

In beseda ni meso postala (Spoznanja in izkušnje o govoru v spletnem okolju pri študiju dramske igre na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo Univerze v Ljubljani)

Branko Jordan*

Poučevanje dramske igre se je v letu 2020 znašlo pred neslutnimi izzivi. Zaradi ukrepov, povezanih s pandemijo covida-19, so se prekinili t. i. neposredni študijski procesi in se prenesli na daljavo, zlasti na spletno platformo Zoom, v prostor medmrežja. Prispevek se osredotoča na spoznanja, uvide in izkušnje, povezane z razumevanjem fenomena govora pri procesih gledališkega ustvarjanja v preteklih dveh semestrih (Heiner Müller: *Kvartet*, več avtorjev: *Poskusi (njenega) življenja*), ki sta potekala v spletnem okolju; na pogoje, ki so potrebni za učinkovito, pa tudi umetniško izkušnjo, problemsko obravnava nove komunikacijske interakcije, v katerih so se znašli študenti igre, in poskuse, da bi (tudi na področju govora) omogočili »umetniško doživetje«, živost, neposrednost, minljivost.

Ključne besede: govor, igra, spletno okolje, pandemija covida-19

In the year 2020, the teaching of drama acting had to face unexpected challenges. The measures introduced due to the COVID-19 pandemic interrupted so-called direct study processes, with classes transferred online, especially via the online platform Zoom. The article focuses on the insights, realizations and experience connected to the understanding of the phenomenon of speech in the processes of creative theatre work during the past two semesters (Heiner Müller: *Quartet*; several authors: *Attempts of (her) life*) that unfolded in the virtual environment, and on the conditions necessary for an efficient artistic experience. It problematizes the new communication interactions in which students of drama acting were placed in order to enable the "artistic experience" of vividness, immediacy, and ephemerality (also in the area of speech).

Keywords: speech, acting, online environment, COVID-19 pandemic

* Branko Jordan

Univerza v Ljubljani, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo
branko.jordan@agrft.uni-lj.si

Uvod

S pojavom covida-19 je Univerza v Ljubljani 12. 3. 2020 izdala sklep rektorja, »da se prekine s izvajanjem vseh oblik neposrednega pedagoškega dela in omeji osebne stike« (*Sklep rektorja UL* z dne 11. 3. 2020). Bil je ponedeljek, spominjam se, da sem se še pred redno uro dramske igre, ki je bila na urniku kot običajno ob štirih popoldan, v kabinetu Katedre za dramsko igro v prostorih Akademije na Trubarjevi, sestal z eno od svojih študentk na individualni konzultaciji, v okviru katere sva se lotila praktičnih problemov analitičnega branja besedila in igralskih pristopov v začetni fazi vstopa v območje interpretacije dramskega besedila. Šlo je za besedilo Heinerja Müllerja *Kvartet*.¹ Ta distopična postmodernistična drama, ki svojo zgodbo in navdih črpa iz epistolarnega romana Choderlosa de Laclosa *Nevarna razmerja*, se začne s pomenljivo (in pravzaprav edino) didaskalijo: »Časovni okvir: salon pred francosko revolucijo/bunker po tretji svetovni vojni« (Müller 2006: 2), kot jo je poslovenil pokojni prevajalec in igravec Milan Štefe.

Ta »časovni okvir« je v izvornem nemškem jeziku še nekoliko bolj natančen: glasi se »Zeitraum«,² s čimer izhodiščne okoliščine, v katerih nastopata protagonista Mer-teuil in Valmont, jasno poveže z dvema ključnima fenomenoma: s časom in s prostorom, ki po zaslugi te didaskalije soobstajata v svoji nezdružljivosti: v časovni dimenziji, ki združuje tako preteklost kot prihodnost, in v prostoru, ki spaja po vsej logiki in stilu nezdružljivi okolji salona oziroma bunkerja.

Prevajalec je izvorno nemško besedo 'der Raum' (prostor) v sestavljenki prefinjeno nadomestil z besedo 'okvir', ki je lastna tudi običajni gledališki terminologiji: sprašujemo se o časovnem okviru, o narativnem okviru, pa tudi o prostorskem okviru, in ki je sorodna izrazu 'izrez', ki ga poznamo iz filmskega besednjaka, določa pa meje naše vidne zaznave.

Naključje je hotelo, da je okvir iz omenjene didaskalije, ki je v tistem poletnem semestru študijskega leta 2019/2020, postala zlovešča samouresničujoča se prerokba, dobil še eno razsežnost, neločljivo povezano z okviru in izrezi na ekranih, ki so nesluteno dolgo (p)ostali naše edino okno v svet študija, ustvarjanja, sporazumevanja, sobivanja.

Kakšno uro zatem, ko sva s študentko delo končala z ugotovitvijo, koliko prostora igralcema dopušča in odpira Müllerjevo besedilo, je omenjeni sklep rektorja že stopil

1 Produkcija VI. semestra dramske igre in gledališke režije UL AGRFT pod mentorskim vodstvom doc. Branka Jordana in izr. prof. Jerneja Lorencija se je zaključila junija 2020 z videoposnetki, nastalimi na osnovi dramskega besedila *Kvartet*, pa tudi z izdajo knjige *Kvartet/Nova realnost*, ki jo je UL AGRFT izdala s podporo Sveta za umetnost UL ter razstavo z naslovom *Kakšna plodna predstava: muzej naših ljubezni*, ki je nastala v sodelovanju s Festivalom Borštnikovo srečanje (otvoritev 14. 10. 2020 v GT 22 v Mariboru).

2 »Zeitraum: Salon vor der Französischen Revolution/Bunker nach dem dritten Weltkrieg.« (Müller 2005: 2)

v veljavo, napovedana ura igre je bila preklicana, Akademija je zaprla svoja vrata in za več kot dva meseca smo se študenti in profesorji preselili na splet.

Zgodbo v njenem bistvu vsi poznate, vsak ima svojo, nikogar več ne zanima. Toda njena poanta se skriva v razblinjenju vseh vrst samoumevnosti, ki so krojile naša življenja, naše delo, naše navade in tudi dognanja.

Samoumevnosti

Če govorimo o govoru in prostoru in o mestu, ki ga prostor in govor zasedata v ustaljenih procesih igralskega ustvarjanja, tudi študija dramske igre, je treba govoriti o tem, da so ukrepi, povezani z epidemijo covid-19, temeljno pretresli vrsto fenomenov, o katerih pravzaprav nismo (dovolj) razmišljali, saj so se zdele tako bistvene, tako normalne in zavezujoče, da so, še enkrat ponavljam, predstavljale *samoumevno osnovo*, na katerih počiva bistvo (študija) igre, (študija) govora, (študija) gledališča.

V svojem temeljnem delu, ki se posveča fenomenologiji prostorov gledališča, s pomenljivim naslovom *Prostori igre*, profesorica, scenografka in režiserka Meta Hočevar zapiše:

Osnovni sistemi odnosov, ki definirajo gledališko uprizoritev (pa tudi kakšno drugo doživljanje), se razvijajo med vidnim in slišnim delom, med dvema poloma, ki se dopolnjujeta, si nasprotujeta, drug drugega ilustrirata, kompromitirata, si oporekata, se skladata, vse po nareku uprizoriteljev (ali spontano). (Hočevar 2020:13)

S to mislijo profesorica Hočevar določi bistvena (nevarna) razmerja, ki vladajo v gledališču, pri čemer velja omeniti, da avtorica odlomek nadaljuje z mislijo: »Omejim se na vidni del uprizoritve in zanemarim slišni del.« (Hočevar 2020: 13)

Da je prostor temeljnega pomena za vzpostavljanje gledališča, je samoumevno dejstvo. Ustajene žargonske fraze, kot so: 'naseliti prostor', 'zapolniti prostor', 'obvladati prostor', 'stopiti v prostor'..., predstavljajo osnovno abecedo gledališke terminologije. Označujejo posamezne stopnje v procesu igre oz. nastajanja uprizoritve ali pa zunanje parametre, ki narekujejo intenziteto, obliko igre in z njo govora, in ki vzpostavljajo pojasnjevalni kod (bližnjico) za dinamična razmerja, ki se tičejo tako prostora igre kot tudi statičnega prostorskega okvira, ki ga običajno določata tako volumen dvorane kot tudi volumen zadržja (arhitektura gledališča). V tem smislu je pomenljiv zapis Cicely Berry v poglavju *Raba glasu* v delu *Igralec in glas*, kjer obravnava problem, kako zapolniti prostor pri igralskem delu:

Pri tem je zelo pomembno, da znate oceniti velikost dvorane /.../ Razen tega morate počakati, da glas lahko pride do zadnjega dela velike dvorane /.../ Važno je tudi, kako skušate vzpostaviti stik s publiko in koliko se ji odprete/.../ Stvar je zelo preprosta: če ne vzpostavite stika z očmi, ga tudi z glasom ne boste popolnoma. (Berry 1998: 129–130)

Kot običajno, in pravzaprav vse v gledališču, je tudi prostor gledališča kompleksna enačba, ki se hkrati nanaša na vsebine (notranja jedra in bistvo gledališke umetnosti) in na njeno ohišje, na zunanje, pogosto tehnične parametre (ki v obratno sorazmernem postopku ponovno vplivajo na vsebine itd.). Ta enačba predstavlja vir za neizčrpano motrenje, saj je možno skozi njeno analizo oziroma uvide, ki jih prinaša praktično reševanje njenih neznank, navdihnjeno opazovati in razlagati sistemske procese, ki potekajo v gledališču in pri igri v gledališču. Tako na primer teatrolog Jens Roselt v knjigi *Fenomenologija gledališča* citira Maxa Hermanna oziroma njegovo razpravo *Gledališki doživljaj prostora* (*Das theatralische Raumerlebnis*, 1931) z aksiomom: »Odrska umetnost je umetnost prostora« (Roselt 2014: 91). Še bolj pa je pomenljiv nemara tisti del, kjer pravi:

Prostor gledališča je predpostavka predstave, obenem pa tudi produkt gledaliških procesov. Prostore lahko štejemo za dinamične, saj jih proizvajajo dejanja udeleženih. Igralčeva gesta, performerjeva hoja ali plesalčeva pirueta so dejanja, ki ustvarjajo prostor. Pri tem je treba upoštevati, da je prostorskost ne le vizualen, pač pa tudi akustičen fenomen. Bližino in daljavo ali prostranost in volumen lahko priključijo tudi glasovi, šumi, toni. Govorjenje stavka ali petje melodije je dejanje, ki v teku predstave ustvarja specifične prostore, ki, ko se izvedejo, minejo, ne da bi za sabo pustili kakšno materialno sled. (Roselt 2014: 90)

Vendarle je treba poudariti, da se ta in podobne razprave o prostoru gledališča v pretežni meri nanašajo na, recimo temu, njegovo spočetje (idejno zamisel, »ugledanje prostora«, kot to imenuje Hočevar) ali na njegovo končno realizacijo (*prostor dogodka*), ko ta javno zaživi pred občinstvom, pri čemer »gledalci postanejo (so-) stvarniki prostora že s svojo fizično navzočnostjo« (Roselt 2020: 90).³ In vendar je za potrebe pričujočega prispevka, ki poskuša misliti razbitje samoumevnih predpostavk, treba uvesti še en, pogosto spregledan fenomen prostora v procesu igralskega ustvarjanja in študija igre, in sicer *prostor dela*: prostor vaj, prostor nastajanja, raziskovanja, prostor študija.

Če poskušamo dognati, kaj se je dogajalo z govorom in igro v času, ko smo se bili prisiljeni umakniti v spletni prostor, kaj se je zgodilo, »ko vzajemno razmišljanje in izmenjava nista [bila] več povezana z deljenjem časa, kraja, razmišljanja in življenja v produkcijski situaciji, ampak v digitalnem prostoru, ki /.../ omogoča interakcijo le v omejenih okvirjih? Ko se [je] užitek zreducira[!] na ekran?« (Kobolt 2021: 92), je prav ta razsežnost ključna, v praktičnem smislu celo pomembnejša od nezmožnosti ustvariti končni uprizoritveni prostor dogodka. (Ne glede na to, da je ta nezmožnost, predvsem pa odtegnitev stika s potencialnim gledalcem, sama po sebi frustrirajoča).

3 »Kako dolgo zrem v prostor, je eno od osnovnih izhodišč pri oblikovanju prostora dogodku. /.../ V tem segmentu sta zvok in podoba, uho in oko, najbolj soodvisna in spremešana. Vzpostavi se sistem čutenja, dojemanja, sistem gledanja in sistem poslušanja.« (Hočevar 2020: 27)

Pomen *prostora dela* v gledališču ali, kot v našem konkretnem primeru, pri študiju dramske igre, je bil vse do prekinitve neposrednega pedagoškega dela oziroma zaprtja javnega prostora, neke vrste slepa pega v naših razmišljanjih. Dejansko je obstajal zgolj v okviru prostorske problematike, tj. neustreznih ali neprimernih prostorov, prostorske stiske ipd. Za reprezentativen primer tega lahko vzamemo kar primer reševanja prostorske stiske UL AGRFT.⁴ Toda o bistvu pomena *prostora dela* za gledališče, in posledično za govor v gledališču, znotraj samoumevnega večerajšnjega sveta v resnici nismo razmišljali. Vaditi je (bilo) namreč mogoče tako rekoč povsod. V takšnih in drugačnih prostorih, v prostorih, ki v osnovi so ali niso namenjeni gledališču, v vseh mogočih delih dneva in noči, v nešteti kombinacijah. Potrebna je bila le prisotnost ljudi v skupnem času in nekakšnem prostoru; polje, oziroma »prizorišče« igre, kot ga imenuje Hočevar, se da 'markirati', kot radi rečemo ali ga ustvariti s črto, z zamejitvijo, z notranjo imaginacijo, z magičnim 'če bi' itd. Tudi igrati je (bilo) mogoče takorekoč povsod. »Zbirališče, stanovanje, trg, peščeva cona, tramvaj, pa tudi avto so lahko kraji, kjer se zgodi gledališče.« (Roselt 2014: 90–91)

Kaj je torej tisto bistveno samoumevno, kar je bilo govoru in *prostoru dela* v času prekinitve neposrednih študijskih procesov odvzeto?

S tem v zvezi je zanimiva anekdota, ki jo je ob neki priložnosti povedal igralec Branko Šturbej. Spominjal se je časa, ko sta skupaj z režiserjem Dušanom Jovanovićem pripravljala predstavo *Karajan C.*⁵ Ker je predstava nastajala v zunajinstitucionalnih okvirih in ker je šlo za monodramo, je režiser ob neki priložnosti predlagal, da imata vajo pri njem doma. Prof. Šturbej se je spominjal, kako je sedel za kuhinjsko mizo, bral ali interpretiral odlomek iz drame, medtem ko je režiser za njegovih hrbtom za kuhinjskim pultom kuhal kavo in mu hkrati dajal napotke, in kako je po določenem času prekinil to zasilno vajo, češ da tako ne gre. Anekdota razkriva, da *prostor dela* v gledališču, čeprav se zdi na nek način nebitven, vendarle ni in ne more biti povsem profan, vsakdanji in da zahteva določeno osredotočenost, zbranost.

Zbranost kot enega od ključnih elementov igre izpostavlja tudi slavni gledališki praktik in pedagog Mihail Čehov v svojem delu *Igralska umetnost*.

Ta pozornost, brezpogojna zbranost, je eden osnovnih pogojev za ustvarjalno delo. Poskusite tako ali drugače motiti umetnika v trenutku ustvarjanja, poskusite odvrniti njegovo pozornost z zvoki, šumi itd., in videli boste, da bo prenehal biti umetnik – njegova pozornost se bo *razpršila* in izstopil bo iz ustvarjalnega stanja. (Čehov 1999: 24)

4 Paradoksalno se je ta primer po več desetletjih naporov razrešil prav med epidemijo covid-19 spomladi 2021 s preselitvijo v nove prostore na Aškerčevi.

5 Dušan Jovanović: *Karajan C.* Rež. Dušan Jovanović, igra Branko Šturbej. Premiera: 16. 7. 1997, Primorski poletni festival Koper.

Poleg tega je *prostor dela* (vaj in tudi študija igre) v gledališču, ob tem, da je navadno skrit pred očmi javnosti, vendarle javen v smislu, da je enako dostopen in lasten vsem udeležencem (igralcem, režiserjem, ostalim sodelavcem). Skupen je in hkrati nikogaršnji. Ta prostor je nekakšna *gmajna*. Seveda sčasoma, v procesu dela, ta prostor nikomur od udeležencev ni več tuj, nasprotno, napolnjen je z vsebinami vaj, z izkušnjami, spomini, z vsem, kar se je v tem prostoru zgodilo, izreklo, udejanjilo. In v tem smislu je ta prostor intimni prostor neke (začasne) skupnosti. Poleg tega je bistvo tega prostora, da je prazen. Seveda ne nujno v smislu izpraznjenosti, temveč v smislu, da se ga da napolniti, da je potencialen, nenehno obnavljajoč se, da je »posoda za zgodbo, njena lupina« (Hočevar 2020: 12). Nadalje, ta *prostor dela* je prostor zavetja, varnosti. Pogosto rečemo, da to, kar se zgodi na vajah, ostane na vajah. Kar pomeni, da je *prostor dela* v gledališču (ta skupni, javni, intimni, nikogaršnji, prazni, potencialni prostor) za vse, ki ustvarjamo v gledališču, tudi neke vrste dom. Dom pa »daje zatočišče sanjarjenju, dom ščiti sanjarja, dom nam omogoča, da v miru sanjamo. /.../ [J]e ena največjih povezovalnih sil za človekove misli, spomine in sanje. /.../ Brez njega bi bil človek raztreseno bitje.« (Bachelard 2001: 34) Vse to je seveda v bistvenem razmerju do govora, tako v smislu neoviranega, sproščenega sporazumevanja, kot v smislu umetniške interpretacije, govorne uresničitve. Kajti za uspešno oblikovanje govornih dejanj, za to, da nekoč pozneje v uprizoritvi besede resnično postanejo meso in se naselijo med nami,⁶ je *prostor dela* v procesu vaj za igralce ključnega pomena, saj v tem procesu (in prostoru) prihaja do ključnih preverjanj, prepustitev, poskusov, eksperimentov, tudi ponesrečenih, od katerih je odvisna izgradnja lika, govoreče odrske osebe.

Spoznanja

V obdobju prekinitev neposrednih študijskih procesov vsega tega seveda ni bilo. Bili smo priča po vsej državi razkropljenim študentom igre, povsem ločenim med seboj. Vsak je bil v svojem okolju, vsak v svojem prostoru, ki je bil samo zasilno delovni (otroška soba, pomožna soba, vrt, garaža, klet ...). In ti prostori so bili vsi po vrsti ne-javni, temveč izrazito zasebni, ne-skupni v smislu začasne skupnosti študentov oz. ustvarjalcev posamezne uprizoritve, temveč (so)pripadajoči njihovim družinskim članom, zavezujoči ne-prazni prostori, vezani na družinska razmerja, spomine in predzgodbe, ne-varni prostori v smislu možnosti odrskega, govornega ali fizičnega raziskovanja. V strogo gledališkem smislu in prosto po Bachelarju so bili to prostori »raztresenih bitij«.

Podobno miselno razločevanje, kot smo ga uvedli pri dojemanju prostora, bi bilo treba uvesti tudi pri fenomenu govora. Če za hip odmislimo težave, ki so se pojavljale pri razvoju in oblikovanju govornega umetnostnega besedila (v našem primeru

6 Gre seveda za parafrazo iz Janezovega evangelija: »In Beseda je postala meso in se naselila med nami.« (Jn, 1,14)

Kvartet Heinerja Müllerja), je bilo tisto področje, ki je bilo najbolj izpostavljeno izzivom nove realnosti, pravzaprav običajno spregledano področje samoumevnega *običajnega sporazumevanja*, tokov komunikacije, ki potekajo kot gosto tkanje okoli tistega, kar pozneje prepoznamo kot jezik uprizoritve, katerega bistveni del v dramskem gledališču je govorjeno dramsko besedilo.

Čas, preživet v spletnem okolju, nam je razkril sicer splošno znano in vendar ne zares ozaveščeno dejstvo, da za sleherno materializacijo ustvarjalnih zamisli stoji neskončna količina izraženih sugestij, navodil, opazk in komentarjev, spodbud, zgodb, asociacij, pripovedi, pa tudi na videz nepomembnih, neformalnih izmenjav informacij, občutij, zaznav, ki vse po vrsti temeljijo v logosu, v ubesedovanju, in vendar tudi v neizmerljivi količini neverbalnega sporazumevanja, v govorici teles, v dispozitivu prostorske razporeditve, v fizičnih in fizikalni reakcijah, energijah, skratka informacijah, ki so odvisne od naših vidnih zaznav, pa tudi zaznav drugih čutov:

Človek iz zunanjega sveta ves čas sprejema veliko najrazličnejših vtisov. V njegovo zavest *istočasno* pronica vse tisto, kar vidi, sliši, kar občuti njegovo telo itd. /.../ Pa vendar /.../ [i]z množice vtisov vedno izluščimo in jasno dojamemo le nekatere, druge pa sprejemamo blede in megleno. (Čehov 1999: 24–25)

Finski arhitekt in pedagog Juhani Pallasmaa opozarja, da so vsi čuti »z vidom vred podaljšek taktilnega čuta; čuti so specializacija kožnega tkiva, in vse čutne izkušnje so oblike dotika in so zato povezane s taktilnostjo. Naš stik s svetom poteka na mejni črti jaza čez specializirane dele opne, ki nas ovija.« (Pallasmaa 2007: 25)

Spletno okolje, platforme, kot so Skype, Face Time ali Zoom, ki je bil v našem primeru osnovno komunikacijsko orodje oziroma vmesnik, pa vse te zaznave, naše zaznavanje in doživljanje sveta in neke določne skupnosti, v veliki meri omejujejo oziroma kastrirajo.

Omejeni okvir ekrana, izrezi, ki se osredotočajo zgolj na posamezni del telesa, najpogosteje obraz, pri tem pa ustvarjajo *mrtve* kote, do katerih soudeleženec v komunikaciji nima dostopa, dvodimenzionalnost slike in zvoka, ki ne omogoča pogleda v globino in ne prenaša zvokov posameznega prostora, tehnične zakonitosti preskakanja zvoka iz govorca na govorca (v primeru Zooma), zamuda pri prenosu zvoka na daljavo (prim. Dunphy – Lelii 2021),⁷ strmenje v samega sebe zaradi učinka ogledala, ki ga ustvarja kamera in posledično mikrokorekcije lastnih pozicij in obrazne mimate (prav tam), popolna odsotnost taktilnega doživljanja, vonja in okusa, vse to so elementi, ki bistveno zaznamujejo tudi področje govora oziroma sporazumevanja. Povzročajo odsotnost informacij (zaznav), razpršenost pozornosti, krnijo dialog oz.

7 »Raziskave kažejo, da zamuda pri odzivu, ki znaša le 1,2 sekunde, zmoti tvoj občutek povezanosti z drugo osebo.« (angl. »Research shows that a response delay of as little as 1.2 seconds disrupts your feeling of connection with another person.«)

polilog, utrujajo udeležence (t. i. *zoom fatigue*), povzročajo enormne izgube energije, saj govorci v odsotnosti resničnih informacij o udeležnosti, interesu poslušalcev, vlagajo dodatne, telesne in čustvene napore, da bi predrli opno ekrana v (intimni) prostor soudeleženca v sporazumevalnem razmerju, ustvarjajo sporazumevalno apatijo.

Kot pravi raziskovalka in novinarka revije *National Geographic*, Julia Sklar:

Ljudje se sporazumevajo, tudi ko molčijo. Med pogovorom v živo se možgani delno osredotočajo na besede, hkrati pa pridobivajo tudi dodatne pomene iz ducat neverbalnih znakov /.../ Ti znaki pomagajo ustvariti celostno sliko o tem, kaj se posreduje in kaj se pričakuje kot odziv od poslušalca. Ker so se ljudje razvili kot družbene živali, je za večino od nas zaznavanje teh znakov naravno, potrebujemo zelo malo truda za razčlenjevanje in lahko postavi temelje čustvene intimnosti.

Tipičen videoklic pa oslabi te zakoreninjene sposobnosti in namesto tega zahteva trajno in intenzivno pozornost do besed. /.../ Zasloni za več oseb povečajo to izčrpavajočo težavo. Galerijski pogled /.../ izziva osrednji vid možganov in ga sili v dekodiranje tako veliko ljudi hkrati, da nihče, niti govorec ne more več posredovati smisla. (Sklar 2020)⁸

Vse te dejanske okoliščine, povezane z uporabo spletnega okolja oziroma komunikacijske platforme, medijskega posrednika, so imele velik vpliv tudi na samo oblikovanje govornih interpretacij dramskega besedila. Če se izognemo področju tehničnih možnosti in omejitev, je bistveno izpostaviti vsaj še en ključni pojem, ki zaobjema odnos med govorom in prostorom.

Gre za pojem atmosfere. Atmosfere kot »zaznavni in prostorski fenomen *par excellence*«, kot pravi Jens Roselt (Roselt 2014: 143), »niso izključno videne, slišane, prebrane in razumljene, gre bolj za sinestetično izkustvo. V tem smislu lahko rečemo, da atmosfere občutimo« (prav tam: 145). Prav atmosfere pa so tisto, kar napolnjuje prazne prostore med posameznimi akcijami, besedami, v stiku s soigralci, in po čemer med ustvarjanjem, tudi govornem, v gledališču hlepimo – bodisi v želji, da jih ustvarimo, bodisi v trenutkih, ko se ustvarijo in lahko iz njih črpamo navdih, čustvo ali zgolj odziv na posamezen izrečen ali utelešen dogodek, kar najpogosteje imenujemo soigra. Za ustvarjanje atmosfer (Roselt sicer velik pomen pri obravnavi atmosfer pripisuje tudi gledalcem, ko pravi, da atmosfera »ni ne čisto subjektivna zadeva gledalcev ne izključna objektivna danost, temveč pride do nje zaradi specifičnega načina, kako

8 »Humans communicate even when they're quiet. During an in-person conversation, the brain focuses partly on the words being spoken, but it also derives additional meaning from dozens of non-verbal cues /.../ These cues help paint a holistic picture of what is being conveyed and what's expected in response from the listener. Since humans evolved as social animals, perceiving these cues comes naturally to most of us, takes little conscious effort to parse, and can lay the groundwork for emotional intimacy. However, a typical video call impairs these ingrained abilities, and requires sustained and intense attention to words instead. /.../ Multi-person screens magnify this exhausting problem. Gallery view /.../ challenges the brain's central vision, forcing it to decode so many people at once that no one comes through meaningfully, not even the speaker.« (Sklar 2020)

gledalce prevzamejo reči v prostoru« (prav tam 145) – in to je seveda kritično mesto, ki je bilo v času epidemije boleča točka vseh deležnikov v t. i. industriji dogodkov ali srečanj), pa je seveda ključnega pomena prisotnost, neposredna otipljiva udeleženosť, ki pa je spletno okolje, kakršno je platforma Zoom, kot prostor *začasne skupnosti*, ki poskuša z vsemi sredstvi, tudi verbalnimi, vzpostaviti temeljne presežne vrednosti gledališča, ki se generira v presežku posameznih individualnih naporov, resnici na ljubo ne omogoča.⁹

Zaključek

Vsiljuje se vtis, da je spletno okolje kot prostor govornih in igralskih procesov v času prekinitev neposrednega pedagoškega dela zgolj in samo negativno zaznamovalo naše delo. Ni čisto tako. Besede v resnici niso zares postale meso, toda Zoom in druge platforme so vendarle omogočile vsaj minimalne pogoje za nemoteno komunikacijo in delo, spodbudile so vrsto rešitev, ki si jih pred epidemijo covid-19 niti približno nismo znali predstavljati. Omogočile so bazično analitično, informativno seznanjanje z obravnavanimi besedili in vsebinami, postavile so nas pred izzive, ki smo jih poskušali zaobiti z visoko stopnjo ustvarjalnosti. V relaciji do prostora so študentom omogočile vstop v svetove, ki jih v običajnih delovnih prostorih niti slučajno ne bi raziskovali. Prignale so nas do spoznanja, da obstajajo neverjetne možnosti pri upravljanju z novimi tehnologijami, ki lahko posredno učinkovito vplivajo na spoznanja o zakonitostih igralske in gledališke umetnosti. V posameznih primerih, kot je konkreten primer študentke iz začetne anekdote tega prispevka, so razkrile, da lahko posamezni študenti (zlasti tisti, ki jih pri njihovem razvoju ovira pritisk nenehne soudeleženosť, primerjava z ostalimi kolegi ali pritisk, ki ga povzroča stalna prisotnost pomembnega drugega – mentorja ali režiserja) v izolaciji ob ciljnih in pogojih, ki si jih zastavljajo sami, dosežejo celo boljše rezultate kot v neposrednem pedagoškem procesu v realnem okolju, še zlasti na ravni jezikovnih in interpretativnih kompetenc. Spodbudile so nas k razmišljanju o pomenu samoumevnih oblik sporazumevanja in dela, o pomenu skupnosti, o načinih komunikacije, ki so lastne gledališču in v marsičem človeštvu nasploh. Spoznali smo, da obstajajo drugi, neznani prostori in kraji, ki lahko bistveno vplivajo na naše končne rezultate, interpretacijo besedila, lika ali predstave. V njih lahko delamo, iz njih lahko črpamo, izkušnje lahko prenašamo na oder ali v vadbeni prostor in vse to so neprecenljiva spoznanja. Kljub temu pa smo ugotovili, da spletno okolje vendarle ne ustreza nekaterim ključnim parametrom ustvarjalnega delovnega

9 Morda velja na tem mestu opozoriti, da smo se prav temu, kako vendarle vzpostaviti potencialno gledališko atmosfero na Zoomu, s študenti in gostujočo režiserko Mirjano Medojević, ukvarjali v VII. semestru dramske igre, v času drugega zaprtja, v okviru t. i. zoom filma-produkcije z naslovom *Poskusi (njenega) življenja*, UL AGRFT, 2021.

okolja v gledališču. Onemogoča ali vsaj ovira vzpostavljanje atmosfer, ne omogoča samoobnavljajoče se potencialnosti, temveč je prostor, ki (se) izčrpa, ki od nas terja nenehne *izoom*e, rešitve, ki imajo omejen rok trajanja, ki ne premore univerzalnosti; praznine, ki je v svojem bistvu polna.

Povsem za konec bi želel citirati misel Juhanija Pallasmaaja, ki se tiče vseh, ki smo na kakršen koli način udeleženi v procesih prenosa znanj in vedenj:

Telo ni zgolj *locus* kognitivnega razmišljanja, saj čuti in naša telesna bit kot taka strukturirajo, producirajo in hranijo tiho znanje. Vse naše bivanje v svetu je čuten in utelešen način bivanja. /.../ Spretnosti se ne poučujejo le z besednim poukom, ampak prej neposredno s prenašanjem spretnosti mišic učitelja v mišice vajenca, s čutnim zaznavanjem in posnemanjem. Enako načelo utelešenja – ali *introjekcije*, če naj uporabim psihoanalitični pojem – znanja in spretnosti je še danes jedro umetniškega pouka. (Pallasmaa 2007: 10)

Literatura in viri

- BACHELARD, Gaston, 2001: *Poetika prostora*. Ljubljana: Študentska založba (Knjižna zbirka Koda).
- BERRY, Cicely, 1998: *Igralec in glas*. Ljubljana: Pravljичno gledališče.
- BIZOVIČAR, Živa idr., 2020: *Kvartet/Nova realnost*. Ljubljana: Akademija za gledališče, radio, film in televizijo.
- ČEHOV, Mihail, 1999: *Igralska umetnost*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko (Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega, 129).
- DUNPHY – LELII, Sarah, 2020: *The weirdness of watching yourself on Zoom*: <https://www.scientificamerican.com/article/the-weirdness-of-watching-yourself-on-zoom/> (Dostop: 30. 7. 2021).
- HOČEVAR, Meta, 2020: *Prostori igre* [2., dopolnjena izd.]. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko (Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega, 174).
- KOBOLT, Katja, 2020: Enodimenzionalna umetnica_ik/intelektualka_ec v heteronimiji dela. *Maska* 35/200cc. 86–96.
- MÜLLER, Heiner, 2005: *Quartett*. Berlin: Henschel Schauspiel.
- MÜLLER, Heiner, 2006: *Kvartet*. [interno gradivo]. Ljubljana: Mini teater.
- PALLASMAA, Juhani, 2007: *Oči kože. Arhitektura in čuti*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- ROSELT, Jens, 2014: *Fenomenologija gledališča*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko (Knjižnica Mestnega gledališča ljubljanskega, 162).
- SKLAR, Julia, 2020: »Zoom Fatigue« is taxing the brain: <https://www.nationalgeographic.com/science/2020/04/coronavirus-zoom-fatigue-is-taxing-the-brain-here-is-why-that-happens/> (Dostop: 4. 8. 2021).
- Sklep rektorja Univerze v Ljubljani*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, 12. 3. 2020.