

UDK 792.02

Barbara Orel

Akademija za gledališče, radio, film in televizijo

IGRA V IGRI KOT INTERTEKSTUALNI IN INTERMEDIALNI POJAV

Članek uvršča igro v igri med eksplisitne (citatne) intertekstualne pojave in pokaže, da je bila dialoška struktura navajajočega in vanj vpletenega dramskega besedila v moderni drami uporabljena za dekonstruiranje klasične, v aristotelskih pravilih utemeljene zaprte dramske forme.

The article places a play within a play among the explicit (quotational) intertextual phenomena and shows that in modern drama the dialogic structure of the citing work and of the embedded work was used to deconstruct the classic, closed forms of drama founded on Aristotlean principles.

Ključne besede: igra v igri, intertekstualnost, intermedialnost, moderna drama, dekonstrukcija

Key words: play within a play, intertextuality, intermediality, modern drama, deconstruction.

Uvod

Igra v igri kaže nase kot na medbesedilni pojav že s svojo terminološko oznako. Sintagma »igra v igri« govori o vpletenosti ene gledališke igre v drugo, o njuni povezaniosti, prepredenosti, prežemanju, so-obstoju in so-odvisnosti, o implicitni vsebovaniosti druge v drugi in njuni sintagmatski sonavzočnosti. Beseda intertekstualnost, na to opozarja Marko Juvan, pa po svoji immanentni jezikovni logiki pomeni prav »'razmerje med teksti', 'preplet tekstov', 'vpletenost enega teksta v drugem', 'vzajemno povezanost in odvisnost najmanj dveh besedil, postavljenih v razmerje', 'pri čemer je v ospredju' 'lastnost teksta, da vzpostavlja razmerje z drugim(i) tekstrom(i) oziroma da se vanj vpleta drug tekst ali več drugih tekstov'« (Juvan 2000: 11). Medbesedilne zveze temelijo na interaktivnem vzpostavljanju smisla med navajajočim in navedenim delom. To je tudi poglavitični namen integriranja iger v igre: dramsko besedilo povabi, prikliče, stopi v dialog z drugo dramo, da se v soigri z njo pomensko oplodi.

Igra v igri kot eksplisitni (citatni) medbesedilni pojav

Manfred Pfister med širše in ože razumljeno intertekstualnostjo, med občo in posebno, implicitno in eksplisitno, nenamerno in namerno oziroma nezaznamovanou in zaznamovanou,¹ zgradi most teoretsko domišljenih kriterijev za določanje, katera dela so bolj

¹ Ti pari označujejo razliko med dvema ravninama, vrstama in pomenskima obsegoma pojma in so med seboj analogni. Nasprotje med implicitno in eksplisitno intertekstualnostjo je uvedel Laurent Jenny. Implicitna intertekstualnost je odnos literarnega dela do žanrskih in drugih kodov in je svoji nezaznavnosti navkljub nujna immanentna lastnost vseh literarnih del, pri eksplisitni intertekstualnosti pa literarna umetnina sama opozarja bralca na svojo posebno večbesedilno sestavo, kot na primer pri montaži ali citatu. Jennyjevo razlikovanje je v opozicijo med nenamerno in namerno intertekstualnostjo prevedel in natančneje razdelal Charles Grivel, v slovenski terminologiji pa je pojem obč in posebne intertekstualnosti zasidral Marko Juvan. (Prim. Juvan 2000: 50.)

intertekstualna od drugih. Po tem modelu obrobja in jedra je igro v igri mogoče uvrstiti v samo jedro intertekstualnosti. Sem sodijo literarni pojavi, pri katerih se prejemnik zaveda vnosa tujega vira, saj ta na lastno »tujost« pokaže sam. Gre za »dela, ki svoje predloge ne le uporablajo, ampak se nanje nanašajo, jih tematizirajo (metajezikovno interpretirajo, vrednotijo), so do njih selektivna (izbirajo določljive elemente iz njih oziroma segajo po predlogah, ki so znane in izrazite), jih vgrajujejo vase celostno in strukturno dosledno, na svojo medbesedilnost sama opozarjajo, jo reflektirajo, so od predloga slogovno drugačna, do njihove pomensko-vrednostne plasti pa stopajo v kar se da napet dialog« (Juvan 2000: 58). Vse naštete semantične in sintaktične značilnosti poudarjanja medbesedilne sestave dela veljajo za igro v igri, zato jo uvrščam med eksplisitne medbesedilne pojave. Primarna drama, to je tekst, v katerega je integrirano dramsko besedilo, in igra v igri druga drugo kontekstualizirata, preopomenjata, vzajemno vplivata na modeliranje vidika druge igre. Z igro v igri se dinamizira smisel primarnega dramskega besedila, orkestrira, prenaglaša se njegov pomen in odločilno poseže v sam ustroj teksta.

Številnim primerom integriranja igre v igro povsem ustreza oznaka citatnost, to je konvencionalno vpisovanje tuje izjave v besedilo. Nazoren primer so *Krajnski komedijanti*, v katere je Bratko Kreft vpisal Linhartovo Županova *Micko* in pri tem dosledno, že z izborom druge tipologije pisave, ločil Linhartovo besedo od svoje: s seznamom porazdelitve Linhartovih vlog svojim »komedijantom«, z napovedmi v didaskalijah, ki natančno označujejo začetek in konec posameznih prizorov igre v igri, replike fiktivnih gledalcev, ki komentirajo dogajanje med predstavo, pa je dodatno zaznamoval z zvezdicami. Citatnost je kot posebno obliko eksplisitne intertekstualnosti natančneje obdelala Dubravka Oraić. Utemeljila jo je v teoretskem diskurzu ruskih formalistov in jo rekonstruirala v okviru teorije potujitve Viktorja Šklovskega. Ta je rabil pridevnik citaten (v sintagmah »citatne téme«, »citatni postopek«, »citatna motivacija«) za označevanje citatnih razmerij, pri katerih tuje delo postane gradivo novega literarnega dela.² Oraićeva je definirala citatnost kot obliko intertekstualnosti, v kateri je citatni stik med dvema besediloma dominanten: citatna relacija postane globinsko ontološko in semiotično načelo teksta. Prepoznavanje tuje predloge kot ubeseditvene strategije – to je temeljna lastnost dram z vgrajenimi igrami v igri. Druga v drugi sta sintagmatsko sonavzoči: ena vpliva na konstituiranje pomena in tudi strukturiranje druge igre. Sicer pa že beseda citat, ki izhaja iz latinskega glagola »citare«, v pomenih klicati, poklicati, priklicevati in navajati implicitno meri na dejavno razmerje med navajajočim in citiranim delom.

Poudariti je treba, da vsaka igra v igri ni vzeta iz že obstoječega teksta. Glede na izvor oziroma avtorstvo citirane drame je igre v igri mogoče razvrstiti v tri skupine.

1. Igra v igri izhaja iz obstoječega literarnega oziroma gledališkega dela. Napisal ga je avtor, znan tako realnemu občinstvu (nam, bralcem drame oz. gledalcem njene uprizoritve) kakor tudi fiktivni publiki (tistim dramskim osebam na odru, ki v času uprizarjanja igre v igri nastopajo v vlogah njenih gledalcev). Takšni primeri so Linhartova Županova *Micka*, umeščena v *Krajnske komedijante* Bratka Krefta, Molièrov *Namišljeni bolnik*

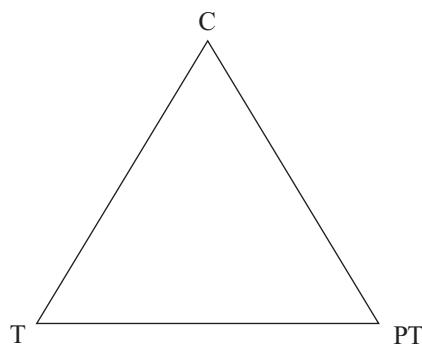
² Oraić 1988: 121. Tudi Julia Kristeva, avtorica termina intertekstualnost, je govorila o tekstu kot o »mozaiku citatov«.

v Bulgakovovi drami *Zarota svetohlincev*, *Molière* in Pirandellove drame, v katere je dramatik integriral svoja dela (npr. *Igra vlog* v drami *Šest oseb išče avtorja*, *Izgubljeni sin* v *Velikanih z gore*, novela *Zbogom Leonora v Nocoj bomo improvizirali*).

2. Igra v igri je delo fikcijskega avtorja. Poznana je samo v okviru navajajočega dela, v zunajliterarni stvarnosti pa ne obstaja (tako v *Veliki žehti* Majakovskega, Wedekindovi *Frančiški*, v Ghelderodovi drami *Sonce zahaja*). Avtor igre v igri je lahko neimenovan, celo namerno zamolčan, kot npr. v Schnitzlerjevem *Zelenem kakaduju*. Tako se imenuje zakotna krčma, kjer vsak večer poteka nenavadni gledališki dogodek: igralci, nekostumirani in pomešani med gosti, pripovedujejo vsakdanje pikantne, tudi srhljive zgodbe, ljudje pa tja prihajajo uživat v prepoznavanju igralcev od naključnih obiskovalcev, v razlikovanju fikcije od resničnosti. Avtor igre v igri oziroma sam status predstave v predstavi je prikrit z namenom, da bi se fiktivni in realni svet med seboj do nerazpoznavnosti spremešala.

3. Igra v igri je avtocitat primarnega dramskega besedila. Drama namerno navaja oz. citira samo sebe kot tuje delo in se v teku samopredstavljanja vzpostavlja kot igra v igri. Dobri primeri so drame Thorntonja Wilderja *Spalnik Hiawata*, *Naše mesto* in *Tudi tokrat smo jo srečno odnesli*, v katerih nas oseba v vlogi režiserja vodi skozi dogajanje (predstavlja osebe, napoveduje in razлага dogodke, jih prosto seli iz enega prostora v drugega in poljubno pomika po časovni premici v preteklost ali prihodnost) ter ustvarja občutek, kot da bi predstavo pravkar ustvarjal tukaj in zdaj. Tovrstne osebe nastopajo v funkciji avktorialnega pripovedovalca, ki ga drama, prikazuječa neko dejanje v »obliki dramske dejavnosti in ne pripovedi«, kot bi se izrazil Aristotel (1982: 69), v načelu ne pozna.

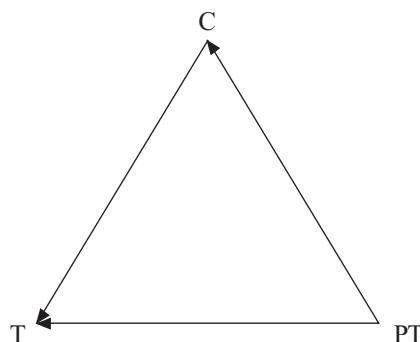
Z vidika teorije intertekstualnosti, ki raziskuje dialog med citirajočim in citiranim besedilom, je opredeljevanje primerov iz druge in tretje skupine kot medbesedilnih pojavorov na prvi pogled problematično, še posebej, če želim njihovo eksplisitno intertekstualnost definirati za citatno. Da je preučevanje igre v igri (četudi ta v zunajgledališki stvarnosti ne obstaja) v sklopu citatnosti metodološko ustrezna, zadostuje dokaz, da proces integriranja drame v dramo poteka po načelih citatne relacije, saj vključuje vse njene sestavne elemente. Po analogiji s tridelno sestavo citatnega razmerja med lastnim tekstrom (T), citatom oz. eksplisitnim intekstrom (C) in njegovim nekdanjim kontekstom, t. i. prototekstom (PT), je mogoče obravnavati tudi igro v igri. Povezavo si lahko predstavljamo v liku trikotnika (prevzetega po Orač 1988: 126).



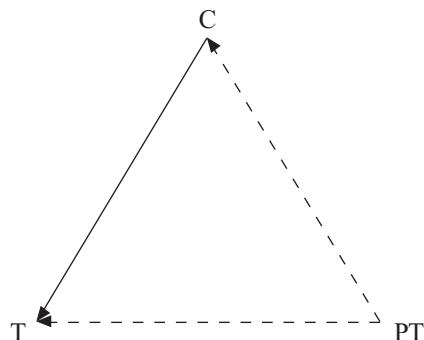
Na prvi pogled je vprašljiva zasedenost točke, v kateri se nahaja prototekst, torej besedilo, od koder igra v igri primarno izhaja. Ni nujno, da je prototekst gledališka igra, čeravno so ti primeri najpogosteji; lahko je katerakoli literarna zvrst (npr. novela v Pirandellovi drami *Nocoj bomo improvizirali*). Poglejmo, kakšne so vrste prototekstov v posameznih izpostavljenih skupinah:

1. prototekst je drugo literarno delo, obstoječe v konkretni, zunajgledališki stvarnosti
2. prototekst je drugo literarno delo, ki obstoji samo znotraj dramskega sveta (oziro ma sploh ne obstaja, tako kot v primeru igralskih improvizacij brez predhodnega scenarija)
3. prototekst je isto delo, ki se istočasno priziva v zunajgledališko stvarnost in se hkrati vpenja tudi v notranji dramski svet.

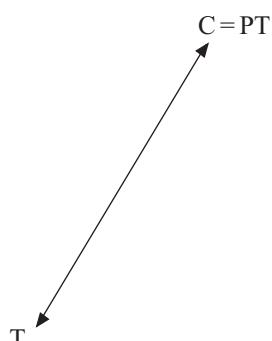
Na kakšen način vpliva vrsta prototeksta na komunikacijo, bolje rečeno: na pretočnost znakov med tremi točkami v relacijskem modelu igre v igri? V primeru prve skupine je trikotnik na vseh ogliščih polno-pomensko zaseden, izmenjava znakov pa nepretrgoma in brez ovir poteka v vseh treh smereh, najmočneje seveda iz prototeksta v smeri k citatu in njegovemu novemu kontekstu. (Ponazorimo to z dramo Jeana Anouilha *Ne budite gospe*, v kateri gledališki ravnatelj in igralec Julien skozi odlomke različnih dram, ki jih postavlja na oder, retrospektivno podoživlja svojo življenjsko pot v luči nerešenega odnosa z materjo. Dogajanje kulminira v sklepnem prizoru drame: citatu znamenitega prizora v Gertrudini spalnici iz Shakespearovega *Hamleta*. Julien nastopi v vlogi Hamleta, njegovo mater Gertrudo pa igra Julienova mati. V igri v igri se nemoč rešitve intimnega problema sprime z ustvarjalno krizo, da se Julien, strti kot človek in umetnik, dokončno odpove uprizoritvi Shakespearovega *Hamleta*, o katerem je vedno sanjal kot o svojem umetniškem vrhuncu.)



V drugi skupini, kjer je točka izvora vloženega besedila slabo vidna, je porajanje znakov iz tega segmenta šibko, in če je točka prazna, se lahko trikotnik tudi razobliči. Tedaj citatna povezava še vedno obstaja, le da je lažna. (Michel de Ghelderode v drami *Sonce zahaja cesarju Karlu V. Habsburškemu* uprizori igro *Zrcalo stoletja*, ki prikazuje zgodovino njegovega vladanja. Drama s tem naslovom dejansko ne obstaja. Avtorstvo na citatni način vzpostavljeni predstave v predstavi v tem primeru ni pomembno. Tekst na kraju samem improvizira lutkovni mojster, da bi cesarja soočil z njegovimi preteklimi dejanji in ga pripravil na zadnje dejanje njegovega življenja: smrt.)



V tretji skupini je med izvornim in novim delom postavljen enačaj. (Tako v dramah, ki citirajo same sebe, v ospredju ni vsebinsko oplajanje pomenov med igro v igri in primarno dramo, temveč *način* izrekanja dramske izjave. V Wilderjevem *Spalniku Hiawata* in *Našem mestu*, na primer, režiser »pripoveduje« dogajanje, da bi prikazal proces uprizarjanja ozziroma *način* konstituiranja pomena.) Točka prototeksta se pomakne v točko inteksta in trikotni model citatne relacije se preoblikuje v daljico.



Te preobrazbe ne gre interpretirati kot siromašenje intertekstualne povezave, saj točka, kjer se nahaja prototekst, ni izgubljena. Najde si samo nov prostor, ki se znajde v točki inteksta, tako da se druga v drugi prekrivata in konotativno bogatita.

Igre v igri se torej med seboj razlikujejo po načinu vnosa ozziroma vrsti citatnosti. Lahko so:

1. polni citati, kjer se fragment tujega teksta v novo besedilo priključuje s celoto svojega izvornega konteksta (kot npr. Linhartova *Županova Micka* v Kreftove *Krajnske komedijante*),
2. paracitati, kjer je stik med citatom in prototekstom lažen, ker prototekst realno ne obstaja (npr. v *Veliki žehti* Majakovskega), in
3. avtocitati, ki (lastno) besedilo proglašajo za citat, tako da to nastopa kot prototekst in metatekst obenem (npr. Wilderjeve igre v igrah).

Iz tega trikotno nastavljenega relacijskega modela je mogoče razbrati stopnjo prežemanja besedilnih ravnin v tekstu. Odnos med tremi kategorijami je v prvi skupini nedvomno citaten. V drugi skupini napotila na medbesedilno sestavo teksta vidno usihajo, vendar so še vedno eksplisitna. V tretji skupini samo-citiranih iger v igrah pa je opozarjanje na prisotnost drugega, tujega vira ponovno krepko signalizirano. Te sheme torej ne gre razumeti kot modela jedra in obrobja, po katerem bi stopnja intertekstualnosti v smeri iz prve v tretjo skupino upadala. Klasificiranje iger v igrah glede na njihov izvor oziroma vrsto citatnosti je narejeno predvsem z namenom, da se igro v igri prepozna kot vrvanje tujega vira v nov kontekst – ne glede na to, ali gre za polni citat, paracitat ali avtocitat.

Prepoznanje igre v igri kot primarni drami tujega vira – to je temeljna razločevalna značilnost igre v igri in pogoj za njen obstoj. Zato mora biti vpisovanje igre v igro opremljeno z opozorili na medbesedilno korelacijo, pa naj bodo ta zaznamovana konvencionalno ali namerno pomanjkljivo, zastrto. Vsaka igra v igri mora biti prejemnikom – tako fiktivnemu kot realnemu občinstvu – razvidna kot primarni drami tuje delo. Prepoznaven mora biti njen status vloženega dela, ki opozarja na večravninski ustroj njenega novega bivališča in kaže svojo medbesedilno naravo. Dialog med igro v igri in primarno dramo je primerljiv s citatno relacijo, saj vsebuje vse njene strukturne elemente in privzema njihove lastnosti: tuji vir postane gradivo citirajočega teksta, dejanje privzemanja, prisvajanja oziroma samo-predstavljanja pa je razvidno kot ubeseditvena strategija novega dela.

Koncepcijo igre v igri povezujem z Bahtinovim dialogizmom, natančneje: s konceptom dvoglasne besede. To je strukturna koeksistenza dveh glasov: lastnega in tujega, pri čemer je tuji govor v okvir avtorjevega govora vključen kot *govor v govoru* in tudi kot *govor o govoru*. Dvoglasna je tista beseda, ki je naravnana na tujo besedo. Vprašanje je, katera vrsta dvoglasne besede je analogna konceptu igre v igri? Bahtin namreč razlikuje tri osnovne vrste dvoglasne besede:

1. enosmerno dvoglasno besedo, v kateri se z zmanjševanjem objektnosti teži k stavljanju glasov,

2. raznosmerno dvoglasno besedo, v kateri se z zmanjševanjem objektnosti in dejavnosti tuje misli teži k notranji dialogizaciji in razpadanju besede na dva glasova, in

3. aktivni tip besede, ki odseva tujo besedo, da ta deluje navzven.

Igro v igri uvrščam v ta tretji, aktivni tip dvoglasne besede.

Medtem ko se tuje gradivo v enosmernih dialoških odnosih zliva s t. i. lastnim gradivom, v raznosmernih odnosih do njega vzpostavlja distanco. V dialoških odnosih tretjega tipa pa med tujo in lastno besedo poteka aktiven soodnos: dialog kot forma, v katero vstopata dve repliki.³

Aktivni tip dvoglasne besede je posledica oziroma rezultat maksimalno izražene težnje raznosmerne dvoglasne besede, ki teži k razcepu glasov in njihovem širjenju v

³ Takšno dialoško razmerje poznajo skrita notranja polemika, polemično obarvani avtobiografija in izpoved, vsaka beseda, ki jemlje v ozir tujo besedo, replika dialoga in skrit dialog. (Bahtin 1967: 272.)

različne smeri, dokler ne razpade v dve besedi, dva popolnoma ločena in samostojna glasova. Bistvena razlika med prvima dvema vrstama dvoglasne besede in tretjo je v tem, da tuji govor v dvoglasni besedi ni razviden samo na ravni semantike, temveč tudi sintakse. V okvir lastnega govora je strukturno umeščen. Tako kot v Bahtinovo aktivno dvoglasno besedo se tudi v medbesedilno dramsko zvezo priglašata dve ločeni in samostojni entiteti: primarna drama in igra v igri, ki sta sintagmatsko sonavzroči druga v drugi. Zaradi njune oblikotvorne so-vpletjenosti je igro v igri ustrezno vzpostaviti s konceptom aktivne dvoglasne besede.⁴

Igra v igri kot intermedialni pojav

Igra v igri nazorneje opozarja na svojo drugačnost, drugost, tujost, če se vzpostavlja kot intersemiotični, ne samo kot intrasemiotični pojav: če se primarno dramo, ki se navadno prikazuje v kodu dramskega gledališča, sooči z znaki, ki pripadajo drugim gledališkim zvrstjem.⁵ Tedaj soodnos med primarno dramo in igro v igri poteka na relaciji:

- dramsko gledališče – gledališče mask (L. Pirandello: *Šest oseb išče avtorja*, B. Brecht: *Kavkaški krog s kredo*)
- dramsko gledališče – lutkovno gledališče (M. de Ghelderode: *Sonce zahaja*, A. Schnitzler: *Prilika o veliki klobasi*)
- dramsko gledališče – kabaret (L. Pirandello: *Nocoj bomo improvizirali*, B. Brecht: *Baal*)
- dramsko gledališče – cirkus (E. Toller: *Hinkemann*)
- gledališče – opera (L. Pirandello: *Nocoj bomo improvizirali*)
- gledališče – film (I. Pregelj: *Vest*, L. Pirandello: *Nocoj bomo improvizirali*).

Tu se vzpostavlja dialog med različnimi zvrstmi in medijii, zato igra v igri ni samo intertekstualni, temveč tudi intermedialni pojav. Intermedialnost je postopek, s katerim se strukture in gradiva, lastna enemu mediju, prenašajo v drugega, da bi v njunem presečišču nastala presežni pomen sporočila in kakovost, ki ju s tradicionalnimi sredstvi določenega medija sicer ni mogoče doseči.⁶ Bolj kot materialne, snovne značilnosti se evocira način organizacije gradiva, lastnega določenemu mediju, kajti intermedialni odnos je vedno odnos med sistemi, ne med posameznimi fenomeni. Meje med medijii, ki stopajo v dialog, ne smejo biti zabrisane, ostati morajo prepoznavne. Razvidno mora biti, da je neki element dela prevzet iz drugega medija, in da je v delu, kjer se pojavlja, samo gost. Po Pavau Pavličiću, ki predлага ožje pojmovanje intermedialnosti, se pravi intermedialni odnos vzpostavi takrat, kadar oba medija ohranita svoj status; ko stopata

⁴ Dubravka Oraić uvršča citatnost v tip aktivne dialoške besede, kar utrjuje tukajšnjo analogijo med konceptoma Bahtinove dialoške besede in igre v igri. (Oraić 1988: 123–124.)

⁵ To razlikovanje je prevzeto po klasifikaciji citatov glede na vrsto prototeksta. Oraićevo (1988: 130) razlikuje intrasemiotične citate (prototekst pripada isti umetnosti kot navajajoči tekst), intersemiotične (prototekst pripada drugi umetnosti) in transsemiotične citate (prototekst ne pripada umetnosti, temveč ne-umetnosti v širšem smislu; sem sodijo na primer novinarska besedila in reklamni slogani v književnosti, uporabni predmeti in iz narave vzete snovi na slikarskih platnih itn.).

⁶ Definicija je v prostem prevodu in priredbi prevzeta po Pavličiću 1988: 170.

v pomensko izpolnjen odnos, vendar ne tako, da en medij nastopa v službi drugega.⁷ Bistvo teorije intermedialnosti ni združevanje, spajanje medijev, temveč sопostavljanje enega medija ob drugega: v središču zanimanja je križišče medijev, njihov trk in presek. Ta pomen vzajemnega osvetljevanja medijev vključuje že Walzlova sintagma iz leta 1917 »wechselseitige Erhellung der Künste«,⁸ torej »vzajemno osvetljevanje umetnosti«, ki je metaforična predhodnica termina intermedialnost. Često je cilj tovrstnega prevzemanja gradiv in postopkov poleg povečanja atraktivnosti izražanja tudi težnja po inovaciji.⁹

Reteatraliziranje gledališča in dekonstruiranje zaprte dramske forme s postopkom igre v igri

Pri integrirjanju iger v igre na prehodu v 20. stoletje je stopila v ospredje prav težnja po preseganju konvencionalne dramaturgije, recepcijskega modela v gledališču italijanske škatle, težnja po osvetljevanju meja dramskega gledališča z drugimi gledališkimi zvrstmi, mediji, umetnostmi in tudi z življenjem. Potreba po zaznamovanju meja gledališča je bila povezana s procesom reteatralizacije gledališča in iskanjem njegove identitete. To vprašanje so s težnjo po reproduciranju življenja na odru sprožili naturalisti. V manifestu *Naturalizem v gledališču* (1881) je Zola proglašil imitativeno načelo za estetsko kvaliteto, s čimer je gledališču kot umetnosti spomaknil lastno identiteto. Tega se je zavedal tudi sam. V pojasnjevanju svojih razlogov ozioroma zahtev po veristični scenografiji in kostumografiji, ki naj (v skladu s Tainovim dognanjem o vplivu dednosti, zgodovinskega trenutka in okolja na človeka) determinirata dramsko osebo, je Zola zapisal, da avtentično prizorišče pri gledalcih upravičeno zbuja pomisleke: »To ni gledališče!« (1975: 35) Takrat se je gledališče zavedlo, da je edina umetnost, pri kateri je mogoča identifikacija modela in objekta, to je umetnosti in življenja. Med njima je mogoče postaviti enačaj zaradi istovetnosti gradiva, ki sestavlja življenje, gledališče pa ga neposredno prestavlja na oder in iz njega gradi gledališke situacije. Gradivo za konstituiranje modela v gledališču je identično gradivu objekta – življenja. Prostor gledališke predstave je realen prostor s tremi dimenzijami, predstava teče v realnem času, igralec je živ, otpljiv človek, kakor je otpljivo in realno na odru vse, kar ga obkroža.¹⁰ V umetnosti pa je za odnos med modelom in objektom po Juriju Lotmanu značilna analogija in ne

⁷ Pavličić 1988: 181. Po tej definiciji intermedialni pojavi niso: libreta, uglasbene pesmi, dramatizacije proznih del, po literarnih predlogah narejeni filmski scenariji,... Primeri pravih intermedialnih zvez pa so na primer: roman *Hazarski besednjak* Milorada Pavića, ki je napisan v obliki leksikona, Lisztove simfonije, v katerih je očiten odnos z literaturo (po Goethejevem *Faustu*, Dantejevi *Božanski komediji*, Shakespearovem *Hamletu*), Godardovi filmi, ki citirajo literarna dela.

⁸ Ta termin je v svojih razmišljanjih o baroku uvedel Heinrich Wölfflin, v študiji z istim naslovom, objavljeni leta 1917, pa jo je prevzel Oskar Walzel. Na to opozarja: Papenberg 1998, 4.

⁹ Pavličić 1988, 171. Ta ugotovitev se v Pavličićevi študiji literarnih intermedialnih situacij nanaša na književnost, za relevantno pa se izkaže v primeru drugih umetnosti, seveda tudi gledališča.

¹⁰ Na to opozarja Mirjana Miočinović 1993: 21. Tu velja še enkrat poudariti, da Miočinovićeva govor o identičnosti gradiva in ne o identičnosti uprizarjanega fiktivnega sveta z realnostjo življenja.

identičnost (1970: 63). Naturalistična uprizoritvena praksa, ki je za namišljeno četrto steno na odru reproducirala življenje, je zzbujanjem učinka resničnega dosegla dozde-vno skladnost fiktivnega (modela) in realnega sveta (objekta). Tako je iniciirala krizo identitet gledeališča in sprožila proces njegove reteatralizacije. »Medtem ko naturalizem do skrajnosti briše sledove gledeališke produkcije, da bi tako omogočil iluzijo odrske stvarnosti, /.../ vnovična teatralizacija /.../ uprizarja predstavo v njeni edini resničnosti ludične fikcije« (Pavis 1997: 706). Reteatraliziranje gledeališča, to je ozaveščanje gledeališča kot avtonomne umetnosti v odnosu do literature, kakor tudi v odnosu do drugih umetnosti v gledeališču, je potekalo v smeri poudarjanja razlike med modelom in objektom. Tu se je za pripraven postopek izkazala struktura igre v igri, saj že s ponovitvijo oziroma multipliciranjem umetniške forme v sami sebi kaže gledeališče *kot* gledeališče, kakor bi reklo Brecht. Ločnica med modelom in objektom, med umetnostjo in življenjem se tedaj vstavi znotraj gledeališkega dispozitiva. Igra v igri poudarja analogen odnos med njima in dejansko osvetljuje razliko te implicitne vsebovanosti ene v drugi: sveti na svojo drugost, drugačnost, tujost, še posebej, če je prikazana v kodu ne-dramskoga gledeališča. Walzlov oziroma Wölfflinov izraz »vzajemno osvetljevanje umetnosti«, ki pomensko ustreza terminu intermedialnost, se v kontekstu iskanja identitet gledeališča izkaže za nadvse ustreznega, saj se navezuje tudi na konkretno osvetlitev gledeališkega odra z »električno« svetlogo. Avtonomizacija gledeališča je namreč neposredno povezana z izumom elektrike, ki je razkrila lažnost perspektivične poslikave v scenografiji. Tako so naturalisti privedli do prve selekcije gradiva v gledeališču in sprožili proces njegove reteatralizacije.¹¹

Vprašanje odnosa med modelom (umetnostjo) in objektom (življenjem) posebej izra-zito stopi v ospredje v tistih igrah v igri, ki tematizirajo izvor, nastajanje in oblikovanje umetniške stvarnosti. Paradigmatičen primer je Pirandellov opus gledeališča v gledeališču, v katerem dramatik raziskuje moč in prepustnost meja odrske iluzije v odnosu do realnega življenja na relacijah dramska oseba – igralec, avtor drame – avtor njene upri-zoritve, fiktivni čas – realni čas, fiktivni prostor dogajanja – oder, nastopajoči – občinstvo. Zamenljivost življenja z umetniško stvarnostjo je najbolj prezentna pri oblikovanju dramskih oseb. Igralka Ilse iz *Velikanov z gore*, na primer, v vsakdanjem življenju vseskozi nastopa oziroma živi vlogo matere iz *Igre o zamenjanem sinu*. Na ta način si izpira občutek krivde, ker si je dramatik zaradi nje vzel življenje. Ilse namreč ni marala za njegovo ljubezen. Pesnikovo upanje je pestovala samo toliko časa, da je končal dramo. Obsedena s podaljševanjem pesnikovega življenja v svojem, se je preselila v vlogo, ki jo je napisal posebej zanjo. Drama *Nocoj bomo improvizirali* prikazuje gledeališko vajo, na kateri igralci improvizirajo po noveli *Zbogom Leonora*. Igralka, ki igra Mommino, se v prizoru igre v igri, ko svojima hčerkama poje arijo iz opere Trubadur, tako vživi v vlogo Leonore, da njen soigralec misli, da je – tako kot Leonora v operi – omahnila v smrt. Mommina se je namreč vlogi Leonore prepustila do te mere, da je na odru zares omedle-la. V drami *Vsak po svoje* Amelia Moreno v pravkar uprizarjanem ljubezenskem trikot-

¹¹ O vplivu izuma elektrike na avtonomizacijo gledeališča govori Mirjana Miočinović (1993: 19–20).

niku na odru prepozna svojo življenjsko zgodbo. V trenutku, ko ji prekipi, nepričakovan stopi na oder, prekine predstavo in oklofuta glavno igralko, s katero se identificira. Igra v igri predstavlja ključ do razumevanja Amelijine intime, saj svojo življenjsko dilemo reši prav ob ogledu predstave v predstavi. V uvodnem prizoru drame *Šest oseb išče avtorja* v gledališko dvorano pride šest ljudi in zmotijo dopoldansko vajo. Osuplim gledališčnikom se predstavijo kot fiktivne osebe, vzrasle naravnost iz domišljije ustvarjalca. Dela, v katerem naj bi nastopile, ni končal; zapustil jih je na različnih stopnjah umetniške ustvarjenosti. Zato začnejo nagovarjati Režiserja, naj on postane njihov novi avtor in jih realizira kot dramske osebe: osvobodi naj jih nespremenljivosti umetnostne oblike in njihove zgodbe sprosti v spontani življenjski tek. V procesu uprizarjanja njihove drame osebe ne prenesejo pogleda na igralce, ki prevzamejo njihove vloge in začnejo »živeti« njihova življenja, in igralci ne prenesejo posmeha, s katerim osebe pospremijo njihov trud. To je osrednja tema Pirandellovih del: nasprotje med Življenjem kot spontanostjo, gibanjem, nenehnim razvojem in ustaljeno Obliko, ki Življenje vkaluplja, ga omejuje, zavira. Pri problematiziranju tega protislovja Pirandello razgradi klasično dramaturško zgradbo zaprte drame prav s postopkom igre v igri in prelomi s konvencijo zapisovanja dramskih besedil. V *Šestih osebah* npr. v didaskalijah eksplicitno opozori, da dogajanje ni členjeno v prizore in dejanja, v času prvega odmora ne spusti zavese, kar je bil takrat znak za začetek oziroma konec dejanja, s stopnicami, ki vodijo z odra v avditorij, pa poveže ti dve »prizorišči« v enovit, nič več dihotomno doživljan prostor. V nameri, da bi občinstvo dobilo vtis nepripravljenih predstav, gre Pirandello še dlje v *Nocoj bomo improvizirali*. V odmorih med »dejanji« dogajanja ne prekine, temveč ga razcepi v več linij, tako da dogodki simultano potekajo na več prizoriščih: na odru, kjer odrski delavci pripravljajo prizorišče za naslednji prizor, in v foyerju, kjer se na različnih krajin nadaljuje dramsko dogajanje, v pogovor z igralci pa se lahko vpletejo tudi (realni) gledalci. Odločitev, kateremu dogodku bodo priča, dramatik prepušča vsakemu posamezniku posebej. Pirandello dramskega dejanja ne podreja več zakonom kazvalnosti in sukcesivnosti in namerno krši temeljna načela v aristotelskih pravilih utemeljene zaprte dramske forme: zgoščenost (redukcijo elementov na neizogibno potrebne), finalnost (usmerjenost h koncu) in dramsko avtonomijo (tendenco po neposrednem prikazovanju). Drame ne vzpostavlja kot sklenjeno, samo v sebi zaključeno delo, marveč kot dekonstruirano organično celoto z razprtima okvirom.

Okvir v okviru

Pirandellova dela, eksplicitno njegov opus iger v igrah, zastavljajo temeljno vprašanje v umetnosti, ki se je zaostriло z naturalizmom in je postalo osrednje vprašanje v času reteatralizacije gledališča: to je vprašanje okvira. Kje so meje gledališča? Kako daleč v življenjsko stvarnost lahko prodre oziroma na kakšen način lahko ta poseže v samou strukturo gledališkega dogodka?¹² Igre v igri, ki tudi vsebinsko prevprašujejo

¹² Da je igra v igri postopek, s katerim je mogoče dejansko premestiti fiktivni svet v realnega, dokazuje primer Living Theatre. V težnji po redefiniranju ustaljenega recepcijskega modela v gledališču so v svojih zgodnjih delih uprizarjali prav igre v igri. Prva med njimi je bila Pirandellova *Nocoj*

prepustnost meje med življenjsko in umetniško stvarnostjo (in te v obdobju reteatralizacije gledališča prevladujejo), problem okvira postavlja v idejno žarišče dela (to je na primer tudi osrednja téma Genetove, Wilderjeve, Anouilhove dramatike). Okvir ni samo reprezentacijski okvir (oder s pripadajočimi znakovnimi sistemi). Obsega celoto izkušenj, ki si jih z uprizoritelji delijo gledalci v skupnem gledališkem dogodku. Okvir ne predstavlja samo obroča, ki snovno zamejuje uprizoritveni tekst, temveč tudi sklenjenost komunikacijskega modela, na eni strani zamejenega s pošiljaljem (uprizoritelji) in na drugi s prejemnikom (občinstvom). Meje določenega znakovnega sistema so prepoznavne samo, če so zaznamovane, okvirjene. Martin Esslin poudarja, da pojав funkcioniра kot nosilec pomena šele takrat, ko je označen kot znak.¹³

Določen predmet, dogodek ali pojav pa je privzdignjen na raven znaka v trenutku, ko je umeščen v kodificiran reprezentacijski okvir (na gledališki oder, slikarsko platno, galerijski prostor, televizijski ekran, kinematografsko platno itn.), pa naj se tam pojavi intencionalno ali ne.

Z vzpostavljanjem in premeščanjem okvira oziroma spremenjanjem ločnice med odrom in avditorijem se duhovito poigra Luigi Pirandello v drami *Nocoj bomo improvizirali*. Da bo predstava prevpraševala razmejitev med odrom in dvorano, napove že v uvodnih didaskalijah: ob uri, ko bi se morala začeti predstava, v dvorani ugasnejo luči, videti je samo razsvetljeno rampo na odru. Ljudje postanejo nemirni, ker ni slišati gonga, ki običajno napove začetek predstave, izza zaveso pa je slišati razburjene glasove igralcev. Iz dvorane se oglesi režiser Hinkfuss, se deklarativno razglasiti za nespornega avtorja predstave in se s provokativnimi pripombami pridruži Gledalcem v debati, ali se je predstava že začela ali ne. Pirandello namreč med nastopajoče dramske osebe uvrsti tudi Gledalce. Igralce v vlogah Gledalcev razmesti po avditoriju, med naključnimi (realnimi) obiskovalci, da bi jih spodbudil k dejavni soudeležbi v gledališkem dogodku. S tem ko v dogajanje vpelje avtorja in občinstvo, problematizira ustaljeni komunikacijski model v gledališču in krši načelo absolutnosti drame. Tako je Peter Szondi v *Teoriji moderne drame* (1956) definiral temeljno razlikovalno značilnost dramske vrste: »Drama je absolutna. Da bi lahko bila čisti odnos, .../ ji mora biti odstranjeno vse, kar je zunanjega«

bomo improvizirali (1955), najbolj učinkovito pa so – po njihovem mnenju – tehniko gledališča v gledališču uporabili v uprizoritvi drame Jacka Gelberja *The Connection* (1958). Na začetku je eden izmed nastopajočih pojasnil, da bodo v predstavi igrali narkomani. Za odmerek mamila mu jih je uspelo prepričati, da nastopijo z improvizacijami na téme tam prisotnega dramatika Jaybirda, ki jih potrebujejo za dokumentarni film. Med odmorom so »narkomani« prosačili med publiko, v drugem dejanju pa je težko pričakovani kavboj s heroinom vsakega med njimi nagradil z odmerkom mamila. Gledalci so dogajanje vzeli za resnično in menda jih je v času uprizarjanja približno petdeset tudi omedlelo. (Shank 1982: 10.)

¹³ Esslin 1987: 53. Esslin opozarja, da na določanje pomena nekega pojava odločilno vpliva tudi dogovorjeni kod reprezentacijskega okvira, v katerem se nahaja. Tako se s prenestitvijo istega pojava iz enega okvira v drugega spremeni tudi njegov pomen. Za primer navede misterij, ki bi z uprizoritvijo na kabarejskem odru najverjetnejše izzvenel kot parodija in bi izgubil resnobnost, ki mu jo podeli sakralno okolje. Podobno se dogaja v primerih prikazovanja istega umetniškega dela v različnih družbeno-zgodovinskih in kulturnih okoliščinah. Navsezadnje je to eksplicitna tema medkulturnega gledališča. Okvir je torej temelj vsake komunikacije, saj ima primarno in odločilno vlogo pri konstituiranju pomena.

(2000: 30). Absolutnost drame, to je samozadostnost drame v odnosu do avtorja in do občinstva, je Szondi utemeljil v dveh določilih: dramska replika ni avtorjeva izjava niti ne nagovarja gledalcev. Radikalno rečeno sta dramatik in gledalec v drami odsotna. »Odnos med gledalcem in dramo pozna le popolno ločitev in popolno identiteto, ne pozna pa prenikanja gledalca v dramo ali pa nagovora, s katerim drama nagovarja gledalca.«¹⁴ Ravno ti dve temeljni določili absolutnosti drame prekrši Pirandello v *Nocoj bomo improvizirali*. S postopkom igre v igri dramo oziroma predstavo postavi v okvir (sestavljen iz avtorja in gledalcev), da bi presegel klasično zaprto dramsko formo. Na aristotskih pravilih utemeljena drama, ki jo je kot normo vzpostavil Gustav Freytag v *Tehniki drame* leta 1863, je namreč v drugi polovici 19. stoletja (v Scribovih, Sardoujevih, Feydeaujevih in Labichevih igrah) rezultirala v sicer virtuzorno, vendar zgolj tehnicistično izdelano dobro narejeno igro, t. i. pièce bien faite, in se izkazala za izčrpan model.

Pri integriranju igre v igro se torej okvir vzpostavi znotraj dramskega dela. Jurij Lotman umestitev okvira v okvir povezuje prav s spremembjo stopnje konvencionalnosti obeh vsebovanih tekstov (1993: 91–93). Tekst v tekstu, to je fragmenta teksta, iztrgan iz svojih izvornih vezi pomena in vpeljan v drug prostor smisla (pa naj bo to slika v sliki, roman v romanu, film v filmu ali igra v igri, gledališče v gledališču), definira kot posebno retorično strukturo, pri kateri vzpostavljanje razlike med različnimi deli teksta postane poglaviti dejavnik pri konstituiranju pomena. V tem procesu je pozornost usmerjena na vlogo meja, okvirov teksta; ne samo notranjih okvirov, ki razmejujejo posamezne različno kodificirane segmente znotraj umetniškega dela, temveč tudi zunanjih meja, ki ločujejo tekst od ne-teksta. S premikom te zunanje meje v notranjost teksta se v njegov okvir naseli tudi nasprotje med konvencionalnostjo (ki pritiče umetniškemu delu) in realnostjo (v zunajumetniški stvarnosti). Lotman pojmuje konvencionalnost kot imarentno lastnost enotnega, vase zaprtega dela, ki navznoter ni razčlenjeno z dodatnimi mejami. Tekst v tekstu se – z njegovim izrazoslovjem povedano – nahaja v situaciji nasprotja med konvencionalnostjo in realnostjo. Vdor tujega dela v tekst povzroči, da osnovni prostor teksta dojamemo kot realnega, čeprav je ta še vedno istoveten z umetniško stvarnostjo. Spremeni se mera konvencionalnosti obeh sonavzočih tekstov: okrepi se stopnja konvencionalnosti vrinjenega dela. Poleg tega zunanji vplivi stopajo v igro nepredvidljivosti z osnovno strukturo teksta in znatno povečajo možnost nepredvidljivega poteka nadaljnega dogajanja (Lotman 1993: 99). Živahna mobilnost meja torej že sama po sebi postavlja v ospredje vprašanje (ne)konvencionalnosti kompozicijske se stave dela in njegove recepcije. Čeprav Lotman integriranja enega teksta v drugega

¹⁴ Szondi 2000: 30. Szondijev koncept o absolutni kvaliteti drame oziroma avtonomnem statusu dramske fikcije (z »zaporo« predstavljanega za namišljeno četrti steno ga je najbolj dosledno uveljavilo naturalistično gledališče) so natančneje razdelili semiotiki. Manfred Pfister je absolutnost drame prikazal na komunikacijskem modelu dramskih tekstov, ki v nasprotju s pripovednimi teksti ne vsebuje posredniškega komunikacijskega sistema, vzpostavljenega s fiktivnimi pripovedovalci. Utemeljil jo je v kontrastu z epskimi oziroma pripovednimi elementi v drami, ki ukinjajo načela finalnosti, zgoščenosti in dramske avtonomije. Tradicionalna dramska teorija koncept absolutnosti obravnava kot nasprotje med pripovedjo (diégesis) in posnemanjem (mimesis), ki ga je uvedel že Platon v *Državi*. Termin absolutnost drame je predvsem na nemškem govornem področju prešel v širšo rabo, v slovensko dramsko teorijo pa ga je vpeljal Lado Kralj.

eksplisitno ne prepozna kot tehnike, s katero je mogoče preseči konvencionalni komunikacijski model, njegove ugotovitve to misel implicirajo.

Prav to vlogo je odigrala igra v igri v moderni drami. Uporabljena je bila kot postopek, s katerim je mogoče izstopiti iz tradicionalnega risa in iznajti nove dramaturške pristope do oblikovanja dramskih snovi. Razgraditi je mogoče klasično, na aristotelskih pravilih utemeljeno zaprto dramo in jo preoblikovati v njej nasprotno odprto formo: razstreliti linearost dramske fabule, se izogniti kavzalnosti in suksesivnosti dogajanja, in s tem pri občinstvu doseči višjo stopnjo soudeležbe kot jo ponuja klasični model.¹⁵ V obdobju reteatralizacije gledališča v prvi polovici 20. stoletja, ko je naturalistična težnja po reprodukciji oziroma kar premestitvi življenja na oder sprožila krizo identitete gledališča, se je igra v igri izkazala tudi kot pripraven postopek za osvetljevanje meja gledališke umetnosti, še posebej, če je v njeni strukturi dramsko gledališče stopilo v dialog z drugimi gledališkimi zvrstmi, medijii in umetnostmi, in se je dialoško razmerje med njimi vzpostavilo ne samo na ravni intertekstualnosti, temveč tudi intermedialnosti.

LITERATURA

- ARISTOTEL, 1982: *Poetika*. Prev. in ur. Kajetan Gantar. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Mihail BAHTIN, 1967: *Problemi poetike Dostojevskog*. Beograd: Nolit.
- — 1982: *Teorija romana*. Izbor in spremna beseda Aleksander Skaza. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Martin ESSLIN, 1987: *The Field of Drama*. Methuen, London in New York: Methuen London Ltd.
- Marko JUVAN, 2000: *Intertekstualnost*. Ljubljana: DZS (Literarni leksikon št. 45).
- Volker KLOTZ, 1996: *Zaprta in odprta forma v drami*. Ljubljana: MGL (Knjižnica MGL št. 121).
- Lado KRALJ, 1998: *Teorija drame*. Ljubljana: DZS (Literarni leksikon št. 44).
- Jurij LOTMAN, 1970: *Predavanja iz strukturalne poetike (Uvod, teorija stiha)*. Sarajevo: Zavod za izdavanje udžbenika.
- — 1976: *Struktura umetničkog teksta*. Beograd: Nolit.
- — 1993: *La cultura e l'esplosione*. Milano: Giangiacomo Feltrinelli Editore.
- Mirjana MIOČINOVIĆ, 1993: *Surovo pozorište*. Novi Sad: Prometej.
- Dubravka ORAIĆ, 1988: Citatnost. Eksplisitna intertekstualnost. Zvonko MAKOVIĆ, Magdalena MEDARIĆ, Dubravka ORAIĆ in Pavao PAVLIČIĆ: *Intertekstualnost & intermedijalnost*. Zagreb: Zavod za znanost o književnosti.
- Barbara OREL, 2001: *Igra v igri kot tematizacija načela absolutnosti drame*. Magistrsko delo. Ljubljana: AGRFT.
- Lilian PAPENBERG, 1998: *Filmisches Schreiben in den Romanen Malina von Ingeborg Bachmann und Gebürtig von Robert Schindel, analysiert mit Hilfe des Begriffs der mise en abyme*. Diplomsko delo. Celovec: Univerza v Celovcu.
- Patrice PAVIS, 1997: *Gledališki slovar*. Ljubljana: MGL (Knjižnica MGL št. 124).
- Pavao PAVLIČIĆ, 1988: Intertekstualnost i intermedijalnost. Tipološki ogled. Zvonko MAKOVIĆ, Magdalena MEDARIĆ, Dubravka ORAIĆ in Pavao PAVLIČIĆ: *Intertekstualnost & intermedijalnost*. Zagreb: Zavod za znanost o književnosti.

¹⁵ Ta vidik natančneje obravnavam v magistrskem delu *Igra v igri kot tematizacija načela absolutnosti drame*, kjer dokazujem, da igra v igri predstavlja most med zaprto in odprto formo v drami.

Manfred PFISTER, 1977: *Das Drama. Theorie und Analyse*. München: Wilhelm Fink Verlag.
Theodore SHANK, 1982: *American Alternative Theater*. New York: Grove Press.
Aleksander SKAZA (ur.), 1984: *Ruski formalisti*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
Peter SZONDI, 2000: *Teorija sodobne drame*. Ljubljana: MGL (Knjižnica MGL št. 130).
Émile ZOLA, 1975: Naturalizam u pozorištvu. V: Mirjana MIOČINOVIĆ: *Radanje moderne književnosti. Drama*. Beograd: Nolit.

SUMMARY

The structure of the play within a play draws attention as an intertextual concept with its terminological designation alone. The author connects the play within a play with Bakhtin's dialogism and grounds it more precisely in the concept of the active two-voiced word, in which there is, structurally evidently, an active relationship between one's own word and the other's word: the dialogue as a form in which two replications are foregrounded. These are the replications of the primary drama (into which the other dramatic text is integrated, e.g., in Shakespeare's *Hamlet*) and of the play within a play (*The Murder of Gonzago* or the mouse trap in *Hamlet*), which are in syntagmatic juxtaposition contextualized, mutually influence the constitution of the meaning and the structure of the second play. The recognition of the play within a play as the primary drama of the foreign voice is its fundamental distinctive feature. The dialogue between them is comparable with the quotation relation, as the play within a play as a foreign source becomes the material of the citing, primary dramatic text, while the act of adoption, appropriation, or self-representation is explicit as the textual strategy of the new work. Hence the play within a play is considered an explicit (quotational) intertextual phenomenon. Plays within a play vary by the method of incorporation and by the type of quotation. They can be: (a) full quotations, in which a fragment of the other text is incorporated into the new text with the entirety of its original text (e.g., Linhart's *Županova Micka* into *Krajski komedijanti* by Bratko Kreft); (b) para-quotations, where the contact between the quotation and proto-text is false, since the proto-text does not exist in extra-theatrical reality (e.g., the plays *Le Soleil se couche* by Michel de Ghelderod, *Der Grüne Kakadu* by Arthur Schnitzler, *Franziska* by Frank Wedekind); (c) auto-quotations, which claim their own text to be a quotation (e.g., the plays by Thornton Wilder *Pullman Car Hiawatha*, *Our Town*, and *The Skin of Our Teeth*). In cases when the play within a play is presented in the code of non-dramatic theater (mask theater, cabaret, circus, opera, dance, puppet theater, film), the dialogue is established between various genres and media, hence the theater within theater is an inter-media phenomenon. During the period of renewed efforts to put theater back into theater in the first half of the 20th c., when the naturalistic tendency to reproduce or, rather, move life to the stage led to the crisis of the identity of the theater, the play within a play proved to be a convenient method to shed light on the boundaries between the theater and other types of art, since with the repetition or the multiplication of the artistic form in itself shows the theater as theater, to borrow Brecht's words. Yu. Lotman connects the text within a text with the change in the level of conventionality of both text involved; in precisely this function the play within a play was utilized in modern drama. With the play within a play it is possible to deconstruct the classical, closed dramatic form, based on Aristotleian principles, violate its basic constitutional principles (finality, conciseness, and dramatic autonomy), destroy its linear character of the dramatic story, avoid causality and succession), which is clearly shown by the plays within plays by Luigi Pirandello. The plays *Sei personaggi in cerca d'autore* (*Six People Searching for the Author*), *Questa sera si recita a sogetto* (*We Are Going to Improvise Tonight*) and *Ciascuno a suo modo* (*To Each His Own*) do not appear as works complete in themselves, but as deconstructed wholes with an open frame, which need for their integrity the active participation of the public and in this respect surpass the classical communicative model in the theater.