

Diana Koloini:

Sen Enrica Luttmanna

Enrico Luttmann pri ustvarjanju *Sna (Sogno)* verjetno ni mislil na Calderónovo igro *Življenje je sen (La vida es sueño)*, morda pa tudi: njegova igra ima pravzaprav presenetljivo mnogo vzporednic z delom velikega avtorja španskega zlatega veka, ki človeško izkušnjo prek gledališkega oblikovanja snovi sistematično izenači s sanjanimi predstavami. Stvar je presenetljiva zato, ker gre za dva avtorja, ki ju ločijo stoletja in ki pripadata povsem različnima stanjema sveta, tudi povsem različnim nazorskim stališčem. Pri Calderónu prevlada rigorozno katoliško razumevanje, ki slehernu človeško občutenje negotovosti – tisto primarno, malodane univerzalno občutenje o nezanesljivosti lastnega razumevanja in negotovosti lastnega položaja v svetu (in ki je bilo v renesansi zelo poudarjeno, tudi v drugačnih zasukih, npr. pri Shakespearu) – zakoliči s pogledom Boga, Luttmann pa ravna malodane nasprotno: njegovo izrazito sodobno doživljanje sveta (v času, ki ga tudi temeljno zaznamuje negotovost posameznikovih položajev in vprašljivost razumevanja) v prvi vrsti opredeljuje odsotnost vsake norme ali pravila, bolj ali manj boleč manko kakršnegakoli temelja ali smisla. To je svet, ki ga najnatančneje artikulira tista dramatika, ki je Luttmannu najbližja (nesporno tudi njegov vzor pri oblikovanju gledališke pisave) in jo natančno opredeljuje literarnozgodovinska oznaka absurd. Razumevanje sveta, dramske strategije, pa tudi življenjske izkušnje (zgodbe), kot jih izpisujeta igri, v naslovu zaznamovani z besedo *sen/sogno/sueño*, ne bi mogli biti bolj različni. In vendar oba avtorja odrešita svoja protagonista iz mučnega življenjskega kaosa (ki ga pri prvem povzroči divja oblastniška manipulacija, pri drugem pa vztrajanje v topoumno zbirokratiziranem, postvarjenem vsakdanu – motiva, ki niti nista tako različna, kot se zdi na prvi pogled) v *sen* – kot paradoksalni (tudi rahlo brezupni) prostor svobode, do katerega pa se lahko dokopljeta samo s preigravanjem mej lastnega medija ustvarjanja: gledališča in umetnosti nasploh.

Pri tem je – v skladu z vseprisotnostjo metagovorice našega časa – Luttmann seveda neprimerno radikalnejši kot Calderón, ki je tematiziranje gledališča pretežno omejil na izpostavljanje iluzionističnosti življenja (zato pa z njo prežehl slehernu poro človeškega sveta, od intimnega doživljanja erotike do političnega ustroja države). Luttmann umetnost vztrajno problematizira in jo postavlja na neko posebno mejo: med globljo, komaj umljivo resnico in čistim nesmisлом, celo blefom. Tako postavljena meja je dovolj izviren zastavek igre (malo umetniških del se tako nevarno približa tezi, da je umetnost navaden blef – če že, potem

kvečjemu dela, ki se sama postavijo izven, npr. kakšna konvencionalno skonstruirana komedija, ki se norčuje iz modernističnih obratov), obenem pa je značilna za pozicijo sodobne umetnosti (ki jo neposvečeni praviloma postavljajo tja nekam med skrajno vprašljivo šaro, kjer mogoče tudi je nek pomen, a mi tega ne razumemo). Pri tem ne postavlja na mejo samo lastnega medija, gledališča, ampak tudi likovno umetnost oziroma tisto področje umetnosti (tako performans kot instalacije), ki je dandanes morda najradikalnejše v svojih zastavkih, a tudi najbolj vprašljivo in sporno (s preračunljivimi manipulacijami in kapitalskimi špekulacijami vred). Stvar je zanimiva in posebej zavezujoča zato, ker igra tudi sama vztraja v dvoumnem statusu: če je področje tako imenovanih likovnih instalacij v njej izpostavljeno dvomu, celo porogu (z motivom razstavljenih gat kot izrazom eksistencialne praznine, še bolj pa s celotno manipulacijo okrog kraje umetnin), se tudi gledališču v igri ne godi boljše. Ne samo gledališče nasploh, tudi konkretno Luttmannovo igro – to, ki jo pravkar gledamo – od znotraj vztrajno spremlja ponavljajoči se in pomenljivi komentar: »Jaz ne hodim v gledališče. – Boljše.« Še izraziteje je gledališče postavljeno pod vprašaj z vrtooglavo stopnjevanim momentom prestopanja rampe – znamenitim postopkom, ki ga je avantgardno gledališče (izvor večine postopkov sodobne radikalne umetnosti) tako rado uporabljalo z mislijo, da bo pomagal doseči utopični cilj moderne umetnosti: transformirano družbo, v kateri ne bo več ločnice med akterji in gledalci, skupnost svobodnih in enakovrednih, vselej aktivnih posameznikov (kot bi ne vedeli, da je rampo na samem začetku iluzionističnega gledališča po svoje prestopal že Calderónov komični lik). V Luttmannovem *Snu* prestopijo rampo večkrat in na kar najbolj različne načine (to mestoma deluje malodane kaotično), a v ta prestopanja je vnaprej vpisana zavest, da se z njimi ne bo zgodilo nič resnično novega: noben preskok, nikakršna osvoboditev, kvečjemu presenečenje in bolj ali manj grotesken poudarek o jalovosti že ustaljenega premikanja mej v sodobni umetnosti. Obenem pa se v tem kaosu zasukov (Luttmann je v podnaslovu označil igro kot delirij v enem dejanju) vendar rojeva tudi obet, vsaj slutnja globljega uvida – nekaj, kar ostaja bolj ali manj iracionalno (za to v umetnosti tudi gre: da bi ujela tisto, kar je zgolj raciu nedostopno), a odpira možnost doživetja, nemara celo spoznanja. Vsemu navkljub obstaja možnost, da ob razstavljenih gatah nekdo uvidi neko novo dimenzijo, kot je mogoče, da umetniška gesta nekomu spremeni življenje.

Luttmannova igra nikakor ni napisana v znamenju odpovedi utopičnemu momentu umetnosti. Prav nasprotno. Ob vsej zavesti o vprašljivosti lastnih (in v sodobni umetnosti ustaljenih) strategij vendar vztraja pri iskanju momenta, ki bo segel preko. V to lego je postavljena tudi umetniška stvaritev *Sen*, ki jo »iznajde« tat, potrdi velikih besed lačni (očitno bleferski) kritik, umetnik pa, ki jo je sprva spregledal, celo označil kot oslarijo, se šele post festum prilepi

nanjo. A čeprav je vzpostavljena z nizom gest, ki so čista parodija ustvarjanja, sama po sebi vendar ponuja nekaj več: po logiki stvari same (logiki, ki presega način njenega nastanka) je sposobna nekega učinka. Ta učinek je sicer negotov, vprašljiv, a je le tu. Med drugim tudi s tem, da lastnim protagonistom ponudi vsaj zasilno – morda edino dosegljivo – možnost svobode.

Preizpraševanje umetnosti v igri je namreč (tako kot v Calderónovem *Snu*) v prvi vrsti namenjeno preizpraševanju človeške kondicije v sodobnem svetu. Morebitna grotesknost motivov umetniškega ustvarjanja poudarja predvsem brezupnost situacij in pozicij, ki so nam še predobro znane iz sodobnega sveta (tako varnostnika kot umetnik, zlasti pa uprizorjena družina in drugi, ki vstopijo v igro, preigravajo standardne motive iz današnjega vsakdanjega življenja). Ne le, da strategije umetnika iz igre niso nič bolj groteskne kot zdravnikovo postavljanje »diagnoze« (in vsi, ki smo kdaj imeli opraviti z zdravstvom ali tudi drugimi državnimi servisi, lahko prepoznamo adekvatnost te slike izkušnjam iz resničnega življenja – pa četudi, oziroma, prav zato, ker prizorček z zdravnikom ni oblikovan realistično). Skoz vso igro se pretaka svojevrsten absurd (ki posebej izrazito zaznamuje dialoge med varnostnikoma, na drugačne načine pa celoto) – svojevrsten predvsem po tem, da ne kaže novega pogleda na naš svet, temveč je nenavadno blizu običajni izkušnji življenjskih situacij, kot jih poznamo dandanes. Ta izkušnja je – menda praviloma – zaznamovana z nezanesljivostjo in vprašljivostjo, ki ji je nezanesljivost umetnosti adekvatni izraz.

Najčistejši izraz te nezanesljivosti pa je gotovo Antonieva zgodba: pripoved, ki je v vsej svoji jasnosti in čistosti mogoča samo zato, ker je izrečena v situaciji, ki je življenjsko nemogoča – na meji med življenjem in smrtjo. Pri Antoniu gre menda za komo (podatek, ki je banalen, kot je banalna vsaka bolezen), a to pravzaprav ničesar ne pove o resnici njegove izpovedi, ki jo lahko slišimo samo v umetnosti. Jasno izostrena zavest o sebi kot izginjajočem bitju (ki je tem izrazitejša, ker je oblikovana povsem hladno in jasno, tako rekoč brez čustev) je sama v sebi pravzaprav paradoksalna: Antonio z jasno zavestjo govori o tem, kako izgublja zavest, o svetu in tudi o sebi, sleherno zavest, razen te o lastnem izginjanju. Kolikor je ta zasuk paradoksalen, pa vendar deluje kot adekvatni izraz, pravzaprav resnica vsega uprizorjenega sveta, z absurdnostjo življenjskih situacij in zadreg umetniškega ustvarjanja vred. Še več, kot tista tiha, zgolj slutena resnica človeške kondicije v sodobnem svetu. Vsem pomislekom navkljub nam je ta morda še vedno najbolj dosegljiva skoz umetnost. Kolikor je to absurdno, je po svoje zato tudi logično, da se Antonio končno spremeni v umetnino.