

VIA NEGATIVA

Konceptualna izhodišča VN

Bojan Jablanovec
Via Negativa, 2003

1

VIA NEGATIVA je raziskava gledališča. Gledališče raziskuje kot prostor srečanja gledalca in igralca in ne kot medij iluzije. Zato se odreka drami oz. literaturi, gledališkemu odru, scenografiji, kostumografiji, maski, lučni in avdio tehniki. Bazični elementi raziskave so igralec, svetloba, čas in gledalec.

Via Negativa izhaja iz dejstva, da je igralčeva prezenca na odru ujeta v mrežo simbolnega reda, njen namen pa je raziskati logiko njene strukture in nadzorovano voditi procese proizvodnje pomenov. Ta proces bomo opazovali, dokumentirali in analizirali vse od konceptualizacije teme (analitična faza), dela z igralcem (naselitev teme - predekspresivna faza), oblikovanja prizora z vztrajanjem na igralcu kot avtorju prizora (skulpturna faza), do strukturiranja dogodka (montaža - sintetična faza). Metodični princip je definiran s samim naslovom: Via Negativa - redukcija gledališkega znaka z namenom destilirati najčistejšo obliko gledališke prezenca.

Via Negativa je metodološko nadaljevanje koncepta, ki sta ga kot pilotska projekta začrtali že predstavi Lenora (Mala drama SNG, dec. 2000) in Evropa - deklica, ki je preveč hitela (Cankarjev dom, apr. 2001). Tematski, formalni in časovni okvir raziskave je določen s številom sedem. Tema: sedem smrtnih grehov, forma: sedem odvodov s sedmimi igralci. Raziskava bo trajala sedem let. Osmo leto bo gledališko raziskavo Via Negativa, ne glede na rezultat, zaključila sinteza (predstava) VIA NOVA.

2

"**GLEDALIŠČE** je srečanje" (Grotowski). Je medij intimne. Igralec je posrednik njegovega dotika. Gledalca se lahko dotakne le na teritoriju, ki ga zarisuje kolektivna zavest, mit, obče, nacionalno, moralno... Samo znotraj berljivih koordinat lahko gledalec (po)doživlja to, s čemer se mu igralec na odru predaja. Šele takrat, ko ga ne bremeni razumevanje dogodka na odru, se lahko odpre čutnemu doživljanju gledališča in nagonškemu sprejemanju igralca kot tistega, ki ga naseljuje; ki je s svojo prezenco na odru zavzel njegovo mesto in prevzel njegovo odgovornost do samega sebe; ki v njegovem imenu razpira lastno nezavedno, kot tisto najbolj človeško; ki se kaže v ekscesu, ker čuti strahoten pritisk potlačenosti tega, kar je v njem najbolj osebno; ki na odru osvobaja intimno, da zaživi v vsej svoji, pa čeprav rušilni, moči. Zato in po to hodi gledalec v gledališče. Gledališče je srečanje s samim seboj.

3

ODVOD imenujemo javne predstavitve učinkov raziskave. V obdobju sedemletne raziskave želi Via Negativa sproti preverjati učinke lastnega dela pred gledalcem, vendar rezultatov noče obremenjevati s konvencijo gledališke predstave. Z odvodom se Via Negativa želi izogniti konvencijam gledališke predstave: gledanje iztrgati iz zakodirane vizure publike (občinstva) in razkleniti oklep vzorcev, ki mrtvičijo mehko jedro komunikacije med gledalcem in igralcem. Zato se igralec umika iz svojega privilegiranega prostora - iz odra, s tem pa tudi gledalec izgublja svoje gnezdo - avditorij.

Pri odvodih ne gre za ambientalizacijo gledališkega dogodka, temveč za deteatralizacijo prostora. V čim večji meri se želimo izogniti vsem komunikacijskim vmesnikom, da bi lahko postal igralec (relativno) avtonomen medij informacije (emocije, dogodka). V to komunikacijo morata enako investirati oba, gledalec in igralec, oba sta enako odgovorna za potek srečanja (dogodka) - gledališče je edini umetniški medij, ker je to sploh mogoče (Lehmann). V tej točki gre pri Via Negativi za raziskavo gledalca. Brez gledalca gledališče fizično ne obstaja. Pri tem pa ne gre samo za njegov pogled, na katerega se največkrat sklicuje klasično gledališče, temveč predvsem za njegovo prisotnost, prisotnost njegovega telesa, ki ga priklene v prostor in čas dogodka.

Odvod v gledalca ne vstopa samo skozi njegove oči ali razum, temveč skozi njegovo prisotnost. Gre za prostorsko in časovno sočasnost dveh teles z nasprotnimi intencami (gledanje-kazanje, aktivno-pasivno, gibanje-mirovanje, osvetljenost-neosvetljenost). Tudi če gledalec po definiciji samo gleda, je igralec tisti, ki to gledanje določa in usmerja, igralec je tisti, ki to pozicijo gledalcu osmišlja, problematizira, osvešča, jo izrablja ali uporablja, jo negira ali formira, se je dotika ali se ji izmika. Via Negativa kliče gledalca iz pasivnega zrenja, hipnotičnega zibanja v iluzionizmih, hoče se ga dotakniti (pri tem seveda ne gre za fizični dotik), hoče komunicirati (pri tem spet ne gre za neposreden nagovor gledalca), hoče srečanje z gledalcem. Odvajamo se gledališke konvencije. Odvajamo se gledati, da bi videli kar se kaže, odvajamo se igrati, da bi pokazali, kar se ne da igrati.

4

GLEDALEC v odvodu sodeluje kot predmet raziskave. Njegova prisotnost je pogoj za odvod, zato ne more biti predmet ekonomske eksploatacije. Igralec prav tako želi in potrebuje njegovo prisotnost, kot

gledalec igralčevo. Za svojo prisotnost v odvodu gledalcu ni treba plačati, niti si ne more kupiti pasivnega užitka. Pri njegovi prisotnosti gre za osmišljanje vidnega, samo njegov distanciran pogled nam lahko pove, kako se vidi to, kar se uprizarja. Za raziskavo VN je gledalec ključna referenca, instanca učinka, naslovnik smisla, polje igralčevega užitka. Roland Barthes je gotovil, da danes v umetniškem delu (predstavi) ni (in ne more biti) več novo delo samo, temveč je zmeraj nov samo še gledalec. VN želi ohraniti integriteto raziskovalnega gledališča, zato v vseh sedmih odvodih gledališka raziskava VN ne bo zaračunavala vstopnin. Komercialna eksploatacija odvodov je omejena samo na morebitna festivalska gostovanja.

Izmikanje konvenciji gledališke predstave, ki mrtviči srečanje gledalca in igralca, terja od odvodov VN, da to izvede dosledno in realno, ne zgolj formalno (npr. "negledališki ambient" brez odra in iluzionistične tehnologije). Gledalec mora začititi odgovornost za gledališki dogodek (komunikacijo) osebno in simbolno. VN se do gledalca ne obnaša kot do brezimne množice, s katero pokriva rentabilnost svojega podjetja. Svojega gledalca želi VN identificirati, doseči v njegovi individualnosti, detektirati njegove reflekse. Gledalčeva prisotnost v odvajanju zato ne more biti posledica ekonomske ali informacijske selekcije, temveč predvsem odraz potrebe ustvarjalcev - torej tistih ki se kažejo, ker želijo biti videni. Sredstva javnega obveščanja bodo VN služila samo kot javni izraz njene prisotnosti. Gledalci zato na odvajanje ne bodo poklicani preko oglaševanja v sredstvih javnega obveščanja, povabljeni (ali predstavljeni) bodo osebno.

5

POTREBA po osvobajanju igralca, režiserja in dramaturga vsega, kar njihovo samorealizacijo blokira; pa naj gre za izvire, iz katerih črpa svoj uprizoritveni material, postopek njegove obdelave ali posredovanje učinkov (uprizoritveno formo), nas je znova napotila k preizkušanju gledališča kot avtonomne umetniške zvrsti. Stopnja in smer prodiranja v "globoko bogastvo, ki je v naravi te umetniške oblike" je vsakič odvisna od načina razumevanja, doslednosti, vztrajnosti in predanosti ustvarjalcev ter stopnje njihove potrebe, da bi prekoračili meje, razširili svojo omejenost, napolnili svojo praznino - izpopolnili sami sebe...

"Z odstranjevanjem tega, kar se je izkazalo za odvečno, smo odkrili, da gledališče lahko obstoji brez maskiranja, brez avtonomnih kostumov in scenografije, brez ločenega področja predstave (odra), brez osvetlitve, zvočnih efektov itd... Osebno in scensko tehniko igralca pojmuje kot jedro gledališke umetnosti." (Grotowski) S tem izhodiščem se raziskava Via Negativa naslanja na velike reformatorje in vizionarje gledališča od Artauda, Craiga, Stanislavskega, Meyerholda, Brechta, Grotowskega, Eugenia

Barbe do Pine Bausch, Jana Fabra, Romea Castellucija, Jeroma Bela... Na poti raziskave pa se izogiba vseh apriornih estetskih in formalnih rešitev.

6

RAZISKAVA Via Negativa je tematsko, formalno in časovno zasidrana s številom SEDEM. Tema: sedem smrtnih grehov, forma: sedem odvodov in sedem krat sedem igralcev v sedmih letih. Sedem smrtnih grehov pomeni za projekt Via Negativa tisto obče tematsko polje, v katerem vsaka definicija greha ponuja dovolj čitljive simptome (arhetipe) konflikta subjekt - družba. Jeza, lenoba, pohota, požrešnost, pohlep, zavist in napuh predstavljajo nekakšno katoliško tipizacijo in katalogizacijo človeških nagonov in nagnjenj, ki so kvalificirane kot slabosti in kot izvor zla.

Prvi je grehe kot psihološki koncept definirali grški menih in teolog Evagrius Ponticus (345-399), papež Gregor Veliki (540-604) pa jih je modificiral in njihovo število zmanjšal na sedem. Katoliška stigma te človeške nagone potiska v področje nevroze, potlačitve in družbene nelagodnosti. Vsako področje sedmih smrtnih grehov (sedmih odvodov) je priložnost za intimen vstop v posamično logiko greha in naloga za igralca, da z osebno konfrontacijo, "javnim priznanjem", ekspozicijo samega sebe, izzove gledalca. Je dolžnost igralca (režiserja), da izrabi gledališče kot medij intime in izrazi moč individualnega, kot svoj edini smisel (na odru). Via Negativa raziskuje greh kot konstitutivni moment subjektivnega, ki se oblikuje šele v razmerju do njega - subjekt definira via negativa. Pri tem igrata bistveno vlogo čas in kontekst (prostor in pogoji dela). Via Negativa je raziskava, ki lahko poteka samo izven institucionalnih okvirov gledališke produkcije, in proces, ki bo kontinuirano trajal sedem let.

7

"**UČINEK**, ki ga gledalec vidi na odru - akcija z namenom in pomenom - napeljuje na prepričanje, da sta bila tako intenca kot pomen, ki ju je zaznal kot rezultat, tudi začetek procesa, ki je pripeljal do vidnega učinka (predstave)" (Eugenio Barba).

Toda učinek je povsem nekaj drugega kot PROCES, ki nas je (bo) pripeljal do njega. Gre za dve komplementarni logiki: za logiko procesa na eni in za logiko učinka na drugi strani. Z gledišča gledalca sta obe logiki neločljiv del učinka, ki ga doživlja, v samem procesu dela pa predstavljata dva nivoja s

povsem različnimi zakonitostmi. Via Negativa striktno ločuje obe logiki: faza naselitve je procesni nivo, delo na prizoru in strukturi predstave (sinteza) je prestop v logiko učinka, ki je mešanje različnih kontekstov, rekonstrukcije verjetnosti, organske celote, kjer mora vsak detalj učinkovati znotraj pomena celote.

"Oba nivoja pa obladuje enak princip: bolj ko absorbiramo intimno, globlje ko smo v ekscesu, v eksponiranju, v avtopeneteraciji, bolj striktna mora biti tudi zunanja (telesna) disciplina: torej forma, ideogram, znak. To je princip ekspresivnosti." (Grotowski) Bolj ko je dejanje na mentalnem nivoju za igralca REALNO, bolj je za gledalca njegovo dejanje (akcija) na odru ABSTRAKTNO. Ta paradoks na odru prekriva prav forma sama: Stanislavski z učinkom resničnosti, Meyerhold z učinkom teatraličnosti, Brecht s potujitvenim učinkom...

8

REŽISER ni več izključni nosilec uprizoritvene ideje ali edini konstruktor koncepta, ki ga bosta v njegovem imenu realizirala igralec in odrska tehnika. "Smisel režiserja ni da 'realizira idejo'. Njegova naloga je stilmulirati in organizirati igralčevo delo. ... Režiser mora provocirati krize in ne sme ga hromiti strah pred priznanjem, da nima v naprej pripravljenih rešitev. Zaupanje sodelavcev naj bazira na sposobnosti režiserja, da prepozna kaj NI rešitev." (Bertold Brecht)

V ustvarjalni proces vstopa z metodo in delovno temo. Vse kapacitete sodelujoče ekipe mobilizira v stanje zbranosti, odprtosti, preži na pravi moment in nenehno stimulira obrat: rušenje preveč očitnega ali iskanje smeri v kaosu vtisov, intenc, občutkov, koščkov spomina... V procesu ustvarjanja vloge in predstave mora igralec prehoditi čim več pomenskih rokavov, razpreti čim širšo znakovno mrežo, kar pomeni, da je vzdržljiv v logiki nenehne gradnje in rušenja, formiranja in de-formiranja. Vse te poti mora biti režiser (in dramaturg) sposoben opazovati, prepoznati, imenovati, stimulirati, usmeriti ali preusmeriti, vzeti ali zavrniti... Učinkov ne sme predvideti v naprej, ker bi s tem blokiral procese, ki privedejo do materiala bodoče predstave. V vseh fazah dela mora distancirano brati učinke in logiko strukture.

Režiser ne sedi več na prestolu Avtorstva kot univerzalni kreator, avtorstvo je stvar metode in procesa dela: je pogoj, zahteva, etični imperativ vsakogar, ki sodeluje v tem procesu.

9

IGRALEC, ki ga gledalec zasači pri tem, da igra, takoj izpade iz igre. Ta paradoks spada v igro, je konstitutivni moment igranja, ki se ga uprizarjanje mora zavedati. Igralec je na odru zato, da konotira, gledališka praksa (vaje, igralske tehnike, metoda) pa zato, da to v največji možni meri izkoristijo.

"V klasičnem gledališču se igralec običajno ukvarja samo s tem, da bi naredil natančno in samo tisto, kar mora pomeniti na odru, vse je usmerjeno v produkcijo natančno določenega pomena. Igralec v takšni predstavi ne KONOTIRA ampak samo DENOTIRA." (Eugenio Barba, Papirnati kanu)

Naloga igralca v odvodih Via Negativa je, da se uprizarja pred gledalcem. Na odru ni zato, da vlogo igra, temveč ker on vloga je, in prav ta razcep med vlogo in igro - med vlogo (označenim) in tistim, ki to vlogo predstavlja (označuje) - je to, kar njegovo prezenco na odru formira kot dramatično, kot tisto, ki se na odru uprizarja in zapeljuje pogled. To uprizarjanje je "poésie dans l'espace (prostorska poezija), njen fizični jezik je sestavljen iz vsega, kar napolnjuje oder, kar se lahko pokaže ali materialno izrazi na odru in zadeva v prvi vrsti čutno zaznavo in ne razum, na katerega se prvenstveno naslavlja govorjeni jezik." (Antonin Artaud, Gledališče in njegov dvojnik) V Via Negativi igralec ne igra, temveč NASTOPA.

10

VLOGA je tisto, brez česar ni igralca. Če igralcu odvzamemo tekst (dramo) ali zgodbo (mit) ali kakšno drugo referenco (literarno, likovno, glasbeno), ki bi arbitriral o njegovem smislu, to ne pomeni, da je ostal brez vloge. Da nič več ne pomeni! POMEN je vedno prisotni prevodnik med mano (gledalcem) in njim (igralcem). V trojici imaginarno (predstavljivo), realno (dejansko) in simbolno (tisto, kar ju veže), igralec zaseda prav ta vmesni položaj simbolnega, čigar mehanizmi so ireduktibilni in samoproducirajoči. Njegovega pomena na odru (pod pogojem, da je tisti, ki stoji na njem, igralec) ni mogoče negirati, reducirati ali potvoriti in to ne glede na to, KAKO dober je ta igralec. Še več: s svojo podvojeno prezenco (igralec - vloga) te pomene neprestano proizvaja, ne glede na to, KAJ na odru počenja (ko igra).

"Totalnost posredovanja (igranje) se tako - namesto da bi bila krog samoutemeljitve - pretvori v celoto-brez-opore, celoto, ki prav zato ni izpolnjena Celota, tj. ki se organizira okoli manka. Krog ostane krog z luknjo, posredovanje (igranje) nas nikoli ne pripelje do istovetnosti, ki bi zaobsegala celoto posredovanja-

razločevanja (igralec-vloga) kot svoje samoposredovanje; tisto 'zadnje' do česar pridemo, negacija, ki se nanaša na samo sebe, razlika od same sebe, ni vrnitev h konkretni istovetnosti, marveč takorekoč čista razlika, paradoksalni moment (igranja), katerega čas ni nikoli sedanjí, ki vselej manjka na svojem lastnem mestu, ki je drugi od samega sebe in kot tak - na določen način dodan mreži momentov - omogoča celotno igro razlik. In prav za takšno totalnost, totalnost posredovanja, ki se "giblje v krogu", ki se artikulira okoli manka, imamo danes točno ime: označevalec (igralec). (Jacques Lacan: Nezavedno kot označevalec, opombe v oklepajih dodal B. J.)

11

NASELITEV problema je vstopna faza dela. Z učinkom je povezana samo preko intime, imaginacije in telesa igralca. Igralec vstopa v proces dela via negativa: ves zunanji material (literatura, glasba, podoba...), ki ga je vajen dobiti na mizo kot nalogo, ki jo mora transformirati v svojo igro, je odstranjen. Ostaja samo to, kar igralec prinese v sebi in kar je sposoben in pripravljen nositi sam. Igralec se premešča v konkretne situacije svojega spomina, ki v njem sprožajo močne porive, za katere sam ocenjuje (režiser se v njegovo presojo ne sme vmešavati), da so v kakršnikoli zvezi s problemom (temo), ki je predmet obdelave. Te situacije, ki jih pozna samo on (režiser terja, da o njih ne govori in jih ne razkriva pred drugimi), morajo biti naseljene z osebami, ki jih intimno zelo dobro pozna, do katerih goji močan osebni odnos (naredi svojo privatno zasedbo). V tej fazi gre za delo na "predekspresivnem" (psihofizičnem ustroju performerja, ki še ni usmerjen proti gledalcu - Eugenio Barba).

V tem procesu ni polarizacij realizem/nerealizem, identifikacija/distanca, naravno/izumetničeno, ampak samo nepotrebna gestikulacija ali potrebna AKCIJA (gesta). Ne glede na učinek mora biti v tej fazi dela občutek razcepa, da obstaja razum, ki vodi (ukazuje) in telo, ki izvaja (izvršuje), čim manjši. Gre za psihofizično odzivanje, za logiko fizične akcije. Vsi načini izražanja so odprti: glas, govor, gib, pesem, ples..., pomembno je le to, da predre obče (splošno) z individualnostjo svojega refleksa. Da vztraja v EKSCESU.

Režiser v tem procesu eksistira na občem: poskuša brati igralčeve znake, razumeti njegovo sporočilo, usmeriti njegovo pozornost. Ne analizira namena, temveč opazuje učinke. Jih lušči in maksimalizira. Stimulira, išče alternative, obrača vizure... V ta namen je možno uporabiti tudi celo serijo posebnih vaj (igralskih tehnik, fizičnega treninga, mentalnih seans) iz arzenala različnih gledaliških praks. Delo na tej fazi lahko traja tudi več mesecev. Naselitev je ključnega pomena pri izgradnji vloge in predstave. Je material odrske eksistence (igralca kot osebnosti, individuuma, avtorja) in naspluh pogoj za predstavljanje nečesa (igre igralca).

12

SKULPTURA terja zasuk od znotraj navzven. V iskanju forme zahteva obrat od naseljene vsebine k oblikovanju prizora. V tej fazi proces via negativa Grotowski opiše s primerjavo med slikarstvom in kiparstvom. Medtem ko slikar ustvarja z neprestanim nanašanjem barv na platno, kipar ustvarja z odvzemanjem: košček za koščkom lušči vse, kar ovira njegov pogled. Oblikovanje prizora zahteva formiranje in razvrščanje natančnih gestualnih, zvočnih, verbalnih in gibalnih znakov, ki morajo zasesti mesto občutka, emocije, identifikacije, zgodbe...

13

PRIZOR je časovnoprostorska struktura s svojim začetkom, viškom in zaključkom. Učinkuje le kot celota z notranjo dinamiko, dramaturgijo, kompozicijo, napetostjo. Oblikovanje prizora je proces osveščanja, komunikacije, razumevanja, feedbacka, kontrole... To je prestop iz intimnega v polje pomena. V tem prestopanju je igralec odvisen od svoje sposobnosti oblikovanja, fizične izraznosti in lastne presoje, ali odrski znak adekvatno zasleduje njegov občutek (prezentira pravo misel).

Pomembno je, da v vseh fazah sodelujejo vsi igralci, vsi se odzivajo na delo vsakega, s svojim razumevanjem in doživljanjem odpirajo nove vizure. Igralec, ki oblikuje prizor, lahko dela samo pod pritiskom pogleda. Režiser si ne sme privoščiti nobene interpretacije izven prizora (dopustiti igralcu razlago o tem, kaj je hotel s tem in onim, zakaj je storil to in to, analize zakaj to počenja tako in ne drugače, pripovedovanja o zgodbi, o tem kaj čuti...) Igralec z režiserjem komunicira izključno s prizorom in režiser komunicira z igralcem samo skozi prizor. Njegova prezenca je zdaj obremenjena z logiko pogleda (učinka, pomena), njegova avtentičnost je odvisna od ustreznosti znaka in od natančnosti njegove izvedbe. Igralca definira FORMA.

14

STRUKTURA (predstava) je "navzoča objektivno in razkrita subjektivno", njen posrednik je označevalec (igralec), "preko katerega pride do serijskega premeščanja med objektivnim in subjektivnim". Predstava je kontekst prizorov - struktura z lastno dinamiko in avtonomno kompozicijo. Princip via negativa v fazi sinteze zavezuje režiserja in dramaturga, da spoštujeta njeno logiko: nobenega dodajanja (glasba, scena, kostum, luč in ostali efekti), nobenih izvenkontekstualnih obdelav, REDUKCIJA namesto kopičenja.

Skozi postopek montaže režiser in dramaturg počasi odkrivata notranjo logiko strukture, ki si že izoblikovane prizore podreja, jih požira in prodira v njihovo intimno zgradbo. Igralec mora zdaj svoj kozmos presaditi v kontekst te strukture, v neko določeno simultanost, soodvisnost, ki je naddoločujoča, v enaki meri destruktivna in konstruktivna...

POMEN, ki vznikaja znotraj strukture, določa zaporedje ali vzporednost prizorov, igralec se zdaj naseli tudi v druge prizore in drugi prizori trčijo ob in v njega. Lahko ga popolnoma zasučejo, spodsekajo, oklestijo ali razselijo. Njegov čas ni več samo njegov in prostor ni več samo njegov prostor. Znajde se v mreži razlik do svojih soigralcev in ravno skozi te razlike se poraja nov pomen, ki lahko v celoti zasuka že formiran prizor.

"Če naj struktura sestoji, če naj ne pade narazen, mora obstajati (ex-sistirati) vsaj en element, ki zavzema mesto izjeme, ki deluje kot paradoks, kot križišče, kratek stik..." (Lacan, Nezavedno kot označevalec) Do sedaj avtonomni prizori zdrknejo v odvisnost, se razvrščajo v razmerju do svojih razlik, iščejo svojo oporo v strukturi, se obešajo drug na drugega, dokler ne formirajo svoje "izjeme" - ključni prizor. Čeprav težko priborjeni prizor neprestano spreminja svojo obliko, se premešča, mutira, čeprav ga de-formirajo nove okoliščine, je bistveno predvsem, da obstane, da se bori za svojo misel, da ne popušča glede svojega sporočila, da vedno znova najde svojo adekvatno obliko, ki mu ponovno omogoči trganje občega. Da ruši bariero splošnega.

15

ZASEDBA sodelavcev (igralcev) je proces podrobnega informiranja igralca z metodo in principi dela. Za vstop v projekt Via Negativa ni pomembno ali je igralec dober ali slab, pomembno je ali je performer, torej ali je pripravljen komunicirati predekspresivno in ga takšna metoda zanima in stimulira. Pri oblikovanju zasedbe je ključen pristanek igralca, da izpostavi samega sebe kot material odvoda (predstave), da pristane na razliko ACTING/PERFORMING. Vsako produkcijo bo režiser s stalno ekipo dramaturgov razvijal z drugačno, toda ne povsem novo zasedbo sedmih igralcev. Strategija zasedb bo usmerjena v formiranje igralskega korpusa, ki se znotraj zastavljene metode lahko učinkovito realizira.

16

SCENOGRAFIJA, KOSTUMOGRAFIJA IN REKVIZIT v kontekstu sedmih odvodov Via Negativa ne nosijo posebne spektakelske funkcije. Glede na usmeritev projekta bi bilo nekonsistentno definirati kakršenkoli prostorski ali vizualni režiserski imaginarij. Kot prostor, obleka in predmet seveda ostajajo materialno dejstvo produkcije gledališča (uprizarjanja), ki jih je treba vsakič na novo kontekstualizirati. So logična posledica potreb, ki jih sproži proces dela: podpirajo raziskavo in omogočajo njen razvoj.

Obleka (kostum) je eno izmed sredstev igralskega izraza, ki nastaja in se oblikuje skupaj z razvojem vloge. Prav tako tudi predmet (rekvizit) nastopa izključno kot izrazno orodje igralca. Njihovo definiranje je lahko eden izmed ključnih korakov (vstopni moment) pri formiranju vloge, vendar popolnoma prepuščen odločitvi posameznega igralca. Izbrani predmet (obleka) mora omogočati dovolj stimulativno identifikacijo in odpreti široko asociativno (emotivno) polje. Osebni predmet (rekvizit) in obleka (kostum) sta način igralčeve individuacije (vloge). Ne glede na to ali gre za igralski rekvizit ali ambient (prostor odvoda), ki z načinom gledanja formira kontekst njegovega pomena, pa scenografija in kostumografija ostajata funkcija igre znotraj raziskovalnega polja Via Negative.