščeta sama sebe. Za fanta vemo, da spada k tolpi cestnih huliganov — s tem bi morda lahko povezali, poleg seveda tipično arogantnega in potuhnjenega vedenja, njegovo nagnjenje k nadvladi in mučenju ljudi.

V igri opazimo tri preobrate v tem smislu: ko mlada dva prideta na obisk, sta še podrejena, še ne vesta, za kaj gre, prav kmalu pa si ustvarita gospodujoč položaj, onadva vodita 'igro' in zapreta starca v shrambo. Prav v trenutku, ko je fant prepričan, da 'lahko naredi vse, kar ga je volja' in da je Gospod odvisen od njega (čeprav obenem že tudi dvomi o svoji moči), prideta Eli in Marko in situacijo spet obrneta — zdaj onadva obvladujeta položaj, starca sta nekako v sredi, mlada pa izrazito spodaj, preti jima celo smrt. Ko ju hoče Marko ustreliti, spet nastane preobrat: nekdo zvoni, na cesti je slišati huligane — očitno sta mlada iz shrambe, kamor sta ju prišleka zaprla, poklicala na pomoč. Konec situacije je le nakazan, igra se pa konča s ponovitvijo začetnega prizora, z dialogom starega para, torej z vrnitvijo v prvotni položaj. Mōra se je razpršila, nasilja ni več, le navzočnost črnega kovčka, ki ga starca gledata z nemim začudenjem, bržkone pušča občutek, da je svet »poln prikazni in groženj« — po Gospodovih besedah v prvem delu.

Kot že v Podstrešju, predstavljajo osebe tudi tukaj tri generacije in obenem tri različne poglede na svet in življenje. Shematsko bi pare lahko označili takole: starca sta zaprta in odtujena svetu, pasivna, svet prihaja k njima le prek posrednika-časopisa, ko pa v svojo samoto povabita obisk, se morata soočiti z neko drugačnostjo in v tej situaciji zastopata tradicionalno-večne vrednote, kot so ljubezen, dobrota, vera v življenje; posebno vrednost imata

tako preteklost s spomini na nekdanjo srečo kot prihodnost v pričakovanju neznanega. Mladi par živi predvsem v sedanjem trenutku, nasproti svetu je aktiven, kljubovalen, sovražen, celo uničevalski (»nekega dne vas bojo vse pomandrili«). Eli in Marko pa sta izrazito polaščevalska, od sveta le jemljeta, ga konzumirata brez vsakega čustvenega odnosa — tega tudi med njima ni, je le lastništvo. Ob koncu je videti, da prav ta pade najnižje na lestvici življenjskih principov.

Dramatičnost igre je v konfliktnih odnosih med pari, v menjajočih se položajih moči in podrejenosti, v napetih odrskih situacijah, podčrtanih z igro luči in zvokov. Že sami dialogi, večinoma sestavljeni iz kratkih replik, s svojim tempom in v sklopu intenzivne, nespodbudne atmosfere, učinkujejo napeto in v pričakovanju dejanske akcije.

Čeprav kaže igra neko dovolj realno situacijo in ljudi, pa avtor to presega z nedorečenimi mislimi, fragmentarnimi razlagami dogodkov in občutij. V to se vpletajo še posamezni simbolno mišljeni stavki, ki niso do kraja razvidni, dajejo pa vtis širših, ne povsem doumljivih razsežnosti sveta. S premišljeno uporabo svetlobe in teme ter zvokov ustvarja pogosto nekam grozljive in napete atmosfere: temačna soba, zazidane luknje vrat, zavese kot mrtvaški prti, trkanje, zvonjenje — vse poudarja vedno pričujočo nevarnost in strah, ki vdirata v človekovo življenje, pa tudi stalno navzočnost smrti.

Fragmentarnost in nejasnost tako sicer imata svojo funkcijo v slikanju neharmoničnosti sveta in človekove neprilagodljivosti v njem, vendar se v tej igri razrašča tako na široko, da struktura celotnega teksta ni več trdno povezana, posamezni deli so tako rekoč odveč, saj ne vodijo k nobenim informacijam in spoznanjem.

Avtor se tudi s tem dramskim delom — kot že s Podstrešjem — giblje v območju Beckettove in Pinterjeve drama-

tike, na osnovnih tonih otežene komunikacije med ljudmi, osamljenosti, neznanih groz, vendar z manj uspeha, da bi združil vse te elemente v koherentnejšo celoto.

Malina Schmidt

NADA KRAIGHER, TERMINUS

Sam naslov zadnjega teksta Nade Kraigher — Terminus (kraj, konec, cilj, zaključek, smoter, mejnik) je že ideja, namen ubeseditve določenega problema: od začetka do konca, se pravi nečesa v svojem razvoju: od prvega pojavljanja do cilja. Pojem terminus sam določa že ciljnost sporočila, ki je v tem primeru lahko samo smrt. Terminus potemtakem noče biti konec nekega romanesknega dogajanja, neke fiktivne fabule, niti rešitev določenega motiva, ideje, uresničitve teze. Terminus je konec spominske kronike družbenega in znanstvenega delavca, medicinca: ugašanje življenja, življenjskih moči bolnika, agonije določenega posameznika, spremljana skozi retrospektivo pisateljičinega pripovedovanja.

Smrt znanstvenega delavca ob koncu knjige je samo opravičilo za sprožitev celotnega kronološkega postopka pripovedovanja, ali bolje, kronološkega opazovanja, grajenega z asociativno tehniko, menjavanjem prizorišč kronoloških izsekov, časovnih skokov iz leta v leto, iz desetletja v desetletje.

Začetek prvega dela teksta Julij poroča v nekaj stavkih o zdravnikovem — bolnikovem zadnjem napadu bolezni in njegovi zadnji poti v bolnišnico. Julij je začetek agonije, ki traja še skozi ves drugi del Jesen, tretji Zima, četrti Marec April in peti Konec. Realno kronološko zaporedje od julija do prvomajskih praznikov naslednjega leta je okvir, v katerega so vgrajena v kro-

* Nada Kraigher, Terminus (Slovenska matica, Ljubljana 1973, opremil Miha Maleš, str. 257)