

## Čehov v »zrcalih« Luka Percevala (na osnovi analize igre *3STRS*)

Namen prispevka je proučiti izvirnost uprizoritve drame *Tri sestre* Antona Pavloviča Čehova pri Luku Percevalu, izpostaviti povezave s poetiko Čehova in razkriti nekatere vzporednice s tradicijo evropskega gledališča dvajsetega stoletja, zlasti z gledališčem smrti Tadeusza Kantorja in gledališčem absurda. Posebna pozornost je namenjena prostorsko-časovnim značilnostim, semantiki novega naslova in uporabljenim tehnikam. Pri tem sta – ob upoštevanju kulturnega konteksta – uporabljeni primerjalna in intermedijska metoda. Percevalovo novo branje igre Čehova je v sozvočju s sodobnimi razmerami in stanjem človeštva (občutek osamljenosti, odtujenosti in absurdnosti obstoja ter bližajoče se globalne katastrofe).<sup>1</sup>

**Ključne besede:** Luk Perceval, *3STRS*, Anton Čehov, *Tri sestre*, gledališče smrti, gledališče absurda

### Chekhov in Luk Perceval's "Mirrors" (Based on an Analysis of the Play *3STRS*)

The purpose of this article is to examine the originality of Luk Perceval's stage interpretation of Anton Chekhov's play *The Three Sisters*, to point out links to the poetics of Chekhov's work, and to identify some parallels with the traditions of twentieth-century European theatre, especially that of Tadeusz Kantor's death theatre and theatre of the absurd. The analysis focuses on the non-traditional title, spatio-temporal characteristics, staging techniques, scenography, and the production's musical design. The methods used include an intersemiotic and comparative approach to the cultural context. The article seeks to demonstrate that Perceval's recent reading of Chekhov's play is in tune with the contemporary situation and human condition (the absurdity of existence, the impotence of man, loneliness, isolation, and the imminence of a global catastrophe).

**Keywords:** Luk Perceval, *3STRS*, Anton Chekhov, *The Three Sisters*, theatre of the death, theatre of the absurd

---

<sup>1</sup> K nastanku prispevka je finančno prispevala Univerza v Lodžu (Fundusz Rozwoju Wydziału Filologicznego UŁ). Predstava je nastala v koprodukciji s TR Warszawa in Starim narodnim gledališčem Helene Modrzejewskiej v Krakovu. To je bilo prvo sodelovanje belgijskega režiserja s poljsko igralsko skupino. Premiera je bila takoj po sprostitvi covidnih ukrepov – 21. maja 2021 v Krakovu, nato pa 20. junija v Varšavi. Oktobra istega leta je bila igra uprizorjena na XVII. mednarodnem festivalu prijetne in neprijetne umetnosti v Lodžu. Za to predstavo je Perceval prejel nagrado Konrada Swinarskega za najboljšega režiserja v sezoni 2020–2021. Na spletu. Avtorji članka se zahvaljujejo Romanu Pawłowskemu, sodelavcu gledališča TR Warszawa in soavtorju scenarija, za dostop do arhivskih posnetkov predstave.

Luk Perceval (rojen leta 1957), belgijski gledališki režiser in igravec, ustanovitelj – skupaj z Guyem Joostenom – gledališča Blauwe Maandag Compagnie (BMC), je ena najvidnejših gledaliških osebnosti današnjega časa. V letih 1998–2005 je bil režiser v Narodnem gledališču v Antwerpnu, mednarodno znan pa je s predstavami v Nemčiji postal v začetku 21. stoletja. Sodeloval je z berlinskim gledališčem Schaubühne am Lehniner Platz, Münchenskim Münchner Kammerspiele (2005–2008) in hamburškim Thalia Theater (2009–2016). Od leta 2018 je Perceval redno zaposlen v gledališču NTGent v Gentu;<sup>2</sup> kot režiser veliko gostuje, dela z mednarodno zasedbo in sodeluje na številnih gledaliških festivalih po vsem svetu.

Gledališče Luka Percevala je režisersko gledališče, v središču katerega je igravec. Režiser poskuša dobro znana dela prikazati na nepričakovan in nenavaden način. Klasična besedila poskuša modificirati tako, da so za sodobno občinstvo bolj avtentična (Лучкин 2013). Igralcem predlaga, naj se naučijo besedilo izvirnika in ga nato posredujejo v jeziku območja, kjer so odraščali. Tako igralce prisili k improvizaciji in bolj naravnemu vedenju. Posebnost Percevalove ustvarjalne metode je težnja po eksperimentiranju, nenehno iskanje v želji ohraniti »naravnost« dramskega dejanja, zanikanje patosa – namesto vizualne lepote se tako v njegovih predstavah pojavlja grda, gola narava, kontrast dramskega pritiska, histerije, ironije in farse (Лучкин 2013).<sup>3</sup>

Percevalov repertoar vključuje uprizoritve klasičnih in sodobnih del. Belgijski režiser rad eksperimentira s klasiko. Med njegovimi deli so radikalne interpretacije *Ostržka* Carla Collodija, *Othella* Williama Shakespeara, *Don Kihota* Miguela de Cervantesa, *Otrok sonca* Maksima Gorkega in drugih, pa tudi uprizoritve dram Antona Čehova: *Čajka*, *Ivanov*, *Striček Vanja*, *Platonov*, *Višnjev vrt* in *Tri sestre* (s prenovljenim naslovom *3STRS*).<sup>4</sup>

Perceval ima do Čehova poseben odnos: »Zame,« trdi režiser, »je Čehov nesmrten, saj se vam ob branju zdi, da vsakič znova že poznate vse njegove like. Da so to vaš sosed, bratranec, brat, oče, sestra in tako dalje. Zato je Čehov univerzalen. Zame je gledališki svetnik« (Джурова 2006). Teme, ki jih je Čehov obravnaval v svojih dramah, ostajajo nespremenjene; po Percevalovem mnenju so še posebej aktualne v našem času (tj. v obdobju pandemije in po njej). Občinstvu želi pokazati, da se lahko v likih Čehova prepozna. Vendar pa mora režiser pri uprizarjanju iger za občinstvo 21. stoletja v Belgiji, Nemčiji in drugih zahodnoevropskih državah način podajanja snovi spremeniti, saj se sodobno občinstvo – kot trdi Perceval – »z liki Čehova ne bo poistovetilo na isti način, kot jih je videl Čehov sam« (Теплицкая 2015).

Igra Čehova *Tri sestre* je bila zadnja, ki se ji je Perceval posvetil. Z njeno uprizoritvijo je odlašal dolgo – predvsem zato, ker je bil prepričan, da bi se sanje sester o selitvi v Moskvo zdele sodobnemu človeku, ki živi v dobi globalizacije, prostega gibanja in

<sup>2</sup> Na spletu.

<sup>3</sup> Podrobneje o Percevalovi dejavnosti in njegovih metodah dela piše Thomas Irmer v knjigi *Luk Perceval. Theater und Ritual* (Irmer 2013).

<sup>4</sup> Na spletu.

odprtih meja, nerazumljive in neprepričljive. Režiserjeve dvome je razrešilo delo nizozemskega psihologa Douweja Draaismaja *The Nostalgia Factory* (Draaisma 2008), v katerem je ta raziskoval temelje in mehanizme človeškega spomina.<sup>5</sup> Ugotavlja, da nostalgija od dvajsetega stoletja naprej v družbi predstavlja resno bolezen – duševno motnjo. Percevalova igra je zgrajena prav na temi uničujoče moči nostalgije.

Namen našega prispevka je opozoriti na povezave med Percevalovo uprizoritvijo in poetiko v igri Čehova, poudariti svojevrstnost interpretacije, opozoriti na prostorsko-časovne značilnosti igre, na semantiko novega naslova, na tehnike, ki jih je režiser uporabil, ter razkriti nekatere vzporednice med Percevalovo uprizoritvijo igre in tradicijo evropskega gledališča dvajsetega stoletja. V Percevalovi uprizoritvi z naslovom *3STRS* je besedilo Čehova predelano. Belgijski režiser je torej Čehova napisal na novo, poudarke postavil drugače in igro obogatil z zahodnoevropskimi gledališkimi konteksti – izkušnjo gledališča smrti Tadeusza Kantorja in gledališča absurda. Tako predstavlja »svojega« Čehova.

Perceval je sicer zgradbo igre Čehova ohranil, vendar je besedilo skrajšal, preoblikoval besedišče in opustil nekatere like (odsoten je npr. Saljoni). Dogajanje se tako kot pri Čehovu začne na Irenin god. Zbrani ob tej priložnosti zopet ponavljajo dobro znan ritual spominjanja na umrlega očeta in svoje nekdanje življenje v Moskvi. Razlika je v tem, da v Percevalovi predstavi – namesto 11 – mineva 33 let, odkar so Prozorovi zapustili Moskvo. Režiser tako še močneje poudarja nespremenljivost obžalovanja vrednega stanja likov Čehova – in odsotnost upanja, da bi se to popravilo. Pojem umetniškega časa je v drami praktično odsoten. Za dramski čas v Percevalovi igri je tako kot pri Beckettu značilna brezčasna situacija. Ritem belgijskega režiserja določa monotono menjavanje letnih časov (pri Beckettu pa dneva in noči). Zaradi cikličnega ponavljanja in odsotnosti dogodkov je treba čas dojemati kot večno sedanost, ki nima nikakršnega toka – čas se zdi iluzoren. Pričakovanje selitve v Moskvo – podobno kot pri *Čakajoč Godota* S. Becketta – nesmiselnega obstoja likov ne more osmisliti. Edini dogodek, ki lahko povzroči, da čas postane občuten, je selitev v Moskvo.

Režiser je protagoniste zaprl v svojevrsten nevsakdanji okvir. Zdi se, kot da so zunaj časa in prostora, sami s seboj in svojimi figurami, obdani z zrcalnim zidom, obsojeni nase in na svojo usodo – lahko so povsod in nikjer. Prostor, v katerem so liki v igri zbrani, se včasih zdi kot psihiatrična bolnišnica, včasih kot dom za ostarele. Tudi liki Čehova živijo v zaprtem prostoru, »brez zraka«, »trpijo za klavstrofobijo«. Pred sabo se nimajo kam umakniti. Opozoriti velja, da so skoraj v celotni predstavi (z nekaj izjemami) vsi liki na odru hkrati – občinstvo ima torej možnost ves čas spremljati vse like. Tako v prostoru Percevalove predstave ni prostora za skrivnosti, intimo: vse se dogaja v prisotnosti vseh. V tem smislu od drugih zelo odstopa prizor z Andrejem: zgrbljen, osamljen in prizadet, v halji in copatih ima ganljiv monolog, v katerem dela

<sup>5</sup> Vpliv knjige nizozemskega psihologa na zamisel Percevalove igre je omenjen v intervjuju Romana Pawłowskega z belgijskim režiserjem med vajami za igro. Gl. 10. epizodo cikla dokumentarnih filmov *Próbując „3SIOSTRY” – wokół spektaklu Luka Percevala*. Na spletu.

obračun s svojim življenjem. Andrejeve besede spremlja odmev, ki ponavlja »osamljen in odveč«. Besede kot da se odbijajo od steklenih sten, kar povzroča dramatičen učinek.

Po Percevalovem mnenju je največja težava likov Čehova nezmožnost živeti tukaj in zdaj, torej živeti v sedanjosti, se popolnoma prepustiti sedanjemu trenutku, ga zaznavati z vsemi čuti in dušo, ga razumeti, dojemati in – kar je najpomembneje – v njem delovati. Liki Čehova se ukvarjajo ali s spomini ali pa z načrti za prihodnost. Tema slovesa od mladosti, od življenja, tema starosti in boleznii v igri odzvanja z veliko močjo, opozarja na starost likov in nenehno izgubljanje priložnosti, da bi bili v tem življenju srečni.<sup>6</sup>

Teme starosti pa Perceval ne poudarja le na jezikovni ravni. Staranje se odraža v videzu likov, njihovih gibih in izgovorjavi replik. Prav vsi liki se le težko sprijaznijo s tem, na kar jih opominja njihov odsev v ogledalu. Močno postarana, sivolasa in debela Olga nosi sončna očala in črno obleko. Sončna očala ji pomagajo, da se počuti mlajša, skuša ogoljufati čas ali pa skriva svoj postarani obraz pred drugimi in sabo. Njeno črno obleko je mogoče razumeti kot žalovanje zaradi nesmiselno preživetega življenja. Na njenem ozadju izstopajo mlajše sestre, oblečene v kratke, bleščeče obleke. Irina je prikazana v prelomnem trenutku – njena želja po življenju še ni zamrla, vendar že čuti, da je to zadnji trenutek za pobeg iz te hiše, ki vse bolj spominja na dom za ostarele. Njen monolog pred ogledalom – o želji po delu in iskanju smisla življenja – jo vodi k ugotovitvi, da se je postarala. Čustveni monolog, med katerim kriči in posnema gibe pri spolnem odnosu, se zaključí s tragično pripombo izčrpane, skuštrane Irine o starosti. V zadnjem dejanju Irina na predvečer poroke s Tuzenbahom pred zrcalom izvede še en monolog, v katerem so njeni gibi v nasprotju z besedami. Sama sebe skuša prepričati, da ima v duši krila, da je vesela in želi živeti, zato poskuša zamahniti z rokami, a so njeni gibi okorni in nesproščeni – jasno je, da Irina na polet ni pripravljena. Naj pripomnimo, da je v Percevalovi igri poziv junakinje Čehova k delu, dejavnosti zamenjan s pozivom k življenju.

V igri se razblinijo tudi Mašini upi. Njen ljubimec Veršinin je invalid, ki se po odru premika v invalidskem vozičku. V zadnjem dejanju ga skuša Maša pripraviti do tega, da bi postal odločen in dejaven, vendar je njegova duša enako brezvoljna kot telo. Zato ljubimca vrže iz vozička in ga vleče po odru, vendar ta ostane neodločen in vdan v usodo. Maša se izčrpana zgrudi ob njegovem telesu; Percevalov Veršinin ljubice ni sposoben spolno zadovoljiti. Bodimo pozorni tudi na to, da je moška spolna moč v igri izrazito oslabljena.

Ne moremo mimo tega, da je vprašanje spolnosti za belgijskega režiserja bistveno – poskuša namreč razkriti in odpraviti tabuje. V predstavi liki svojo spolnost ali njeno odsotnost izkazujejo povsem brez zadržkov. V njihovem svetu tako ni prostora

---

<sup>6</sup> Filozofija življenja v sedanjem trenutku se zdi Percevalu še posebej pomembna – sam se ukvarja z jogo, k temu pa skuša pripraviti tudi svoje igralce. Po Percevalovem mnenju gre pri jogi za to, da ponovno pridobimo sposobnost biti pozoren nase in na dogajanje okoli sebe. Kot pravi, je v središče njegove gledališke estetike postavljen človek. Joga omogoča osredotočenost, potrpežljivost in odprtost uma – zato si lahko povrnemo sposobnost, da smo pozorni nase in na dogajanje okoli sebe (Долгошева 2017).

za nežna čustva, zadržane ljubezenske izjave in intimnost – spolni prizori se odvijajo pred drugimi liki. Seks, ki naj bi bil neke vrste katarza, način za razbremenitev nakičenih čustev, tako le še okrepi občutek brezupnosti obstoja. Ker je večina moških v igri duhovno in spolno impotentnih, so le nedejavni udeleženci imitacije telesnega zблиževanja. Perceval zapleta odnose med Kuliginom, Mašo in Veršininom s spolno perverzno stvijo. Po njegovi interpretaciji čustva, ki jih Maša goji do svojega ljubimca, stopnjujejo privlačnost, ki jo Kuligin čuti do žene. To je še posebej opazno v prizoru ponorelega plesa, ki ga Maša zaključi v Veršininovem naročju. Kuligin pa, namesto da bi od ljubosumja pobesnel, ženo poljublja po rokah, jo odpelje globlje v scenski prostor in jo začne vpričo njenega ljubimca poljubljati. Maša se njegovim nežnostim prepusti brez odpora.

Skoz igro postajajo spolni prizori vse bolj patetični, saj moški liki ne najdejo odgovora na ženske želje. Tretje dejanje zaključuje prizor, ko se skuša Nataša telesno zblížiti s pijanim Andrejem, ki spi na stolu. Zvokom, ki imitirajo spolni užitek in jih povzročata Nataša, se pridruži Maša, nato pa še preostali liki.

Belgijski režiser občinstva ne izziva le s simuliranimi spolnimi odnosi, temveč tudi z goloto. Prizor, v katerem se moški protagonisti počasi slečejo, lahko razumemo kot dejanje samorazkrivanja – golota postane simbol ponovnega utelešenja. Golo telo se dojema kot izraz svobode v odnosu do konvencij, navad in družbenih norm. Golota postane način razkrivanja občinstvu in samemu sebi – je zadnji korak v prizadevanju, da bi bili iskreni, da bi odstranili masko, prepoznali pristnost, pobegnili iz izmišljene podobe in se vrnili k prvotnemu sebi. Videti je, da Perceval golote ne uporablja, da bi gledalca šokiral, pač pa zaradi odkritosti – da se upamo razgaliti, sneti okove. V igri so gola moška telesa grda, poškodovana. Telesne pomanjkljivosti, neurejenost, odbijajoč videz so lastni mnogim likom. Njihov propad se ne kaže le v njihovem vedenju in notranjem stanju, temveč tudi v njihovi zunanosti. Razgaljenost moških likov lahko služi razbijanju mita o idealnem telesu – postane nekakšno priznanje poraza.

Andrej, oblečen v haljo, je v igri zelo star in zapuščen. Njegov videz odraža duševno stanje človeka brez upanja – živega mrtveca. Tuzenbah v zeleni žametni obleki je v primerjavi z drugimi liki videti, kot da je iz druge dobe. V igri je prikrajšan za tekmeča za Irinino srce, Saljonega – tako ne umre v dvoboju, pač pa se igra konča z novico o junakovem samomoru. V Percevalovi igri Tuzenbahov tekmeč ni Saljoni – tekmeč postane izguba vere v smisel življenja in slutnja kataklizme svetovnih razsežnosti. V finalu tako Tuzenbah uresniči svojo zamisel o prostovoljni smrti v korist prihodnjih generacij. Spomnimo – v igri Čehova junakove replike o kataklizmi, ki da bo uničila svet in povzročila smrt polovice njegovega prebivalstva, ni. Zdi se, da je Tuzenbahova izjava povezana z epidemijo koronavirusa, ki je vplivala na obdelavo igre. Pomembna sprememba je tudi Tuzenbahovo razpravljanje o potrebi po pomlajevanju družbe z izključevanjem starejših. Perceval se ob razvoju teme starosti v nadaljevanju dotakne vprašanja, ki vznemirja razvite, toda starajoče se družbe – evtanazije. Ta tema odmeva tudi v besedah Čebutikina, ki opozarja, da je za starega človeka popolna odvisnost od drugih ponižujoča. Velja omeniti, da je Tuzenbahov samomor le zunanji izraz duševnega

stanja junakov Čehova po Percevalovi interpretaciji: smrt junaku omogoča, da se izvije iz avtomatizma determinističnega obstoja.

Tuzenbahov samomor na predvečer dolgo pričakovane poroke in obljube novega življenja se na prvi pogled zdi nemotiviran, nelogičen – konec pa brez pomena. Nesmiselna ni le Tuzenbahova smrt, temveč predvsem dejstvo, da se ne izpolni nobeno od pričakovanj likov. Pojavljajo se značilnosti gledališča absurda, ki strukturi igre odvzemajo element tradicionalne dramaturgije: konec. Zdi se, da si Perceval v finalu prizadeva absurdnost – najpomembnejše značilnosti katere so brezup, pomanjkanje logike v ravnanju likov in stalno prisoten občutek smrti – stopnjevati.

Brezupnost in brezperspektivnost življenja se v drami še poglobljata zaradi nezmožnosti likov, da bi se sporazumevali. Nezmožnost sporazumevanja se v absurdnem besedilu odslikava neposredno na ravni replik. Dialogi v igri spominjajo na pogovore, ki jim povsem po naključju prisluškujemo, in se pogosto zdijo nerazumljivi, celo nesmiselni. Bistveno je, da informacijske vrzeli ostanejo nezapolnjene, kar vodi do učinka absurda. Nerazumevanje se še krepi zaradi brezpredmetnosti pogovora, neutemeljenega menjavanja tem, neodzivanja na sogovornikove besede ali pa poskusov prikrivanja resničnih občutkov s praznimi besedami ali premori. Replike likov se tudi ne ujemajo z njihovimi gestami, vedenjem in intonacijo. V tem smislu se nam zdi kot ilustracija režiserjevega pristopa najbolj poveden prizor Kuliginove ljubezenske izpovedi Maši, ko v joku izjavlja: »Zadovoljen sem, zadovoljen sem, zadovoljen sem!«, medtem ko mu v tistem trenutku zdolgočasena Maša odgovarja: »Dolgčas mi je, dolgčas mi je, dolgčas mi je«. Liki pri Percevalu svoje replike praviloma izgovarjajo v ogledalo, pri čemer se ne osredotočajo na sogovornika, temveč na svoje notranje občutke. Številne replike spremlja kričanje, izrečene so v nekakšni norosti, hysteriji. Zdi se, da so kriki, kakofonija zvokov, krutost, visoka amplituda čustev povezani z brezizhodnim položajem likov. Nezmožnost, da bi svoje misli in doživljanja posredovali sogovorniku, junake vodi v tragično osamljenost in občutek ontološkega absurda. Komunikacijsko neučinkovitost krepijo tudi replike, ki jih igralci izgovarjajo v tujih jezikih. Andrej se na primer v angleščini spominja, kako jih je oče »zatiral« s svojim znanjem tujih jezikov. V odgovor na njegove besede Veršinin začne improvizacijo v italijanščini. V igri je slišati tudi ukrajinski jezik – v govoru ukrajinske igralko, ki igra vlogo Nataše in z razvojem dogajanja vse bolj prehaja na svoj materni jezik. Njene replike temeljijo na čisti improvizaciji. Tako Perceval pretrgane vezi med ljudmi prikazuje na leksikalni ravni. Natašin govor je sestram nerazumljiv – njene besede jim prevaja Andrej, pri čemer se izogiba žaljivim opredelitvam ali nespodobnim besedam.

Nataša je edini lik, ki v igri živi v sedanjosti in se ukvarja z vsakdanjimi skrbmi. Vendar Nataša pri Percevalu ni enodimenzionalen lik. Niti ona se namreč ne počuti srečno, saj nima prave podlage – tako kot Prozorovi tudi ona išče svoj raj na zemlji. A če zmoreta sestri o njem le sanjati, ga Andrejeva žena gradi tu in zdaj. Ni naključje, da na koncu igre postane gospodarica hiše in snuje načrte, kako jo prilagoditi svojim pričakovanjem in potrebam Bobika – psička s plišasto dlako.

Z Natašo, ukrajinsko emigrantko, v igro vstopa vprašanje odnosa med staro in novo Evropo. Po eni strani je Nataša uničevalka starega reda, po drugi pa upanje za staro celino, za njeno prihodnost. Zdi se, da režiser z zamenjavo Natašinega in Andrejevega sina s psom odpira problematiko nizke rodnosti in postopnega umiranja stare Evrope. V širšem kontekstu tako Percevalova igra postane izraz mnenja o stanju družine – o socialnih, političnih, družbenih in moralnih preizkušnjah, ki jih družina doživlja.

Ni naključje, da je vizualno prevladujoč element v predstavi *3STRS* zrcalna stena, ki se ob dotiku trese in včasih deluje kot zaslon. Izbira glavnega elementa scenografije se v kontekstu poetike Čehova zdi ustrezna. Zrcalo lahko razumemo kot simbol vesti, gole resnice – kot odsev najbolj intimnih stvari v človeku, njegovih skrivnih misli, njegove duše. Zrcalo daje likom priložnost, da nase pogledajo s strani, da se ozrejo nazaj na svoje življenje. Ob pogledu v ogledalo se junaki ne morejo izogniti samooceni – v ogledalu se srečajo sami s seboj in z resnico o preživetem življenju, ki odseva v zrcalu spomina in zgodovine. Zrcalo namreč drobi, pomnožuje, podvaja, odseva, razkriva skrito bistvo tragičnega življenja. Scenografija v predstavi ustreza režiserjevi optiki, po kateri igro Čehova beremo kot izkušnjo gledališča absurda. Kot piše T. B. Ljubimova, je »absurd odsotnost enega samega premega pomena, ki bi ga razum lahko dojel. Namesto akcije, tj. linearnih, sledečih si dogodkov, namesto 'geometrije drame' so tu iskricice, slepeči odsevi, odboji ali – nasprotno – zatemnitve, luknje v spominu, prekinitve, tj. kot bi šlo za kriva in razbita zrcala ugank in šarad« (Лjubимова 1990: 15).

Liki, ki se gledajo v ogledalo, ne morejo ubežati samoprevari. Zrcalne stene so namreč zavajajoče – ustvarjajo iluzijo dveh svetov. Ogledala med igro večkrat »oživijo« – začnejo se tresti. Njihovi trepetajoči, ukrivljeni zrcalni odsevi vnašajo tesnobo, stopnjujejo čustva likov. Nazoren primer, ko je element scenografije uporabljen za okrepitev monologa, je prizor z Irino, ko v ganljivi izjavi o izgubi smisla življenja s poljubom svojega zrcalnega odseva povzroči tresenje stene, kar odraža njeno čustveno nestabilnost. Tudi v zaključku prvega dejanja se zrcala tresejo in zameglijo postave igralcev, ki v svetlobnem pramenu sestopajo z odra. Skupaj z glasbo in umetnimi gibi igralcev, ki so podobni »živim mrtvecem«, zrcala ustvarjajo osupljiv učinek. Zrcalno steno s svojimi energičnimi in odločnimi gibi spravi v trepet tudi Nataša. Zrcalo se trese tako močno, kot bi bil potres, tudi v zadnjem dejanju – na predvečer tragičnega finala.

Zrcalna stena včasih postane zaslon. Pred vsakim od štirih dejanj predstave je video instalacija, ki prikazuje štiri elemente: zrak (na zaslonu se predvaja posnetek z visoko travo, ki se ziblje v vetru na ozadju gorate pokrajine in modrega neba), voda (ogledalo se spremeni v morje, valovi pa spokojno božajo obalo), ogenj (na zaslonu je prikazan požar) in zemlja (na zaslonu je prikazana zemlja s črvi (simbol smrti in razkroja), ki prihajajo na površje). Omenimo še, da v Percevalovi igri požar v Veršininovi hiši temu priključimo v spomin podobe iz vojne in sproži vojno travmo. Pod vplivom močnih čustev se Veršinin nenadoma dvigne iz invalidskega vozička in stoje nekaj časa nepremično gleda v zaslon. Pri tem se zdi pomenljivo, da njegovega ozdravljenja ne opazi nihče – vsi se ukvarjajo le z lastno osebno tragedijo in osredotočajo na svoje tegobe.

Zdi se, da je funkcija video instalacij poudariti dramaturgijo vsakega od delov predstave. Opominjajo nas tudi, da človeško življenje v primerjavi z naravo ne pomeni ničesar – človek je le majhno zrno peska, ki je podvrženo višjim silam narave. Opozoriti je treba, da so ogledala skupaj s stoli, na katerih sedijo ali visijo igralci, in okvirji edini elementi skromne scenografije Percevalove predstave.

Tehnika zrcalnega odseva je opazna tudi v prenovljenem naslovu igre – *3STRS*. Zamenjava besede »tri« s številko ter stičnost številke z besedo, ki ji sledi in se začne z veliko začetnico, ustvarjata učinek zrcalne slike, pri kateri latinični »S« postane odsev številke »3«. <sup>7</sup> Perceval angleško besedo *sisters* skrajša z izpustom samoglasnikov (učinek je ohranjen tudi v nemški različici naslova: *3SCHWSTRN*). Nekonvencionalni naslov občinstvu obljublja novo – sodobno – branje igre Čehova in v primerjavi z izvirnikom skrajšano različico.

Učinek zrcalnega odseva skuša doseči tudi glasba za predstavo. Osnovo zvočnega niza predstave sestavljajo vzorci. Najprej vzorci, ustvarjeni na podlagi vnaprej posnetih zvokov, natančneje replik igralcev med vajami ali njihovih pogovorov med odmori. Nato klavirski vzorci. Skladatelj Karol Nepelski je poskrbel, da je zvok vsake klavirske tipke ne samo posnet, temveč tudi invertiran. Takšna obdelava povzroči, da je na odru prisoten umeten, za uho celo neprijeten – a vznemirljiv zvočni učinek.

Stopnjevanje grdega v predstavi – odsotnost logike v razvoju dogodkov, nemotiviranost dejanj likov, prisotnost psihološke praznine, nezmožnost likov, da bi drug drugega razumeli, in tragični finale – gledalca sili, naj na Percevalovo predstavo gleda v luči predhodne evropske gledališke tradicije, tj. gledališča smrti Tadeusza Kantorja<sup>8</sup> in gledališča absurda.

Spomnimo, da je semantični koncept gledališča smrti<sup>9</sup> Tadeusza Kantorja povezan z osebnim bojem poljskega režiserja s preteklostjo, tragičnim poskusom obnove »fotografske plastičnosti spomina«, ki bi zajel minljivost obstoja (Пенѐнжек 2008: 273). Gledališče smrti je gledališče spomina, v katerem ni prihodnosti, h kateri bi protagonist lahko težil, temveč zgolj boleča preteklost. Umetniški svet Kantorjevih predstav je tako zgrajen na nenehnom lovljenju ravnotežja na robu med življenjem in smrtjo, resničnostjo in iluzijo. To pomeni disharmonijo s svetom, pomanjkanje logike in občutek končnosti obstoja. S poetiko Kantorjevih iger (zlasti *Mrtvim razredom*, 1975) povezuje obravnavano igro tematika smrti, minevanja časa, spomina, nezmožnost obnoviti preteklost, uporaba golote in zaprtega odrskega prostora, gibi igralcev kot pri mesečnikih, problematika sporazumevanja in medsebojnega nerazumevanja med liki ter besedna in glasbena zgradba (tj. razdrobljene vrstice in stavki). Videti je,

<sup>7</sup> Učinek se pri poskusu prevoda naslova v ruščino izgubi (v poljščini pa se ohranja: *3SIOSTRY*).

<sup>8</sup> Za vpliv tradicije tega poljskega režiserja na Percevalovo delo glej intervju, ki ga je opravila Justyna Nowicka (Nowicka 2021).

<sup>9</sup> Koncept gledališča smrti se je pri Kantorju pojavil v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja. Uresničil ga je v petih predstavah: *Umarla klasa* [*Mrtvi razred*] (1975), *Wielopole, Wielopole* [*Velepolje, Velepolje*] (1980), *Niech szczeną artyści* [*Poginejo naj umetniki*] (1985), *Nigdy już tu nie powrócę* [*Nikoli več se ne vrnem sem*] (1988), *Dziś są moje urodziny* [*Danes je moj rojstni dan*] (1991). Podrobneje o tem v Plešnarowicz 2004.



da je Percevalu blizu tudi Kantorjevo razumevanje gledališča kot avtorske umetnosti: kompleksnega, živega procesa ustvarjanja. Za nobenega od režiserjev uprizoritev ni znan rezultat, temveč dolga ustvarjalna pot do njega; na tej poti se najpomembnejši prizori/epizode vedno znova preoblikujejo in na novo ustvarjajo. A če so v Kantorjevih uprizoritvah igralci morali uresničiti režiserjevo zamisel (Kantor je bil na odru opazovalec, udeleženec, vodja, ustvarjalna in organizacijska sila, ki ji je bilo vse podrejeno in na kateri je vse temeljilo) (Пенѣнжек 2008: 277), pa belgijski režiser prepušča besedo igralcem in jih spodbuja k improvizaciji. V Percevalovih predstavah so tako igralci soustvarjalci prizorov, likov in tematik.<sup>10</sup>

Nič manj zaznavna ni v Percevalovi predstavi tradicija evropskega gledališča absurda (predvsem vzporednice z delom irskega dramatika Becketta), njegova estetika in poetika. Naj spomnimo, da je svet v gledališču absurda predstavljen kot nelogičen in nesmiseln. Človek v njem obstaja ob izgubi smisla, obupu, brezizhodnosti, kar je povezano z odtujenostjo osebnosti od družbe, s propadom svetovnonazorskih pristopov sodobnega človeškega bivanja. Filozofija absurda izraža prav to eksistencialno praznino (Raspapou 2016: 11–2). Človek v svetu absurda ni sposoben delovati, ne more uresničiti nobene zamisli, ne more pobegniti iz zaprtega prostora, v katerem se nahaja. Je osamljen, nezaupljiv do ljudi, zaprt v svoj svet ter močno občuti začasnost in končnost življenja. Liki drug drugega ne slišijo in ne vidijo, vzporedne monologe izrekajo v praznino. Kršitev logike se udejanja v odrskih dialogih, ki so razpomenjeni, reducirani. V gledališču absurda je svet prikazan v stanju razkroja: gre za razkroj besed, dejanj (statičnost dejanj, odsotnost fabule – nadomeščajo jo ciklični prosto nizajočih se podob, ki se ne razvijajo v skladu z vzročno-posledičnimi zakonitostmi), likov, okoliščin, dramaturških kanonov, zvrsti in slogov, uporabo sestavin različnih umetnostnih zvrsti. Percevalovo branje igre Čehova v duhu gledališča absurda ni posebej presenetljivo. Predvsem v delih zahodnih raziskovalcev namreč Čehov velja za utemeljitelja gledališča absurda (Oates 2002; Priestly 1976; Rayfield 1975). Za dramska dela Čehova so značilne naslednje poteze absurda: brezupnost bivanja in hrepenenje likov po boljšem življenju, odsotnost dinamike dogajanja, dejanja in replike likov so brez pravega smisla, liki so izolirani v svojem lastnem svetu. Pri Čehovu in v Percevalovi predstavi je razmerje med mislijo, besedo in dejanjem porušeno – jezik nima spoznavne funkcije. Edini resnični dogodek je smrt.

Tema *Treh sester* Čehova, ki jo je Vladimir Nemirovič-Dančenko nekoč opredelil kot »hrepenenje po boljšem življenju« (Виленкин 1965: 149), se v igri Luka Percevala spremeni v hrepenenje po preteklem življenju, ki ga je v času kovidnih omejitev sodobni človek lahko močno občutil. Zdi se, da so pojmi, kot so eksistencialni absurd, človeška nemoč, osamljenost, izolacija in bližajoča se svetovna katastrofa, v našem času še posebej aktualni. V Percevalovi interpretaciji igra Čehova postane posplošena podoba sveta in ljudi v krizi – sveta, ki trpi zaradi nemoči in utrujenosti.

<sup>10</sup> Za več glej cikel dokumentarnih filmov Romana Pawłowskega, ki so nastali med vajami za predstavo *3STRS* in temeljijo na pogovorih z igralci in režiserjem *Próbując "3SIOSTRY" – wokół spektaklu Luka Percevala*. Na spletu.

Percevalova igra je po napadu ruskih enot na Ukrajino dobila nov odzven – po 24. februarju 2022 je namreč Moskvo v replikah likov zamenjal Kijev. Tako ukrajinska prestolnica, zaznamovana z vojnim uničenjem, postaja simbol izgubljenega raja, po katerem liki hrepenijo danes.<sup>11</sup>

Iz ruščine prevedel Domen Krvina.

#### VIRI IN LITERATURA

- Douwe DRAAISMA, 2008: *The Nostalgia Factory*. Groningen: Historische Uitgeverij.
- Thomas IRMER, 2013: *Luk Perseval. Theater und Ritual*. Berlin: Alexander Verlag.
- Justyna NOWICKA, 2021: *Luk Perceval o „Trzech siostrach” Czechowa, Tadeuszu Kantorze, Jerzym Grotowskim i... jodze*. [Na spletu](#).
- Joyce Carol OATES, 1972: *The edge of impossibility: tragic forms in literature*. New York: Vanguard Press.
- Krzysztof PLEŠNAROWICZ (ur.), 2004: Tadeusz Kantor. *Pisma. Tom 2. Teatr Śmierci. Teksty z lat 1975–1984*. Wrocław: Ossolineum.
- John BOYNTON PRIESTLEY, 1970: *Anton Chekhov*. London: International Textbook.
- Próbując „3SIOSTRY” – wokół spektaklu Luka Percevala*. Režiral Roman Pawłowski. [Na spletu](#).
- Donald RAYFIELD, 1975: *Chekhov. The Evolution of his Art*. London: Paul Elek.
- Aliaksandr RASPAPOU, 2016: *Александр Введенский и традиция абсурда*. [Aleksandr Vvedenskij i tradicija absurda.] Poznań: Wydział Neofilologii UAM w Poznaniu.
- Luk PERCEVAL. Osebná spletna stran. [Na spletu](#).
- Stary teatr im. Heleny Modrzejewskiej w Krakowie. [Na spletu](#). TR Warszawa. [Na spletu](#).
- Виталий ВИЛЕНКИН, 1965: *Вл. И. Немирович-Данченко ведет репетицию. «Три сестры» А. П. Чехова в постановке МХАТ 1940*. Москва: Искусство.
- [Vitalij VILENKIN, 1965: *Vl. I. Nemirovič-Dančenko vedet repeticiju. «Tri sestry» A. P. Čehova v postanovke MHAT 1940*. Moskva: Iskusstvo.]
- Анастасия ДОЛГОШЕВА, 2017: *Йога с Персевалем. Санкт-Петербургские ведомости*, 18. 10. 2017. [Na spletu](#).
- [Anastasija DOLGOŠEVA, 2017: *Joga s Persevalem. Sankt-Peterburgskie vedomosti*, 18. 10. 2017. [Na spletu](#).]
- Татьяна ДЖУРОВА, 2006: *Дядя Ваня*. [Na spletu](#).
- [Taťjana DŽUROVA, 2006: *Djadja Vanja*. [Na spletu](#).]
- Леонид ЛУЧКИН, 2013: *Театр Люка Персеваля*. [Na spletu](#).
- [Leonid LUČKIN, 2013: *Teatr Ljuka Persevalja*. [Na spletu](#).]
- Татьяна ЛЮБИМОВА, 1990: *Комическое, его виды и жанры*. Москва: Знание.
- [Taťjana LJUBIMOVA. *Komičeskoe, ego vidy i žanry*. Moskva: Znanie.]

<sup>11</sup> Odločitev o spremembi besedila so согласно sprejeli tako igralci kot režiser. To je njihov protest proti državi agresorki in hkrati dejanje solidarnosti z Ukrajino. Glej izjavo z dne 11. marca 2022, objavljeno na spletni strani Starega gledališča Helene Modrzejewske v Krakovu. Na spletu.

Мареk ПЕНЕЏЕК, 2008: Последние спектакли Тадеуша Кантора. *Voprosy teatra* 1–2. 273–85.

[Marek PIENIĄZEK, 2008: Poslednie spektakli Tadeusza Kantora. *Voprosy teatra* 1–2. 273–85.]

Анна ТЕПЛИЦКАЯ, 2015: *Чехов без тормозов: как современные режиссеры рубят сады и ловят чаек*. [Na spletu](#).

[Anna TERLIČKAJA, 2015: *Čehov bez tormozov: kak sovremennye režissery rubjat sady i lovjat čaek*. [Na spletu](#).]

## РЕЗЮМЕ

В статье рассматриваются своеобразие постановки Люка Персеваля *3STRS*, ее связь с поэтикой чеховской пьесы *Три сестры*, а также влияние традиций европейского театра XX века. В центре внимания оказались: пространственно-временная характеристика, семантика нового заглавия, использованные режиссером приемы.

В спектакле *3STRS* Персеваля чеховский текст переработан. Бельгийский режиссер переписывает Чехова, иначе расставляет акценты, обогащает пьесу западноевропейскими театральными контекстами – опытом театра смерти Тадеуша Кантора и театра абсурда, представляя «своего» Чехова.

С поэтикой пьес Кантора (особенно с *Умершим классом*, 1975) роднит спектакль Персеваля тема смерти, уходящего времени, памяти, невозможность возратить прошлое, использование приема обнажения, а также замкнутого сценического пространства, сомнабулические движения актеров, проблема коммуникации и отсутствия взаимопонимания между персонажами, вербальная и музыкальная структуры (разрозненные реплики и фразы). Близко Персевалю и канторовское понимание театра как авторского искусства, как сложного, живого процесса созидания.

Прочтение Персевалем пьесы Чехова в духе театра абсурда особо не удивляет. Особенно в работах западных исследователей Чехов считается родоначальником театра абсурда. Драматическое творчество Чехова несет в себе такие признаки абсурдизма, как: безнадежность экзистенции персонажей, тоска по лучшей жизни, отсутствие динамики действия, лишённые здравого смысла поступки и реплики героев, замкнутость героев в своем собственном мире. Как в пьесе Чехова, так и в спектакле Персеваля разрушаются отношения мысль – слово – поступок, язык не обладает функцией познания. Единственно реальным событием становится смерть.

Тема чеховских *Трёх сестер* – «тоска по лучшей жизни» (определение Вл. Немировича-Данченко) в спектакле Люка Персеваля превращается в «тоску по прошлой жизни», которую остро ощущает современный человек, особенно в эпоху локдауна. В интерпретации современного режиссера чеховская пьеса становится обобщенным образом мира в кризисе, в котором человек страдает от бессилия, одиночества, изоляции, усталости.

