

Špela Virant

## **Ne živi ne mrtvi: sodobna nemška dramatika in množični mediji**

**Ključne besede:** mediji, nemška dramatika, gledališče, prikazni

Dramska besedila nastajajo – z izjemo bralnih dram – za uprizarjanje v gledališču, nastajajo torej za medij, ki lahko shaja tudi brez njih. Kot taka so odvisna od njega in njegovega razvoja, ki se vpisuje vanje. Uspeh dramskega besedila je odvisen od tega, v kolikšni meri se prilagaja specifikam medija, ki mu je namenjeno, in v kolikšni meri mediju zastavlja izziv, da sam preizkuša svoje zmožnosti. Igra, ki ni uprizorjena, ampak ostaja v zapisu, rokopisnem, tiskanem ali digitaliziranem, ni uspešna. Podobno velja za igro, ki doživi le bralno uprizoritev. Kako pa se besedila, ki so tako specializirana in občutljiva za določen, zelo star medij, odzivajo na razvoj novih, zlasti množičnih medijev?

Na to preprosto vprašanje je seveda možnih več zapletenih odgovorov. Smer, v katero se bo razvijal poskus, da bi na to vprašanje odgovorili, je precej odvisna od opredelitve pojma *medij*, ki je raztegljiv in upogljiv. Medijske teorije v skladu s pomožnimi vedami, na katere se opirajo, ponujajo različne opredelitve, ki so enkrat bližje sociologiji, drugič spoznavni teoriji, tretjič estetiki. Ker se bomo v nadaljevanju ukvarjali z literaturo, bomo izbrali najpreprostejšo opredelitev.

Medij je tisti, ki vidi duhove. Tudi sliši jih. Ali, natančneje, »kdor je v transu primeren za posredovanje med resničnostjo in svetom duhov«. Tako *Slovar slovenskega knjižnega jezika* opredeli prvi pomen besede medij. Pod drugo in tretjo točko sicer navaja še druge razlage, ki pa jih lahko za zdaj pustimo ob strani. Latinsko *medium* pomeni sredino, središče. Medij je torej na sredini, med tem in onim svetom, in posreduje med živimi in mrtvimi. Navadnim smrtnikom omogoči, da vidimo in slišimo tiste, ki jih ni ali ni več.

Meja med živim in mrtvim je prepustna, kar je tolažeče in poučno, če jo prekorači medij, ki se v svet mrtvih poda po volji živih in se k njim spet povrne. Bolj neprijetno je, če njeno prepustnost izkoristijo z druge strani, če se torej mrtvi oziroma tisti, ki bi to morali biti, samovoljno vrnejo med nas. Takšni povratniki – *revenants*, *Wiedergänger* – vzbujajo grozo in strah, saj ogrožajo svet, kakor smo si ga po svoje uredili potem, ko so odšli.

V medsvetju se torej srečujejo mediji, ki »v transu« sicer niso mrtvi, v tem svetu pa tudi niso, ter tisti, ki so sicer umrli, pa niso našli večnega miru. Ti duhovi, vampirji in zombiji, prikazni, ki jih skupaj najbolje označuje angleški izraz *undead*, izvirajo iz starih ljudskih vraž različnih kultur, zatočišče pa so našli v fikciji in virtualnosti. Tu bivajo v sebi lastni obliki – ne živi ne mrtvi. Mediji omogočajo, da jih zaznamo. V določenih zgodovinskih obdobjih bolj jasno, v drugih manj. Danes se kar tarejo po filmih, televizijskih nadaljevankah in računalniških igrah. Naselili so se celo v znanstvene diskurze, kjer so včasih objekt raziskav, bolj pogosto pa se pojavljajo kot metafore, na primer v filozofiji, sociologiji, politologiji, psihoanalizi. Nič čudnega torej, če strašijo tudi po literaturi in gledaliških odrih. Pojavljajo se v podobi literarnih junakov, v prozi včasih prevzamejo celo vlogo pripovedovalca, kjer lahko zaradi svoje nesnovne mobilnosti poljubno menjavajo pripovedno perspektivo, na primer v romanih *Nox* Thomasa Hettcheja (2002), *Delphi* Maline Schwerdtfeger (2004) in *Roman unserer Kindheit* Georga Kleina (2010). Ob tem se zastavlja vrsta vprašanj, vendar se moramo v nadaljevanju omejiti na tista, ki zadevajo gledališka besedila: Kaj dandanes nemrtvi počnejo na odrih? Od kod prihajajo? V kakšnih podobah se kažejo? Zakaj so se tako namnožili?

Če si ogledamo like oseb, ki niso ne žive in ne mrtve, kakor se pojavljajo v sodobni nemški dramatik, se že na prvi pogled očitno razlikujejo od predhodnikov, pa tudi od mnogih revnih sorodnikov, ki se razkazujejo v sodobnih množičnih medijih. Nič grozljivi in strašljivi niso, nič skrivnostno erotično privlačni. Najpogosteje so zgolj nemočni, nesrečni in kot taki zelo vsakdanji.

Pot, ki jih je privedla na sodobne odre, je dolga in na njej so se morali prilagajati različnim medijem. Najbolje se še danes počutijo v pripovedih, posredovanih ustno ali pisno, saj te ne potrebujejo upodobitve, zadostuje opis. Opisani so lahko kot vidni, slišni in otipljivi, lahko so zgolj vidni, a neotipljivi, lahko so zgolj slišni. Včasih se kažejo le v sanjah, drugič so zaznavni le po posledicah, ki jih puščajo za sabo v svetu živih, po čudnih znamenjih nerazložljivega izvora. Pripoved jim lahko pripiše posebne sposobnosti in značilnosti, na primer ostre podočnjake. V slikarstvu se morajo nekaterim možnostim odpovedati, vendar s konkretizacijo njihova vizualna pojavnost pridobi tako raznolikost kot tudi prefinjenost. Največ upodobitev nudi slikarstvo 18. in 19. stoletja, na primer Francisco Goya, William Blake in Johann Heinrich Füssli. Skoraj idealen medij za nežive nemrtve je film, ki jim nudi narativne strukture ter posebne zvočne in vizualne efekte. Ob tem razkošju se zdi gledališče zanje najmanj primerno. Čeprav je gledališče zasnovano izrazito multimedijsko, svojo medijsko identiteto gradi na soprisotnosti igralcev in gledalcev, torej na prezenci, na tem, kar se godi *v živo*. To pa za tiste, ki niso živi, četudi ne mrtvi, ne more zveneti vabljivo.

Pa vendar med gledališčem in duhovi umrlih obstajajo stare vezi. Jean-Claude Schmitt v študiji o duhovih v srednjem veku omenja to vez, kakor se kaže v pojmih *larva* in *persona*. *Larva* je v antičnem Rimu lahko označevala tako masko kakor tudi zle duhove. V zgodnjem srednjem veku pa je izraz *persona* lahko označeval tudi nadnaravna bitja, med drugim nesnovno podobo umrlega, za razliko od živih, ki jih odlikuje *praesentia* (Schmitt, 1995, 38). Maske in zli duhovi, *dramatis personae* in duhovi umrlih so imeli podoben status, bili so podobno virtualno prisotni, za razliko od dejansko prisotnih živih, katerim so zbujali sočutje in strah.

Za gledališki medij je poseben izziv, če se med dramskim osebjem pojavi duh mrtvega, saj mora v okviru danih uprizoritvenih zmožnosti izumiti način za razlikovanje različnih realnosti, torej navadne virtualne realnosti dramskih oseb in virtualne realnosti, ki je virtualna tudi za njih in je pravzaprav virtualna realnost drugega reda. Dramske osebe ostajajo na ravni navadnih prikazni, igrane prikazni pa se pomaknejo na raven prikazni drugega reda.

Duhovi se na gledaliških odrih najpogosteje pojavljajo v obdobjih, ko se umetnost rada poigrava z različnimi ravnmi realnosti, s percepcijo in iluzijo. Eno takih obdobje je barok in najslavnejši duh, kar jih poznamo z odra, je prav iz časa zgodnjega baroka. Duh Hamletovega očeta je slaven ne le, ker se je znašel v pravi igri ob pravem času, ampak tudi zato, ker ima v njej ključen dramaturški pomen. Z nekoliko interpretativnega truda bi povezanost duhov in medijev v dramatiki lahko našli že v *Hamletu*, kjer dogajanje, ki ga sproži prikazen Hamletovega očeta, doseže vrhunec in preobrat z nastopom igralcev (Shakespeare, 1997, III/2), torej z igro v igri, s tematizacijo gledališča v gledališču. Zaplet in vrhunec se zgodita z uvedbo virtualne realnosti drugega reda, le da se ta enkrat kaže kot svet duhov, drugič pa kot svet gledališča. Dogajanje, ki se spočne in zaobrbe v svetu prikazni drugega reda, pa se prav kruto razplete na ravni prikazni prvega reda. Prikazni sicer sodelujejo, za svoj propad pa so ljudje krivi sami.

Na povezanost dramskega besedila z gledališčem je opozoril že Aristotel v Poetiki, kjer med šestimi elementi, ki tragedijo označujejo kot »posebno vrsto«, navaja tudi »spektakel« (1490 a). Spektakel po Aristotelu sicer ni nujni del tragedije – nujni del je le mitos – in nima kaj dosti skupnega z bistvom poezije, saj tragedija lahko učinkuje »tudi brez gledališke uprizoritve in brez igralcev« (1450 b), pa vendar je eden njenih sestavnih delov. Aristotel je s to hierarhizacijo elementov preprečil, da bi dramsko besedilo degradiralo v zgolj enega od elementov gledališča. Njegova opredelitev seva vse do danes, ko so gledališki teoretiki v korist medijske emancipacije gledališča izumili oznako »postdramsko gledališče«. Očitno se je lažje posloviti od celotne dramatike kot pa zaobiti Aristotelovo hierarhizacijo elementov tragedije, ki seveda na tragedijo ne gleda z vidika gledališča, temveč z vidika poezije.

Četudi povezanost dramatike z gledališčem ne posega v »bistvo« poezije, pa močno vpliva na različne aspekte dramskega besedila. Tako se tudi spremembe, ki se s časom porajajo v gledaliških uprizoritvenih praksah, vpisujejo v besedila. Najočitnejša posebnost dramskega besedila je ločevanje didaskalij od dialoga oziroma monologa. Prav didaskalije, namenjene v poduk režiserju in v pomoč imaginaciji morebitnih bralcev, so najbolj podvržene tem spremembam. Sodobni dramatikci jih najpogosteje oklestijo na najnujnejše, nekateri jih povsem opustijo ali pa jih celo prenesejo v tekst, ki ga govorijo igralci (npr. Roland Schimmelpfennig). Eden od razlogov za takšno izginjanje didaskalij je razvoj izrazitih režijskih poetik v gledališču 20. stoletja. Pri tem se je ustalila praksa, da režiserji povsem ignorirajo dramatikove napotke, in sicer tako iz avtorskih kot tudi iz povsem tehničnih razlogov. Režija lahko s samovoljno postavitvijo ustvari povsem drugačno interpretacijo besedila, kot bi jo implicirale dramatikove didaskalije, istočasno lahko lastno interpretativno dejavnost poudari ali pa jo celo postavi pod vprašaj. Tehnični razlogi so jasni: gledališka tehnika se posodablja, v uprizoritvah se uporabljajo nove tehnologije, pogosto takšne, ki jih v času nastanka določenih iger še ni bilo, na primer filmske projekcije in računalniške animacije. Uvajanje novih tehnologij je sicer lahko kočljivo, do neke mere pa je samoumevno kot električna luč.

Sama ugotovitev, da sodobno gledališče uporablja nove tehnologije, še nič ne pove o načinih in ciljih njihove rabe, zlasti pa ne dovoljuje pre nagljenega sklepa, da so namenjene zgolj izpopolnjevanju iluzije realnosti, nekakšni izpopolnjeni *vraisemblance*, h kakršni je težilo gledališče 17. stoletja, saj jo je mogoče uporabiti tudi potujitveno, v Brechtovem duhu. Seveda pa niti Brechtova niti iluzionistična uprizoritvena praksa ne more razložiti pojavljanja živih mrtvecev v sodobni dramatikci, saj ne ena ne druga ne prevladuje v sodobnem gledališču. Pojavljata se predvsem še v obliki citata ali citiranega citata v okviru postmodernistične samorefleksije gledališča, h kateri sodi tako inventarizacija zgodovinskih gledaliških poetik kot tudi refleksija lastnega medijskega značaja.

Brechtov duh se tako na odru ne pojavi osebno, ampak ga posreduje pokojni Heiner Müller, ki ga je oživil in na oder postavil John von Düffel v igri *Missing Müller* (1997), v igri, ki je istočasno *hommage à* in obračun z velikim vzhodnonemškim dramatikom, pa tudi z gledališčem nasploh. »Življenje po smrti v gledališču po smrti gledališča.« (Düffel, 1997, 78) Heiner Müller kot duh, ki posreduje Brechtovega duha, se torej pojavlja v kontekstu samorefleksije dramatike in gledališča, v igri, ki jo je Düffel sam označil kot iskanje novih gledaliških izraznih možnosti (Düffel, 2004, 48). Pri tem se zaveda, kako protislovno je iskanje novih možnosti v tako starem mediju spričo obilice novih možnosti, ki jih nudijo novi mediji. »Vprašanje pa je, če me obet večnega gledališkega življenja lahko trajno privlači. Je pa absurdno: da bi ubežal smrti, si izberem najbolj zaprašen metje.« (Düffel, 1997, 78)

Gledališče kot eden najstarejših medijev je gotovo zaprašeno in gotovo – kakor ugotavlja tudi Hans-Thies Lehmann (2003, 19) – ni več množični medij. Pravzaprav smo že pozabili, da je sploh kdaj bilo množični medij, vendar pa je ta status dokončno izgubilo šele sredi 20. stoletja. Postopek detronizacije gledališča se je sicer začel že z uveljavljanjem kinematografov in radia, dokončala pa ga je šele televizija. Glede na častljivo starost medija lahko rečemo, da se je to zgodilo prav pred kratkim. Še bolj sveže pa je spoznanje, da je bitka res dokončno izgubljena, da gledališče ne more več tekmovali z novimi množičnimi mediji in da se mora do njih opredeliti na nov način.

Sestop gledališča iz nabora množičnih medijev je morda razlog, da se sodobna dramatika in sodobno gledališče tako intenzivno ukvarjata z novimi množičnimi mediji. Ena od posledic tega ukvarjanja, povezana še z verjetjem, da gledališče lahko tekmuje z njimi, je poskus zgledovanja in posnemanja določenih lastnosti novih medijev, ki so bodisi njihove specifične medijske prednosti bodisi oblike rabe, ki jim zagotavljajo popularnost. V dramatiki se prvo kaže na primer v posnemanju filmskih tehnik reza in montaže, slednje pa v navidezno realističnih dialogih in vulgarnosti jezika. Tovrsten vpliv novih medijev morda ne seže do »bistva poezije«, kakor se morda tudi drugi vplivi ne dotikajo »bistva« dramatike, vplivajo pa na to, kako dramatika poskuša nanovo razumeti in opredeliti svoje funkcije. Če gledališče ni več množični medij, če z novimi množičnimi mediji ne more tekmovali, jih lahko s svojega novega, nekoliko elitno distanciranega položaja vsaj kritizira. Dramatika se v tem sklopu posveča diskurzom množičnih medijev, kritično prikaže, kaj množični mediji posredujejo, o čem govorijo, na kakšen način govorijo in kaj s tem govorjenjem povzročajo. Za tak prikaz so najbolj primerni *toposi*, ki so znani iz tako imenovane visoke dramske in gledališke umetnosti, od koder so nato prešli v nove medije, ki so danes množični. Takšen *topos* je na primer incest, znan iz antične dramatike, danes pa se pojavlja v vsesplošnem problematiziranju zlorabe otrok. In takšen *topos* so tudi prikazni, duhovi in drugi živi mrtveci.

Le na kratko lahko orišemo, kaj se s povratniki iz sveta mrtvih zgodi na poti iz »visoke« umetnosti v trivialnost množičnih medijev in naprej v zdaj manjšinski gledališki medij. Duhovi v iluzionističnih gledaliških praksah 17. stoletja so prispevali predvsem k stopnjevanju realnosti. Odrska realnost s ponovitvijo oziroma preslikavo delitve na realno in nerealno postane bolj verjetna, bolj podobna pravi realnosti. Umetna narava z ustvarjanjem lastnega nadnaravnega postane bolj podobna pravi naravi. Do neke mere se to ohranja v množičnih medijih. Pri tem ne gre v prvi vrsti za to, da bi gledalce prepričali, naj verjamejo v duhove, temveč za to, da tistih figur, ki se za razliko od duhov v mediju kažejo kot realne, ne bi imeli za nekakšne duhove. Za množične medije danes je bolj pomemben emocionalni naboj, ki so ga figure živih mrtvecev pridobile zlasti v 19. stoletju, ko so postale nosilke želja in strahov, predvsem

ambivalentne povezanosti erotičnih želja in smrtnih strahov. Prehod nemrtvih v nove medije 20. stoletja je bil v začetku prav obetaven, kot na primer v že kanoniziranem filmu *Nosferatu* F. W. Murnaua. Problemi nemrtvih se niso začeli zaradi novosti medijev, temveč šele po drugi svetovni vojni, ko so se namnožili skupaj z mediji in uporabniki medijev. V množici so se do danes specializirali in hipertrofirali v zgolj odurne zombije, vampirje za najstniške erotične fantazije in podobno. Ostaja kliše in kič, nič erotičen, nič strašljiv. Tako izmučeni torej živi mrtveci spet prihajajo na oder. V njih je vpisana prehojena pot, istočasno pa so še dovolj *vitalni*, da lahko prevzamejo nove vloge.

Like ne živih in ne mrtvih, ki jih srečujemo v sodobni nemški dramatiki, lahko, glede na njihov odnos do drugih likov, razdelimo v tri skupine.

V prvo skupino lahko uvrstimo like tistih ne povsem mrtvih mrtvecev, ki so prepoznavni kot taki in se jasno razlikujejo od likov živih. Poleg običajnih *dramatis personae* so *personae* drugega reda. To je njihova konvencionalna pojavna oblika, kakršno srečamo že v Shakespearovem *Hamletu*. Naj omenimo le tri primere.

Prvi primer je igra *Haltestelle. Geister* (2000) Helmuta Krausserja, ki jo sam označuje kot *trashopero*, saj v njej načrtno prepleta elemente visoke in množične kulture. Na avtobusni postaji se duhovi umrlih družijo z živimi in čakajo, da jih moški v črnem plašču, nekakšen Haron, odpelje v svet mrtvih. Krausserjeve figure živih se jasno ločujejo od ne več živih. Močno spominjajo na klišeje o duhovih, kakršni se množijo v popularni kulturi. Tako se na primer trudijo, da bi komunicirali z živimi, da bi se sprijaznili s smrtjo itd. Krausserjeva upodobitev duhov morda ni najbolj inovativna, zato pa toliko očitneje kaže sorodnosti med sodobnimi odrskimi upodobitvami nemrtvih in tradicijo ter sodobno popularno kulturo, ki jo posredujejo množični mediji.

Tudi Sibylle Berg v igri *Ein paar Leute suchen das Glück und lachen sich tot* (1999), dramtizaciji njenega istoimenskega romana, na oder postavi osebe, ki so že umrle, v nekdanjem življenju pa so bile tako ali drugače med sabo povezane. Pripovedujejo si zgodbe o ljubezni in varanju, pa tudi o umiranju. Prav podrobno opisujejo lastne nasilne smrti – utopitve, zastrupitve in kar je še podobno groznega. Ti ostantativni opisi sicer poudarjajo, da ne gre za žive, vendar razlika med njimi in živimi ni opredeljena, saj med dramskimi osebami v tej igri sploh ni živih. Tudi prizorišče, kakor ga avtorica opiše v didaskalijah, razliko sicer predpostavlja, vendar jo istočasno minimalizira. Ta »zaprt prostor onstran smrti«, ki spominja na Sartra, naj bi bil »zrcalna podoba« modernih javnih prostorov (Berg, 1999, 78). Onstranstvo na odru naj bi torej zrcalilo svet, kakor v tradiciji dramatike in gledališča velja, da oder sam zrcali svet. Kot zrcalna podoba sveta se upodobitev onstranstva v mediju izenači z medijem upodobitve.

Bergova v nadaljevanju igre odnos med mediji in realnostjo tematizira tudi na drugi ravni. V monologu ena izmed neživih razmišlja:

Vera: Bilo je pozimi. Sama sem bila doma. Kot vsak večer. Počutila sem se osamljeno, nepotrebno in bedno. Šla sem ven in prehodila pol mesta. Pojma nimam, ali sploh še obstajajo ljudje, ki zares delajo, sem razmišljala. Torej ljudje, ki proizvajajo stvari in jih potem zavijajo v papir. Ne poznam jih. Vsi moji znanci delajo z nečem nerealnim. Z denarjem ali informacijami, torej s stvarmi, ki jih morda sploh ni. Mogoče so zato vsi take volje. Če ljudje delajo s stvarmi, ki jih ni, se seveda hudičevo resno zastavlja vprašanje, če ljudje sploh obstajajo. (Berg, 1999, 83)

Na vprašanje odgovarja avtorica, ko v svoji igri ne kaže živih ljudi, ampak le duhove. Razlog za občutek, da ljudje niso ne živi ne realni, povezan z občutjem izoliranosti in redundantnosti, išče v nematerialnosti tako imenovane materialne baze sodobnih informacijskih družb.

Tudi Elfriede Jelinek v igri *Erlkönigin* iz trilogije *Macht nichts* (1999) neživo in nemrtvo poveže z mediji, konkretno z gledališkim medijem. Pri tem pa ne gre za duhove. Figura mrtve igralke, ki jo, sedečo v krsti, nosijo okoli gledališke zgradbe, je poudarjeno telesna, saj naj bi si med svojim monologom trgala meso s kosti in ga metala med občinstvo. S telesom, ki se daje za občinstvo, ironizira ritualni značaj gledališča in tematizira poklic igralke, ki svoje telo posoja dramskim duhovom in kot taka deluje kot telesni vmesnik (*interface*) med neživim, duhovnim svetom fikcije in živim občinstvom.

V drugo skupino lahko uvrstimo dramske osebe, ki v enem dejanju umrejo, pogosto nasilne smrti, v drugem pa se spet pojavijo, nespremenjeni, kot da nič ni bilo, čeprav se ne bi smeli več pojavljati ali pa bi morali biti razpoznavni kot duhovi ali kakšni drugi povratniki iz sveta umrlih. Vrnejo se med žive, podobno kot figure v risankah. Ker ne prestopijo na drugo raven odrske realnosti, s svojo prisotnostjo kažejo, da po svoji odrski smrti niso nič manj živi, nič bolj nerealni kot prej. Izenačeni z liki živih izdajajo, da imajo tudi ti značaj duhov.

Izrazita primera tovrstnega vstajenja najdemo med *Fekalnimi dramami* Wernerja Schwaba. V igri *Predsednice* (1996) Erna in Greta na koncu drugega prizora umorita Maričko, v naslednjem prizoru pa vse tri spet žive družno gledajo uprizoritev *Predsednic* kot igre v igri. V igri *ÜBERGEWICHT, unwichtig: UNIFORM* moški in ženska obiščeta gostilno, kjer s svojo lepoto in vzvišenostjo pri drugih gostih zbudita pozornost, zavist in agresivnost, ki končno privede do tega, da ju ubijejo in požrejo. V zadnjem dejanju se spet pojavita v gostilni in se v miru pomenkujeta, kako bi o navzočih napisala literarno besedilo ali pa o njih posnela film. Tudi Schwab smrt in vstajenje svojih figur povezuje s tematizacijo medijev.

V tretjo skupino lahko uvrstimo like živih, ki dvomijo o svoji živosti in realnosti. Dozdeva se jim, da niso ne živi ne mrtvi in tudi ne realni. Na ravni duhov prvega reda, torej na ravni povsem navadnih dramskih likov, se počutijo kot duhovi drugega reda. S tem zamikom je ogrožena gledalčeva *praesentia* ali vsaj samoumevnost njegove realnosti. Dvom se gledalcu lahko porodi, če sprejme konvencijo, da je lik, uveden kot živa oseba, od njegove realnosti oddaljen le za eno stopnjo. Ko se lik pomika proti drugi stopnji realnosti, se mora gledalec vsaj za hip ponovno orientirati in prilagoditi koordinate točke, s katere opazuje.

V igri *norway.today* (2001) Igorja Bauersime se mladostnika prek interneta dogovorita za skupni samomor. Manjka jima občutek, da sta res živa in realna. »Saj se reče: biti pri življenju, torej ob njem. In ne v življenju.« (Bauersima, 2001, 48) Obetata si, da ju bo skok v smrt navdal z občutjem edinstvenosti in živosti, pa četudi le za hip. Mlada junaka Igorja Bauersime ne zaupata reklamnim parolam, ki so zelo pogoste v nemških medijih in uporabljajo izraz »življenje«, kot na primer »biti v življenju«, »kvaliteta življenja« ali kar »lifestyle«. Spričo obilice medijsko stiliziranega življenja se junakoma njuno povprečno, vsakdanje življenje dozdeva nezadostno in nezadovoljivo, skratka, ne dovolj živo. Strah, da ne bosta nikoli zadostila kriterijem »prave« živosti, kakor jih določajo reklame v množičnih medijih, se preseli v splošni strah pred življenjem samim, ki ga želita ozdraviti tako, da si uprizorita smrt, ki je v reklamah seveda ni.

Albert Ostermaier se v igri *Death Valley Junction* (2000) poigrava s citati iz filmov in literature. Posameznim prizorom pripiše naslove, ki spominjajo na filme, kot na primer *View to a Kill*, *Zabriskie Point* ali *Point of no Return*. V enem od prizorov Desmond, osrednji lik, v avtomobilskem prtljažniku odkrije svoje lastno truplo, ki pa potem izgine. Negotov se poda na lov za izgubljenim truplom, išče sebe, svoje truplo kot truplo, dokler sam ne ve več, če je živ ali ne.

Desmond: Ampak prekleto, saj sem še živ?

Beat: Res?

Desmond: Primi me, tu, moj srčni utrip, srce mi še bije. *Ugrizne se v prst*. Tu, to je kri. Sranje. Zakaj ne krvavim, čakaj. (Ostermaier, 2000, 65)

Avtor svojemu junaku ne pomaga prav dosti pri orientaciji med pravo, dramsko in filmsko realnostjo. Filmski in dramski junaki ne krvavijo, brezkrvni so, kakor so brezkrvni nemrtvi, čeprav se slednji včasih hranijo s krvjo.

Ob tem se seveda zastavlja vprašanje prehrane teh, ki niso ne živi ne mrtvi. S čim se hranijo, če ne s krvjo fiktivnih junakov? Kaj jim daje vitalnost? Na to vprašanje je že leta 1922 odgovoril Franz Kafka, ko je v enem od pisem Mileni Jesenski razmišljal o pismu, starem mediju za prenos podatkov, in ob tem razvil svojo teorijo medijev, čeprav



tega pojma še ni uporabil in so jo kot tako iz njegovih besedil izluščili šele nemški literarni znanstveniki – zlasti Friedrich A. Kittler (1985) in Wolf Kittler (1990) –, ki so v osemdesetih letih 20. stoletja medijske teorije uvedli v nemško literarno vedo. Kafka v tem pismu dopisovanje označi kot občevanje z duhovi, s prikaznimi naslovnika, pa tudi z lastnimi. Prikazni se hranijo z napisanimi poljubi, ki tako nikoli ne prispejo, kamor so bili namenjeni, »temveč jih izpijejo prikazni na poti« (Kafka, 2009, 260). Ob tej obilni hrani se duhovi množijo. »Prikazni ne bodo izstradale, mi pa bomo propadli.« (prav tam)<sup>1</sup> Manj poetično rečeno, mediji tako dobro uspevajo zaradi emocionalne investicije uporabnikov, ki pa na ta račun umanjka v neposrednem medčloveškem stiku. Povezava med duhovi in mediji v nemški literaturi in literarni vedi torej ni novost, v sodobnih besedilih pa pridobi, kakor je napovedal Kafka, pomen, težo in obseg.

V analiziranih dramah sta opazni dve tendenci. Prvič, meja med živim in neživim postaja nejasna, zabrisana. Drugič, liki oseb, ki niso ne žive ne mrtve, se povezujejo s tematizacijo medijev.

Philippe Ariès je v obsežni študiji o zgodovini odnosa do smrti, *L'homme devant la mort*, ki je izšla že leta 1977, ugotavljal, kako v 20. stoletju v razvitih družbah smrt in vse, kar je povezano z njo, izginja iz vsakdanjega življenja. Množični mediji danes pri tem sodelujejo na različne načine. Proizvajajo neštete fiktivne mrlične in se podajajo v globine fiktivnih, najpogosteje umorjenih teles. Ta estetizirana in fikcionalizirana smrt ni nevarna, še bolj prikriva pravo smrt in odganja misli nanjo. Istočasno mediji načeloma ne posredujejo slik pravih mrtvecev in umirajočih, bodisi iz političnih bodisi iz etičnih razlogov, da ne bi demoralizirali živih in onečastili dostojanstva mrtvih. Oboje, tako množenje podob fiktivnih mrličev kot tudi umanjkanje podob realnih mrličev, pa prikriva, da prava smrt ni upodobljiva in da je mediji ne morejo posredovati. V tem smislu so etični razlogi za prepoved medijskega posredovanja slik mrtvih in umirajočih upravičeni, saj so v mediju eni in drugi neživi oziroma nemrtvi na enak način. Zakaj bi jih torej izpostavljali pogledom, ki ne morejo razlikovati, kjer ni razlik.

Množični mediji danes ne problematizirajo meje med živim in neživim le z estetizacijo in fikcionalizacijo smrti, temveč tudi z množenjem razprav o začetku in koncu življenja. Z razvojem medicine in biotehnologije se zastavlja vprašanje, kdaj skupek celic že ali še pomeni življenje. Pri razpravah o tem sodelujejo znanstveniki s področja naravoslovja, pravniki, filozofi, politiki in teologi. Značilnost teh razprav pa je, da poskušajo definirati življenje brez uporabe pojma smrti, ki v tradicionalnih dualističnih konceptih predstavlja nasprotje življenja in s tem omogoča, da se opredeljuje prek nje. To je razumljivo glede na problematizacijo začetka življenja, ima pa določene nepredvidljive stranske učinke.

1 »Die Geister werden nicht verhungern, aber wir werden zugrundegehn.« (Kafka, 1986, 302)

Ko smrt izginja iz medijskih diskurzov, vsakdanjega življenja in zavesti, ko meja med življenjem in smrtjo postaja nejasna, mrtvi izgubljajo stalno bivališče in kot nemrtvi blodijo med živimi, ki svoje živosti ne znajo opredeliti in sami niso prav prepričani vanjo. To čudno stanje opisuje sodobna dramatika, ko ukinja razliko med fiktivno realnostjo dramskih oseb ter fiktivno realnostjo dramskih duhov in podobnih nemrtvih. Figure nemrtvih se med figurami živih največkrat pojavljajo v kontekstu bolj ali manj eksplicitne tematizacije medijev, v okviru katere se zastavlja vprašanje meje med realnim in virtualnim. Ko se v mediju problematizira meja med živim in neživim, se istočasno problematizira tudi meja med medijem in realnostjo, med realnim in nerealnim, virtualnim, fiktivnim.

V sodobni nemški dramatici se problemi razpuščanja opozicije med življenjem in smrtjo povezujejo s problemi razpuščanja opozicije med realnim in virtualnim. V nekaterih primerih gre le za vzporejanje, tam je razpuščanje meje med življenjem in smrtjo prisposoda za vprašljivost meje med realnostjo in medijsko realnostjo. V drugih primerih pa je implicirana vzročna povezava, tam so sodobni množični mediji, njihovo delovanje in učinkovanje, vzrok za nejasnost meje med živim in neživim, zlasti za negotovost živih glede lastne živosti.

»Vsi smo zombiji,« zapiše Slavoj Žižek v tekstu *Madness and Habit in German Idealism: Discipline between the Two Freedoms*. In v nadaljevanju pojasni: »Zombi je osnovna raven človeškosti.«<sup>2</sup> To je le eden od mnogih vzporednih in različno kontekstualiziranih primerov metaforične rabe nemrtvih in neživih v sodobnih diskurzih družboslovja in humanistike. Pogostnost in raznolikost rabe kažeta po eni strani na vitalnost prisposode, po drugi strani pa na pereče probleme v sodobnih družbah, ki na drugačen način še niso izrazljivi. Podrobna analiza različnih primerov rabe v okviru tega članka ni mogoča, zgoraj le omenjeni primer pa vendar prispeva k opredelitvi ene izmed temeljnih skupnih značilnosti teh dramskih podob.

Sodobni nemški dramatici bi se verjetno strinjali z Žižkovo trditvijo, da smo vsi zombiji, vendar pa pri njihovih likih umanjajo pozitivne konotacije. V dramskih besedilih se nemrtvi pojavljajo predvsem kot upodobitve občutja izgube, stiske in negotovosti. Kot taki posredujejo kritiko sodobnih družbenih razmer in opozarjajo, čeprav s humorjem in ironijo, na morebitne negativne posledice ukinjanja opozicij med življenjem in smrtjo ter med realnim in virtualnim.

2 <http://www.lacan.com/zizdazedandconfused.html> [14. 7. 2010].

## Literatura

- Ariès, P., *L'homme devant la mort*, Pariz, 1977.
- Aristoteles, *Poetika*, Ljubljana, 1982.
- Bauersima, I., norway.today, *Theater heute* 1, 2001, 48–58.
- Berg, S., Ein paar Leute suchen das Glück und lachen sich tot, *Theater heute* 8/9, 1999, 78–84.
- Düffel, J. in Schössler, F., Gespräch über das Theater der neunziger Jahre, *Text+Kritik*, XI/04, 2004, Sonderband, Theater fürs 21. Jahrhundert (ur. Arnold, H. L.), 42–51.
- Düffel, J., *Missing Müller*, Gifkendorf, 1997.
- Hettche, T., *Nox*, Köln, 2002.
- Jelinek, E., *Macht nichts*, Reinbek bei Hamburg, 1999.
- Kafka, F., *Pisma Mileni Jesenski*, Ljubljana, 2009. / *Briefe an Milena*, Frankfurt a. M., 1986.
- Kittler, F. A., *Aufschreibesysteme 1800–1900*, München, 1985.
- Kittler, W., Schreibmaschinen, Sprechmaschinen. Effekte technischer Medien im Werk Franz Kafkas, v: *Franz Kafka, Schriftverkehr* (ur. Kittler, W./Neumann, G.), Freiburg i. Br., 1990, 75–163.
- Klein, G., *Roman unserer Kindheit*, Reinbek bei Hamburg, 2010.
- Krausser, H., *Stücke 93–03*, Frankfurt a. M., 2003.
- Lehmann, H. T., *Postdramsko gledališče*, Ljubljana, 2003.
- Ostermaier, A., Death Valley Junction, *Theater heute* 4, 2000, 62–69.
- Schmitt, J. C., *Die Wiederkehr der Toten. Geistergeschichten im Mittelalter*, Stuttgart, 1995. / *Les revenants*, Pariz, 1994.
- Schwab, W., *Predsednice*. Gledališki list SNG Drama, Ljubljana, 1997, 13–28.
- Schwerdtfeger, M., *Delphi*, Köln, 2004.
- Shakespeare, W., *Hamlet*, Ljubljana, 1997.
- Žižek, S.: *Madness and Habit in German Idealism: Discipline between the Two Freedoms*. <http://www.lacan.com/zizdazedandconfused.html> [14. 7. 2010].

Špela Virant

## **Weder lebendig noch tot. Zeitgenössische deutschsprachige Dramatik und Massenmedien**

**Schlüsselworte:** Medien, zeitgenössische deutschsprachige Dramatik, Theater, Untote

Im vorliegenden Artikel wird anhand ausgewählter Texte die Vielfalt der Einflüsse moderner Massenmedien auf die zeitgenössische deutschsprachige Dramatik kursorisch dargestellt. Diese Einflüsse sind in dieser Gattung spezifisch, da dramatische Texte für das alte Medium Theater geschrieben werden, also nicht nur unmittelbar beeinflusst werden, sondern auch über das Theater, das in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts den Status eines Massenmediums verloren hat. Die Einflüsse lassen sich auf unterschiedlichen Ebenen nachweisen, so z.B. im Verhältnis von Haupt- und Nebentext, in der Nachbildung von filmischen Techniken, in der Vulgarisierung der Sprache, vor allem aber an einer veränderten Wahrnehmung der Funktion der Dramatik und des Theaters. Die Dramatik beginnt von der Position des minoritären Mediums Theater die massenmedialen Diskurse zu reflektieren. Dafür eignen sich besonders jene Topoi, die aus der Dramatik in die Massenmedien gewandert sind und nun verändert wieder zurück in die Dramatik finden. Dazu gehören z.B. Inzest oder Untote. Dementsprechend wurden moderne Stücke ausgewählt, die untote Figuren auf die Bühne bringen und Medien thematisieren, darunter sind Stücke von Jelinek, Schwab, Krausser, Düffel, Berg und Ostermaier.

Die Verschränkung von Untoten, besonders von Geistern und Gespenstern, mit der Thematisierung von Medien lässt sich in der Dramatik schon in Shakespeares *Hamlet* finden, in der deutschsprachigen Literatur später in Kafkas Briefen. In der heutigen Dramatik häufen sich diese Beispiele, wobei das schon im Barock im Vordergrund stehende Spiel mit verschiedenen Wirklichkeitsebenen der gewöhnlichen Figuren und der Geisterfiguren wieder aufgenommen wird, das Erotische und Schaurige, das im 18. und 19. Jahrhundert die Figuren der Untoten umgab, tritt jedoch zurück. Die Art und Weise, wie Figuren der Untoten in der zeitgenössischen Dramatik dargestellt werden, spiegelt einerseits die Verdrängung des Todes aus den massenmedialen Diskursen, die entweder durch seine Fiktionalisierung stattfindet, durch ethisch und politisch motivierte Darstellungsverbote oder durch die von der Biotechnologie geforderte Neudefinition des Lebens, das sich nicht mehr in Opposition zum Tod

definieren lässt, da auch die Bestimmung seines Anfangs in Frage steht. Andererseits spiegelt die Undeutlichkeit der Grenze zwischen lebenden und untoten Figuren die verschwommene Grenze zwischen den von Medien vermittelten „Geistern“ und den zu „Geistern“ gewordenen Mediennutzern. Die Aufhebung der Opposition zwischen Leben und Tod wird mit der Aufhebung der Opposition zwischen real und virtuell verbunden und manchmal in einen kausalen Zusammenhang gestellt. Die Figuren der Untoten verbildlichen dabei Gefühle der Unsicherheit und Desorientierung, die durch die Lebensbedingungen in modernen Informationsgesellschaften hervorgerufen werden.