

Kruta igra z noži

BLAŽ LUKAN

Ne kot jaz
režija Bojan Jablanovec
produkcija Via Negativa
ljubljska premiera 16. 11. 2007 v
gledališču Glej

gledališka predstava

Nova variacija na temo sedmih smrtnih grehov iz serije *Via negativa* ima naslov *Ne kot jaz* in je drugi del gledališke »obravnave« zavisti; prvi del je bil pod naslovom *Štiri smrti* predstavljen pred kratkim kot samostojna produkcija. Zapišimo takoj, da so povezave prvega ali drugega projekta z zavistjo kot tematskim sprožilom ali poanto prej ali slej arbitrarne in da tiči prava »vsebina« obeh predstav nekje drugje; prav tako pa se zdi v zapisu o zgolj drugem »delu« tega projekta nepotrebno iskati povezave s prvim oziroma raziskovati njuna razmerja. *Ne kot jaz* je namreč avtonomno produkcijsko in recepcijsko polje in zanimivo zlasti zaradi pomenov, ki ji sproža samo zase.

Povejmo takoj, da je *Ne kot jaz* najmočnejši v tematizaciji in subverziji t. i. horizonta pričakovanja gledalca. Prvi del (imenovali bi ga lahko *Ruševine*) predstave z izrazito dvodelno strukturo se začne s podobno uverturo kot *Štiri smrti* (kabarejsko lahkotna predstavitev nastopajočih), njeno jedro pa je

vrsta bolj ali manj idiličnih ali nostalgičnih žanrskih zgodbic o erotičnih srečanjih parov iz spominskega repertoarja pripovedovalca Borisa Kadina (ob režiserju tudi soavtorja besedila). V neobvezno atmosfero, ki jo počasi, a s premislekom, vzpostavi to, skoraj kičasto domačno zaporedje, v popolnoma nepričakovanem trenutku vdre nastop *Ive Burčul*, ki, sicer v podobi neškodljivo smešne plesalke, s strategijo šoka sistematično demolira prizorišče in ta emotivni kozmos, ki ga je pripoved Borisa Kadina tako skrbno zgradila, v trenutku spremeni v razbitine in ruševine.

Hrbtina stran našega na videz urejenega sveta – nam sporočajo *Ruševine* – je torej kaos, ki se v resnici nakazuje že tudi v idilični maski prednje strani, le da jo različne tehnike, ki smo jih izvežbali z namenom, da bi se pogledu nanj izognili (užitek, želja, pozaba) izpred naših oči metodično odstranjujejo, pri tem pa so nam v bistveno pomoč tudi manipulativne strategije, kakršno pred nami prakticira dosledno uglajeni in rahlo sentimentalni vodja ceremoniala.

Drugi del predstave, ki bi ga lahko imenovali *Igra z noži*, izkorišča »ontološko« razliko med metapredstavo in njeno aktualno verzijo. Najprej gledalca informira o svoji prvi izvedbi, torej o sami sebi, kakor se je pojavila pred

občinstvom na točno določenem kraju (Zadru) in o reakcijah nanjo (nase). To stori s posnetkom dela predstave, ki ga še nismo videli, torej igre z noži med dvema nastopajočima, Kadinom in Kristianom Al Droubijem, in s prebiranjem kritičnih reakcij oziroma komentarjev nanje. S tem gledalca počasi, a zanesljivo preseli v metapredstavo, torej v medijski oz. recepcijski odraz, odsev ali odmev predstave. A tudi v tem delu predstava izvede recepcijski obrat: gledalca, ki je morda pričakoval, da se bo sam izognil pogledu na kruto igro z noži (nastopajoča ritmično stopnjevano zabadata nože med razprte prste na roki drug drugega in z igro prenehata šele, ko soigralca ranita do krvi; nožev pa je pet ...), preseneti z živo izvedbo krvavega performansa, ki ga (blagodejno!) prekine šele intervencija četrte performerke (Špela Trošt), nekakšne zastopnice »pretresenega« občinstva.

Na mogoče konotacije tega segmenta predstave lahko samo opozorimo. Če se zdi dejstvo, da je prvi od igralcev z noži Hrvat in drugi Srb, ki je pred premiersko hrvaško publiko vzbudilo dodatne (politične) asociacije, pri nas zanemarljivo, in če se pomislekom o »neizvirnosti« surove igre, ki jo je izrazil del hrvaške kritike, izognemo kot nesmiselnim, potem lahko igro z noži razumemo zlasti kot neposreden stik z realnim, ki se vzpostavi najprej z omenjenim recepcijskim obratom, nato pa s povsem stvarnim vdorom (vbodom) realnega (ostre kovine) v telo performerja, preko njega pa tudi v telo gledalca. Seveda je tu posredovanost neizogibna (čeprav bi predstava k igri lahko povabila tudi gledalce ...), a zato nič manj »resnična«: gledalčevo srečanje s pogledom na kri in performerjevo poškodbo oz. (zatajevano) bolečino je kljub odsotnosti fizičnega doživetja prav tako travmatično in nelagodno, učinek te preproste in absurde, a v bistvu kar najbolj zavezujoče igre, pa je v nekem približku – taka je vsaj izkušnja podpisane – podoben katarzičnemu občutju ob doživetju antične tragedije. Nenavadno, nepredvidljivo, boleče.



Foto arhiv Via Negativa