

DRAMA IN PROSTOR

Lado Kralj

Na pisanje drame učinkuje med drugim tudi sočasna konvencija o odrskem prostoru. Zgodovinsko gledano prevladuje iluzionistični oder, ob njem so se razvili drugi, ena njegovih opozicij je simultani oder. V sočasni konvenciji o odrskem prostoru se udejanja vizualna ali spektakelska razsežnost drame, ki jo je zaznal že Aristotel in jo imenoval ópsis, vendar ji ni pripisoval prevelikega pomena, saj ni mogel predvideti njene poznejše ekspanzije. Vizualna razsežnost vleče nase gledalčevo pozornost, kar pomeni, da ga do neke mere odvrača od govornje besede. To utegne povzročati recepcijske motnje, pred katerimi so pisci poetik skušali zavarovati gledalca z različnimi tehnikami in pravili.

1

Na prvi pogled se zdi, kot da preučevanje razmerja med dramo in prostorom prej sodi v teatrologijo kot v literarno vedo. Takšno nujenje se opira na naslednji premislek: nobenega dvoma ni, da si dramatik svoje osebe in njihova dejanja zamisli v nekem prostoru, vendar je funkcija prostora v drami skromna, kar je razvidno poleg drugega tudi iz dejstva, da se oznake prostora večinoma ne pojavljajo v dialogu, temveč predvsem v didaskalijah. Močnejšo funkcijo dobi prostor šele v trenutku, ko komunikacijski način drame preide iz bralnega v uprizoritvenega, vendar se v tem trenutku pojavijo specifični opravi arhitektonske gradnje odra, izbora materialov, osvetljave itd., kar izrazito sodi v teatrologijo oz. ožje v scenografijo.

Drama se dogaja – s tem glagolom dramatik zelo pogosto uvaja prostor – "v malem trgu Betajnovi", "na vrtu pred županovo krčmo" (Can- kar), "na ladji 'Ognjeni zmaj' [...] sredi oceana skrivnosti" (Jarc), "v neki navadni graščini" (Jovanović), "pred kraljevsko palačo v Tebah" (Sofokles, Evripides), "v peloponeškem mestu Troizenu" (Racine), "v Parizu" (Molière), "na krovu ladje in na neobljudenem otoku" (Shakespeare). Ali pa dramatik izčrpno, vendar ekonomično označi prizorišče v nominativu:

"Dostojno opravljen salon" (Cankar), "Zaklonišče z zaprtim vhodom zadaj na levi" (Bevk), "Štirikotno vlažno dvorišče sredi velikega, golega poslopja" (Majcen), "Prostor v hiralnici hribovske vasi" (Hauptmann), "Kvadraten prostor, zadnja stena je steklena" (Kayser), "Soba praznote. Somrak. Na steni v ozadju visita velik trikotnik in šestilo – edini okras tega bivališča" (Jarc).

Dramatik označi kraj dogajanja v obliki didaskalij ali po Ingardnu "stranskega teksta"; in stranski tekst v uprizoritvi ni izgovorjen, temveč, kot ugotavlja Ingarden, tam "odpade" in se spremeni v nebesedna, večinoma vizualna sporočila (Ingarden 1990: 371). V praksi to pomeni, da didaskalije veljajo samo kot napotek režiserju in nekateri režiserji ta napotek upoštevajo bolj, drugi precej manj. Eden od tokov modernega gledališča, ki je star že več kot sto let, saj se je začel v razdobju simbolizma, meni, naj bo uprizoritev bolj ali manj svobodna interpretacija teksta ali celo avtonomna kreacija, ki uporablja tekst samo kot spodbudo. Takšna praksa najprej postavi pod vprašaj didaskalije, saj so zapis avtorjeve volje, kakšna naj bo uprizoritev; gledališki reformator Edward Gordon Craig npr. ugotavlja, da didaskalije s svojo nepotrebno želijo režiserja, saj se vtikajo v njegovo umetnost (E. G. Craig 1995: 115-116). 'Didaskalije' so zbirni izraz za dve različni dejavnosti, ki se pokažeta pri slovenjenju. Na eni strani imamo 'scenske opombe', ki opisujejo prostor in samo v tem pomenu bomo 'didaskalije' uporabljali v tej študiji. Na drugi strani pa imamo 'režijske napotke', ki opisujejo dramske osebe, tj. njihove premike in fizične akcije ali pa emocionalno stanje. V tem zadržem, zelo pogostem primeru gre za kratke, zgoščene prislove ali tudi pridevnike tik za imenom nosilca vsakokratne replike. "Otožno", "z glasnim smehom", "afektirano", "mirno", "razjarjen", "resno", "afektirano hladno", "mračno", "skrajno razžaljena", "svečano": to je skoraj celotna zaloga režijskih napotkov v 6. prizoru I. dejanja Cankarjevih *Hlapcev*.

Argumenti za mnenje, da preučevanje razmerja med dramo in prostorom sodi predvsem v teatralogijo, pa bodo zgubili veljavo in literarna veda in teatrolgija bosta dobili možnost interdisciplinarnega sodelovanja v trenutku, ko bomo obrnili smer raziskave: ne od posamičnega teksta k njegovi uprizoritvi, temveč od konvencije uprizarjanja v nekem času k dramski pisavi. Z drugo besedo: dramatik piše drame med drugim tudi pod močnim vplivom koncepta prostora, kot ga vidi v sočasnem gledališču. In zdaj ta koncept prostora ni več samo nekaj ožje strokovnega, nekaj scenografskega, temveč označuje in oznanja dramski svet.

Podprimo to tezo s prepričljivim primerom: Slavko Grum je napisal *Dogodek v mestu Gogi*, ki je ena najpomembnejših slovenskih dram, poleg drugega pod vplivom ruskega avantgardističnega režiserja Aleksandra Tairova, pravzaprav njegove režije Wildove *Salome*. Tairov je namreč s svojim Kamernim teatrom l. 1925 na eni svojih evropskih turnej gostoval tudi na Dunaju in to je bil dogodek sezone, Grum pa si je šel predstavo ogledat in je bil od nje ves prevzet, kot je razvidno iz njegovega pisma Joži Debelak 20. junija 1925. Morda največja novost, ki jo je v svoje gledališče vpeljal Tairov, je zadevala odrski prostor in Tairov jo

je imenoval "vertikalna konstrukcija". Odrska tla je razdelil na več enot, ki jih je v različnih višinah in geometričnih gmotah členil navpično in sicer s pomočjo lesenega ali jeklenega ogrodja ali tudi barvastih platen. Tako je dobil večje število različno visokih igralnih ploskev, ki so mu omogočile simultano uprizorjanje. Igralci se po tako členjenem prizorišču premikajo mehanično, podobni so marionetam – to je značilna podrobnost, ki jo že pred Tairovim lahko opazujemo v simbolističnem gledališču (Maeterlinck, E. G. Craig). Takšen prostor in takšno gibanje po njem je v *Dogodku v mestu Gogi* prevzel Grum in odtod povsem organsko izhaja njegova posebna, tj. simultana in fragmentarna tehnika pisanja prizorov. Didaskalije v *Dogodku v mestu Gogi* dovolj določno kažejo bližino Tairova: "V nekaterih sobah ni prednjih sten in je tako pogled vanje občinstvu popolnoma svoboden [...] V stavbi poleg te prebivalci stlačeni v izbe druga vrh druge [...] Vse prizorišče dojmi groteskno in neistinito, kakor hišice in figurine v sejmski streljarni [...] Po oknih še mnogo drugih glav – morebiti samo narisanih na papir, z debelimi očmi" (ZD I: 174, 195).

Grum je koncept prostora, ki ga je videl pri Tairovu, razumel kot novo, zmagovito gledališko konvencijo in jo takoj sprejel. Učinkovala je na dramatikovo pisavo in brž ko se to zgodi, ne gre več samo za prostor, temveč za dramatikov svet, za metonimijo obstoječega. Grum se je prav dobro zavedal, da se je preobrat v njegovi dramski tehniki zgodil pod vplivom Tairova, saj v intervjuju v "Slovenskem narodu" l. 1929 pravi takole: "Rus Tairov je na Dunaju prvi uprizoril stare drame s tako moderno scenerijo. Tairov ima torej sceno, ki bi odgovarjala moderni drami, pa nima take drame, jaz imam pa tekst brez režiserja" (ZD I: 427). Modernost drame je torej po Grumu odvisna od "scene", ta je eden od temeljev drugačnosti njenega sveta. In kot Grum piše pod vplivom konvencije prostora pri Tairovu, tako Ibsen piše pod vplivom konvencije prostora v Antoinovem *Théâtre libre*, ki dobiva ideje od Zolaja, na Shakespearjevo pisavo vpliva prostor elizabetinskega odra in na pisavo anonimnega pisca *Slehernika* prostor moralitete. In v vsakem teh primerov koncept prostora preraste v nekaj mnogo bolj obvezujočega, v metonimijo sveta.

Ko govorimo o dramskem prostoru, se moramo zavedati, da se tu prekrivata dva pojava. Na eni strani imamo prizorišče (tudi: kraj dogajanja) in ta pripada tekstu; to je npr. mesto Goga pri Grumu ali salon v Krleževem glembajevskem ciklu. Mesto Goga in glembajevski salon sta fiktivna, imaginarna, evocira ju dramski tekst. Na drugi strani pa imamo odrski prostor, ki je nekaj realnega, materialnega, oprijemljivega in – kar zadeva prejemnika – vizualno zaznavnega; določajo ga scenski elementi, členjenost tal, osvetljava in ne nazadnje pozicije igralcev. Odrski prostor ima funkcijo označevalca, fiktivno prizorišče označenca. Ampak kakšen naj bo označevalec? Naj oder ostane razviden kot oder, tj. kot kraj, opremljen za nastopanje, ali pa naj bo videti kot nekaj popolnoma drugega, npr. kot lokacija, ki je osupljivo podobna izseku iz vsakdanje realnosti? V tem primeru bo oder skušal doseči "iluzijo realnosti".

1) Iluzionistični oder. "Iluzija" je po Wilpertu varljivo prikazovanje

zgolj domišljijjskih oseb, dejanj in krajev, kot da so realni; opira pa se ta estetski pojem na prepričanje, da vtis, ki ga napravi umetniško delo, utegne na prejemnika učinkovati močnejše od vtisov iz izkustvenega sveta (G. Wilpert: *Sachwörterbuch der Literatur*). Poudarek je na kvalifikaciji "varljivo prikazovanje", iluzija namreč etimološko izhaja iz lat. glagola in-ludere = prevarati, preslepiti; osnova je samostalnik ludus = igra. Iluzionistični oder je gledališki koncept prostora v zapadnem svetu, ki je dolgo veljal za najbolj relevantnega; začel se je v renesansi kot reakcija na alegoričnost simultanege odra, pomemben je bil pri formiranju meščanske tragedije (E. G. Lessing, D. Diderot, G. Lillo), diskurzivni vrh je dosegel v Zolajevem programskem članku in potem knjigi *Naturalizem v gledališču*, optimalno literarno realizacijo pa v Ibsenovi naturalistični fazi. Ob primerjavi z njim lahko razvijemo tudi druge modele:

2) Simultani oder. Ta oblika ukine napetost med fiktivnim prizoriščem in realnim prostorom tako, da umesti kompletno gledališče v vsakdanjo realnost, npr. na obljudeno ulico ali na trg. Simultani oder je posebej pomemben v srednjem veku; najbolj pogosti zvrsti drame, ki ju pišejo zanj, sta misterij in moraliteta. Poznejši odmevi pri poznem Strindbergu in v ekspresionistični drami (postajna tehnika).

3) Elizabetinski oder. Je posebna varianta simultanege, vendar z nastavki iluzionističnega. Zadnji, s streho pokriti del odra je namreč začetek baročnega ali "škatlastega" odra, tu se dogajajo intimnejši prizori. Bistvena značilnost pa je verbalna tehnika lokaliziranja, ki omogoča hitro in pogosto menjavo prizorišč.

4) Gledališče v gledališču. Fiktivno prizorišče in odrski prostor sta navidez identična, saj se na gledališkem odru pojavi še eno, fiktivno gledališče, ki pripravlja ali tudi odigra svojo predstavo. Najbolj znan primer je igra o umoru vojvode Gonzaga, ki jo Hamlet ironično imenuje *Mišelovka* in jo ukaže odigrati pred svojim stricem, novejša primera sta Pirandello, *Šest oseb išče avtorja* ali Jovanović, *Igrajte tumor v glavi ali onesnaženje zraka*. "Teater v teatru" vzpostavlja dramski svet, ki je na poseben način artificialen, svoje učinke dosega z multipliciranimi zrcalnimi odbleski realnosti.

5) Abstraktni oder. Sodi k t. i. avtonomnemu gledališču. Ena od opozicij iluzionističnemu odru, ki pa za razliko od epskega skorajda ne posega na področje ideologije. Je dediščina gledališkega simbolizma, utemeljitelja sta A. Appia in E. G. Craig; odrski prostor skušata približati fiktivnemu prizorišču na način sugestije, kar se vizualni zaznava kaže kot abstrakcija. Abstraktni oder v veliki meri uporablja luč in členjenost tal. To je značilen prostorski koncept, ki ga najdemo predvsem v avantgardističnih dramah (Apollinaire, Kokoschka, Kaiser, Sorge, Grum), pred tem pa že v nekaterih simbolističnih (Strindberg, Andrejev).

6) Epsko gledališče. Odrski prostor poudarja svojo golo materialnost, kaže nam odrski pogon, ki na grob, približen in obenem transparenten način proizvaja tako interier kot tudi eksterier; iluzionistično tehniko zavrača ali tudi denuncira, češ da gledalca zavaja, ga odvrta od kritičnega presojanja. Ta koncept prostora spada med tehnike epiziranja v gleda-

lišču, ki jih je Brecht zbral in sistematično koordiniral, v zgodovini gledališča pa so se pojavljale že davno prej. Takšen prostor najdemo tudi pri njegovih naslednikih (Hacks, Weiss, Barnes) ali pri dramatikih, ki so do epiziranja prišli približno v istem času, vendar samostojno, brez stika z Brechtom (npr. Th. Wilder).

Oglejmo si iluzionistični koncept nekoliko pobliže in sicer tam, kjer je najbolj artikuliran, tj. pri Zolaju. Ta je dramatik najprej posvetil poglavje v programski knjigi *Le roman expérimental* (1880), naslednje leto pa je izdal knjigo člankov z naslovom *Naturalisme au théâtre*. Ti teksti nazorno pričujejo o vrhu in zmagoslavju iluzionističnega koncepta prostora, ki se je začel že v renesansi. Sledi mu padeč in vdor abstraktnega prostora, ki ga uveljavlja simbolizem, vendar je Zolajeva dramska poetika tako močno zaznamovala takratne pomembne dramatike v njihovi naturalistični fazi, nekatere direktno (Ibsen, Strindberg, Hauptmann), druge posredno (Cankar), da so se iluzionistična načela ponekod ohranila do srede 20. stoletja, posebej v angloameriški literaturi (O'Neill, Miller, Williams), kot neonaturalizem pa celo pozneje (Wesker, Kroetz, Bond, Shepard, Mamet).

Gledališče je za Zolaja "poslednja trdnjava konvencije" in sicer nereflektirane, sestavljene iz fragmentov klasicističnih, romantičnih in tudi melodramskih načel. Naturalizem je najprej izbojeval odločilne bitke na področju romana in tam je tudi razvil poglavitne točke svoje poetike; moral jih je samo še prenesti v dramo, v gledališču pa staro konvencijo zamenjati z novo, zmagovito. Pri prenosu v dramo pa je prišlo do nekaterih sprememb, ki jih bomo povzeli na kratko. V poetiki drame skoraj povsem umanjka vidik eksperimentalne produkcije teksta, s katerim se Zola tako intenzivno ukvarja v poetiki romana, kjer je literarni tekst analogen fiziki in kemiji, pisatelj pa znanstveniku. Pač pa se Zola močno zaveda uprizoritvenega učinka, s katerim razpolaga drama, pozna "čudovito moč gledališča in njegov neposredni vpliv na občinstvo", zato njegovo razmišljanje pridobi komunikološke in znotraj teh vizualne vidike. Gledališče je zanj kratkomalo najboljši možni "instrument propagande" (Zola 1968: X, 1254) in treba ga je uporabiti, treba je z njim oznanjati nove, naturalistične ideje. Konica teh idej pa je poudarjena težnja ali že kar zahteva po resnici. Zola je v poetiki drame tako rekoč obseden od iskanja resnice, ki jo družba prikriva; dramatik naj se bojuje proti družbeni laži. Meščanska družba skriva grehe iz preteklosti in če hoče ozdraveti, se mora v gledališču z njimi soočiti, pa čeprav ji to ni prijetno in čeprav si mogoče tega niti ne želi. Namen drame ni več idealizirati razmere ali pa preprosto zabavati, kot je svojo nalogo pretežno razumelo sodobno francosko gledališče, temveč vzgajati na moderen način, tj. razkrinkavati družbene napake in spodbujati k družbeni akciji. Takole se Zola obrača na gledališko občinstvo: "Mi učimo grenko resnico življenja, pri nas dobite brezobzirno lekcijo o realnosti. Izvolite, obstoječe je takšno in takšno; potrudite se in toboljšajte" (Zola 1968: X, 1242). Skratka, Zola je začetnik moderne družbenokritične dramatike.

In prav pri uresničevanju tega načrta se Zola opira na koncept pro-

stora in tu uvaja pojem iluzije. Idealiziranje razmer je zanj enako laži; torej je treba na odru prikazovati vsakdanjo realnost, kakršna je, nepovzročeno, pa naj bo še tako groba in odurna. Prikazovati je treba "izsek iz življenja" in sicer na tako pristen način, da nam bo občinstvo verjelo. Pravilo verjetnosti (v francoski literarni teoriji: "vraisemblance") je dediščina Aristotelove poetike, Zolajeva zmota pa je bila v tem, da je skušal doseči verjetnost s pomočjo iluzije, "varljivega prikazovanja zgolj domišljjskih oseb, dejanj in krajev, kot da so realni". Skratka, s pomočjo posebne tehnike imitacije življenja.

Aristotel obravnava pravilo o verjetnosti (in nujnosti) predvsem v 9. poglavju *Poetike*, vendar večinoma v zvezi z dejanjem, tudi z osebo, ne pa s prostorom. Ponazarja ga s primerjavo med dramsko poezijo in zgodovinospisjem. Zgodovinar piše zgolj poročilo o tem, kar se je v resnici zgodilo, dramska poezija pa se od zgodovinospisja ločuje po bolj vzvišeni temi, saj govori o splošnem in ne o posameznem, kar pomeni, da strožje izbira in ureja dogodke. Torej: v dramski poeziji morata biti vzrok in dogodek povezana z verjetnostjo in nujnostjo. V francoskem klasicizmu pa so pisci dramskih poetik začeli tolmačiti verjetnost kot verizem: dogodek je tem bolj verjeten, čim bolj je tak, kot da bi se v resnici zgodil. Ravnali so torej prav nasprotno od duha Aristotelovega pravila, vendar so se praktičnim posledicam izognili elegantno: česar ne moreš prikazati, kot da se je v resnici zgodilo, tega ne spravlja na oder – dramo so torej očistili fizičnih akcij in se osredotočili na dialoški disput o čustvih. Zola je šel še korak naprej: gledališče se ne sme izogibati ničemur, vse mora prikazati, kot da se je v resnici zgodilo, pri tem mu bo pomagala tehnika iluzije. Obenem pa je svojo pozornost fokusiral predvsem na prostor: gledališče mora prikazati vsak kraj dogajanja, kot da v resnici stoji pred nami.

"Tudi v sceni smo dosegli visoko stopnjo resnice, vendar bo treba še veliko narediti. Predvsem bomo morali povečati iluzijo in sicer tako, da vzpostavimo okolje, ne zaradi slikovitosti, temveč zaradi dramske funkcije. Okolje mora determinirati dramsko osebo" (Zola 1968: XI, 353). Ta izjava je pomembna zaradi več vidikov. Najprej: Zola je očitno zašel v protislovje med resnico in iluzijo (varljivim prikazovanjem domišljjskih lokacij), vendar ga to ne moti, saj je varljivo tehniko (umetnost) vpregel v službo ideologije, ki zasleduje pozitiven namen (resnico). Nadalje: iluzijo je nameraval povečati s pomočjo okolja. Tu vstopa v gledališko poetiko en od členov znamenite naturalistične triade (dednost, okolje, zgodovinski trenutek) in prav ta člen je v gledališču najpomembnejši, ostala dva omenja Zola precej manj. Kot zvemo v nadaljevanju zgoraj citirane izjave, je Zola postavil enačaj med okoljem in sceno. To pa pomeni: v romanu se je treba za vsako od treh determinant zelo potruditi, potrebne so strani in strani podrobne analize, v gledališču pa lahko dobimo okolje podarjeno, brž ko se dvigne zavesa. Natančna, podrobna, iz pristnih materialov napravljena scena ima isto vrednost kot Balzacov opis lokacije v kakšnem njegovih romanov – in to je iz Zolajevih ust neznanski kompliment. Prednost je recepcijska, saj gledalec z enim samim pogledom za-

zna podatek, ki ga mora v romanu sprejemati in absorbirati cele minute. "Okolje mora determinirati dramsko osebo," pravi Zola in vedeti je treba, da je v njegovi hierarhiji dramskih prvin oseba na prvem mestu, dramsko dejanje pa ga mnogo manj zanima, saj ga ima na sumu, da zapeljuje dramatika h kompozicijskemu perfekcionizmu in lahkotnemu igračkanju s situacijami, ki so same sebi namen, primer takega odklona od resnice je zanj npr. Scribova tehnika 'dobro narejene drame' (*pièce bien faite*).

V gledališču okolje determinira dramsko osebo vizualno. Zato Zola v nadaljevanju zgoraj citiranega odlomka zahteva, naj gledalec v enem samem trenutku prav na začetku predstave, ko se dvigne zavesa in mu razkrije razsvetljeno sceno, dobi vse osnovne podatke o nastopajočih: kakšne značaje imajo in kakšne navade. Vse to bo gledalec zaznal tako bliskovito zato, ker bo videl sceno, lahko celo neobljudeno, scena pa je v gledališču identična z okoljem. Tako torej okolje (scena) determinira dramsko osebo. Obenem pa Zola opozarja, naj nas okolje zanima predvsem zaradi svoje "dramske funkcije" in ne zaradi slikovitosti. Kontekst tega svarila je preprosto ta, da sta vizualnost in spektakularnost v tem času dosegli v francoskem gledališču svoj višek, da ju torej ne najdemo samo v naturalističnem gledališču, temveč tudi v umetniško manj ambicioznih institucijah, npr. v bulvarskem gledališču, ki je mimo drugega gojilo tudi melodramo. Tam pa vizualnost in spektakularnost nimata "dramske funkcije" kot v naturalizmu (determinirati značaj in tako pomagati pri razkrivanju družbene resnice), temveč je njuna funkcija samo slikovitost – strežeta torej gledalčevemu užitku. Goreča ali poplavljenata mesta, potres, potapljavajoče se ladje, to so lokacije, skozi katere beži stereotipna nedolžnost pred zasledovanjem stereotipnega malopridneža. Scena bodoče uprizoritve postane pomembnejša od dramskega teksta. Kot navaja Frantisek Deak, je Eugène Scribe začel pisati libreto za *Muette de Partici* šele takrat, ko je scenograf s tehnično ekipo rešil probleme, ki jih bo povzročil izbruh vulkana na odru. Dogajalo se je tudi, da je scenograf najprej zasnoval sceno s spektakularnimi efekti, potem pa jo je prodal dramatiku, ki je za zanjo začel pisati tekst (Deak 1993: 19).

Ker Zola v gledališču enači okolje s sceno, je moral temu ustrezno reducirati koncept okolja na nekaj zgolj fizičnega, tj. prostorskega. Hippolyte Taine, po katerem je prevzel triado dednost – okolje – zgodovinski trenutek, namreč razume okolje kot nekaj, kar je bodisi fizično bodisi družbeno ali tudi kombinacija enega in drugega. Pri Tainu je torej okolje lahko neka značilna pokrajina, npr. nordijska, mediteranska itd., lahko pa je to tudi družbenopolitični položaj, npr. družba antičnega Rima (Taine 1954: 43-44). Podobno razumevanje okolja najdemo v Zolajevem *Eksperimentalnem romanu*, ne pa več v *Naturalizmu v gledališču*: tu je okolje skrčeno na lokacijo, na scenske prvine. Razlog je razumljiv, zaradi istega razloga je bil Aristotelov pojem verjetnosti postopoma preinterpretiran iz vzročnosti v verizem: gledališče se vse bolj opira na vizualnost in ta v zgodovinskem razvoju zahteva vse večji davek. Vizualno, spektakelsko funkcijo dramatike je Aristotel sicer poznal, imenuje jo ópsis, vendar ni mogel vedeti, da se bo tako zelo razvila. V njegovem

času se je namreč vizualnost realizirala predvsem v kostumih nastopajočih, ne pa v opremi kraja dogajanja, saj je bil kraj dogajanja večinoma en sam in vedno isti: "pred kraljevo palačo". Po Aristotelovem mnenju torej drama lahko učinkuje na prejemnika tudi brez uprizoritve, glavna značilnost uprizoritve pa je kostum: "Spektakel sicer učinkuje na dušo gledalca, vendar ima z bistvom tragedije oziroma poezije nasploh le malo skupnega; saj lahko tragedija naredi vtis brez gledališke uprizoritve in brez igralcev. Poleg tega je priprava spektakla bolj stvar kostumografa kot pa pesnika" (Aristotel 1982: 72).

Dramo, ki priznava naturalistično konvencijo, že ob branju takoj prepoznamo po didaskalijah. Večinoma gre za interier. Tloris bivalnega prostora (meščanskega salona, kmečke kočee itd.) je večinoma opisan tako natančno, da spominja na gradbeno stroko, tj. na arhitektov načrt hiše, namenjen gradbenemu mojstru. Včasih dramatik ta tloris tudi nariše in doda legendo: zofa, miza, peč, knjižna omara, vrata v kuhinjo, vrata na hodnik. Če ni risbe, so odnosi med predmeti označeni z orientacijskimi prislovi: levo, desno, spredaj, zadaj. Omenjeni so številni detajli, nič ni prepuščeno naključju, število drobnih rekvizitov je kar največje. Bistvena značilnost te konvencije je, da morajo biti pri prenosu v uprizoritev vsi ti predmeti in rekviziti pristni, iz pravega materiala in ne samo naslikani na kulise. Lahko pa se seveda uprizoritev s svojo težnjo po naravnih materialih loti teksta, ki sploh ni naturalističen. Max Reinhardt je l. 1905 uprizoril *Sen kresne noči* in postavil na oder cel gozd pravih dreves, kar je močno razjezilo E. G. Craiga, zagovornika abstraktnega odra. "Delati realistično uprizoritev pomeni potiskati v napol realno obliko nekaj, kar je že tako in tako popolnoma realno," kritizira E. G. Craig prinašanje realnih predmetov na oder in pri tem po angloameriški navadi uporablja izraz 'realističen' v pomenu 'naturalističen' (E. G. Craig 1995: 86-87). Najbolj obširen in natančen opis fiktivnega prizorišča najdemo v dramah striktnega naturalizma, npr. v II. dejanju Hauptmannovih *Tkalcev*. Hauptmannove didaskalije spominjajo na odlomek iz romana in prav to je Zola naturalistom tudi priporočal, zgledovanje po opisu lokacije v romanu.

Ibsenove didaskalije so mnogo manj podrobne in obširne od Hauptmannovih, predvsem nudijo splošno orientacijo v prostoru in ga bolj nakazujejo kot opisujejo. Cankar se je v zadevah dramske tehnike večinoma ravnal po Ibsenu in zato tudi pri njem najdemo tak umirjen model naturalističnega fiktivnega prizorišča, ki si celo privoščil malomarno oznako "kredenca s kozarci in tako dalje" in vztraja predvsem na orientacijskih prislovih (levo, desno, spredaj, zadaj, zgoraj), npr. v I. dejanju *Kralja na Betajnovi*. Pa vendar bi za opis tega fiktivnega prizorišča povsem zadoščala didaskalija "boljša soba v podeželski krčmi", vsi ostali napotki pa so odmev naturalistične zahteve po odkrivanju resnice in prepričanja, da natančna scena pomaga uresničevati to zahtevo – da sploh ne govorimo o vprašanju, ali je režiser dolžan te napotke v celoti upoštevati in ali se je v zgodovini uprizarjanja te drame to sploh že kdaj zgodilo:

Pol domača, pol gostilniška soba za intimnejše goste. Na desni (od gledalca) steklene duri v štacuno, zadaj na levi zagrinjalo v domačo izbo, na levi vrata na hodnik in na stopnice, ki vodijo v zgorenje domače izbe. Zadaj na sredi gostilniška kredenca s kozarci in tako dalje, na steni kljuke. V kotu na levi majhna pogrnjena mizica, spredaj belo pogrnjene gostilniške mize; lovske in pivske slike na stenah.

V naturalističnem gledališču, njegova centralna institucija je bil *Théâtre libre* v Parizu, ki ga je vodil *André Antoine*, so se strnile težnje iluzionističnega odra in odtod žarčile po Evropi, kjer so privrženci ustanavljali filiale, npr. Otto Brahm *Die freie Bühne* v Berlinu itd. Vsi ti odri z obsežnim intelektualnim zaledjem so se v mrzličnem zanosu ukvarjali s produkcijo iluzije življenja, prav v tej točki naj bi se srečno spajali ideologija in estetika naturalizma. "Imitativna evforija naturalistov [...] ni nastala samo iz prepričanja, da je samo tako mogoče služiti resnici," ugotavlja Mirjana Miočinović, "temveč tudi iz občutka, da ima ta imitacija estetsko kvaliteto, tj. da rekreativno dejanje, ki briše meje med prikazovanjem in prikazanim, povzroči estetsko emocijo [...] Takrat niso razmišljali o tem, da je magična formula 'vse je kot v življenju' uspešna pri gledalcih zaradi razlogov, ki so zunajestetske narave" (Miočinović 1976: 24).

Naturalisti so za potrebe 19. stoletja dodelali model italijanskega baročnega odra, imenovali so ga tudi "škatlasti oder", v mnogih primerih se je ohranil do danes. Ta oder je ves usmerjen v ustvarjanje iluzije, tj. v imitacijo realnosti; prav zares je kot škatla, ki ima eno steno odstranjeno in skozi jo gledajo v notranjost gledalci. Vzdolžna os škatle je z bočnimi scenskimi prvini in s prospektom v ozadju namenjena ustvarjanju perspektive, tj. iluzije daljave. Nad škatlo je še ena, nevidna, prav tako velika, "vrvišče"; tu so kot obleke v omari obešene kompletne scene tekočih predstav in odrski delavci jih po potrebi spuščajo na odrsko ploskev. In spodaj, pod nivojem odra, je še ena velika nevidna škatla, "pogrezalo", kjer odrska mašinerija premika in nadomešča kompletne že zgrajene ambiente. Gledalci sedijo v avditoriju in so fizično ločeni od prostora za proizvodnjo iluzije; avditorij je zatemnjen, oder osvetljen in je videti kot slika. Zavesa je tu zato, da gledalci v odmoru ne vidijo, kako odrski delavci menjavajo sceno, saj bi jim tak pogled uničil iluzijo.

Po Szondi in Pfistru pa škatlasti, tj. iluzionistični oder ni nekaj samovoljnega, ni samo estetska institucija, ki ustreza ideologiji meščanstva, kot zatrjujejo avantgardisti, temveč gre tudi za dosledno, do skrajnosti prignano izpeljavo nekega temeljnega načela dramske vrste. Imenujeta ga načelo absolutnosti. Dramatika je specifična v odnosu do lirike, predvsem pa pripovedništva, ker ima bistveno drugačno komunikacijsko eksistenco. Prejemnik drame je neposredno soočen s prikazanimi osebami, prejemnik romana pa ne, ker mu o njih poroča fiktivni pripovedovalec. Drama se pojavlja pred bralcem/gledalcem in *statu nascendi*, tj. rojeva se prav pred njim, v romanu pa fiktivni pripovedovalec preoblikuje dogodke v skladu s svojo subjektivno perspektivo. V praksi se načelo absolutnosti kaže tako, da je gledalcu dovoljeno, da gleda neko

avtonomno dogajanje, in sicer ga gleda skozi nevidno ali morda prozorno ali odrezano četrto steno odra. Z nekoliko ostrejšo dikcijo: gledalec je v položaju voyerja. Gleda in posluša dogodke, ki pravzaprav niso namenjeni njemu. Obenem pa je ta četrta stena nevidna na način, da dramske osebe po iluzionistični konvenciji tega ne vejo, ne opazijo. Igralci se torej pretvarjajo, kot da ne bi igrali pred gledalci (prim. Szondi 1963: 15-19. Pfister 1988: 19-22, 44-45).

2

Povsem drugačen koncept prostora ima simultani oder. Najdemo ga v srednjeveških dramskih zvrsteh, predvsem v misteriju in moraliteti, seveda pa pozna srednji vek tudi druge odrske oblike. Misterij je igra s svetopisemskimi, moraliteta z alegoričnimi osebami, t. i. personifikacijami. Misterij je pri ustvarjanju svojih dramskih oseb na poti, ki bo pozneje pripeljala do Shakespearjevih in Ibsenovih junakov, skuša jih torej oblikovati konkretno in individualno. Moraliteta pa vztraja na povsem obratni poziciji, njene dramske osebe, personifikacije, so abstraktne in splošne; večinoma utelešajo grehe in kreposti, pa tudi ideološke pojme ali socialno okolje. Moralitete so se verjetno razvile iz misterijev, ki so med svoje svetopisemske osebe kdaj pa kdaj vnašali tudi personifikacije in te so se v moraliteti osamosvojile. V Nemčiji se je že v 12. stol. pojavila duhovna igra *Ludus de Antichristo*, ki jo uvrščamo med prve moralitete; v njej se Poganstvo in Sinagoga, Licemerstvo in Herezija pojavljajo kot govoreče osebe. Od Aristotelovega koncepta dramske osebe, 'značaja', se personifikacija ločuje v neki bistveni točki. V antični drami, v renesančni, v drami 18. in 19. stoletja itd. si namreč lahko značaje z njihovo voljo in delovanjem vred razložimo iz njih samih; personifikacijo pa si je mogoče razlagati ali jo razumeti samo s pomočjo religiozne podobe sveta, v katerega je postavljena. To pa ne pomeni, da je personifikacija povsem abstrahirana, tj. neživljenjska oseba. V osnovni abstraktni model, ki nima lastnih odločitev, saj se ravna po višji logiki, so vcepljene prepoznavne poteze ljudske neposrednosti, prisrčnosti, prostodušnosti in celo grotesknosti, ki učinkujejo nenavadno sveže in tudi ganljivo.

Tudi simultani oder je nastal najprej pri misteriju, moraliteta pa ga je prevzela. Najpreprostejše liturgične igre kot npr. *Quem queritis*, ugotavlja A. Nicoll, so potrebovale zgolj simbolično sceno, mogoče samo nekaj knjig, nakopičenih na cerkvenem oltarju. Pozneje so določili začasni ali stalni grob, ki so ga pogosto imenovali *monumentum*. To je bila prva scena za cikel *Vstajenje*. Ta preprosti dramolet je imel epizodne vrinke, kot npr. tistega o kupovanju zdravila, in zato so v notranjosti cerkve poiskali še druge lokacije in postopoma je nastal sistem 'mnogotere (multiple) scene', ki je gledalcem omogočal, da so istočasno (simultano) gledali nekaj popolnoma ločenih prizorov (Nicoll 1988: 292-293).

To je osnovni koncept simultane odra, ki se v vsem nadaljnjem

razvoju načeloma ni več bistveno spreminjal, tudi potem ne, ko so misterije premestili iz cerkve na prosto. Ohranjeno je načelo segmentirane scene, tj. dveh, treh, včasih celo šestih ali več izoliranih lokacij, ki so bile razpršene po notranjosti cerkve; zdaj, na prostem, so se spremenile v ad hoc stesana ogrodja z igralno ploskvijo na vrhu, kamor je občinstvo videlo z vseh strani. Takšni lokaciji so izvajalci rekli *mansio* (bivališče), pa tudi preprosto *locus* (kraj), poleg tega *sedes* (sedež, bivališče) ali *castrum* (grad). Nevtralna površina, na kateri so stale *mansiones* in je ustrezala bivšim cerkvenim tlom, se je običajno imenovala *platea* (cesta), namenjena je bila tako občinstvu kot tudi nastopajočim. *Platea* je bila pogosto okrogla, od ostale javne površine je bila preprosto ločena z vrvjo.

Srednjeveški simultani koncept prostora je imel močan vpliv na dramsko pisavo, ne samo na takratno, temveč prek Strindberga in Brechta vse do današnjih dramatikov. Med drugim je prispeval k posebnemu, t. i. fragmentarnemu kompozicijskemu načelu, ki je značilen tako za Gruma kot za Jovanovića. Poleg tega pa je povzročil močne tektonske premike ne samo v skriptivni, temveč tudi v uprizoritveni poetiki novejšega časa, saj si ni mogoče predstavljati koncepta, ki bi bil bolj oddaljen od iluzionističnega, kot je prav ta. Historični avantgardisti (npr. Marinetti) so se opirali na srednjeveški simultani oder pri svojih idejah o podiranju meje med odrom in avditorijem oz. igralci in občinstvom, v šestdesetih in sedemdesetih letih tega stoletja pa so režiserji kot R. Schechner, L. Ronconi, M. Kirby, Ž. Paro in Lj. Ristić na simultani oder opirali svoje zamisli o ambientalnem gledališču.

"Epizodna struktura misterijev in nekaterih moralitet," ugotavlja D. Klaić, "je podobna t. i. fragmentarni dramaturgiji, ki jo štejemo za značilnost moderne dramske konstrukcije. Ta postopek segmentira dejanje in ga premešča iz enega dramskega prostora v drugega; medtem ko današnji oder izpolnjuje to zahtevo z nizko znakovno vrednostjo scene ali pa doseže spremembo ambienta z osvetlitvijo (in ne več s premikanjem kulis ali z rotacijo tal kot v iluzionističnem gledališču), pa srednjeveški koncept simultanosti zahteva dejansko spremembo prostora od ene epizode do druge, kar pomeni premeščanje nastopajočih, pogosto pa tudi gledalcev. Tako se kar naprej znova določa oblika igralnega prostora in avditorija ter razmerje med njima, ne samo od predstave do predstave, temveč tudi od enega njenega dela do drugega. Pri tem se menjajo gledalčeve vizure ter stopnja intimnosti ali distance med gledalcem in nastopajočim" (Klaić 1988: 21).

Moraliteta običajno obravnava zgodbo, v kateri osrednja personifikacija, protagonist, ki se imenuje Slehernik ali Človeštvo ali *Humanum Genus* ali *Infans*, zaide v skušnjava, pade in se potem spet vrne h kreposti. Posledica Adamovega padca je, interpretira teološko doktrino moralitete H. Craig, da je človeku usojeno umreti v grehu, saj je po naravi tak, da na krajši rok res utegne želeti dobro, na daljši rok pa bo dobro sovražil. Zato ga lahko odrešita samo poseg božje milosti in kesanje. Prikazovati človeka v tej situaciji, in sicer na kar najbolj splošen način, je bistvo angleške moralitete (H. Craig 1955: 351).

Everyman oz. z natančnejšim naslovom *The Somonyng of Everyman* (Poziv Sleherniku) je angleška moraliteta neznanega avtorja, verjetno je nastala v zadnji tretjini 15. stoletja. Kaže velike podobnosti s flamsko moraliteto *Elckerlijck*, ki jo je v približno istem času napisal Petrus Dorlandus van Diest; mnenja raziskovalcev, kateri od obeh tekstov je izvirnik in kateri prevod, si še zmeraj niso enotna. Drama obravnava temo smrti; človek mora biti zmeraj pripravljen, da bo stopil pred Boga in mu položil moralni račun. *Slehernik* je torej mimo drugega tudi didaktična igra o umetnosti umiranja – *ars moriendi*. Bog se žalosti nad grešnim človeštvom in ukaže Smrti, naj mu pripelje Slehernika, da mu bo sodil. Smrt ga poišče, ta pa še ni pripravljen: "O Smrt, prišla si, ko sploh nisem mislil nate!" (Cawley 1961, v. 119). Obupan je, skuša jo podkupiti, vendar zaman, samo to si izgovori, da si sme poiskati prijatelje, ki ga bodo spremljali na tej hudi poslednji poti in pred Bogom spregovorili zanj dobro besedo. Vendar doživi presenečenje in ponižanje, ko ga najprej Prijateljstvo, potem pa tudi Sorodstvo in Imetje samoumevno in z veselo brezobzirnostjo zavrnejo. Slehernik je kar naenkrat osamljen, zapuščen in izdan in to je v drami prikazano kot naravno stanje človeške eksistence. Obrne se na Dobra dela in ta bi mu rada pomagala, vendar so tako šibka, da ležijo na tleh in se niti premakniti ne morejo; kriv je Slehernik, ker jih je zanemarjal. Dobra dela mu priporočijo svojo sestro Spoznanje in ta ga pripelje do hiše odrešenja. Tam prebiva Spoved, ki mu obljubi pomoč, izroči bič in naloži pokoro. Slehernik vdano in vneto uboga in zdaj se tudi Dobra dela tako okrepijo, da bodo šla z njim na božjo sodbo. Pridružijo se Lepota, Moč, Preudarnost in Peterica čutov. Na nasvet Spoznanja sprejme Slehernik poslednje olje. Ko stojijo pred odprtim grobom, čaka Slehernika še ena bridkost: Lepota, Moč, Preudarnost in Peterica čutov eden za drugim prelomijo obljubo in ga zapustijo in tudi Spoznanje ne more z njim v onstranstvo, čeprav bi hotelo. Samo Dobra dela ga spremljajo, ko gre v grob, tik za tem pa angel vzame njegovo dušo v nebesa. Na koncu nastopi učeni Doktor in občinstvo še enkrat opozori na moralni nauk te igre: "Človek, po smrti se ne moreš več poboljšati, / sočutja ne prositi niti milosti. / Če prideš in ne štima tvoj račun, / Bog reče: *Ite, maledicti, in ignem eternum*" (v. 912-915). Lastnina in socialni status torej človeku prav nič ne pomagata ob soočenju s smrtjo, prav tako ne razum ali telesne odlike. Šteje samo moralna drža in ta se kaže v dobrih delih, samo ta lahko človeka odrešijo.

Nevtralni igralni prostor in avditorij obenem, platea, je v *Sleherniku* verjetno okrogel, ugotavlja Mills. *Mansiones* (bivališči) sta po Millsu dve, po Williamsu tri (Mills 1995: 130-131. Williams 1968: 44). Bivališče, ki je stalo natančno sredi platee, se imenuje 'hiša odrešenja', v uprizoritvi je to bila lesena konstrukcija s pritličjem in prvim nadstropjem. V delno zakritem pritličju najprej prebiva Spoved, pozneje je to grob; v odprtem prvem nadstropju prebiva Bog, ki od tam neprestano nemo nadzira svojo čredo, tj. tako nastopajoče kot tudi občinstvo, tekst pa ima samo na začetku. Druga *mansio*, tj. bivališče, je prav tako lesena konstrukcija in nahaja se kar najdlje od hiše odrešenja, prav na obodu *platee*;

na njeni igralni ploskvi negibno leži Imetje. In tretje bivališče je diametralno nasproti drugega, tam ležijo Dobra dela. Kot poroča Cawley, ni jasno, ali so *Slehnika* uprizarjali na prostem kot nekatere druge moralitete, npr. *Grad stanovitnosti* in *Človeštvo*, ali v namenskih dvoranah (Cawley 1961: XXIX).

Bistvena formalna značilnost *Slehnika* in vsake moralitete je, da nima stranskega teksta, torej teksta, ki izraža avtorjevo voljo o prostoru in osebah in ki se bo v uprizoritvi spremenil v sceno, gib in emocijo. Niti preprostih informacij o prihodih in odhodih ne dobimo in tudi zgornje navedbe o treh bivališčih v *Slehniku* so cruirane iz dialoga, izjema je le podatek o fizičnem videzu bivališč (lesena konstrukcija), ki ga imamo iz sočasnih poročil. Vsi didaskalični napotki, prostorski, gibalni in psihološki, so položeni v usta izvajalcev. Temu pravi Pfister 'implicitne didaskalije', A. Ubersfeld pa 'notranje didaskalije' (Pfister 1988: 37, Ubersfeld 1987: 174). Ta postopek kaže piščevo željo, naj izvajalci ne pretiravajo z vizualno, spektakelsko funkcijo. Ne gre več za to, da bi se mu ne zdela bistvena kot Aristotelu, zaveda se njenega karnevalskega efekta, če uporabimo Bahtinov izraz, vendar se boji, da bi v prevelikem odmerku utegnila potlačiti sporočilo. V dialogu se alegoričnost meša z ljudskim verizmom, uprizoritev pa naj ostane brez iluzionizma. *Mansiones* na prefinjen, asketski način nakazujejo tri segmente prizorišča, vse ostalo naj si gledalec predstavlja v duhu; ni treba, da bi bila prav vsaka podrobnost prikazana na materialen način, tj. zaznavna očesu. Do nadaljnjega morebitnega razloga za nadomeščanje običajnih didaskalij z implicitnimi pridemo ob upoštevanju teze A. Ubersfeld, da so didaskalije edini del dramskega teksta, kjer se avtor pojavlja kot subjekt, povsod drugod pa pusti, da nekdo drug govori namesto njega (Ubersfeld 1996: 18). Povsod drugod seveda pomeni: v dialogih. Avtor teksta se po tej interpretaciji načrtno odreka poziciji samovoljnega subjekta, vsevednega manipulatorja dramskih dogodkov.

Implicitne didaskalije na značilen način vplivajo na dramsko kompozicijo, sledimo jim lahko od antike do renesanse, a v moraliteti zaradi didaktičnega in obenem ljudskega konteksta ustvarjajo posebno, h groteski usmerjeno atmosfero. Pojavljajo se na različnih nivojih, od stalnega dvojnega kodiranja do večjih učinkov, kot je npr. tejhoskopija. Dvojno kodiranje in z njim redundanca je posledica dejstva, da je prav vsak vizualni podatek, tudi osnovni, kot so v gledališču prihodi in odhodi dramskih oseb, posredovan najprej govorno. Na začetku igre Bog sklene, naj mu Smrt pripelje *Slehnika*. Prihod nove osebe, Smrti, najavi z vprašanjem: "Kje si, o Smrt, moja močna glasnica?" (v. 63). Zdaj se Smrt pojavi pred njim in potrdi svoj prihod: "Tu sem, Bog vsemogočni, pred tabo stojim, / Da tvojo voljo takoj izpolnim." Bog ji da svoje ukaze, Smrt se po leseni lestvi (o kateri vemo iz sočasnih poročil) spušča s prvega nadstropja hiše rešitve navzdol, na *plateo*, 'na svet', in govori: "O Bog, dol na svet se bom urno podala / Majhne in velike, vse bom ostro preiskala" (v. 72). *Slehnika* išče med občinstvom in ko ga najde, ga najavi s tejhoskopijo, postopkom, katerega bistvo je, da govoreča oseba

vidi nekaj, česar občinstvo ne vidi: "Hopla, glej ga, Slehernika, tam koraka / Nič ne sluti, da sem ponj prišla" (v. 80). Zdaj nastopi Slehernik, prihod Smrti ga močno presune in s tem je Smrt svojo dramsko funkcijo opravila, zdaj bo Slehernik potoval do groba in njena navzočnost ni več potrebna. Smrt mu torej še enkrat zagrozi in potem najavi svoj odhod s prizorišča: "Jaz kar naenkrat udarim v srce / Jaz opozorim nikogar ne. / In zdaj se ti umaknem izpred oči / Ti pa se hitro pripravi. / Priznati moraš, prišel je dan, / Ki mu ne uide noben zemljan" (v. 178 in napr.). Na podoben način so dialoško opisani prihodi in odhodi drugih personifikacij, s katerimi se Slehernik srečuje.

Bistvena prostorska metonimija v *Sletherniku* pa je potovanje in prav ta je utegnila najbolj vplivati na sočasne avtorje moralitet. Bog že na začetku naroči Smrti, naj pove Sletherniku, da bo moral "na romanje iti, / ki se mu ni mogoče izogniti" (v. 68). Potovanje poteka po *platei*, orientacijske točke so *mansiones*, bivališča. Najdaljša premica potovanja je od bivališča Imetja na eni strani do bivališča Dobrih del na drugi, od prekletstva do milosti, saj je želja po materialnih dobrinah vir vsega zla. Implicitna didaskalija, ki uvaja Imetje in obenem opisuje njegovo prostorsko umestitev, je za moraliteto nenavadno obširna: "Tu v kotu ležim nakopičeno, / V skrinje zaklenjeno, v vreče natlačeno. / Na svoje oči poglej, / Da se ne morem premakniti" (v. 394 in napr.). Avtorju se v tem primeru zdi vizualni vidik zelo važen, saj se direktno sklicuje nanj, občinstvo naj prostorsko umestitev Imetja pogleda "na svoje oči". Igralec te vloge je verjetno res ležal pod celim kupom težkih skrinj in vreč, samo glava mu je molela izpod njih. Slehernik prosi Imetje, naj gre z njim na božjo sodbo, kjer bi mu prav prišlo, saj "se z denarjem vse poravna," Imetje pa mu prošnjo odkloni in mu razloži, da bi mu pred božjim tronom bolj škodovalo kot koristilo; Bog bo namreč štel Imetje za madež na Slethernikovem moralnem računu. Po Millsu je treba v moraliteti paziti na morebitni alegorični pomen tudi pri takih navideznih malenkostih, kot je prislovno določilo "tu v kotu". Imetje leži nakopičeno tu v kotu, to med drugim pomeni, da je Slehernik stisnjen v kot. Potoval je po *platei*, se srečeval s personifikacijami, zdaj pa je prišel do točke življenja, kjer ne more več naprej. Obrniti se mora in potovati v nasprotno smer do konca, do bivališča, kjer ležijo Dobra dela, od tam pa do centra, do hiše odrešenja, sprva do njenega pritličja, kjer sta Spoved in grob, potem v prvo nadstropje, kjer sta Angel in Bog (Mills 1995: 130-131).

Kar zadeva postopek tejhoskopije, učinkuje ta še močneje v moraliteti kot v antični in v elizabetinski drami. To pa zato, ker sta antični in elizabetinski odrski prostor kompaktna in osredotočena pred gledalčevim pogledom, prostor moralitete pa je razpršen, segmentiran. Tejhoskopija se namreč ukvarja s konceptom 'tu – tam', 'blizu – daleč', 'vidno – nevidno', na škatlastem odru se to modificira v 'znotraj – zunaj', namreč zunaj odra, kar je v didaskalijah novejšega časa označeno s prislovnim določilom 'za odrom', v angleščini pa je to notorični 'off stage' ali preprosto 'off'. Gledalec zmeraj vidi samo metonimijo akterjevega življenjskega okolja, kar pomeni, da akter vidi mnogo več. V antični drami se

prizorišče večinoma nahaja pred kraljevo palačo in to je vse, kar gledalec vidi. Dramska oseba pa lahko pogleda noter v palačo ali pa upre pogled naprej, čez gledalce ali skoznje in si ogleduje polje, kjer se dve sovražni vojski pripravljata na spopad. In o tem, kar pravkar vidi, lahko tudi poroča, posebej če gre za zadevo, ki je bistvena za razplet dogodkov. V novejši drami lahko dramska oseba iz interierja pogleda skozi okno in poroča o dogajanju na cesti itd. Če pa v moraliteti Smrt zavpije "Hopla, glej ga, Slehernika, tam koraka" in npr. pokaže z roko, lahko predvideva, da bodo mnogi gledalci prihiteli z enega konca platee na drugega, da bi videli, kar vidi ona.

Tejhoskopija (grško: pogled z obzidja) je dobila ime po prizoru iz Homerjeve *Iliade*, kjer Helena stoji na obzidju Troje in trojanskemu kralju Priamu in njegovim knezom na njegovo željo opisuje ahajske junake, svoje rojake, ki jih vidi, kako se pripravljajo na boj tam spodaj na bojišču. Tejhoskopija se zmeraj direktno sklicuje na vizualno zaznavo, dialog torej vsebuje glagol "videti", "gledati", ta je pogosto pospremljen z dejktično gesto, torej s kazanjem z roko. Priam takole začne spraševati svojo svakinjo: "Zdaj pa povej mi ime vojščaka mogočnega tamle, / kdo je ahajski ta mož, *poglej ga*, zastaven in velik?" (III. spev, v. 171 in napr.; prev. A. Sovre). Bistveno za tejhoskopijo je, da se poročevalec nahaja na vzvišenem mestu, da lahko daleč vidi, v Homerjevem primeru je to stolp na obzidju.

V pripovedništvu je tejhoskopija samo postopek, ki za hip zamenja vsevednega pripovedovalca s personalnim in tako napravi pripoved bolj živahno. V dramatiki pa ta tehnika učinkuje mnogo močnejše, saj kar naenkrat poudarjeno poroča, namesto da bi neposredno prikazovala in prav na ta način opozarja bralca oz. gledalca na vizualni vidik. Opozarja na neki prostor, ki ga gledalec ne vidi, in na odločilno dogajanje v njem; gre torej za postopek, ki zadeva tako prostor kot tudi dogajanje. Zato tejhoskopijo imenujemo tudi 'prostorsko zakrito dogajanje' in je člen iste vrste kot kurirjevo (glasnikovo) poročilo, ki ga imenujemo 'prostorsko in časovno zakrito dogajanje'. Ponavadi gre za poročilo o nečem, kar je preveč fizično, da bi neposredno prikazovali. Tejhoskopija torej spremeni preveč fizično dogajanje v zakrito, umesti ga zunaj gledalčevega pogleda; vendar zakrito dogajanje poteka simultano z odrskim, saj poročevalec sproti ubeseduje dogodke, ki mu jih je dano videti z obzidja in jih z glasom tudi ustrezno dramatizira, podobno kot npr. radijski komentator nogometno tekmo. Tejhoskopija je torej še zmeraj dokaj živa povezava med odrskim (vidnim) in zakritim (nevidnim) dogajanjem, čeprav je ta povezava posredovana skozi filter poročevalca. V kurirjevem (glasnikovem) poročilu pa je dogajanje zakrito tako prostorsko kot tudi časovno, saj kurir na epski način poroča o nečem, kar se je zgodilo v preteklosti; fizičnost dogodka v takšnem poročilu ni več neposredno čutno prisotna, temveč samo še retorično obdelana, stilizirana in torej skoraj povsem ukročena.

In po katerih kriterijih šteje sočasna odrska konvencija neko dogajanje za preveč fizično? Večinoma so trije: *decorum*, verjetnost in zaščita ide-

je. *Decorum* (spodobnost) je moralna norma, ki na odru prepoveduje brutalnosti; to zahteva postavlja že Horacij v *Pismu o pesništvu* (v. 179 in napr.). V klasičnem gledališču so bile brutalnosti vsaj formalno močno tabuizirane, niti s tejhoskopijo se jih ni smelo prikazovati, temveč samo s kurirjevim poročilom. Kljub temu filtru pa še zmeraj dobimo osupljivo veliko prepovedane robe. V Senekovi drami *Tiest* npr. kurir natančno poroča, kako je Atrej, kralj Argosa, umoril tri sinove svojega brata Tiesta, jih skuhal in potem dal servirati Tiestu za slavnostno kosilo. Poročilo se do podrobnosti posveča pripravi mesa: najprej razkosavanje, potem praženje enih delov in kuhanje drugih.

Kriterij verjetnosti, kot ga po Aristotelu preinterpretirata renesansa in klasicizem, odsvetuje vsako fizično akcijo, ne samo brutalno, če je na odru ni mogoče prikazati na verističen način, če torej odrska tehnologija temu še ni dorasla. Kriterij zaščite ideje pa izhaja iz predpostavke, da so fizični dogodki sicer včasih potrebni za razvoj dejanja, vendar jih ne smemo neposredno prikazovati, saj bi odvrčali gledalčevo pozornost od bistvenega, od ideje, zato jih prikazujemo tejhoskopsko. Takšno uporabo tejhoskopije najdemo v antiki, pa tudi pozneje.

Značilen primer antične uporabe tejhoskopije najdemo v Evripidovih *Feničankah*. Antigona se s Pedagogom povzpne na streho kraljeve palače in od tam si ogledujeta Polinejkovo vojsko, ki oblega Tebe. Drug drugemu kažeta junake tam spodaj, "ga ne vidiš?", "ga vidiš?", "vidim," opisujeta njihovo telesno pojavo, bojno opremo in spremstvo, Pedagog pa Antigoni za vsakega pove ime (2. priz.). Gledalec na ta način dobi vtis ogromnosti in živopisnosti sovražne vojske, skoraj žive prisotnosti v uprizoritvenem času. Eden od prizorov Goethejeve drame *Götz von Berlichingen* ima značilen naslov *Vzpetina s stražnim stolpom*, dogaja se med bitko (III. dej.). Hlapec zleze gor in ranjenemu plemiču Selbitzu sproti poroča o spremenljivem poteku bitke, zmaga se nagiba zdaj na to, zdaj na ono stran. Tudi tu se stalno ponavlja glagol vizualne zaznave: "Vidiš Götzja?" "Vidim tri črna peresa sredi vrveža." "Götzja ne vidim več." "Ne vidiš Lersena?" "Vidim Götzja! Vidim Georga!" Tudi v Kleistovem *Princu Homburškem* se naslovni junak s svojim spremstvom vzpne na grič in opazuje razvoj bitke. "Moj bog, poglejte, vas gori, mar ne?" ga opozori eden od bojnih tovarišev (II/2; prev. M. Klopčič). V Schillerjevem *Wilhelmu Tellu* zlezeta ribič in njegov fant med strahovitim viharjem na vzpetino nad Vierwaldstätenskim jezerom. Od tam opazujeta, kako med divjimi visokimi valovi, kotli in vrtinci negotovo napreduje čoln, v katerem osovraženi deželni oskrbnik Hermann Gessler prevaža ujetega in zvezanega Wilhelma Tella. Spet dominira glagol vizualne zaznave: "Poglej, poglej, skoraj se jima je že posrečilo priti mimo [...]" pa ju je vrglo nazaj. "Jaz ju ne vidim več" (IV/1).

V novejši drami najdemo tejhoskopijo v mnogo šibkejši funkciji še pri Ibsenu, potem pa načelno ne več. Vendar so tudi tu izjeme. Jovanović v svoji *Antigoni*, kjer pod preobleko antičnega mita obravnava zadnjo bosansko vojno, obnovi tejhoskopijo, obenem pa jo s strašljivo domiselnostjo tudi preinterpretira. Jovanović predvsem zasleduje temo brato-

morne vojne in Polinejkovo obleganje rodnega mesta Teb (Sarajeva), ki ga brani Eteoklej. V Jovanovičevi obdelavi sta torej Polinejk in Eteoklej še živa, kar pomeni, da se bolj ravna po Evripidovih *Feničankah* kot po Sofoklejevi *Antigoni*. Eden glavnih prizorov, njegov naslov je *Eliminacija*, je dvoboj med bratoma, ki naj po odbitem napadu na Tebe in na njuno strastno željo nadomesti nadaljnje bojevanje med vojskama. Ta dvoboj je pri Evripidu prikazan odmaknjeno, niti tejhoskopsko ne, temveč s pomočjo kurirjevega poročila Kreonu, saj se *decorum* upira preveč direktnemu prikazovanju bratomornega dejanja. Jovanović pa dvoboj prikaže direktno in temu dodaja dvojno kodiranje: dvobojevalca vidimo v akciji pred sabo, na prizorišču, obenem pa izgovarjata vsak svoj monološki tekst, ki ni nič drugega kot tejhoskopsko poročilo o njenem spopadu. V didaskaliji je to formulirano takole: "Dvoboj bo potekal kot nekakšna športna tekma, velik medijski dogodek, ki ga oba borca kot športna reporterja tudi neposredno prenašata za medije." Povrh pa avtor načrtno krši načelo *decoruma* in prikaže dvoboj ne samo kot skrajno brutalen, temveč celo zavržen; na ta način hoče izraziti zverinsko bistvo bosanske vojne in nekrofilijo medijev, ki se na njej hranijo.

ETEOKLEJ: Čudovito je zdaj Eteoklej nasprotniku že v prvem poizkusu odgriznil uhelj [...]

POLINEJK: Pri tem pa je Polinejk veliko spretnejši! Brcnil je nasprotnika v gobec, mu izbil pol ducata zob, takoj nato pa mu je razparal trebuh! Vidimo čreva, dragi gledalci, pogledjte ta gnusna sovražnikova čreva! [...]

ETEOKLEJ: Ravno v tem trenutku je Eteoklej iztaknil sovražniku desno oko! [...] Krvava pena se mu cedi iz očesne votline [...]

POLINEJK: Polinejk mu je odrezal jezik, dragi gledalci, Eteoklej je končno brez jezika!

Prvinska bestialnost se neprestano stopnjuje, tudi takrat, ko se zdi, da to ni več mogoče. "Zagrabil za tiča in mu ga [...] odrezal. To je epohalno ponižanje nasprotnika in velika zmaga naših nožev [...] Razklal glavo [...] Iz nje kukajo njegovi ogabni morilski načrti [...] Zadel ga je v srce in ga razklal, razčesnil na dve polovici [...] Iz ene polovice, dragi gledalci, sam drek kaplja, iz druge [...] pa se kadi brezmejno sovraštvo." In končno Eteoklej naznani svojo zmago: "Nabrisal ga bo! Vtaknil je svoj kot sveča ravni ud v debelo črevo svojega brata! [...] Orgazem [...] smrti."

Tejhoskopija je koncept, ki predvideva najmanj dva prostora: tistega, ki ga vidi gledalec in dodatnega, ki ga vidi dramska oseba. Simultani oder predvideva dva, tri, šest ali celo več prostorov (bivališč). Obstoji pa tudi povsem obraten koncept ali že kar normativno pravilo, ki strogo omejuje število prostorov na enega samega. To je pravilo o enotnosti prostora (kraja), del pravila o trojni enotnosti dejanja, časa in kraja, ki se je začelo oblikovati že v renesansi, dogmatski vrh pa je doseglo v francoskem klasicizmu, v Corneillevi razpravi *Discours de trois unités d'action, de jour, et de lieu* (1660). Renesančni in klasicistični teoretiki

so zmotno izvajali to pravilo iz Aristotela. Zmotno zato, ker Aristotel zahteva samo enotnost dejanja (v 8. pogl. *Poetike*), enotnost časa omenja mimogrede, kot pripombo o prevladujoči, vendar neobvezni praksi tedanjih tragiških piscev (v 5. pogl.), o enotnosti kraja pa ne reče ne črne ne bele.

Skoraj sto let pred Corneillem je zahtevo po enotnosti kraja (in časa) postavil italijanski renesančni komentator Lodovico Castelvetro. "Predmet tragedije naj bo dejanje, ki se je dogajalo v omejenem prostoru in omejenem času, tj. v tistem prostoru in času, kjer in dokler so igralci zaposleni z igranjem; in nikjer drugje in nikdar drugič" (Castelvetro 1978: 149). Torej Castelvetro ne zahteva nič več in nič manj kot identiteto fiktivnega in realnega, identiteto dramskega prizorišča in odrskega prostora (in časa). Igralci naj uprizarjajo na zmeraj istem mestu, tj. pred vrati kraljevske palače (in realni uprizoritveni čas naj bo enak fiktivnemu). Če bi Castelvetro s to skrajno zahtevo uspel, bi zaustavil zmago-slavni pohod vizualne razsežnosti drame in zgoraj podpisanemu avtorju sploh ne bi bilo treba pisati pričujočo razpravo, saj problema ne bi bilo. Vendar se je zgodilo drugače.

Razlog za uvajanje treh enotnosti in med njimi enotnosti kraja je recepcijski. Uvajalce tega pravila navdaja skrb, da gledalec dogajanja ne bo razumel, če se bo prostor menjaval, to po njihovem mnenju nasprotuje razumu, saj gledalec med časom gledanja vseskoz ostaja v istem prostoru. Tu komentatorji ponavadi preinterpretirajo Aristotelovo zahtevo po verjetnosti, Aristotel namreč utemeljuje verjetnost s kavzalnostjo, poznejši ocenjevalci pa z verizmom. V Boileaujevi *L'Art poétique* (1674) sta argument razuma in svarilo pred recepcijskimi motnjami (tj. pred porušenjem iluzije) artikulirana povsem določno: "Prizorišče bodi stalno in razvidno." Južno od Pirenejev utegne biti drugače, tam so dovoljene večje svoboščine. "Pri nas pa se podrejamo razumu [...] En prostor, en sam dan, dejanje eno, / Tako naj teče drama proti koncu. / Kar ni verjetno, tega ne ponujaj / svojim gledalcem" (3. spev, 38.-47. verz. Boileau 1961: 172).

Na ta način je Boileau močno zaostрил Corneilleva stališča o enotnosti kraja; Corneille namreč ni bil samo pisec normativne poetike, temveč obenem tudi dramski avtor in kot tak si je moral zagotoviti neke minimalne ustvarjalne svoboščine. Po Corneillevem tolmačenju moramo torej pravilo o enotnosti kraja razumeti tako, da drama ne sme zapustiti obzidja enega samega mesta, pač pa imamo lahko v tem mestu dve ali tri lokacije; Corneillev *Cinna* npr. se dogaja v Rimu in nikjer drugje, vendar na dveh rimskih lokacijah, v Avgustovi palači in v Emilijini hiši. Corneille priznava, da se na ta način kraj dogajanja "podvoji" in zato predlaga nekatere varnostne ukrepe. Prvič, kraja dogajanja nikoli ne menjajmo sredi dejanja (razdelka), temveč samo v odmoru med npr. I. in II. dejanjem. In drugič, čeprav imamo dva kraja dogajanja, naj se ne razlikujeta po odrski opremljenosti in v dialogu ju nikoli ne imenujmo po imenu ("tu v Avgustovi palači", "tu v Emilijini hiši"), temveč imenujmo samo mesto, ki vsebuje obe naši lokaciji, npr. Rim, Pariz, Lyon ali Constanti-

nopolis. "To nam bo pomagalo preslepiti gledalca. Ker ne bo videl ničesar, kar bi ga opozarjalo na različnost krajev, te različnosti tudi opazil ne bo, če odmislimo nekaj zlonamernih in kritičnih opazk, ki so jih nekateri zmožni. Večina pa bo vneto sledila dejanju, ki jim ga bomo prikazovali" (Corneille 1957: 134). Takšna sofisticirana strategija se je torej zdela Corneillu potrebna, da je z njo "preslepil" gledalca, tj. ga ohranil v stanju odrske iluzije oz. ga zaščitil v njegovem aktu recepcije. Za temi strateškimi premisleki se podobno kot pri Castelvtru kaže slutnja o siloviti moči vizualne razsežnosti dramske vrste in o njenih morebitnih avtonomističnih ali tudi destruktivnih težnjah.

Takšna dogmatska zaščita gledalca ni mogla večno trajati; trajala je 85 let. Prvi je pravilo o enotnosti kraja (in časa) napadel G. E. Lessing, ki je v duhu razsvetljenstva tudi sicer vneto izganjal duha francoskega klasicizma z nemških odrov. S prijateljskoma Friedrichom Nicolaiem in Mosesom Mendelssohnom je izdajal literarni časopis v pismih, *Briefe, die neueste Literatur betreffend*, in v 17. številki z dne 16. februarja 1759 je ugotovil, da je Shakespeare upošteval pravilo o enotnosti časa in kraja le izjemoma, npr. v *Komediji zmešnjav* in v *Viharju*, kljub temu pa se je mnogo bolj približal antičnim vzorom kot npr. Corneille. "Tudi če razsojamo po zgledu starih mojstrov, je Shakespeare mnogo večji tragiški pesnik od Corneilla, pa čeprav je drugi stare mojstre zelo dobro poznal, prvi pa skoraj nič. Corneille se jim je bližal z mehaničnimi pravili, Shakespeare pa z bistvom" (Lessing 1872: 82).

Drugi odločilni razsvetljski sunek proti pravilu o enotnosti kraja se je kmalu zatem sprožil prav tako ob sklicevanju na Shakespearja in sicer kar v Shakespearjevi domovini, v Angliji. Samuel Johnson je v znamenitem predgovoru k svoji izdaji Shakespearja (1765) pribil, da je treba končati s čaščenjem Corneillevih pravil, ki jih Shakespeare nikdar ni upošteval, in si natančneje ogledati njihovo utemeljenost. Corneillevi nasledniki se sklicujejo na napačno razumljeno verjetnost in argumentirajo približno takole, komentira Johnson: gledalec se dobro spominja, da je prvo dejanje *Antonija in Kleopatre* gledal v Aleksandriji, zato ne bo verjel, da drugega gleda v Rimu. Prepričan je, da se ni premaknil s svojega prostora, obenem pa ve, da se tudi prostor ne more spremeniti; da hiša ne more postati ravnina in da Tebe nikoli ne bodo Persepolis. Takšni argumenti temeljijo na predpostavki, polemizira Johnson, da gledalec ob začetku predstave zares misli, da se nahaja v Aleksandriji in da je bil torej njegov prihod v gledališče enak potovanju v Egipt v času Kleopatre. Po takšnem naziranju odrska iluzija zaziblje gledalca v nekakšno čutno ekstazo. Resnica je drugačna. "Gledalci zmeraj obvladujejo svoje čute in od prvega do zadnjega dejanja vedo, da je oder samo oder in da so igralci samo igralci." In nič absurdnega ni, če odrski prostor prikazuje najprej Atene in potem Sicilijo, saj smo zmeraj vedeli, da to ni niti Sicilija niti niso Atene, "temveč moderno gledališče" (Johnson 1994: 83-85).

Lessing in dr. Johnson sta na ta način porušila dotlej skoraj neizogibni model francoskega klasicizma in kanonizirala novega, namreč dramsko

prakso Williama Shakespearja. Ta se niti malo ne ozira na kakršnokoli utesnjevanje dramskega časa in prostora, enemu kot drugemu dovoljuje široko panoramsko učinkovanje in razlivanje. Vsak kraj je možen, vsakršno število krajev je možno. To pa zato, ker po njegovem konceptu odrska iluzija ne slepi gledalca zares, temveč se s tem slepljenjem samo poigrava. Z drugo besedo: fikcijski dramski tekst se gledalcu ne želi prikazati kot gola resničnost, temveč uporablja svojo fikcijskost kot del komunikacijskega procesa v gledališču in tudi kot sredstvo za zbujanje estetskega užitka. In pri tem se močno naslanja na čudovite in neskončne možnosti, ki jih nudi odrski prostor – tam se z vso močjo realizira vizualna razsežnost dramatike. Razsvetljenje torej osvobodi odrski prostor spon klasicizma – in nadaljevanje gre lahko samo še v ekspanzijo vizualnosti. Približno sto let pozneje Zola pozabi na razsvetljenska opozorila in razume odrsko iluzijo kot dejansko, ne več virtualno slepljenje gledalca, kot popolno imitacijo realnega okolja, ki ima didaktičen namen. In ob prelomu stoletja grede E. G. Craig in drugi gledališki reformisti še korak naprej in skušajo vizualnost in njen del, prostor, povzdigniti in ju po pomembnosti izenačiti z odrsko besedo, obenem skušajo oblikovati prostor kar najmanj realno, kot abstrakcijo. Ta poskus osamovajanja vizualnosti in prostora traja še danes in končni izid ni povsem predvidljiv.

To je en krak razvoja, drugi je precej drugačen. Za razliko od nemške in angleške dramatike se je pravilo o enotnosti kraja ohranilo v francoski, predvsem se je nanj močno oprl Eugène Scribe s svojo tehniko dobro narejene drame. Scribe je v svojih "resnih komedijah" opisoval javno življenje meščanske družbe, pri tem je bil mojster živahnega in včasih nepričakovanega zapleta in razpleta dejanja. Zola je takšno podarjanje dejanja odločno zavračal, saj se mu je zdelo, da se mora drama, tako kot roman, ukvarjati predvsem z značaji, pač pa se je po Scribu močno ravnal Henrik Ibsen in s tehniko dobro narejene drame je prevzel tudi enotnost prostora. Tako je z Ibsenovim posredovanjem v srednji Evropi obveljalo nenapisano pravilo, da se mora družbeno angažirana drama ravnati po pravilu o enotnosti prostora, saj tak poenoten prostor zagotavlja, da gre za resne, analitične, družbene reči, ne pa za zabavo ali površno čustvovanje kot v melodrami; ob koncu 19. stoletja se je namreč melodrama že na zunaj kazala s številnimi in spektakularnimi kraji dogajanja. Zato se Cankar, ki je v zadevah dramske tehnike Ibsenov učenec, v veliki meri ravna po pravilu o enotnosti kraja. Povsem striktno pa se po tem pravilu ravna v vseh svojih dramah Primož Kozak. Kot sporoča v uvodni didaskaliji v *Kongresu*, skuša svoje dramske učinke doseči "z minimalnimi sredstvi". Ta minimalizem naj vseskoz osredotoča vse gledalčeve energije na vsebino, na ideološki disput, saj bi ga menjava kraja dogajanja samo begala. Zato nekatere Kozakove drame sploh nimajo didaskalije, ki bi določala kraj dogajanja, bralec si ga mora iz konteksta eruirati sam. Torej: družbenokritična drama je odprla vrata vizualni razsežnosti prostora, obenem pa ohranila neko zavoro, ki naj jo brzda. Drugi dramski žanri te zavore že davno nimajo več.

BIBLIOGRAFIJA

- ARISTOTEL (1982). *Poetika*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- BOILEAU (1961). "L'Art Poétique", v Boileau. *Oeuvres*. Paris: Classiques Garnier. Izvirnik: 1674.
- CASTELVETRO, Lodovico (1978). *Poetica d'Aristotele vulgarizzata e sposta*, I. Ur. W. Romani. Roma, Bari. Izvirnik 1570.
- CAWLEY, A. C., ur. (1961). *Everyman*. Manchester University Press.
- CORNEILLE, Pierre (1957). "Discours de trois unités d'action, de jour, et de lieu", v Pierre Corneille. *Théâtre complet*, I. Paris: Bibliothèque de la Pléiade, 19. Izvirnik 1660.
- CRAIG, Edward Gordon (1995). *O gledališki umetnosti*. Ljubljana: Knjižnica MGL, 120. Izvirnik: *On the Art of the Theatre*, 1911.
- CRAIG, Hardin (1955). *English Religious Drama of the Middle Ages*. Oxford: At the Clarendon Press.
- DEAK, Frantisek (1993). *Symbolist Theater. The Formation of an Avant-Garde*. Baltimore, London: The John Hopkins University Press.
- INGARDEN, Roman (1990). *Literarna umetnina*. Ljubljana: ŠKUC & Filozofska fakulteta. Izvirnik: *Das literarische Kunstwerk*, 1931.
- JOHNSON, Samuel (1994). "From the Preface to Shakespeare", v Michael J. Sidnell, ur. *Sources of Dramatic Theory*, II. Cambridge University Press, 77-87. Izvirnik 1765.
- KLAIČ, Dragan, ur. (1988). *Pozorište i drame srednjeg veka*. Književna zajednica Novog Sada.
- LESSING, Gotthold Ephraim (1872). "Briefe, die neueste Literatur betreffend", v Gotthold Ephraim Lessing. *Lessing's Werke*, IX. Berlin: Gustav Hempel, 33-351. Izvirnik 1759.
- MILLS, David (1995). "The Theaters of Everyman", v John A. Alford, ur. *From Page to Performance. Essays in Early English Drama*. East Lansing: Michigan State University Press, 127-149.
- MIOČINOVIĆ, Mirjana (1976). *Surovo pozorište*. Beograd: Prosveta.
- NICOLL, Allardyce (1988). "Srednjevekovne pozornice", v Dragan Klaič, ur. Nav. d., 1988, 292-298.
- PFISTER, Manfred (1988). *Das Drama. Theorie und Analyse*. München: Fink.
- SZONDI, Peter (1963). *Theorie des modernen Dramas*. Frankfurt: Suhrkamp.
- TAINÉ, Hippolyte (1954). "Uvod u historiju engleske književnosti", v Hippolyte Taine. *Studije i eseji*. Beograd: Kultura, 31-55. Izvirnik: *Histoire de la littérature anglaise*, I, 1864.
- UBERSFELD, Anne (1987): *Pédagogie du fait théâtral*, v André Helbo, J. Dines Johansen itd., ur. *Théâtre. Modes d'approche*. Bruxelles: Editions Labor, 169-201.
- (1996): *Lire le théâtre*, I. Pariz: Belin. Izvirnik 1978.
- WILLIAMS, Raymond (1968). *Drama in Performance*. Harmondsworth: Penguin.
- ZOLA, Émile (1968): *Oeuvres complètes*, X-XI. Paris: Cercle du livre précieux.

■ DRAMA AND SPACE

The paper advocates the thesis that every historical convention of stage space reflectively affects the dramatic writing. In other words: a dramatist usually writes under the strong influence of the general staging concept, as he sees it in the theatre of his days. Historically, the illusionist convention is predominant over the simultaneous, Elizabethan, abstract, play-within-a-play and epic ones. The illusionist convention, which reached its peak at the end of the nineteenth century, is based on the contradictory belief that theatre needs to show the truth, and this can be achieved with the help of illusion, i.e. a deceptive technique of showing merely imaginary characters, actions and places as though they were real. In this way, Aristotle's notion of probability was re-interpreted from causality into verism, and the reason for this process lies in the visual aspect of drama; Aristotle noticed the appealing effect of visuality, but he could not predict its later expansion. The simultaneous convention is an entirely different notion of space, typical of dramas written in the Middle Ages. It has no need of any illusion of reality, as its world is allegorical. A drama written for a simultaneous stage has the so-called implicit staging directions, which also occur in Elizabethan plays. They describe the scene by not being located in the secondary, but in the main text (dialogue) and therefore they anticipate the localisation of a fictitious space in the realm of the spectator's mind. One form of implicit stage direction is the so-called *teichoscopia* (a view from a wall) where a character looks outside the stage to a location which is not visible to the spectator, and describes the events taking place there. How much a dramatist was obliged to follow the stage convention of his days is also shown in the strict classicist rule of unity of place, which is mainly for one purpose: to protect the illusion of reality, since a change of place might actually destroy it.