

# Vidiki naratologije drame

Alenka Koron

ZRC SAZU, Inštitut za slovensko literaturo in literarne vede, Novi trg 5, SI-1000 Ljubljana  
Koron@zrc-sazu.si

*V članku predstavljam novejšje prispevke postklasične naratološke faze, ki utirajo pot naratološki analizi pripovednih pojavov v dramskih tekstih ter razvijajo nastavke za bodočo sistematično čezžanrsko naratologijo drame. Pregled aktualnega stanja raziskav na tem področju zaokrožujeta vpeljava nekaterih naratoloških konceptov v analizo dramskih del Dušana Jovanovića ter sondiranje pripovedi in pripovednosti v njih.*

Ključne besede: teorija drame / postklasična naratologija / literarni žanri / drama / pripoved / pripovednost / slovenska dramatika / Jovanović, Dušan

Naratologija kot sistematično preučevanje pripovedi, ki se navdihuje pri strukturalistični lingvistiki in se je razvila v šestdesetih letih prejšnjega stoletja, se je šele pred kratkim začela posvečati drami kot žanru s pripovednimi komponentami. To je še kar presenetljivo, saj imajo nekateri ključni naratološki koncepti že dolgo tradicijo in jim je mogoče slediti vse do Aristotelove *Poetike* ter s tem do antičnega gledališča (Fludernik, »Narrative« 355). Toda moderna naratologija se je pač razvila po svoje, iz teorije romana in ob romanu kot zadnjih nekaj stoletij najbolj priljubljenem pripovednem žanru. Zato je po drugi strani razumljivo, da je prepoznala prisotnost posredujoče pripovedne instance ali, z drugimi besedami, funkcijo pripovedovalca za konstitutivno značilnost pripovednega besedila. Dramatika je bila žanrsko obravnavana kot temeljno različna od pripovedi že v Goethejevi triadi naravnih oblik poezije (epika, lirika in dramatika) kot tudi v poznejši teoriji pripovedi in teoriji drame, in sicer prav po tem, da je fiktivno dejanje oziroma dogajanje v drami prikazano mimetično, brez posredovanja pripovedovalca oziroma pripovedovalčeve osebe. Franz Stanzel je npr. v *Theorie des Erzählens* (15 sl.) izključil dramske tekste iz teorije pripovedi in zgradil svojo teorijo tipičnih pripovednih situacij na ideji, da je posredovanost (*Mittelbarkeit, mediacy*) žanrsko specifično določilo pripovedi. Za izključitev dramatike iz naratologije pripovednega diskurza se je odločil tudi Gérard Genette. Sorodna stališča so na drugi strani zastopali tudi teoretiki drame. Semiotik drame in gledališča Keir Elam je v delu *The Semiotics of Theater and Drama* (119) zapisal: »Drama je brez pripovednega posredovanja.« Manfred Pfister pa je v delu *Das Drama: Theorie und Analyse* (1. izd. 1977) z dramsko-teoretičnega vidika pritrldil razliki med dramatiko in pripovedmi: »Medtem

ko je recipient dramskega teksta konfrontiran neposredno s prikazanimi osebami, so mu te v pripovednem tekstu posredovane prek bolj ali manj konkretizirane pripovedovalčeve figure.« (Nav. po Nünning in Sommer, »Drama« 106) Številni naratologi so torej »sistemske« prezrli podobnosti, ki pripovedi družijo z dramatiko, in to kljub upoštevanja vrednim nasprotnim težnjam literarnih ustvarjalcev in kritikov dvajsetega stoletja, ki so jih naglaševali: npr. Bertolt Brecht s konceptom epskega gledališča, Henry James s poetološkimi refleksijami o umetnosti romana ter Joseph Warren Beach in Percy Lubbock kot njegova nadaljevalca in sistematizatorja s pozivi romanopiscem, naj vendarle dramatizirajo.

Nedavno pa so se pojavili glasovi naratologov, da je nevdružna strogo dihotomična delitev drame in pripovedi glede na način govora, po kateri uporablja drama *mimesis*, medtem ko pripoved kombinira *mimesis* in *diegesis*. Pravzaprav se je že Manfred Pfister v delu *Das Drama* (90–122) lotil pripovedne analize drame; preučeval je npr. razmerja med časom zgodbe in časom diskurza in v analizo drame vpeljal pojem perspektive in perspektivne strukture ter s tem nakazal, da so vprašanja gledališča relevantna tako za pripovedno fikcijo kot za dramo (Fludernik, »Narrative« 356). Najbolj zavzeto so razumevanje drame kot pripovednega žanra zagovarjali tisti, ki so se tako ali drugače navezali na Barthesovo široko pojmovanje pripovedi, ki poleg ustnih ali pisnih verbalnih pripovedi vključuje še druge medijske realizacije, npr. filme, slikarstvo, vitraje, ples, stripe itd. Pri tem je potrebno omeniti, da je film dosti prej kot drama doživel teoretsko obravnavo pripovednosti tako s strani naratologov kot filmskih teoretikov.<sup>1</sup> Zbornik *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär* (2002), ki sta ga uredila Vera in Ansgar Nünning, je npr. poleg drame in filma v obravnavo pritegnil še druge netipične »pripovedne« žanre, liriko, slikarstvo in glasbo, stripe, hipertekste in interaktivne filme.

Med vidnimi avtorji, ki so najbolj vztrajno opozarjali na nevdružnost normativne genološke razmejitve drame in pripovedi, je bil Brian Richardson, ki je v nizu prispevkov (Richardson, »'Time'«; »Voice«; »Drama«; »Endings«) prikazal raznolikost pojavnih oblik pripovedovanja v dramatiki. Te pravzaprav pridejo na dan že ob preprostem empiričnem opazovanju, pa ne le Brechtovih del in drugih dram dvajsetega stoletja, ki so mu bila pri raziskavah za izhodišče, temveč tudi v zgodnejših obdobjih dramske zgodovine vse do antike. Richardson se je navezal tudi na Manfreda Jahna, ki je v razpravi »Narrative Voice and Agency in Drama: Aspects of a Narratology of Drama« (2001) zatrdil, da imata vsak film in vsaka igra pripovedovalca; ta je posredovalec, »ki vodi ekspozičijo in ki odloča, kaj se pove in kako je to povedano [...] in kaj naj bo izpuščeno« (nav. po Richardson, »Drama« 151). Jahn je nadalje postuliral še, da

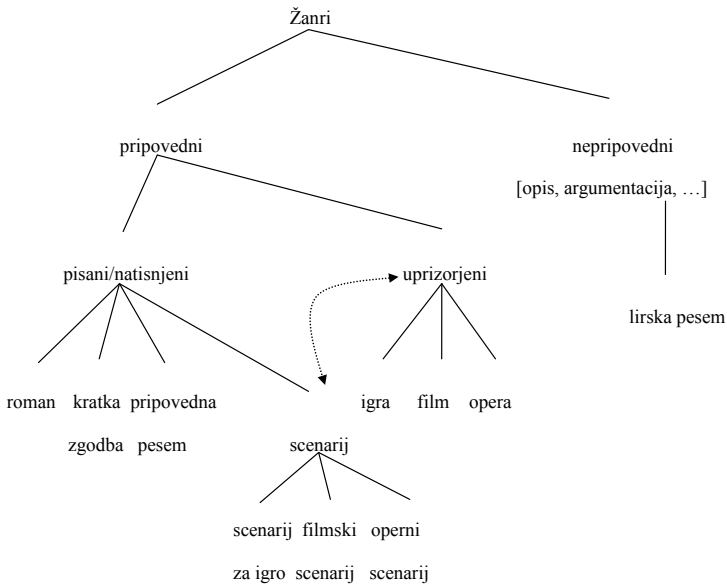
»izjavljajoči subjekt stranskega teksta ni (ali ni prvotno) igropisec, ampak pripovedovalec« (nav. m.).

Richardson razločuje več tipov pripovedovanja v drami. Najpreprostejši primer je, kadar oseba v igri pove zgodbo ali pripoveduje niz dogodkov drugim osebam. V grški drami je to lahko del gledališke konvencije, ki izključuje uprizarjanje smrti, zaradi česar je bistvenega pomena npr. poročanje sla o njej (pogosto ob koncu igre). V tradicionalni dramatiki od antike do danes so uporabljeni tudi »okvirni pripovedovalci« ali govorci prologa; njihova naloga je, da tako kot npr. v *Romeu in Juliji* uvedejo igro, ki bo sledila v nadaljevanju. Za moderno dramo pa tako ali tako ni neobičajno, da jo v celoti sestavljajo pripovedovanja oseb; taki igri sta npr. *Pokerajina*<sup>2</sup> (1969) Harolda Pinterja in *This Lime Tree Bower* (1995) Conora McPhersona. Nato je tu še monodrama, pripoved o mislih in izkušnjah ene same osebe na odru; ta žanr je za kratek čas vzniknil v romantiki, umetniško reaktualiziral in preoblikoval pa ga je Beckett. Njegova igra *Ne jaž* (1972) je silovito pripovedovanje (ženskih) osvetljenih ust, ki govorijo zgodbo o nekom drugem in vztrajajo, da to ni njihova zgodba. To pripovedovanje je po Richardsonu »psevdo tretjeosebno«. Specifični primer je še »generativni pripovedovalec«, to je oseba, ki pride na oder in pripoveduje dogodke, ki so potem odigrani pred občinstvom. Razločevati je mogoče dva tipa generativnega pripovedovalca: takega, ki je del zgodbnega sveta, ki ga opisuje, kot je to v spominski igri (*memory play*) Tennesseeja Williamsa *Steklena menažerija* (1944), in nekoliko drugačnega, ki obstaja zunaj zgodbenega sveta (ali nad njim) in ga s pripovedovanjem ustvarja; tak je npr. pripovedovalec v Brechtovem *Kavkaškem krogu s kredo* (1944). Možne so tudi postmoderne variante nezanesljive spominske igre v *Travesties* (1974) Toma Stopparda (Richardson, »Drama« 151–152). Poseben sklop, ki ga mora zajeti premislek pripovednih elementov v drami, je povezan z vsemi oblikami zrcaljenja oziroma samonanašanja v drami, do kakršnega pride, kadar je predmet govora v drami prav drama sama. Med samonanašalnimi načini v drami so še Genettova *metalepsis*, to je vdor ene zgodbene ravni na drugo, *mise en abyme* ali miniaturna reprodukcija osrednje v igri dramatizirane situacije,<sup>3</sup> in druge oblike metadramskega govora (Richardson, »Drama« 152–154).

Nekoliko drugačno sistematizacijo istih pojavov je predstavil Roy Sommer;<sup>4</sup> tipe pripovedovanja je poimenoval diegetske elemente v drami oziroma o njih govoril tudi kot o pripovednih strategijah ter jih zbral v dolg spisek. Na prvem mestu je navedel različne oblike *metalepsis* ali metalepse, kršitev meja diegetskih ravni, ki jih »zagrešijo« pripovedovalec ali katera od oseb v pripovedi;<sup>5</sup> sledijo neposredni nagovori občinstva (prolog, epilog, *aparté*, povzetki, solilokviji in parabaza, tj. uvodna pesem zborov v grški drami (zlasti komediji), s katero se nagovarja občinstvo; zborovski govori in po-

ročanja sla v grški drami; oseba pripovedovalca v moderni drami, kakršen je Režiser v igri Thorntona Wilderja *Naše mesto* (1938); verbalni opisi neodrskega dogajanja; igra v igri, *mise en abyme*;<sup>6</sup> pripovedi, vložene v dramsko dejanje; vse vrste metapripovednih komentarjev; odrski napotki; zborovske in pripovedujoče osebe. Spisek diegetskih elementov v drami je mogoče po Sommerju še razširiti s čezžanrskimi pripovednimi strategijami in zgodbe pripovedujočimi tehnikami, ki jih lahko uporabljajo tako pisci iger kot romanov. Še nadaljnji primeri čezžanrskih strategij vključujejo montažne tehnike (scensko pripoved) in obrnjene kronologije (Sommer, »Drama« 121–122).

Po Jahnu in Richardsonu sta se naratoloških vidikov v drami lotila Ansgar Nünning in Roy Sommer v prispevku »Drama und Narratologie: Die Entwicklung Erzähltheoretischer Modelle und Kategorien für die Dramenanalyse« (2002). Po njunem prepričanju je mogoče govoriti ne le o pripovednih prvinah oziroma pripovednosti v drami, ampak tudi o dramskih prvinah v pripovedih, predvsem v kratkih zgodbah in romanih s personalnimi pripovednimi situacijami (108).<sup>7</sup> Podobno kot pripovedi imajo tudi igre komunikacijsko raven, ki okvirja dramsko dejanje in vključuje prologe, epiloge, zbarske nagovore občinstva in *apartéje*. Nünning in Sommer sta po Richardsonu povzela še teoretično tipologijo pripovednih instanc iz članka »Point of View in Drama: Diegetic Monologue, Unreliable Narrators, and the Author's Voice on Stage« (1988), po Jahnu pa klasifikacijo besedilnih vrst, izpeljano in prirejeno iz Chatmanovega modela (Jahn, »Narrative« 675):



Slika 1: Model žanrov po Manfredu Jahnu

Jahnov model, ki sta ga reproducirala Nünning in Sommer, dosledno ločuje med diegetskimi in mimetičnimi načini pripovedi ter – glede na medijsko realizacijo – med pisanimi oziroma tiskanimi in uprizorjenimi pripovedmi. Za temeljni kamen čezžanrske teorije pripovedi postavlja scenarij za igro (*playscript mode*), ki sledi iz formalne kombinacije odrskih napotkov, napovednih stavkov in replik in ga ne najdemo samo v drami, ampak tudi v pripovednih besedilih in nefikcijskih vrstah besedil, kakršne so npr. transkripcije intervjujev, debat in sodnih obravnjav. Postulirana je vseprisotnost pripovedne instance, ki se pojavlja tako v drami kot v filmu in operi. Prvotni Chatmanov model je preoblikovan v tem, da je vpeljana striktno ločevanje med bralnimi besedili, ki so lahko pisana oziroma tiskana, in uprizorjenimi žanri, torej odrskimi oziroma filmskimi ali opernimi realizacijami besedilnih predlog.

Razpravljanje sta Nünning in Sommer sklenila s predlogom za raziskovalni projekt, ki presoja koristnost naratoloških kategorij za analizo drame. Projekt bi moral preučiti, koliko so pojmi zgodba in diskurz, dogodki, eksistenti, fokalizacija ali glas, karakterizacija oseb, pripovedovalci, pripovedovanci in pripovedne situacije lahko uporabni tudi pri preučevanju dramskih tekstov. V prispevku z naslovom »Diegetic and Mimetic Narrativity: Some further Steps towards a Narratology of Drama« (2008) sta avtorja naredila še korak dlje in sugerirala pripovedno slovnico drame. Poleg tega sta vpeljala nekoliko ponesrečeno razlikovanje med diegetsko in mimetično pripovednostjo kot razsežnost med dvema skrajnima koncema lestvice, na katero je mogoče umestiti različne pripovedne žanre in podžanre, pri čemer naj bi romani tvorili diegetski, drame pa mimetični konec. Tako sta na »drugi stopnji« vnovič, toda zdi se, da po nepotrebnem, uvedla razločevanje, ki sta ga v svojih spisih sama pomagala spodnesti. Še enkrat sta razgrnila primere diegetskih pripovednih elementov v dramah in osvežila načrt za naratološko analizo drame (Nünning, »Diegetic« 344–349), ki zdaj vključuje tudi razmislek o funkcijah pripovedi v drami. Poleg štirih primarnih funkcij, ki jih lahko ima, te funkcije pa so ekspozičija, namig, zgostitev in nagovor (prim. Hart, »Introduction« 152–163), pripoved bistveno prispeva k dramopisčevim ustvarjalnim prijemom, omogoča interdiskurzivno eksperimentiranje in z razkrajanjem dramskega dejanja spodbuja samorefleksivnost.

Nekoliko drugačen pristop je izbrala Monika Fludernik v spisu »Narrative and Drama« (2008). Izhajala je iz pojmovanja pripovednosti oziroma narativnosti, kot ga je opredelila v svojem osrednjem naratološkem delu *Towards a ‚Natural‘ Narratology* (1996). Za pripovednost v drami po njenem »jamči« oseba na odru s svojo zavestjo in običajno tudi z govorom, vpeta v časovnoprostorski okvir, podoben človeški izkušnji časa in

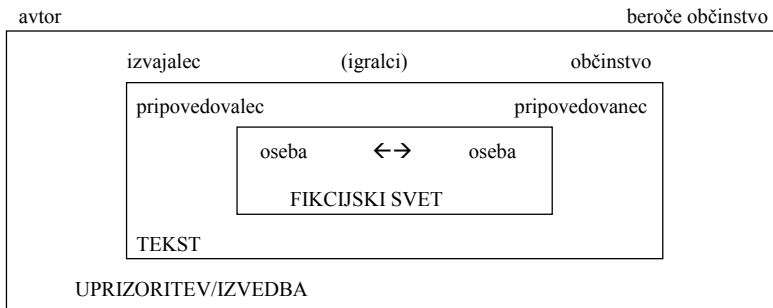
prostora. Akcija oziroma dejanja oseb sama na sebi še ne ustrezajo kriterijem pripovednosti, pač pa so njene neobhodne sestavine človeški ali vsaj antropomorfni liki in utelešena zavest (*embodied consciousness*). Z modelom naratološke analize drame se je navezala na dvoravninsko pojmovanje pripovedi, ki ločuje med ravniyo zgodbe (osebe, struktura dogodkov, časovne razsežnosti drame in različne anahronije v Genettovem smislu) in diskurzivno ravniyo drame, ki se po analogiji z romani in filmi nanaša na raven posredovanja, ter opisala distinkcije med različnimi mediji (Fludernik, »Narrative« 361–362).<sup>8</sup>

Definiciji dramskega diskurza se je po M. Fludernik (362–364) mogoče približati z razlikovanjem med elementi, ki konstituirajo to, kar bi tradicionalno imenovali zaplet oziroma obdelava<sup>9</sup> (*plot*), in med elementi dramske pripovedi, ki pripadajo performativni ravni odrske inscenacije. Vmesno pozicijo med ravnema zavzema scenarij za igro (*playscript*). Obdelava je stopnja, ki dopušča realizacijo v več medijih (film, pisna pripoved, igre, baleti, stripi); scenarij za igro tako kot filmski scenarij že vključuje poteze, ki upoštevajo uprizoritev, s perspektive občinstva pa je scenarij za igro samo predložen načrt za igro kot performativno izkušnjo. Za občinstvo je dramski diskurz ekvivalent uprizoritvi in značilnost drame je, da nima samo enega diskurza, ampak da ima vsaka izvedba svoj diskurz, iz katerega občinstvo ekstrapolira obdelavo in fiksijski svet.

A to je samo radikalno recepcijsko naravnani pristop. Avtorica dejansko predlaga dva alternativna modela dramskega diskurza. V kontrastu s prvim bi se namreč dalo performativno raven reducirati tudi na tiste poteze, ki se razlikujejo v vsaki uprizoritvi (inscenacija, igra), in jih primerjati z Genettovo *pripovedno* ravniyo. V tej shemi tvorijo izbira prizorov, časovne preureditve in mizanscena, kolikor so podane v didaskalijah, del diskurzivne ravni, ki jo je mogoče razbrati iz scenarija za igro. Nasprotno so vizualne lastnosti inscenacije, režiserjeva izbira rekvizitov in kostumov, vključitev glasbe in dodatnih vizualnih elementov kot tudi igralske interpretacije oseb in zapleta ekvivalentne pripovedni ravni, ta pa je dejansko *performativna* raven. Če vzamemo, da je dramski diskurz ekvivalent scenariju za igro, se je treba zavedati, da ta diskurz že vsebuje na izvedbo nanašajoče se, za oder tipične poteze. Toda po drugi strani ga je mogoče analizirati tudi kot avtorjevo ‚pripovedovanje‘, ki ga je treba realizirati v izvedbi, zahvaljujoč medijski pripovedi igralcev, režiserja, kostumografa itd. Ta diskurz bi bil torej zelo podoben romanesknemu diskurzu, a hkrati različen od njega, ker bi bil modeliran po zahtevah performativne realizacije. Nasprotno pa definicija diskurza kot izvedbe, ki se izogne scenariju za igro, ohranja enoto diskurza in pripovedovalske ravni, kar pomeni, da sta pripovedni diskurz romana in dramski diskurz produkta pripovedovanja

ter tega, kar vidimo kot bralci in občinstvo. Naratologija, ki bi temeljila na distinkciji zgodbe in zapleta in bi obravnavala film, dramo in fikcijo kot tri različno posredovane diskurze, zato je terja vnovičen zapis (*rewriting*) pripovedne globinske strukture, da bi lahko prišli do nemedijske (površinske) diskurzivne ravni, ki vključuje fokalizacijo, analepse in morda izbiro pripovednih posrednikov (Fludernik, »Narrative« 363–364).

Problem izvedbe vpeljuje v naratologijo posebno okoliščino, kar kaže po M. Fludernik upoštevati tudi pri fikciji oziroma pripovedništvu, saj npr. srednjeveške romance, svetniške legende in epi, ki jih tradicionalno izvaja bard, dopuščajo, da tega slednjega lahko predpostavimo kot uprizorjevalca oziroma pripovednega izvajalca. Resda je taka »uprizoritev« manj živa od dramske, ima pa z njo nekatere vzporednice; besedilo romance je mogoče videti kot neke vrste 'scenarij', ki bo dosegel polno realizacijo v izvedbi. Komunikacijski model ima torej z dodatkom izvedbe kot neobvezne ravni pri M. Fludernik naslednjo podobo (365):



Slika 2: Model dramske komunikacije po M. Fludernik

V drami je pripovedna raven neobvezna, uprizoritvena raven pa konstitutivna, medtem ko je v epski pripovedi neobvezna uprizoritvena raven. Tudi M. Fludernik ugotavlja, da bo za polno razvejano naratologijo drame treba postoriti še marsikaj; predvsem bi bilo po njenem nujno, da bi bila integrirana v splošni model naratoloških ravni in instanc, ki bi zaobjemal vse različne medije. Naratološke analize filma, dram, risank in romanov naj bi si torej delile temeljni model, čeprav bi vsak medij terjal kakšna dodatna pojasnila. Predpostavlja tudi, da bi to utegnil biti precejšen terminološki izziv ter da bi bilo potrebnih nekaj posebnih odločitev o položaju čezmedijskosti v modelu (Fludernik, »Narrative« 378).

V članku »Endings in Drama and Performance: A Theoretical Model« (2011) je Brian Richardson po pretresu različnih opredelitev konca oziroma zaključka zgodbe apliciral razmerja med pojmi *fabula*, *sižje* in uprizoritev, vendar ne na strukturalističen način, saj naj bi po njegovem narato-

logiji koristil odmik od binarnih opozicij, ampak bolj v smislu raziskave nizov različnih, neodvisnih mrež, apliciranih na konce katere koli drame (Richardson, »Endings« 195). V nasprotju z M. Fludernik, ki se osredotoča na pripovedovanje oz. naracijo, je izhajal iz konceptualizacije pripovedi kot reprezentacije dogodkov. Konec (*ending*) je zanj točka, kjer igra preneha, zaključek (*closure*) pa je utemeljil psihološko, kot občutek zadovoljstva, da so se zgodbeni elementi na potrebnem mestu končali, da so zastavljeni problemi razrešeni in da je to, kar je bilo odprto, zdaj sklenjeno (Richardson, »Endings« 183). Richardson ločuje fiksne konce, kjer je zaključek vzročno napovedan z nizom napovedujočih dogodkov (npr. v Sofoklejevi *Antigoni* ali komediji *She Stoops to Conquer* [1773] Oliverja Goldsmitha), in nemotivirane, vzročnopolosedično nepripravljene, nepričakovane konce, kakršni so prav tako fiksirane variante *deus ex machina*, najti pa jih je mogoče tudi v Evripidovih igrah in nekaterih komedijah. Taki »prilepljeni« konci včasih odražajo skromno obrtno spretnost, včasih služijo političnim namenom, lahko pa tudi žanrskim konvencijam, kot npr. v *The Beggar's Opera* (1728) Johna Gaya ali v igri Martina McDonagha *The Pillowman* (2003). Po drugi strani pretirano motivirani konci, npr. v igri Oscarja Wilda *Važno je imenovati se Ernest* (1895), učinkujejo farsično ali absurdno (Richardson, »Endings« 184–185). Posebej v Shakespearjevih igrah so številni razpleti (*Vihar* [1610-1611], *Kralj Lear* [1603-1606]) podprti le pičlo ali dvoumno in učinkujejo kot odprti konci (npr. kadar pesniški pravičnosti, da je krepost nagrajena, pregreha pa kaznovana, ni zadoščeno itd.). Forma zaključka je prisotna, a je v nasprotju s tradicionalnimi pričakovanji in namesto njih ponudi alternativno razrešitev poglavitnih motivov dela. Zgodba igre ostane odprta, medtem ko diskurz doseže zaključek. Ni nam sicer jasno, kako se bodo osrednje teme dela zaključile, vemo pa, da je delo dokončano. Odprt konec je načeloma sicer značilen za moderno dramatiko (avtor npr. navaja igre Sama Sheparda, Harolda Pinterja, B. Brechta), zgodnejše primere nerazrešenih koncev pa je najti tudi že prej (Richardson, »Endings« 186–189). Med konci antimimetičnih fabul omenja Richardson igre *Purgatory* (1938) Williama B. Yeatsa, *Igra* (1963) S. Becketta, *L'improptu de l'Alma; ou le caméléon du berger* (1956) Eugèna Ionesca idr. Variante so še igre z več konci ali npr. Oulipo eksperiment Paula Fournela in Jean-Pierra Énarda, kjer je občinstvo izrecno naprošeno, da izbere konec (Richardson, »Endings« 189–191) itd. Razkoraki med fabulo in sižejem vključujejo različne variante nekronološkega časovnega reda, npr. obratnega zaporedja tako kot v Pinterjevi igri *Betrayal* (1978), kjer se igra začne s katastrofo, konča pa s *protaxis*, torej uvodnim dejanjem igre, ki preskrbi zelo efekten občutek zaključka. Neujemanja med fabulo in sižejem lahko povzročijo tudi primeri, ko se dramska zgodba nadaljuje onkraj konca, prikazanega na odru, npr. v



Shakespearjevih zgodovinskih igrach ali v *Translacijah* (1980) Briana Friela. Konec je namreč za dramske osebe odprt, za gledalce pa zaprt in tragičen (Richardson, »Endings« 191–193). Zaključek v gledališču napovedujejo gledališki oziroma semiotični ključi, igra s temi konvencijami pa sproža (pre)zgodnje skrajšave fabule, npr. v nadrealistični igri Rogerja Vitracca *Les mystères de l'amour* (1927), kjer pade zavesa že po prvem prizoru, zasliši se strel, vodja gledališča pa oznani, da je igre konec in da se je avtor pravkar ustrelil. Občinstvo prikličče okrvavljenega igralca–avtorja in igra se nadaljuje. Svojevrstno rabo zavesa, ki začenja padati, ko se nakazuje mir, vsebuje še Giraudouxjeva igra *Trojanske vojne ne bo* (1935), a zavesa res pade šele, ko se izkaže, da je vojna neizbežna. In končno, vse igre se ne zaključijo s sklepnim prizorom, ampak imajo lahko metadramski ali kakšen drugačen epilog (Richardson, »Endings« 193–196).

V prispevku »The Performative Power of Narrative in Drama: On the Forms and Functions of Dramatic Storytelling in Shakespeare's Plays« (2011) se je pripovedi in pripovedovanja pri Shakespearu z navezavo na čezžanrsko naratologijo spet lotil avtorski par A. Nünning in R. Sommer. Pisca ugotavljata, da Shakespearove igre dobro ponazarjajo izjemen antropološki pomen in eksistencialno veljavo pripovedi in pripovedovanja, preliminarno pa se jima zdi potrebno razviti sistematično kompilacijo oblik in funkcij dramske pripovedi, saj jih je – skladno s spoznanji postklasične naratologije – mogoče prepoznati kot historične in kulturne indikatorje družbene, politične in ideološke problematike (Nünning in Sommer, »The Performative« 202–204). Vztrajata pri razlikovanju med mimetično in diegetsko pripovednostjo (prim. Nünning in Sommer, »Diegetic«), različne tipe in oblike diegetske pripovednosti pa po Richardsonu uredita na več ravni. Ločita torej znotrajdiegetske pripovedovalce (tj. osebe na ravni dejanja, ki zgodbe pripovedujejo in pri tem uporabljajo govor in dialog), in monodramske pripovedovalce (npr. v dramskem monologu), ti se med seboj ločijo le kvantitativno, glede na dolžino njihovih izjav, ter še tretji tip, generativnega pripovedovalca, ki je lociran na drugi ravni dramske komunikacije. Kot oseba je sestavni del dramskih oseb, kot generativni pripovedovalec in kognitivno središče fikcijskega sveta pa je dvignjen nad raven dramskega dejanja, zelo podobno kot avktorialni ali prvoosebni pripovedovalec v romanu. Generativna funkcija pripovedovalca je še posebej razvidna ob pripovedovalčevih direktnih naslavljanjih bralca oziroma občinstva, npr. v prologu ali epilogu. Tak pripovedovalec, lociran zunaj dramskega dejanja, je npr. John Gower v drami *Pericles* (1607), kjer funkcionira ne le kot zbor in predstavljalec pred vsakim dejanjem dela, ampak tudi ravna kot vir in predstavljalec nemih prikazov, vključenih v njegove pripovedi, ali pa scensko prikazanih, in tako privzema nekatere od najbolj pomembnih funkcij avk-

torialnega pripovedovalca v pripovedni literaturi. Hkrati pa kot generativni pripovedovalec opravlja podobno funkcijo, kot je pripovedno okvirjanje zgodb. Pripoved pri Shakespearju pa ni omejena samo na ekstrasdiegetsko raven komuniciranja, ampak je pogosta tudi na intradiegetski ravni, kjer pripovedujoče osebe izkazujejo performativno moč svojih pripovedi. Tako npr. Periklesu in Marini njune zgodbe omogočajo prepričevanje o lastni identiteti. Avtorja omenjata še multiperspektivno razlikovanje prikazanih zgodbnih svetov (npr. v dramah *Kralj Lear* in *Othello* [1603]) in pripovedovanih dogodkov in rabo nezanesljivih pripovedovalcev (212–216). Podobno dramaturško funkcijo kot John Gower opravlja tudi zbor npr. v igri *Henrik V* (1599). Občinstvo informira o lokacijah dejanja, poziva ga, naj dovoli prevlado domišljiji, da olepša, kar je pripovedovano in prikazano na odru, povzema predhodne dogodke, dopolnjuje prikaz na odru z opisom sočasnih dogajanj in ustvarja časovna razmerja med prizori in dejanji, funkcionira torej kot organizator in povzemalec časa in se izdaja kot vrednotenjska avtoriteta, ki presoja osebe in njihova dejanja ter pomaga izvabljati in usmerjati simpatije občinstva, skratka, opravlja takšne funkcije, ki približno ustrezajo tistim, ki jih ima avktorialni pripovedovalec romana. Pripovedne tehnike imajo pogosto ekspozijsko funkcijo, zato prevladujejo na začetku igre. Značilni primeri take rabe so npr. Egeonova dolga pripoved v prvem dejanju *Komedije zmešnjav* (1594), Orlandov pripovedni psevdo-dialog z enim od služabnikov na začetku *Kakor vam drago* (1599) in Prosperova ekstenzivna uvodna pripoved v drugem prizoru prvega dejanja *Viharja*. Pomembna funkcija pripovedi je tudi karakterizacija, kontrastiranje perspektiv in s tem izvabljanje in usmerjanje simpatij. Umetelne variacije pripovednih stilov odsevajo tudi družbeni status oseb, njihovo spolno identiteto in generacijsko pripadnost ter družbene situacije in konstelacije, v katerih so pripovedovane zgodbe. Tako spolnoidentitetno pripovedovanje zgodb pogosto označuje ženske (npr. kraljico Margareto, kraljico Elizabeto in vojvodinjo yorško v *Ribardu III* [1592]) kot žrtve patriarhalne in nasilne družbe ter njihovega družbenega položaja v dvorski hierarhiji. Pripovedi funkcionirajo torej osmišljevalno in kot konstrukcije identitete, pogosto pa prispevajo k razreševanju kompleksnih situacij in razjasnjevanju dvoumnih dogodkov in razmerij tudi na koncu iger. In končno, osvetljujejo tudi družbeno dinamiko in kulturni pomen pripovedovanja zgodb v sočasni kulturi. Tako lahko po eni strani prikazujejo vsakodnevne anekdote ali popularne tekste različnih vrst (npr. v *Zimski pravljici* [1610–1611]), po drugi pa imajo lahko slavnostno funkcijo ali evocirajo ritualno komemoriranje umrlih. Tudi samorefleksivno in epistemološko funkcijo pripovedi je po mnenju avtorjev mogoče razumeti kot kulturni funkciji, ki izkazujeja Shakespearjevo razumevanje specifike obeh medijev, gledališkega in pripo-

vednega, njegovo igro z multiperspektivnostjo in pripovedno avtoriteto pa kot dosežek zgodnje moderne kulture, ki ga je pozneje prevzelo romanopisje. Psihološka funkcija njegove dramske pripovedi pride do izraza v mnogih poročilih o sanjah in nezavednem, povezanih s temo spominjanja in pozabljanja, in odseva splošno razširjena prepričanja in verjetja družbe, v kateri so nastala, ter tako posredujejo dostop do duhovnih razsežnosti njene kulture (Nünning in Sommer, »The Performative« 216–222).

Doslej povedano lahko sklenemo z ugotovitvijo, da se je čezžanrska naratologija drame, torej taka, ki se zavzema za aplikacijo naratoloških kategorij v analizi drame, že prikopala do nekaterih vidnih spoznanj. Izpostavila je pomen nadrejene posredujoče instance v drami (Jahn) ter opozorila na to, da se pripovedni elementi ne pojavljajo le na ravni intradiegetskih govorcev v drami, ampak so lahko vpeljeni tudi na ekstrapadiegetski ravni, npr. kot prologi ali epilogi ter komentarji odrskega režiserja ali kot razkriti pripovedovalci (Fludernik, Nünning in Sommer). M. Fludernik je prispevala tudi model dramske komunikacije, ki že kombinira analizo pripovedi v drami s performativnimi pristopi k preučevanju diskurza v pripovedni fikciji, Nünning in Sommer pa sta se zavzela za razločevanje med mimetično in diegetsko pripovednostjo. Richardson je prepričljivo pokazal, da je mogoče večino kategorij, ki se običajno uporabljajo v analizah pripovedništva (npr. značaji, obdelava, začetki in konci, čas in prostor, celo kavzalnost), uporabiti tudi za analizo dram. Vzrok čezžanrske naratologije drame pa je vzbudil tudi nekatera vprašanja in pomisleke. Medtem ko spadajo obdelava, začetki in konci ter značaji k tradicionalnim kategorijam dramske teorije in se njihova prenosljivost ne zdi problematična, pa sta dva kritika čezžanrske naratologije (Irina Rajewsky in Stefan Schenk-Haupt) problematizirala »relevantnost konceptov pripovednega posredovanja in njihovo aplikabilnost v čezžanrskem kontekstu« (Hühn in Sommer, »Narration« 235). I. Rajewsky se je v svoji kritiki sklicevala na Stanzla in zavrnila možnost pripovednega posredovanja v drami, Schenk-Haupt pa je trdil, da ekstrapadiegetska pripoved v dramskem pisanju ni možna (nav. d. 237). Peter Hühn in Roy Sommer sta njune ugovore zavrnila, ker da temeljijo v formalnem normativnem pojmovanju žanrov, medtem ko se dejansko »vsi naratološki koncepti nanašajo na učinke, ki jih proizvajajo verbalni, vizualni ali avditivni znaki« (nav. m.), odločitev o obstoju ali odsotnosti posredujoče instance v drami pa je v končni instanci stvar odločitve za določen teoretski okvir, torej tak, ki ima pred očmi predvsem pripoved (Genette, Stanzel), ali pa žanre oziroma medije.

Kljub tej zavrnitvi je treba seveda priznati, da je čezžanrska naratologija drame vendarle še v povojih. V svojih prizadevanjih gotovo ni zamejena na apliciranje pripovednih kategorij na dramske tekste za analitične

namene, ampak ima povratne učinke tudi na klasično naratologijo, saj z naglaševanjem performativnih vidikov pripovedovanja zgodb spodbuja k prevpraševanju obstoječih koncepcij pripovedi in obravnavi kognitivnih aktivnosti, vpletenih v pripovedno razumevanje (prim. Hühn in Sommer, »Narration« 230). A če primerjamo težišča dosedanjih prispevkov k čežžanrski naratologiji drame, je vendarle videti, da ji gre analitično delo z dramskimi teksti nekako bolje od rok kot gradnja modelov, in da ostaja zaenkrat pretežno tekstocentrična.

\*\*\*

V nadaljevanju prispevka se bom omejila prav na tekstocentrična analitična dognanja **čežžanrske naratologije drame, ki jih je mogoče zlahka aplicirati na domače dramopisje**. Dramski opus Dušana Jovanovića se zdi za to kar primeren, saj je impresiven tako zaradi obsega kot kvalitete. Po mnenju Alje Predan (»Marginalci« 165) se je avtor vpisal med vrhunske ustvarjalce že v svoji prvi, tako imenovani ludistični fazi, Taras Kermauner (»Skoz« 133) pa je celo zapisal, da je Jovanovićeve dramatika zanj najbolj živa v vsej SPD (slovenski povojni dramatiki).<sup>10</sup> Gre vsekakor za radikalen, inovativen opus, ki skoraj z vsako novo igro ustvarja novo dramsko strukturo in je tudi zaradi svoje raznolikosti nadvse primeren za vsakovrstne raziskave, ki v novejšem času spreminjajo podobo o avtorju kot obrobem ustvarjalcu (Mihurko Poniž, »Znani«; Koruza, *Slovenska*; Petkovska, »Balkanska«; Troha, »Družbena«; Savorgnani, »Drama«; Toporišič, »Jovanovićeve«; Pezdirc-Bartol, »Refleksija«; Borovnik »Razvoj«; Toporišič, »Performativna«), o kakršnem je še leta 1997 pisal Kermauner (prim. op. 6). Nekaj iger iz tega opusa si bomo ogledali z vidika pripovedi, pripovedovanja in pripovednosti, torej lastnosti, ki pripovedi razločuje od nepripovedi, saj se tema že spričo dolžine replik, ki večkrat presegajo dolžino običajne dialoške komunikacije v dramah, ponuja kar nekako sama po sebi, v dosedanjih razpravljanih o Jovanovićevi dramatiki pa je še povsem neraziskana.

Najpreprostejši primer pripovedovanja v drami je zagotovo, kadar oseba v igri pove zgodbo. Takšno čisto obliko srečamo npr. v igri *Jasnovidka ali Dan mrtvih*, podnaslovljeni *Pankrtska igra z žanrskimi motnjami*, ko pisatelj Zvonko pove zgodbo »science-fiction« romana, ki ga pravkar piše:

ZVONKO: Torej, po naročilu Mestnega muzeja neki F., strokovnjak za robotiko, izdelal gibljiv avtomat, plastično figuro pokojnega predsednika države v uniformi in v sedečem položaju s cigaret-špicem v roki in značilni drži glave. Na demonstracijo izuma je povabljen strokovna komisija Društva zgodovinarjev: same avtoritete! V začetku vsi odobravajo, občudujejo in hvalijo projekt. Ko pa izumitelj F. priključi laser, pokojnik vstane in zraste v vsej svoji

veličini na podstavku. To izzove takšno grozo in strah, da se komisija razbeži in pozneje prepove ta projekt. (Jovanović, *Jasnovidka* 28)

V igri *Igrajte tumor v glavi in onesnaženje zraka*, v kateri gre za svojevrsten avtorjev obračun s pojmovanji in gledališkimi praksami avantgardnega gledališča šestdesetih let, je pripovedovanje niza dogodkov drugim osebam v obliki urednikovega narekovanja časopisnega prispevka tajnici motivirano z umestitvijo dogajanja v uredništvo dnevnega časopisa, kjer se menijo o senzacionalnem uporu v gledališču Slavija.

ODGOVORNI: Devetega januarja zvečer, po predstavi Shakespearovega Richarda II., izbruhne med umetniškimi osebami Slavije pravi pravcati pretep s sabljami, rapirji in sulicami. Izoblikujeta se dve skupini: tako imenovani konservativci in tako imenovani avantgardisti. Slednji pod vodstvom režiserja Dularja, dramaturga Palčiča in zdravnika Černigoja ustanovijo revolucionarni komite gledališča Slavija in pomečejo na cesto dve tretjini ansambla. Desetega januarja zjutraj razglasi omenjena skupina prisilno upokožitev tridesetih igravcev in režiserjev ter se zabarikadira v gledališko stavbo. Uporniki vpokličejo v hišo del svojega sorodstva, v glavnem otroke, in prekinejo sleherni kontakt z zunanjim svetom in družbo kot tako. (Jovanović, *Igrajte* 12)

Spodnje poročilo o nadaljnjih dogodkih, povezanih z revolucijo v gledališču, v katerem lahko prepoznamo verbalni opis neodrskega dogajanja, ima tako kot zgornji odlomek še vedno ekspozijsko funkcijo, saj pripoveduje o predhodnih dogodkih, uredništvu pa ga posreduje novinar Zoran Križnik:

KRIŽNIK: To bi morali videti! Nepopisno. Ob pol desetih so upokoženci skušali na silo vdreti v gledališko poslopje. Od nekod so privlekli železne drogove. Vsi poznamo tiste srednjeveške fazone. Horuk, horuk, pa z drogovi v vrata. Nenadoma se pojavijo na balkonu in strehi obrambne sile izolacionistov v čudno pisanih cunjah, močno popudrani in našminkani in začnejo folk obmetavati z dimnimi petardami in solzilnim plinom. Upokoženci popizdijo! V dimu in megli nastane strahotna zmešnjava. Ljudje, ki so bili do tega trenutka zgolj radovedna množica zabavljačev in brezposelnih gledalcev, dobesedno ponorijo, pobesnijo do skrajnosti, ter se v hipu postavijo na stran upokožencev. Razkačenost se sprevrže v napadalnost in v trenutku je ves pločnik na drugi strani ceste razrit, množica pa juriša na teater z granitnimi kockami. Nekdo vrže parolo »zažgimo podganec« in že se prižgejo bakle. Posamezniki tečejo v dim z namenom zažgati gledališče, tedajci pa vse pokvari policija, ki nastopi s pendreki in vse skupaj razžene. Ko so z vsem pompom pridrveli gasilci in začeli špricat vsevprek, so začeli tisti v gledališču po zvočnikih neznansko zmerjati ljudstvo in vrteti beat muziko. Nazadnje je prišla tudi prva pomoč, naložila ranjence, med drugim tudi Kneza, in jih odpeljala v bolnico. (Jovanović, *Igrajte* 21 sl.)

Čeprav Jovanovičeva dela še zdaleč ne sodijo v tradicionalno dramatiko in pri njem ne srečamo tradicionalnega prologa, lahko v *Kliniki Kozarčevy*

govorimo o okvirnem pripovedovalcu, ki uvede igro in ima zato vendarle prav funkcijo prologa: dr. Kozarcky v dolgem uvodnem samogovoru po neposrednem nagovoru občinstva, ki učinkuje kot svojevrstna metalepsa, predstavi sebe in predvsem svojo nekonvencionalno metodo zdravljenja alkoholizma v avtentičnem, »naturalnem« okolju bufeta. Samo zelo pogojno bi ga lahko imeli tudi za generativnega pripovedovalca, ki je del zgodbnega sveta, podobnega avktorialnemu pripovedovalcu v pripovedni literaturi; čeprav ne napoveduje ravno dogodkov, ki se bodo odvijali pred gledalci, pa posreduje bistvene informacije o okoliščinah, ki so potrebne za razumevanje dialoga med »zdravljenimi« in ostalimi osebami v igri. Imata torej ekspozicijsko funkcijo.

Dolžina replik v Jovanovičevih igrah je, kot že rečeno, nasploh opazna in pogosto presega običajno dialoško izmenjavo v drami ter razkraja dramsko dejanje. Ta pojav epiziranja je npr. res izrazit v *Uganki korajže*,<sup>11</sup> kjer bi ga na več mestih lahko opisali kot pripovedi, vložene v dramsko dejanje s funkcijo karakterizacije in kontrastiranja različnih perspektiv. Vseeno pa ne bi mogli reči, da katero od Jovanovičevih iger v celoti sestavljajo zgolj pripovedovanja oseb. Pač pa se je avtor v igri *Karajan C* preizkusil v monodrami, strukturirani kot tragikomična pripoved o mislih in izkušnjah prisilno upokojenega tajnega agenta, ki ga zdeluje tresavica in je po sili razmer in v spremenjenih zgodovinskih okoliščinah zdaj marginelec, ujet med štiri stene neuglednega blokovskega stanovanja.

Tudi stranski tekst je pri Jovanoviču pogosto izrazito pripovedno strukturiran, še posebej kadar povzema nemo dogajanje v drami. Taka sta npr. naslednja dva prizora v igri *Generacije*, začetek 16. prizora v prvem dejanju in ne prav resen 15. prizor drugega dejanja:

*Angela mesi nekakšen kolač. Meri moko, tehta maslo, meša jajca z mikserjem, melje orehe, kuba mleko. Zelo zmedeno in brez pravega reda. Ludvik lista po nekakšni ogromni mapi z dokumenti. Očitno išče neki dokument, ki ga ne najde. (Jovanović, »Generacije« 88)*

*Danči leži v banji. Do vratu je pogreznjen v peno. Kadi. Vstopi Angela. Danči zujame sapo, izgine pod vodo. Nad gladino ostane samo njegova kosmata roka, ki štrli iz pene s čikom med prsti. Angela se pogleda v zrcalo. Angela pogleda roko. Angela se obrne k vratom. Angela še enkrat pogleda kosmato roko s cigaretним ogorkom med prsti. Ogorek se kadi. Angela se obrne in skromno, tiho odide iz kopalnice. Danči pomoli glavo na površino in pri priči potegne dolg dolg dim iz ostanka cigarete. (Jovanović, »Generacije« 121)*

Svojevrstno kršitev pripovednih ravni, značilno za metalepse, predstavljajo *apartéji*, ki jih najdemo v večjem številu in obsegu npr. v igri *Življenje podeželskih plejbojev po drugi svetovni vojni ali tuje bočemo – svojega ne damo*:

LUCINDA: (*kvavčka, govori na rampo*) Menjala sem ljubimce. Mnoge sem imela rada. Imela sem lepe dneve v življenju. In zmeraj, ko je eden odhajal in drugi prihajal,

jal, sem se v dolgih nočeh brez spanja spraševala, zakaj nihče ne ostane? Morda zato, ker ne znam reči ne. [...] (*Zavpije s blinjenim glasom v ozadje.*) Pandolfo! Pandolfo! (*Kot prej.*) končno je le prišlo mojih pet minut. Pandolfo ni slab. Toda tudi on, kot večina moških misli, da mora biti žena v zakonu inferiorna, popustljiva in suženjsko poslušna. Podzavestno pričakuje, da bom mentalno zaostal kreten. Če pa bom takšna, me bo preziral, zanemarjal in morda celo zapustil! (*Znova zavpije proti ozadju.*) Pandolfo! Pandolfo! (*Nadaljuje v auditoriji.*) Moram obdržati iniciativo v svojih rokah. Sklenila sem, da mu bom natvezla, kako sem noseča. To zmeraj razburi moške. Jaz moram biti tista, ki vodi igro. Takšna sem in takšna bom ostala. Divja, polna hrepenenja, nemira in sle po življenju. (Jovanović, »Življenje« 9 sl.)

Jovanović je nasploh inventiven pri rabi **čezžanrskih pripovednih strategij** in tehnik, ki jih uporabljajo tako dramopisci kot avtorji (modernih) romanov, in njegova spretnost interdiskurzivnega eksperimentiranja je vredna občudovanja. Tako je npr. hitra montaža fragmentarnih prizorov v *Osvoboditvi Skopja* motivirana kot spominjanje malega Zorana na usodo svoje družine v medvojnem času, za obsežne didaskalije v tej igri pa je (podobno kot za govornjene prizore v njej) značilna stilizirana fragmentarnost, ki jo še poudarjajo pogosti eliptični stavki. V igri *Znamke, nakar še Emilija* se zdi, kakor da imamo opravka z nezanesljivim pripovedovalcem, saj se identiteta dramskih oseb ob podpori stranskega teksta nenehno spreminja, zamenjuje in razkraja. V *Uganki korajže* se npr. pojavljajo analepse (*flash-back*) in nakazujejo kompleksno strukturiran čas dramskega diskurza, s številnimi pripovednimi replikami pa pride do izraza še multiperspektivno razlikovanje prikazanih zgodbnih svetov. Če upoštevamo, da gre za igro o nastajanju dramske uprizoritve, ki vse dogajanje postavlja na meta ravni, podobno kot se na metagledališki ravni odvrti igra *Igrajte tumor v glavi in onesnaženje zraka*, pride kompleksnost Jovanovičevega dramskega diskurza še bolj do izraza.

\*\*\*

Naratološka analiza Jovanovičevih dramskih besedil torej pokaže precejšnjo raznolikost in bogastvo pripovednosti njegovih del. Pripovedni elementi se ne pojavljajo le na intradiegetski ravni izjav dramskih oseb v igrah, ampak tudi na ektradiegetski ravni, čeprav redkeje, in seveda v stranskem tekstu. Kakšno je razmerje med njimi in kakšne so posledice rabe pripovednosti v njegovih tekstih, pa je seveda tema za nadaljnje raziskovanje. Podrobno bi bilo mogoče preučiti še začetke in konce dram in od tu sklepati morda tudi o sedimentih tradicionalnega v moderni dramski pisavi tega avtorja. Tudi kar zadeva gradnjo čezžanrskih naratoloških modelov, so vse možnosti za nadaljevanje še odprte. Produktivnost prvih nastavkov naratologije drame bo torej pokazal čas.

## OPOMBE

<sup>1</sup> Pri nas se je s filmsko naratologijo ukvarjala npr. Barbara Zorman v knjigi *Senca besede: filmske priredbe slovenske literature: (1948–1979)* iz leta 2009.

<sup>2</sup> V slovenščini so navedeni prevedeni dramski teksti, neprevedeni pa so v izvirniku.

<sup>3</sup> Pri nas se je z igro v igri podrobneje ukvarjala zlasti Barbara Orel v knjigi *Igra v igri* (2003).

<sup>4</sup> Primerjaj tudi sistematizacijo, ki jo je uporabila M. Fludernik, »Narrative« 367.

<sup>5</sup> Npr. ko v eni od Cortázarjevih zgodb ena od oseb v tem romanu ubije bralca zgodbe ali ko v Beckettovi drami *Konec igre* Clov vpraša: »Čemu koristi, če ostanem?« Hamm na to odgovori: »Dialogu.« (Beckett, »Konec« 111)

<sup>6</sup> Npr. *Umor Gonzage* v *Hamletu*, v dramo vložena igra, ki dramatizira ključna dejanja glavnega zapleta oziroma obdelave (plot) v igri.

<sup>7</sup> Pri nas je o dramskih prvinah v romanu Gorana Vojnoviča Čefurji *raus* pisala npr. Alojzija Zupan Sosič (»Dramske« 359–366).

<sup>8</sup> Tako je npr. prizorišče (*setting*) v drami in filmu neke vrste vizualna danost, medtem ko mora biti v fikciji pač podano z opisom. Podobno so tudi osebe v drami in v fikciji, kar zadeva opis, obravnavane bolj ali manj eksplicitno in vizualni medij je spet nujno bolj ekspliciten. Posebna distinkcija med igro in romanom zadeva prikazovanje simultane dogajanja, ki je v drami možno na ikoničen način, vendar se niti v drami konverzacija ne odvija sočasno, ampak zaporedoma: vizualna simultanost je torej protipostavljena časovnemu nasledju. Niz distinkcij med dramo in filmom se pojavlja tudi v rabi glasbe in zvoka, vendar jih sodobni vpliv filmskih tehnik na scensko uprizorjanje močno relativizira.

<sup>9</sup> Obdelava je termin, ki ga kot prevod angleškega izraza *plot* predlaga Lado Kralj (*Teorija* 110–115).

<sup>10</sup> Kermauner (»Skoz« 133) pravi med drugim takole: »Dramatika Dušana Jovanovića je v slovenski povojni dramatici (SPD) najbolj kompletna, najbolj odprta, najdlje si upa. Ko odkrije uspešen obrazec, se ga ne oklene, kot Zajc; [...] Neizmerno je inovativna, sobodna neobremenjena. Zato problemska. Med vsemi povojnimi slovenskimi dramatikami najmanj obdelana, tudi najmanj priznana. Ne spodbijana, a ne hvaljena; veliko igrana, a obrobná, takšna hoče biti sama: da bi mogla ostati kar najmanj podrejena. Sveža. Nenehno presenetljiva. Šokantna.«

<sup>11</sup> Razsežnost epizacije v *Uganki korajžje* ni presenetljiva, saj gre za tekst, ki se med vsemi Jovanovičevimi igrami v največji meri navezuje na Brechta.

## LITERATURA

Beckett, Samuel. »Konec igre.« Prev. Srečko Fišer. *Izbrana dela 8: Igre*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 2006. 81–123.

Borovnik, Silvija. »Razvoj dramatik Dušana Jovanovića.« *Jezik in slovstvo* 49.6 (2004): 49–66.

Elam, Keir. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Methuen, 1980.

Fludernik, Monika. "Narrative and Drama." *Theorizing Narrativity*. Ur. John Pier in José Ángel García Landa. Berlin in New York: Walter de Gruyter, 2008. (Narratologia, 12). 355–383.

Hart, Jonathan. "Introduction: Narrative, Narrative Theory, Drama: the Renaissance." *Canadian Review of Comparative Literature*, 18.2–3 (1991): 117–165.

Hühn, Peter in Roy Sommer. "Narration in Poetry and Drama." *Handbook of Narratology*. Ur. Peter Hühn et al. Berlin in New York: Walter de Gruyter, 2009. (Narratologia, 19). 228–241.



- Jahn, Manfred. "Narrative Voice and Agency in Drama: Aspects of a Narratology of Drama." *New Literary History*, 32.3 (2001): 659–679.
- Jovanović, Dušan. »Generacije.« *Osvoboditev Skopja in druge gledališke igre*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1981. 73–156.
- . *Igrajte tumor v glavi in onesnaženje zraka*. Maribor: Obzorja, 1972.
- . *Jasnovidka ali Dan mrtvih*. Celovec: Wieser, 1988.
- . »Karajan C.« *Karajan C; Klinika Kozarcky; Ekshibicionst*. Ljubljana: Študentska založba, 2004. 7–28.
- . »Klinika Kozarcky.« *Karajan C; Klinika Kozarcky; Ekshibicionst*. Ljubljana: Študentska založba, 2004. 29–91.
- . »Osvoboditev Skopja.« *Osvoboditev Skopja in druge gledališke igre*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1981. 251–321.
- . »Uganka korajže.« *Balkanska trilogija*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997. 41–87.
- . *Znamke, nakar se Emilija*. Maribor: Obzorja, 1970.
- . »Življenje podeželskih plejbojev po drugi svetovni vojni ali Tuje hočemo – svojega ne damo.« *Osvoboditev Skopja in druge gledališke igre*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1981. 5–72.
- Kermauner, Taras. »Skoz kaos barbarstva in nič postmoderne na drugo stran.« Dušan Jovanović, *Balkanska trilogija: Antigona; Uganka korajže; Kdo to poje Sizijska*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997. 131–151.
- Koruz, Jože. *Slovenska dramatika od začetkov do sodobnosti*. Ljubljana: Mihelač, 1997.
- Kralj, Lado. *Teorija drame*. Ljubljana: Državna založba Slovenije, 1998. (Literarni leksikon, 44).
- Mihurko Poniž, Katja. »Znani, neznani Dušan Jovanović.« 2000: *Revija za krščanstvo in kulturo* 78–79 (1994): 167–179.
- Nünning, Ansgar in Roy Sommer. "Diegetic and Mimetic Narrativity: Some further Steps towards a Narratology of Drama." *Theorizing Narrativity*. Ur. John Pier in José Ángel García Landa. Berlin in New York; Walter de Gruyter, 2008. (Narratologia, 12). 331–354.
- . »Drama und Narratologie: Die Entwicklung erzähltheoretischer Modelle und Kategorien für die Dramenanalyse.« *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Ur. Vera Nünning in Ansgar Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2002. (WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, 5). 105–128.
- . "The Performative Power of Narrative in Drama: On the Forms and Functions of Dramatic Storytelling in Shakespeare's Plays." *Current Trends in Narratology*. Ur. Greta Olson. Berlin in New York; Walter de Gruyter, 2011. (Narratologia, 27). 200–231.
- Orel, Barbara. *Igra v igri*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko, 2003. (Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega, 136).
- Petkovska, Nada. »Balkanskata trilogija na Dušan Jovanović: (vo kontekstot na tendenciite vo sodremenata slovenečka, balkanska i svetska literatura).« *Sodobna slovenska književnost: 1980–2010*. Ur. Alojzija Zupan Sosič. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za slovenistiko, Center za slovenščino kot drugi/tuji jezik, 2010. (Obdobja, 29). 195–201.
- Pezdirč–Bartol, Mateja. »Refleksija aktualnega družbenega dogajanja v najnovejši slovenski dramatik.« *Amfiteater* 1.1–2 (2008): 127–138.
- Pfister, Manfred. *Das Drama: Theorie und Analyse*. 7. izd. München: Wilhelm Fink Verlag, 1988.
- Predan, Alja. »Marginalci.« Dušan Jovanović, *Karajan C; Klinika Kozarcky; Ekshibicionst: drama*. Ljubljana: Študentska založba, 2004. 163–178.
- Richardson, Brian. "Drama and Narrative." *The Cambridge Companion to Narrative*. Ur. David Herman. Cambridge et. al.: Cambridge University Press, 2007. 142–155.
- . "Endings in Drama and Performance: A Theoretical Model." *Current Trends in Narratology*. Ur. Greta Olson. Berlin in New York; Walter de Gruyter, 2011. (Narratologia, 27). 181–199.

- . "Point of View in Drama: Diegetic Monologue, Unreliable Narrators, and the Author's Voice on Stage." *Comparative Drama* 22.3 (1988): 193–214.
- . "'Time is out of Joint': Narrative Models and the Temporality of the Drama." *Poetics Today* 8.2 (1987): 299–309.
- . "Voice and Narration in Postmodern Drama." *New Literary History*, 32.3 (2001): 681–694.
- Savorgnani, Maja. »Drama absurda kot izvor komedij Dušana Jovanovića.« *Jezik in slovnstvo* 51.5 (2006): 3–13.
- Sommer, Roy. "Drama and narrative." *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Ur. David Herman, Manfred Jahn in Marie-Laure Ryan. London: Routledge, 2005. 119–124.
- Stanzel, Franz K. *Theorie des Erzählens*. 3. pregl. izd. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht, 1985. (UTB für Wissenschaft: Uni-Taschenbücher, 904).
- Toporišič, Tomaž. »Jovanovićeve dramatika i pozorište: tekst kao performativnost: povodom autorove sedamdesetogodišnjice.« *Scena*, 45.4 (2009): 155–171.
- . »Performativna dimenzija v sodobni slovenski drami: Božič – Jesih – Jovanović – Šeligo.« *Slavistična revija* 59.4 (2011): 357–372.
- Troha, Gašper. »Družbena vloga literarnega modernizma v slovenski dramatikii.« *Literarni modernizem v svinčenih letih*. Ur. Gašper Troha. Ljubljana: Študentska založba, Društvo slovenska matica, 2008. 7–16.
- Zorman, Barbara. *Senca besede: filmske priredbe slovenske literature: (1948–1979)*. Koper : Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče, Založba Annales : Zgodovinsko društvo za južno Primorsko, 2009.
- Zupan Sosič, Alojzija. »Dramske prvine v sodobnem slovenskem romanu.« *Slovenska dramatika*. Ur. Mateja Pezdirc Bartol. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete, 2012. (Obdobja, 31). 359–366.

## Aspects of a Narratology of Drama

Keywords: theory of drama / postclassical narratology / literary genres / drama / narration / narrativity / Slovenian drama / Jovanović, Dušan

It was only recently, in its post-classical phase, that narratology began focusing on the play as a genre that also contains narrative components. Prior to this, it treated plays as a "supragenre" and as something that is different from a narrative text in terms of constitution because they were supposed to be fundamentally established precisely by the absence of transmitting the dramatic act in the representation of fictitious action. Manfred Jahn introduced the concept of narrative voice into plays, demonstrating that a strict dichotomy between play and narrative is not feasible. Brian Richardson proved that narratological categories are useful for analyzing plays in a series of articles. This article offers an overview of some key achievements of the narratology of drama from the transgeneric perspective by Ansgar Nünning and Roy Sommer and by Monica Fludernik in

addition to the two authors mentioned above. Coauthors Nünning and Sommer advocate a distinction between diegetic and mimetic narrativity, borrowing Jahn's adaptation of Chatman's genre classification. Fludernik proceeds from her natural narratology and proposes a narrative model of drama communication that combines the analysis of narrative in plays with performative approaches to studying discourse in narrative fiction. The paper also mentions two critics of transgeneric narratology that problematized the relevance of narrative transmission concepts and their applicability within a transgeneric context, and summarizes Peter Hühn's and Roy Sommer's opposition to two of their theoretical arguments. It concludes in a rather text-centric manner by introducing certain narratological concepts into an analysis of plays by Dušan Jovanović and examining the narratives and narrativity in them. In this regard, Jovanović's oeuvre proves to be a perfect choice for analysis because it is rich and diverse in narratives and to date has not yet been studied from this perspective.

November 2013