

Oder in vesoljski poleti: ekstrapolacije, interpolacije, aktualizacije

Abstract

The Stage and Space Flight: Extrapolation, Interpolation and Actualization

On stage, science fiction often maneuvers between extrapolation, interpolation and actualization; between entertainment, spectacle and experiment. The following essay is an attempt to think about the relationship between science fiction in theatre and space flights, primarily focusing on the mechanisms and processes of performing and mediating sensory experiences. In the first part, the author briefly discusses the dialectical entanglement of science and fiction. In the second part, the author explores travels to and through space in three plays: *Intracom* (1974), a short play by Ursula Le Guin, *Space Opera Zero*, written by Eric Woolfe and produced by Eldrich Theatre, and Živadinov's *Gravitation Zero / Biomechanics Noordung* (1999). These examples offer an illustration of the conceptual framework discussed in the first part. The analysis is focused on exploring the inner workings of (cognitive) estrangement and the oscillations between depictions of both intimate relationships and the cosmic width that inevitably confronts audiences with the unknown.

Keywords: estrangement, extrapolation, space opera, performance, theatre

Sanja Vodovnik is a PhD student at the Centre for Drama, Theatre and Performance Studies, University of Toronto. (sanja.vodovnik@mail.utoronto.ca)

Povzetek

V odrskih uprizoritvah se znanstvena fantastika pogosto giblje med ekstrapolacijo, interpolacijo in aktualizacijo, med zabavo, spektaklom in eksperimentom. V pričujočem sestavku razmišljam o razmerjih med odrskimi uprizoritvami znanstvene fantastike in poleti v vesolje, pri čemer se osredinjam na mehanizme in procese uprizarjanja in posredovanja čutnih izkušenj. V prvem delu se tako na kratko ustavim pri dialektiki, razpeti med znanostjo in fantastiko. V drugem delu pa raziskujem potovanja v vesolju in po njem v treh uprizoritvah: drami *Intracom* (1974) avtorice Ursule Le Guin, Woolfovi *Vesoljski Operi Nič*, uprizorjeni pod okriljem produkcijske hiše Eldrich Theatre, in *Gravitaciji Nič / Biomehaniki Noordung* (1999) Dragana Živadinova. Našteti primeri ilustrirajo konceptualni okvir, o katerem pišem v prvem delu; analiza je usmerjena k raziskovanju delovanja (kognitivne) potujitve v

vesoljskih operah ter nihanja med upodabljanjem romantičnih odnosov in kozmične širine, ki neizogibno pripelje do soočenja z neznanim.

Ključne besede: potujitev, ekstrapolacija, vesoljska opera, uprizoritev, gledališče

Sanja Vodovnik je študentka doktorskega študija na Centru za dramo, gledališče in uprizoritvene študije na Univerzi v Torontu. (sanja.vodovnik@mail.utoronto.ca)

Uvod

V znanstveni fantastiki se je že dolgo pred prvimi poleti v vesolje in prvim človeškim sprehodom po Luni razmišljalo in razpravljalo o izletih po medzvezdni sosesčini. V drugem stoletju je recimo Lucianus ustvaril *Ikaromenipos*, leta 1608 pa je Johannes Kepler spisal *Somnium*. V Lucianusovem delu lik po imenu Menipos poleti na Luno ter na Olimp, v Keplerjevem pa je govor o mladem učenjaku Duracotusu, ki se pod vodstvom Tycha Braheja najprej izučí astronomije, pozneje pa z materjo in demoni, ki jih priklíče njegova mati, odpotuje na Luno. Z mislijo na obletnico prvega pristanka človeške posadke na Mesecu se v spodnjem besedilu osredinjam na znanstvenofantastično dramatiko, ki je nastala po 20. juliju 1969, in raziskujem potovanja v vesolju in po njem v treh uprizoritvah: *Intracom* (1974) avtorice Ursule Le Guin, *Vesoljska Opera Nič* (*Space Opera Zero*, 2018) avtorja Erica Woolfa in režiserja Dylana Trowbridgea in *Gravitacija Nič / Biomehanika Noordung* (1999) Dragana Živadinova. Tri dela na tri različne načine raziskujejo razmerja med gledalci in igralci; medtem ko se *Intracom* v celoti odvije na zemeljskih odrih, ki gostijo vesoljsko ladjo na poti v neznano, *Vesoljska Opera Nič* vzleti v Torontu in pristane na planetu Oooolg (prostorsko-časovni zanki, ki obiskovalce in igralce nazadnje vseeno vrne na začetno točko), in *Gravitacija Nič* v celoti potuje po stratosferi in znotraj časovnih intervalov, ki igralcem ponudijo galaktično gravitacijsko izkušnjo. Omenjene drame tako po eni strani ekstrapolirajo idejne in tehnološke inovacije, po drugi pa interpolirajo vsakdanje izkušnje v nevsakdanje okoliščine. Morda se zdi, da omenjeni trije primeri nimajo veliko skupnega poleg tega, da vsi na neki način letijo v vesolje. Vendar hkrati ponujajo vpogled v spekter dialektičnih in aktualizacijskih možnosti uprizarjanja znanstvene fantastike (ZF).

Znanstvenofantastična dramatika in uprizoritvene umetnosti so tako v spektru študij znanstvene fantastike kot tudi študij uprizoritvenih umetnosti eno manj raziskanih področij. Delno lahko tovrstno pomanjkanje diskurza pripišemo bolj obširni produkciji znanstvene fantastike v proznih literarnih zvrsteh in pozneje v filmu ter pogostemu umeščanju znanstvenofantastične

dramatike v študije literature. Tako bom v nadaljevanju pisala o tem, kako so si gledališčniki v približno 20-letnih časovnih presledkih predstavljali potovanje in ustvarjanje v/po vesolju, kako so ustvarili vesolje na Zemlji in kako so zemeljske prakse prevedli v vesoljska dela. V prvem delu se na kratko posvetim izraznosti žanrskega gledališča in uprizoritve ter orišem procese ekstrapolacije, interpolacije in aktualizacije v znanstvenofantastičnih uprizoritvah ter njihov vpliv na dialektične odnose v ZF-gledališču. V drugem delu pa analiziram in interpretiram tri že omenjene primere, pri čemer se osredinjam predvsem na delovanje potujitve v vesoljskih operah in na njihovo nihanje med upodabljanjem romantičnih odnosov (med ljudmi, človekom-Drugim, človekom-tehnologijo) in kozmične širine, ki neizogibno pripelje do soočenja z neznanim.

ZF-gledališče – potovanja v vesolje

ZF

Kot že ime pove, se ZF nahaja nekje med znanostjo in fikcijo, čeprav je tako znanost kot fikcijo morda bolje zapisati med narekovaji. V anglofon-skem diskurzu o ZF se pogosto uporablja kratica SF za krajšanje tega, kar v slovenščino navadno prevajamo kot znanstvena fantastika (*science fiction*) ter hkrati za okrajšavo nečesa, kar bi lahko prevedli kot spekulativna fikcija (*speculative fiction*) in spekulativna fabulacija (*speculative fabulation*; cf. Merrill, 1968). Fantastika označuje drug sklop umetniškega ustvarjanja, katerega cilj navadno ni povezovanje z vsakdanjikom avtorja/bralca.¹ Tako v nadaljevanju uporabljam okrajšavo ZF z namenom navezovanja na semiotični oblak, ki v sebi nosi konotacije tako spekulacije in ekstrapolacije, fikcije, kot tudi znanosti in empirične realnosti avtorjev in potencialni bralcev ZF. Uporabo besedne zveze znanstvena fantastika pa sem omejila na primere, ko povzemam ali navajam avtorje, ki pod znakom SF razumejo *science fiction*.

Vsekakor je ZF, sploh ko govorimo o odrskih uprizoritvah, figurativno in dobesedno razpeta med svetom tu in nekim vesoljem nekje drugje – med znanim in neznanim, med spekulativnim in neizogibnim, med sedanjim in

¹ Razprav o definicijah ZF ter posledično začetkih in razmejitvah v odnosu do drugih žanrov je v ZF-študijah nešteto (za nekaj zanimivih pristopov glej npr. Broderick, 1995; Vint, 2014; Rieder, 2017). Čeprav je potovanje v vesolje ena bolj prepoznavnih tem v ZF, J. G. Ballard recimo meni, da »ko enkrat vzleti v vesolje, je znanstvena fantastika [le še] fantastika, in bolj resna, bolj naturalistična ko poskuša biti, bolj neuspešna je« (Ballard v Vale in Juno, 1984: 107), saj njena moralna avtoriteta ni vezana in utrjena v izkušnjah (ibid.). A odrske uprizoritve merijo ravno na graditev in prenašanje izkušnje.

prihodnjim. Ekstrapolacija je eden tistih izrazov, ki težijo k temu, da bi premostili našete dihotomije, in se pogosto uporablja v povezavi z ZF. Brooks Landon (2014: 23–33) v razpravi o ekstrapolaciji ugotavlja, da je le-ta tesno povezana s spekulacijo, oba termina pa sta se v večdesetletnih (in nezaključenih) razpravah uporabljala kot sopomenki, protipomenki in stopnji v razvoju in klasifikaciji ZF. V grobem se je termin ekstrapolacija dolgo tesneje nanašal na situacijo tukaj in zdaj, medtem ko je bila spekulaciji dana večja svoboda v navezi na avtorjevo okolje, pri čemer naj bi bile niti, ki vežejo ZF na avtorjevo empirično okolje, stkanje iz »znanosti« oziroma znanstvenega pristopa k raziskovanju trenda ali spekulacije. Robert Heinlein (1952: 238–239) na primer v eni prvih razprav o odnosu med ekstrapolacijo in spekulacijo zapiše, da se ekstrapolacija začne z razmišljanjem o tem, kako bi bilo, če bi se današnji trendi nadaljevali v prihodnje, spekulacija pa si za izhodišče postavi vprašanje »kaj če?«. Oba termina merita na to, da bi umetnost (pri čemer se avtorji, ki pišejo o njej, večinoma sklicujejo na literarno prozo), ki jo opisujeta, obveljala za čim bolj verjetno, verodostojno, kredibilno. Pri tem naj bi pomagala »znanost« v ZF, namišljena ali ne. Istvan Csicsery-Ronay (2008: 111–145) piše o namišljeni znanosti kot o eni glavnih značilnosti znanstvene fantastike, ki dramatizira to, kar je v znanosti verjetno in mogoče zato, da bi znanstvene ideje lahko »podaljšala v neznano, presegla njihov kontekst ter pri tem razkrila njihove fantastične dimenzije in posredno omajala njihove trditve o univerzalni uporabnosti« (ibid.: 112).

V nadaljevanju besedila tako uporabljam le pojem ekstrapolacije, delno zaradi preglednosti, delno zato, ker sta si s pojmom spekulacije pomensko blizu, delno pa tudi zato, ker želim poudariti povezavo med namišljenim in realnim svetom, znanim in neznanim, med svetom gledališča in gledališkega odra. Vračam se torej k najosnovnejšemu pojmovanju termina ekstrapolacija, ki ga SSKJ definira kot »prenos vrednosti podatkov, spoznanj iz znanega dela česa v neznan del« (SSKJ, 2019). Ekstrapolacijo bi lahko označili za miselni poskus, eksperiment, pri katerem se nenehno sprašujemo, »kaj če« in si poskušamo predstavljati, kako bi se naš vsakdanjik in dojemanje le-tega spremenila, če bi bile stvari nekoliko drugačne. Ali v primerih, ki jih bom analizirala v tem sestavku, precej drugačne od sveta tukaj in zdaj.

Interpolacijo na drugi strani lahko v kontekstu ZF razumemo kot vstavljanje kulturnih, družbenih, ideoloških, tehnoloških konceptov v na novo zamišljen okvir, ki smo ga vzpostavili z miselnim eksperimentom ekstrapolacije. Če ekstrapolacija deluje po načelu, da znane vrednosti premešča v nov kontekst, bi lahko o interpolaciji govorili kot o miselnem eksperimentu, pri katerem si poskušam predstavljati, kakšen bi bil najmanjši odstop od znanih spremenljivk v novem kontekstualnem okviru. Oba mehanizma

nujno delujeta hkrati, saj je ZF proizvod človeškega razuma, posredovana in zamejena z jezikom. Še posebej sta hkratna procesa približevanja in oddaljevanja vidna v vesoljski operi, ki teži k temu, da bi hkrati zajela veselje, spektakle medosebnih odnosov baročnih razsežnosti (cf. Aldiss, 1964) in človečnost v vsej svoji ponižnosti in vsakdanjosti.

Darko Suvin v *Metamorfozah znanstvene fantastike* (1979) piše prav o tem nihanju v ZF, ki v bralcu sproži »kognitivno potujitev« in omogoči, da se bralka zave strukturnih in ideoloških okoliščin svojega sveta. Ideja kognitivne potujitve, na kateri je Suvin utemeljil svojo teorijo znanstvene fantastike konec sedemdesetih let 20. stoletja, izhaja iz Brechtove ideje potujitvenega efekta (*Verfremdungseffekt*), pri katerem naj bi gledalec odrsko uprizoritev opazoval s kritično distanco do samega odrskega dogajanja in do svojih lastnih reakcij na odrsko dogajanje. Uprizoritev, ki deluje po načelih brechtovske potujitve, naj bi težila k prikazovanju družbe in odnosov v družbi tako, da gledalcu omogoči »kritično, morebiti nasprotujoče stališče tako do prikazovanih dogajanj, kot tudi do prikazovanja samega« (Brecht, 1987: 126). Kognitivna potujitev v ZF pa naj bi bralca pripeljala do tega, da kritično razmisli o odnosu med svojim empiričnim okoljem in svetom, upodobljenim v ZF-pripovedi. Suvin znanstveno fantastiko tako opiše kot žanr, »katerega nujna in zadostna pogoja sta prisotnost in interakcija potujitve in kognicije in katerega glavno formalno orodje je miselni okvir, drugačen od avtorjevega empiričnega okolja« (Suvin, 1979: 7–8). Kot pojasni Carl Freedman (2000: 16), gre pravzaprav za dialektičen odnos med potujitvijo in kognicijo, pri čemer potujitev vznikne kot rezultat konstrukcije alternativnega empiričnega sveta, kognicija pa je rezultat kritičnega preizpraševanja, s pomočjo katerega ta empirični svet razumsko osmislimo (ibid.: 16–17). Tako ZF kot del družbene realnosti ponudi bralcu vpogled v drugačno predmetnost, jo postavi v dialektični odnos z njegovim lastnim empiričnim okoljem ter bralca spodbudi h kritičnemu razmišljanju ne le o svetu tukaj in zdaj, ampak tudi o mogočih drugih in drugačnih svetovih, drugačnih miselnih tokovih in odnosih. Alternativni miselni okvir se v znanstveni fantastiki pogosto izrazi skozi to, kar Suvin imenuje »*novum*« – nov, bralkam neznan izum, pojasnjen in potrjen s pomočjo razumske logike. *Novum* je lahko na primer nova naprava, odnos, metoda, okolje, povzročitelj, sredstvo, družbeni odnosi itn., ki ne obstajajo v bralkini predmetnosti.

Phillip K. Dick takole razloži nihanja med ekstrapolacijami in interpolacijami, ki privedejo do kognitivne potujitve:

Imamo izmišljen svet; to je prvi korak: gre za družbo, ki v resnici ne obstaja, a temelji na naši znani družbi; torej, znana družba je njena

izhodiščna točka; [izmišljena] družba tako ali drugače napreduje iz naše, morda ortogonalno, kot v zgodbah o alternativnih svetovih ali romanih. To je naš svet, ki je dislociran s pomočjo nekega umskega prizadevanja s strani avtorja, naš svet, preoblikovan v tisto, kar ni ali kar še ni. Ta svet se mora od našega razlikovati vsaj v eni točki, in ta razlika mora biti zadostna, da povzroči dogodke, ki se v naši družbi ne bi mogli zgoditi – ali v katerikoli znani družbi iz preteklosti ali sedanjosti. Pri tej dislokaciji mora delovati koherentna ideja; torej dislokacija mora biti konceptualna, ne le trivialna ali bizarna – to je bistvo znanstvene fantastike: konceptualna dislokacija v družbi, katere posledica je stvaritev nove družbe v avtorjevih mislih, njena premestitev na papir, in preskok iz papirja v bralčeve možgane v obliki konvulzivnega šoka, šoka neprepoznanega. (Dick, 1995: 77)

Medtem ko v ZF-prozi in filmu lahko govorimo o bolj dobesedni dislokaciji – ustvarjanju zaključenega totalnega vesolja, ločenega od gledalčevega sveta –, v gledališču dislokacija večinoma poteka skozi kreacijo semiotičnih prostorov, med katerimi nihajo igralci in občinstvo.

Vesolje, gledališče; gledališče, vesolje

Potovanje v vesolje se kot tema ZF-dramatike pojavi že okrog leta 125–180. Lucianus iz Samosate je namreč takrat ustvaril pripoved *Ikaromenipos*, zgodbo o filozofu, ki se naveliča pogovorov na Zemlji in odpotuje najprej na Luno in potem na Olimp. Čeprav težko z gotovostjo trdimo, kako je bila zgodba posredovana, je *Ikaromenipos* spisan kot dialog med filozofom Meniposom in sogovorniki. Leta 2013 je bila ista pripoved prirejena in upodobljena tudi na slovenskih odrih pod naslovom *Ikaromenipos ali Nadoblačnik* v produkciji Biteatra (Cirman, 2013). Kot pričajo analizirana dela skoraj dve tisočletji pozneje, *Intracom*, *Vesoljska Opera Nič* in *Gravitacija Nič* še vedno potujejo po Lucianusovih stopinjah in nadaljujejo tradicijo ZF-dramatike.

Vendar ZF-dramatika v akademskih razpravah le redko pride v ospredje. Še zlasti tedaj, ko govorimo o t. i. vesoljski operi, svojevrstnem podžanru, ki ga je Wilson Tucker (1941) v literarni prozni izvedbi porogljivo opisal kot »amatersko, škrtajočo, smrdljivo, obrabljeno štreto z vesoljskih ladij« (Tucker v Sawyer, 2009: 505), James Blish (1973: 27) desetletje pozneje pa kot vsakdanje, človeške težave, predstavljene v vesolje. V grobem opredelimo dve težnji, ki se srečata v vesoljski operi – težnjo po prikazovanju kozmične

širine in težnjo po upodabljanju človeških dilem, romance in avanturističnih podvigov v prostranosti vesolja. A literarna in filmska produkcija se močno razlikujeta od gledaliških uprizoritev potovanja po vesolju. V nasprotju z romani in zgodbami, ki od bralca zahtevajo aktivno sodelovanje pri ustvarjanju ZF-podob v tekstu, gledališče del tega soustvarjanja umesti v meje tega, kar je mogoče prikazati na odru. In v nasprotju s filmom, ki s pomočjo montaže in postprodukcijskih učinkov gledalcu ponudi vseobsegajočo iluzijo alternativnega sveta, v gledališču le s težavo zasidramo realistično vesoljsko ladjo ali uprizorimo vesoljsko bitko. Vseeno gledališče ponuja svojevrsten izziv igralcem in gledalcem: izkušnjo nenehnega nihanja med dožemanjem zgodbe na odru in realnosti sedenja med občinstvom ter izkušnjo neponovljivosti, enkratnost vsake uprizoritve. Tej dialektiki se lahko poskusimo približati s konceptualnimi orodji interpolacije/ekstrapolacije in kognitivne potujitve.

V *Intracomu* tako na primer občinstvo dialektično niha med dejstvom, da je prisotno na vesoljski ladji, ki v sebi nosi Nezemljana, in hkrati opazuje dogajanje od daleč, iz (ne)udobnega gledališkega sedeža. Je prisotna v trenutku, ko se posadka zave potencialne živosti same ladje, in hkrati ve, da pravzaprav vesoljske ladje ni – da samo oživljanje vesoljske ladje za zemeljske razmere lahko pomeni kaj drugega. V *Vesoljski Operi Nič* prav tako gledalci nihamo med planetom Oooolg in Torontom, se sprašujemo, ali bo Emily uspelo rešiti princeso in ali bomo ujeli zadnji tramvaj za domov. *Gravitacija Nič / Biomehanika Noordung* je morda še največja neznanka glede recepcije same uprizoritve, saj je bilo število prisotnih omejeno na osem igralcev, osem gledalcev, osem članov tehnične ekipe in 15 članov posadke letala (Hrvatín, 2002: 103). A kot je Emil Hrvatín opisal svojo izkušnjo gledalca te uprizoritve, je tudi on nihal med spremljanjem zgodovinskega gledališkega projekta in slabostjo, ki ga je za večji del predstave prikovala na tla. Prav v primeru *Gravitacije Nič* pa je minljivost in efemernost uprizoritve še posebej opazna. Vsak interval je namreč trajal le dobrih 30 sekund in doživel eno samo tovrstno uprizoritev. Čeprav obstajajo posnetki uprizoritve, je iz njih mogoče ujeti le odsev izkušnje sodelujočih v uprizoritvi. Kot piše Hrvatín, je intenzivnost izkušnje novih fizičnih realnosti (v gravitaciji 0, 1 in 2) privedla do tega, da je »ukvarjanje s samim sabo prevladalo nad vsem drugim dogajanjem, tako strukturiranim kot improviziranim« (Hrvatín, 2002: 103).

Po drugi strani je v minljivosti trenutka uprizoritve mogoče najti trenutke reaktualizacije zgodbe ali gledališke forme. Z napredkom tehnologije namreč ZF v gledališču dobiva nove razsežnosti in daje novo obliko pripovedni strukturi in s tem odpira možnosti novih interpretacij. Film in literarna proza pa sta s tega vidika vseeno bolj zamejena s predmetnostjo končnega

izdelka, obsojenega na arhivsko življenje, življenje objekta umetnosti. Uprizoriti *Intracom* v posttrumpovski Evropi je nekaj povsem drugega kot uprizoritev istega dela pred tridesetimi leti v ZDA ali pred desetimi v Hongkongu. *Vesoljska Opera Nič* igra na prav to karto rekontekstualizacije forme in se poigrava z retro stilom tako pri oblikovanju scenografije, luči, kostumov, celo oglasnega plakata, kot tudi v sami strukturi pripovedi, ki namensko uporablja stereotipne like iz vesoljskih oper, predvidljiv potek zgodbe in hkrati v staro, znano formo interpolira vprašanja sodobnosti. *Gravitacijo Nič* je s tega vidika tako rekoč nemogoče ponoviti *verbatim* – prvič zaradi tega, ker so nekateri igralci, ki so takrat potovali na Iljušinu,² že umrli. Drugič, ker je tako rekoč nemogoče, da bi novi igralci, ki bi breztežnost doživljali prvič, odreagirali enako, kot je ekipa *Gravitacije Nič*. In ekipa, ki je že izkusila breztežnost, bi ponovitev predstave verjetno doživljala drugače in drugače reagirala na ponovno breztežnost.

Dvojnost uprizoritve med gledalci in odrom potuje med navideznimi svetovi in stvarnostjo gledališča in podčrta to, kar je v ZF že aktualizirano,³ uresničeno, živo, tu. Steve Dixon piše o ZF-performansu kot o procesu, katerega cilj je sprememba v resničnem svetu. Terminološko se izraz *performance* v slovenščino načeloma prevaja kot predstava ali uprizoritev, vendar Dixon piše o *performance art*, *live art*, uprizoritvah, ki se izogibajo gledališkimi zvižajčam in prevaram, ne težijo k pripovedništvu, ne igrajo likov, ampak so oni sami v procesu izvajanja dejanj.⁴ V nasprotju z uprizoritvijo »performans ni fikcija«. Vendar vsaka uprizoritev ne glede na to, ali so njene posledice reverzibilne ali ne, še vedno deluje v svetu, ki si ga deli z občinstvom. Še vedno se dejanja in dogodki odvijajo v resničnem času-prostoru-materiji, še vedno si oder in avditorij delita izkušnjo uprizoritve. Dixon kot primer ZF-performansov med drugimi navaja Stelarcov umetniški eksperiment nadgradnje telesa z dodatnim ušesom (2003) in *Reinkarnacijo Sv. Orlan (Reincarnation of St. Orlan, 1993)*. *Gravitacija Nič* je od vseh treh primerov, ki jih obravnavam v nadaljevanju, še najbližje ZF-performansu, o katerem piše Dixon. V tej uprizoritvi gravitacijske okoliščine »niso fikcija«, ne zvižaja, ampak radikalna sprememba v umetnikovem ustvarjalnem okolju, ki nujno spremeni način

2 Iljušin Il-76MDK je tip letala, ki ga v Zvezdnem mestu pri Moskvi uporabljajo za parabolične polete, na katerih (bodoči) kozmonavti lahko izkusijo gravitacijo 0.

3 Dixon se pri orisu aktualizacije nanaša na Schechnerjev opis »aktualnikov« (*actuals*), pri katerih je poudarek na samem dogodku umetnosti, ali kot piše Schechner (2003: 44), »aktualniki so tukaj in zdaj, učinkoviti in nepreklicni«. Sama uporabljam izraza aktualizacija in uresničitev kot sopomenki za opis materializacije dogodka v svetu tukaj in zdaj, učinkovito in nepreklicno, s poudarkom na samem procesu dogajanja.

4 Milohnič (2005) je kot prevod predlagal »udogoditev«, a v istem prispevku sam uporablja termin *performans*.

uprizorjanja in razmišljanje o možnostih in prihodnosti uprizorjanja. Prav tako je, mimo zastavljenega koncepta, narativni lok predstave postal maldane nepomemben v primerjavi s samo izvedbo, procesom uprizorjanja, ki je tako igralce kot občinstvo vrnila v trenutek same uprizoritve, v same sebe. In četudi *Intracom*, *Vesoljska Opera Nič* in *Gravitacija Nič* ne posežejo v umetnikovo telo tako, kot to počnejo Stelarc, Orlan, Kac in drugi umetniki, na odru vseeno »uresničijo verzijo [prihodnosti] v sedanjosti, v živo in pred nami. Ta aktualizacija v dejanskem času in prostoru deluje dialektično kot potujitev dejanskega, ki se izogne vsakdanjiku« (Dixon, 2014: 273). S tem ZF-uprizoritve utelesijo meje mogočega in brišejo prelomnice med zamišljenimi in dobresednimi odnosi med ljudmi, ljudmi in ne-post-ljudmi ter prostori in časi odra in avditorija.

Vesoljska opera

Vsi trije primeri, ki jih obravnavam v tem eseju, se vsebinsko nahajajo na poti v vesolje. Medtem ko protagonisti *Vesoljske Opere Nič* sploh niso bili namenjeni v vesolje, tam vseeno pristanejo. V *Intracomu* se zgodi nepričakovano in pot do cilja se spremeni do te mere, da pravzaprav na koncu ne vemo, ali posadka še potuje v isto smer ali ne. V *Gravitaciji Nič* cilj niti ni priti do vesolja, ampak doživeti vesoljsko izkušnjo in v njej postaviti gledališko uprizoritev. Vse tri so, kot večinoma velja za vesoljske opere, osredinjene na človeško izkušnjo vesolja – človeško izkušnjo dogodkov, procesov in zakonitosti, ki jih projiciramo ali predvidevamo v razmišljanju o tem, kaj bi se zgodilo, če bi iz danes na jutri lahko odšli med zvezde.

Vesoljske opere najpogosteje padejo v podžanrska področja nekje med medzvezdne romance in medplanetarne pustolovščine, vendar točno zakoličenih meja – kot ZF ali (katerikoli) žanr na splošno – nimajo. Dolgo je vesoljska opera veljala za enega najslabših in najbolj stereotipnih izrazov ZF, a je v desetletjih literarnega in filmskega razvoja ne le pridobila na prepoznavnosti, ampak tudi na tehnični, narativni in jezikovni dovršenosti (Sawyer, 2009: 505–509). David Pringle je recept za vesoljsko opero opisal takole: »Ščepec resne, recimo utopične medplanetarne znanstvene fantastike; zvrhan kup medplanetarne romance; veliko žlico pripovedi o vojni prihodnosti, ali Edisonade [futuristična zgodba o dogodivščinah norega znanstvenika]; in vedro slane mornarske preje.« (Pringle, 2000: 41) Blish je poudaril človeške prvine vesoljske opere v opisu Kornbluthove zgodbe *The Goodly Creatures*: »Je človeška zgodba, s človeškimi problemi, in človeško

rešitvijo ..., a bi se lahko prav tako zgodila brez svoje znanstvene vsebine.« (Blish, 1973: 26–27) Na tovrstne refleksije človeških izkušenj se osredinjajo tudi *Intracom*, *Vesoljska Opera* in *Gravitacija Nič*.

Intracom avtorice Ursule Le Guin je eno njenih najmanj znanih del in najpogosteje opisano z besedami »kratka zgodba«. In čeprav je res kratka, gre v resnici za kratko dramo, ki je prvič izšla leta 1974 – istega leta kot avtoričin bolj znani roman *Mož praznih rok* (1974) in pet let po *Levi roki teme* (1969). *Intracom*, v tangentsnem prevodu recimo Dvomofon, je drama za pet igralcev. Pet jih nastopa v vlogi posadke vesoljske ladje Mary Jane Hewett, ki jo bralec ujame sredi raziskovalne odprave proti Orionovi južni roki. Šesti lik na plovilu je vesoljsko bitje. Čeprav kapitanka Cook že na začetku sluti njegovo prisotnost na ladji, se Nezemljan oglasi šele proti koncu, in sicer z besedami: »Num, num.« (Le Guin, 1982: 148) Pogojno lahko govorimo še o sedmem liku v drami – sami vesoljski ladji, telesu, ki ustvari novo bitje. Posadka torej potuje na potencialno živi, morda celo čuteči in zavedajoči se ladji, kar spominja na številne ZF vesoljske objekte, objekte, ki se pojavljajo na primer tudi v romanu *Solaris* Stanislawo Łema (2010) ali G. R. R. Martinovi sagi *Nightflyers* (2018). Kot vesoljska postaja v *Solarisu* ladja v *Intracomu* poraja znake življenja, za katere bralci nismo prepričani, ali so v resnici tam ali so samo plod potnikovih možganov. Kot v zgodbi *Nightflyers* na primer, pa je ladja zmožna tudi razveljaviti in preusmeriti misijo posadke zato, da zadosti lastnim potrebam.

Kot izvemo na začetku, ladjo pilotirajo štiri ženske – kapitanka Cook, nora druga častnica Bats, glavna inženirka Bolts, komunikacijska častnica Sparks – in prvi častnik Balls. Bats je sprva zaklenjena v rekreacijski sobi plovila, saj je preostala posadka prepričana, da je doživela nekakšen živčni zlom; prva častnica namreč renči na preostale članice posadke, lomi pohišstvo, govori samo še v metaforah in jé za dva. Medtem se kapitanka trudi, da bi dohajala njeno volčjo lakoto, in poskuša ugotoviti, kako komunicirati s častnico za komunikacije ter kako se spoprijeti s tankimi razpokami na enem od kritičnih antimaterijskih sistemov na ladji. Potem ko se s prvim častnikom odločita, da bo kapitanka spet kuhala naslednji obrok, Balls začuti prisotnost Nezemljana na ladji: »Neki čuden vonj je. Ali je morda vibracija? Ali šum?« (Le Guin, 1982: 143) Kot da bi se mu koščki sestavljanke na lepem zložili v celoto, Balls ugotovi, da je Bats že približno 50 dni hranila Nezemljana z njihovimi zalogami hrane, in vdre v rekreacijsko sobo, kjer je zaprta Bats, da bi obračunal z obema. A v trenutku, ko napade prvo častnico, ga ta onemogoči z izvodom kitajske *Knjige sprememb* (*I Ching*) in Balls postane Nezemljanov ujetnik, Bats pa odide nazaj na most.

Ko se članice posadke začnejo spraševati, kako je Nezemljan sploh prišel na ladjo, Bats pojasni, da je avtohtono bitje in da je osnova zanj najverjet-

neje prišla s križarke, s katero so se srečali pred tedni. Medtem ko Balls v paniki vali krivdo na odprte lopute in neustrezne profilaktične metode, se posadka odloči, da bo počakala še približno 280 dni, da Nezemljan zraste, in ga potem še nekaj mesecev vlekla za sabo v prikolic, dokler ne bo bitje dovolj veliko, da ga spustijo v vesolje.

Takoj je jasno, da je vesoljska ladja skupaj s posadko enačena z nosečim ženskim telesom, Nezemljan pa zarodek, ki je po nesreči nastal med srečanjem z drugo ladjo, opisano kot »gladka in vitka in koničasta« (ibid.: 148). Drama tako ne izpostavi le binarne opozicije moški/ženska, ampak bralca pripelje do svojevrstnega »tretjega spola« – noseče vesoljske ladje. Ta heteronormativni odnos, ekstrapoliran v vesolje, dobi dodatno interpolacijsko dimenzijo in ponudi nov vpogled v spremenjene razmere in razmerja med nosečnostjo.

V Le Guinovi drami je najbolj očitena *novum* vesoljska ladja, ki jo lahko bemo tudi kot metaforo za žensko telo. Ladja je orisana kot trenutno okolje in okoliščine likov v drami in se že v tej prostorski omejenosti razlikuje od avtoričinega in bralkinega empiričnega okolja. Vendar pa so odnosi na ladji hierarhični kot v vojski, službene zadolžitve likov se skladajo z vojaškimi čini in razmerja med moškimi in ženskimi liki prav tako vlečejo vzporednice z vsakdanjikom. Le Guin jih celo šaljivo omenja: edinemu moškemu članu posadke tako nadene ime Balls, kar bi v slengovskem prevodu pomenilo »jajca«; kapitanka je kuharica tako po imenu kot po zadolžitvi, inženirska častnica je Bolts, kar bi lahko prevedli kot »vijaki«. Čeprav je kapetanka ženska, nekajkrat mimogrede navrže, da je Sparks dobra komunikacijska častnica »za žensko« (ibid.: 143) in da je Bolts dobra inženirka »za žensko« (ibid.: 140). Ponavljanje tovrstne replike poudari absurdnost izrazov,⁵ ki jih uporabljajo liki in bralce napeljejo k temu, da premislijo, kako in kako pogosto sami zaidejo v podobne miselne vzorce. Dialektika potujitve in kognicije se začne že na tej točki. V vesolje interpolirana spolna binarnost in hierarhija sredi neznanega dobiva absurdne poteze – jezik se začne mešati, vzročno-posledična razmerja uhajajo iz rok in nazadnje pripeljejo do vesoljske ladje, ki ne samo da nosi posadko do Orionove južne roke, ampak zanosi med srečanjem s križarko.

Kognitivna potujitev je najizraziteje izpostavljena v odnosu do Nezemljana, ki se zaredi v ladji. Sprva se zdi, da Nezemljan povzroča posadki težave, a se pozneje izkaže, da je težava pravzaprav odnos posadke do novih okoliščin. Nezemljan se v drami namreč nikoli ne razkrije; edino, kar bralke

5 V tem eseju se ne spuščam v analizo in diskusijo absurda. Termin, ki ga uporabljam, se bolj kot na filozofijo absurda (npr. cf. Nagel, 1992; Camus, 2000) ali celo gledališče (cf. Artaud, 1970) nanaša na logiko silogizmov in semiotično neskladje oziroma namensko kršenje vzročno-posledičnih odnosov v strukturi in/ali vsebini posredovane zgodbe. Absurd v tem kontekstu je pomensko nedaleč od nadstvarnosti ali surrealizma (cf. Stockwell, 2017).

izvemo o bitju, je to, da je na ladji, da spremeni potek misije, da se mu/ji kolca in da mora jesti. Če *Intracom* primerjamo s postajo v *Solarisu*, bi lahko Nezemljana interpretirali tudi kot fantazmo, fantomsko entiteto, ki se je manifestirala le v mislih članov posadke. Če je Nezemljan fantazma, potem reakcije posadke, ki je skoraj v celoti ženskega spola, morda kažejo na izraz želje, izraz hrepenenja po nečem, kar je v diskurzu o potovanju v vesolje zamolčano in nevidno. Po drugi strani pa Nezemljan tako kot lik Cynthie iz zgodbe *Nightflyers* deluje kot katalizator človeške posadke do neznanega. Ballsov impulz je uničiti bitje, ker njegova prisotnost na ladji drastično zmanjša možnosti za uspešno nadaljevanje odprave. Medtem pa se kapi-tanka odloči skrbeti za neznano bitje in z njim sodelovati, da bi skupaj lahko nadaljevali pot.

Prisotnost Nezemljana tako na eni strani opozarja na stereotipne poglede na spol v odnosu do noseče ladje ter preizprašuje pojem enakopravnosti spolov pri raziskovanju vesolja. Na drugi strani pa napeljuje k razmišljanju o mogočih odzivih na srečanje z nezemeljskimi bitji. Bralcem in gledalcem je tako ponujena ZF-izkušnja, ki pozornost obrača na ekstrapolirane zemeljske odnose, in hkrati razkrije vpogled v samo reprezentacijo teh odnosov.

Absurdnost celotnega dogajanja je zaradi izrazitih preskokov med semiotičnimi prostori (cf. Feral in Bermingham, 2002) v ZF-uprizoritvah še bolj očitna kot v literarni prozi ali v filmu: medtem ko se liki v ZF-romanu nahajajo na vesoljski ladji ali na drugem planetu, se v ZF-uprizoritvi hkrati nahajajo na drugem planetu in na gledališkem odru. Živost in soprisotnost občinstva in igralcev razlike med semiotičnimi prostori še podkrepi. Medtem ko lahko v literarnih in filmskih oblikah ZF govorimo o zaključenih celotah, ki vzpostavijo totalen svet, ki ostaja zunaj semiotičnega prostora občinstva, v uprizoritvi vedno obstaja živa vez med dogajanjem na odru in v avditoriju. Morda je ravno zato ZF na odru pogosto opisana kot *absurdna* drama ali drama absurda,⁶ pri čemer se predvsem večje gledališke hiše pri oglaševanju vztrajno izogibajo oznaki »znanstvena fantastika«. Prej ali slej namreč pride trenutek, ko gledalci nejeverno zmajemo z glavo in si rečemo: »nemogoče«. Drame nas nosijo iz naturalističnega jezika in pripovednega sloga v fantastične opise prostora, časa in dogajanja, kar izzove izkušnjo neskladja med obema. In morda ta občutek absurda tudi potrebujemo; ZF v gledališču za trenutek utelesi in naseli svetove, bitje, odnose, časovnice, ki jih v avditoriju (še) ni. In če obstajajo tam, če lahko nastanejo iz ljudi ter zemeljskih surovin s pomočjo odrskih iluzij, maske in dramaturških posegov,

6 Poleg kršenja sosledij in logičnih izpeljav se drama absurda, ali gledališče absurda, ki je vzniknilo po drugi svetovni vojni, obrača v smer preizpraševanja pomena, smisla, ciljev posameznikovega življenja in (nez)možnost povezave s sočlovekom (glej npr. Esslin, 2014).

potem nimamo nobenega zagotovila, da ne bi mogli obstajati v neskončnih prostranostih vesolja. Po drugi strani pa absurdnost v analiziranih dramah kaže tudi na omejitve človeške domišljije, tudi ko ta načeloma lahko gre kamorkoli (cf. Jameson, 2007: 281–295).

Absurd, komični vložki in preizpraševanje zemeljske stvarnosti so izpostavljeni tudi v uprizoritvi *Vesoljske Opere Nič*, ki je novembra 2018 v Torontu zasedla enega manjših odrov v mestu. Drama avtorja Erica Woolfa in režiserja Dylana Trowbridgea se začne na Zemlji in po nekaj minutah pristane na planetu Ooolg. Woolfe je *Vesoljsko Opere Nič* podnaslovil z izrazi »grozljiva retro znanstvenofantastična seks tragedija«. In vse to gledalci tudi vidimo na odru. Vendar podnaslov kaže tudi na fluidnost in mešanje žanrskih prvin, ki se srečajo v uprizoritvi. Čeprav je bila premierna uprizoritev proti koncu leta 2018, drama pa je nastala nekoliko prej, je veliko ideoloških in kulturnih potez enakih kot v *Intracomu* izpred dobrih 40 let. Delno lahko to interpretiramo kot dejstvo, da se med eno in drugo dramo pravzaprav nič ni bistveno spremenilo. Po drugi strani pa s pomočjo te retrovizije *Vesoljska Opera* poudari problematične kulturne simptome.

Tako se *Vesoljska Opera Nič* začne tik pred vzletom rakete, s katero naj bi glavna junakinja, Emily Trueheart, prvič obkrožila svet. Pred vkrcanjem v plovilo daje še zadnji intervju, pri čemer novinar igra na podobne karte kot Balls v *Intracomu*. Emily naslavlja z izrazi »srček«, »ljubica«, »lutka«, popravlja njeno izrazoslovje in jo zbada glede tega, da bi odpravo uspešno opravila do konca, saj zaradi dolžine poleta lep čas ne bo mogla na stranišče. V nasprotju s članicami posadke na Mary Jane Hewett Emily Trueheart radijskega novinarja z njegovim lastnim mikrofonom in nekaj natančnimi udarci hitro postavi na svoje mesto. Kmalu po vzletu pride do napake v sistemu in Emily-jin kopilot, nori znanstvenik Hjalmar Pomeranski, ladjo preusmeri na planet Ooolg. Takoj po trdem pristanku Emily iz rok pošasti reši lokalno princeso Jenoro in junakinji se zaljubita. Vendar stereotipno zelena Jenora in pilotka Emily ne moreta ostati skupaj, saj je homoseksualnost tudi v kraljestvu, ki mu vlada kraljeva glava v stekleni vitrini in katere glavni služabnik je mutantski mešanec med psom in človekom – »nenaravna« (Woolfe, 2018: 19). Zgodba se tako odvije v zaporedje spletk, ki na planet pripeljejo še hobotničastega snubca Alzoono in njegovega brata, robotski služabnici Ro-Berti omogočijo nadgradnjo z romantičnim programom in na koncu pripeljejo še Veliko Kitovsko Kačo, ki poje vesolje do zadnje molekule (ibid.: 64). Woolfe se je skorajda dosledno držal Pringlovega recepta za vesoljsko opero, vključno s tem, da je na primer Veliko Kitovsko Kačo poimenoval Moby Tiberius (ibid.), morda v poklon najbolj operatični mornarski zgodbi, Mobyju Dicku.

Tovrstno izposojanje likov, dogodkov in pripovednih strategij se prelije tudi v uprizoritev – vseh dvanajst likov namreč igrajo le trije igralci. Vsi trije občasno zamenjajo kostume, spremenijo glas, na glavo nataknejo masko, ali upravljajo lutke. Prav tako se oder občasno poveča in razširi s projekcijami in glasbenimi vložki. V prizorih, ki vključujejo pogovore med hologrami Jenore in Emily, spremljamo pogovor med dvema lutkama ali med lutko in igralko. Na potovanjih po vesolju pa, na primer, v ozadju gledamo projekcijo črvine (pravzaprav projekcijo tega, kar smo gledalci popularnih ZF-serij navajeni kot upodobitev črvine). Ne le, da to naznani odmik od sveta, ki se nahaja na drugi strani vrat gledališča, gledalcem signalizira tudi točke, ko drama preskakuje semiotične prostore, krši logična zaporedja in od nas zahteva kritičen razmislek.

Osrednji *novum* v *Vesoljski Operi Nič* je planet Ooolg. Čeprav na tem planetu prebivajo Zemljanom neznana bitja, se z njimi vseeno z lahkoto sporazumevajo. Hobotničasti lik Alzoono recimo komunicira s kliki in pisiki, vendar je iz konteksta pogovora z Jenoro nakazano, kaj hoče povedati. A tovrstni pogovori niso izpostavljeni kot potencialno problematični, zato se gledalec hitro ujame v igro in začasno morda celo pozabi, da ne gre za navadno dvorjenje. Po drugi strani pa oznaka homoseksualnosti kot nenaravne v prizoru, ko na odru med svetlečimi zavesami in z aluminijasto folijo ovitim kartonom gledamo človeka-psa, zeleno princeso in kvazi lebdečo glavo v kumaričnem kozarcu, uporaba besede »nenaravno« pritegne pozornost. Ekstrapolirana ideja ljubezni, ki ne izbira glede na spol, vrsto ali časovne in prostorske koordinate, se katalizira na planetu Ooolg in v razumevanje spola vnese še dodatno prvino. Kot v številnih ZF razmerjih ljubezen na Ooolgu ne pozna meja in v zgodbo vnese to, kar Pringle opiše kot kozmično vizijo; spoznanje, da se, ko zapustimo Zemljo, lahko igramo s celo prostranstvo dobesednega in metaforičnega vesolja. V tem neskončnem prostoru-času-materiji pa lahko na moralna vrednotenja pogledamo iz drugačne, relativizirane perspektive – kjer se ideje naravnega in nenaravnega, dobrega in slabega, lepega in grdega konceptualno preobrazijo v relativistične pojme drugačnosti in pogostosti.

Ekstrapolacija v *Vesoljski Operi* pripelje like na drug planet, v svet, po katerem se sprehajajo čudna bitja in v katerem vladajo še bolj čudni družbeni zakoni. Čeprav Emily in Hjalmar nikoli nista nameravala leteti na Ooolg, zaradi tehnične napake vseeno pristaneta tam. V tem ekstrapoliranem svetu pa se morajo liki potem soočiti in sprijazniti z vrednotami, ki so jih prinesli s seboj – in nagovoriti občinstvo k temu, da kritično ovrednoti stališča, ki jih prinaša v gledališče in projicira na oder. Kot v *Intracomu*, na Ooolgu, čeprav v galaksiji nekje daleč stran, odnosi med liki še vedno de-

lujejo po podobnih načelih kot na Zemlji. Iluzija drugačnosti je le površno zakamuflirana z aluminijasto folijo. Interpolacija Zemeljskega vsakdana na Ooolg je izpostavljena kot serija spremenljivk, ne vrsta naravnih zakonitosti. Kognitivna potujitev tako nastopi v dialektičnem preigravanju raziskovanja novega planeta in želji po razumskem osmišljanju dogodkov, ki se v slabih dveh urah zvrstijo tam. Pri tem je zanimivo, da je v vseh treh analiziranih delih poudarjena človeška percepcija novih situacij. Nikoli ne izvemo, kaj si o štopanju na Mary Jane misli Nezemljan ali kaj bi o Nezemljanu rekla križarka, ki ga je pomagala ustvariti. Zelena bitja z Ooolga se ne vprašajo, kako sta Emily in Hjalmar pristala tam in kaj naj z njima. V *Gravitaciji Nič* se igralci ukvarjajo s svojo lastno telesnostjo in kako druga gravitacijska stanja vplivajo nanje, ne pa na primer s samo mehaniko umetnosti. Čeprav se v zadnjem času veliko ZF-produkcije posveča ekološkim problemom (*climate fiction*, pogosto okrajšana kot *cli-fi*), se v nobeni od treh dram ne srečamo s tem vprašanjem – nikoli nam ni treba pomisliti, kaj se na primer zgodi s strmoglavljenimi raketami, sateliti, odpadki, ki nastajajo med potovanjem v vesolje. Pomembne so človeške zgodbe.

Kot v preostalih dveh uprizoritvah, se tudi v *Gravitaciji Nič* igralci ukvarjajo predvsem s človeškimi izzivi in gledalcem ponujajo v razmislek vprašanje, kako delati umetnost, gledališče v razmerah, ki bi jim bili izpostavljeni na poti v vesolje – kako bi drugačni zakoni gravitacije vplivali na umetniško obliko, katere zemeljska gravitacija je eden ključnih semiotičnih ključev. Medtem ko je film videti bolj ali manj enako v razmerah gravitacije 1, 0 ali 2, se gledališki proces in njegova interpretacija drastično spremenita, če se igralci in/ali gledalci v vsej svoji telesnosti lahko znajdejo med tlemi in stropom. *Novum* v *Gravitaciji Nič* je torej samo fizikalno ozadje gledališke uprizoritve, ki ga na Zemlji jemljemo za samoumevna. V prizadevanju, da bi razumsko pojasnili tovrstno uprizoritev, moramo najprej sprejeti dejstvo, da fizikalne zakonitosti, ki vladajo na našem planetu, niso ne univerzalne ne neizogibne. Dialektika kognitivne potujitve je prisotna tudi v tem primeru in od nas zahteva temeljit razmislek o tem, kaj bi se v predpostavljenem empiričnem okolju lahko zgodilo. Pri tem je poudarjena tudi časovna komponenta same uprizoritve, ki nas postavi pred dejstvo, da se lahko temeljne fizikalne zakonitosti spreminjajo v 30 sekundnih intervalih – kako bi vesoljsko gledališče pristopilo k temu problemu? Bi, kot v *Gravitaciji Nič*, gledalce posedli v sedeže, ki bi jih držali na mestu? Ali bi se gledalci morali sami pripraviti na tovrstne predstave? Bi bile to intimne predstave za osem ljudi ali bi se jih dalo uprizoriti tudi za večje občinstvo? Bi gledalci sploh lahko spremljali uprizoritev v enakih gravitacijskih razmerah kot igralci, ali bi bili dobesedno in semiotično na drugi ravni, v drugih, bolj stabilnih razmerah. Če je nestabilnost izkušnje, kot jo je opisal Hrva-

tin, posledično pomenila prenos fokusa na lastna telesna občutja, kako bi to vplivalo na vsebinsko dinamiko v uprizoritvi? Na svojevrsten način je tako v *Gravitaciji Nič* kognitivna potujitev omogočena skoraj dobesedno – potujitev subjekta od lastnega telesa. Gledalci in igralci se morajo na čutni in zaznavni ravni soočiti z empiričnim okoljem, ki je drugačno od tistega, ki ga poznamo na Zemlji. Morda tudi igralci izkusijo aktualizacijo ZF, o kateri piše Dixon, in v uprizoritvi poudarijo potujitev dejanskega prostora, časa in materije, ki ji ni mogoče ubežati s pomočjo domišljije ali s pritiskom na gumb. Pomanjkanje ali višek gravitacije kot Stelarcovo tretje uho pomeni materializacijo, uresničitev zamišljene prihodnosti (preteklosti?), ki se dogaja v živo in ima za posledico resnične spremembe v prostoru, času in na telesih performerjev. Toda vprašanje je, ali se lahko v tako kratkem in intenzivnem intervalu igranci, sploh pa gledalci, odmaknejo od teh občutij in kritično razmislijo o njih. Prav tako se postavlja vprašanje, ali bi tovrstna aktualizacija vesoljske opere in raziskovanje človeških problemov uprizoritve v gravitaciji 0, 2 ali v Zemlji drugem gravitacijskem okolju spremenilo v potrošništvo spektakla vesoljske opere. In naprej, ko bodo poleteli na druge planete in nebesna telesa nekoč postali del vsakdanjika, ali bodo predstave na drugih planetih še imele enak učinek ali bodo samo še zabava – in kaj se bo takrat zgodilo z ZF, vesoljsko opero in možnostmi kritičnega uvida?

Če bi kot gledalci lahko nekako ostali v spektru znanih fizikalnih zakonitosti, nam *Gravitacija Nič* razkriva edinstven vpogled v samo mehaniko umetnosti – mehaniko gledališkega procesa in njeno odvisnost od naravnih danosti na Zemlji. Hkrati napeljuje k razmišljanju o mehaniki telesa, njegovih in bioloških in refleksivnih zmožnostih ter delovanju le-teh v razmerah brez gravitacije ali z dvojno gravitacijo. Medtem ko telo iz taylorističnega (in posledično Mejerholdovega biomehničnega ter Živadinovnega biomehničnega) vidika razumemo kot stroj,⁷ ki teži k učinkovitosti, *Gravitacija Nič* ni daleč stran od raziskovanja povezav med človekom in strojem, ki jih najdemo tudi v Le Guinovi drami.

Mehanika

Vse tri drame tako s pomočjo procesov ekstrapolacije, intrapolacije in kognitivne potujitve proučujejo strukture, po katerih se gibljejo človeška življenja. Medtem ko *Gravitacija Nič* in *Intracom* nakazujeta, kako (ne) razmišljati o mehaniki tega, kaj pomeni biti človek, in spodbujata razpravo o

⁷ Zapuščina Renéja Descartesa, ki straši še danes (glej npr. Descartes, 2003; Riskin, 2007; Reilly, 2011).

tem, kaj pomeni biti biološki stroj, *Vesoljska Opera* predstavlja predvsem družbene in ideološke strukture, v katerih se razvijajo pojmovni oblaki človeka in človeškega.

Sprva se zdi, da so vse tri drame ujete v binarizmih, a se pozneje izkaže, da premestitev človeških problemov in človeških rešitev v vesolje razkrije še druge potencialne točke na krivulji, ki poteka od tega, kar je, do robov človeške domišljije. Lahko bi rekli, da tako govorijo o številnih interpolacijah v binarnih opozicijah in s tem širijo spektralne možnosti ter premikajo razumevanje človeka/človeškega iz množice diskretnih točk na področje kontinuiranega procesa, ki intraaktivno (cf. Barad, 2007) soustvarja uprizoritev na eni strani in meje mogočega na drugi. *Gravitacija Nič* se pomika med gravitacijskim stanjem breztežnosti in stanjem zemeljske težnosti in hkrati razkrije, da med tema točkama obstaja še vrsta drugih gravitacijskih pogojev, ki imajo na človeka izrazit čuten vpliv. *Vesoljska Opera Nič* se premakne z Zemlje na Oooolg in odstre spekter družbenih, spolnih, medvrstnih in čustvenih točk, na katerih se lahko znajdemo na poti v vesolje, predvsem pa že v lokalnem empiričnem okolju na Zemlji. *Intracom* sprva niha med binarizmom moški/ženska in razkriva mogoče odnose do potencialnih tehnoteles, nečloveških bitij in dolgih potovanj brez možnosti za vrnitev.

Potujitev, ki jo tako Bertolt Brecht kot Suvin predvidita s pomočjo koncepta ločenega ali zunanjega očesa, se v analiziranih dramah lahko izrazi prek same tematske in vsebinske usmeritve ter skozi obliko, uporabljeno pri uprizoritvah: humornimi vložki, absurdnimi dialogi, uporabo lutk in svetlečih se retro rekvizitov (ki jih v vsakdanjem življenju morda lahko najdemo v kuhinji) in preizpraševanjem osnovnih fizikalnih zakonitosti prostora in časa. Vendar pri tem ZF-gledališče morda le stopi korak naprej od realizma in refleksije, postopkov ustvarjanja in recepcije, ki so dolgo prevladovali v gledališki produkciji – ponudi namreč *izkušnjo* (prostora, časa, fizike, drugega itd.).

Kot piše Lehmann (2003: 193–206), je postdramski gledališki prostor postal centripetalen in centrifugalen; dimenzije odra so se razširile v do tedaj nepredstavljiva prostranstva ali se klavstrofobično skrčile, s čimer so gledališki ustvarjalci pozornost preusmerili na samo dožemanje prostora in časa med igralci na odru, gledalci in odrom, gledališčem in družbo, dogodkom gledališča in objektom umetnosti. Pri centripetalnem prostoru uprizoritev metaforično in dobessedno približa gledališka sredstva občinstvu; igralci in gledalci se znajdejo v telesni in semiotični bližini, ki vsem vpletenim odpira nove senzorične svetove ter omogoča raziskovanje in manipulacijo učinkov. Gledalci so na primer povabljeni v neposreden stik z igralci in sceno, kjer lahko pozornost namenijo zaznavanju vonjev, energijskih tokov, telesnih občutkov,

dramski znak pa s tem postane nepotreben in nepomemben, saj je sporočilo posredovano tako rekoč samodejno, brez potrebe po predstavljanju. Gledalci in igralci naseljujejo formalno isti prostor, vendar v primeru ZF-dramatike tudi, ko gre za fizično bližino, še vedno lahko govorimo o ločenih semiotičnih prostorih. Primer, ko se tudi v tem žanrskem gledališču semiotični prostori združijo, bi bili tako imenovani LARPi (*Live Action Role Playing*) interaktivne uprizoritvene izkušnje, kjer obiskovalci do določene mere prevzamejo vloge, igrajo like in se lahko prosto sprehajajo po vnaprej določenem prostoru, se pogovarjajo z drugimi sodelujočimi, rešujejo uganke in se igrajo brez vnaprej določenega poteka zgodbe, brez vnaprej določene narativne strukture. Centrifugalni prostor po drugi strani deluje po nasprotni logiki; gledalce in igralce loči in razprši, s čimer v ospredje prav tako pride sama ideja prostora in razdalje, ki omogoča le fragmentirano zaznavo odrskega dogajanja.

ZF niha med obojim: na enem koncu računa na bližino in zblizanje z občinstvom, na drugem računa na pobeg iz omejitev, ki jih nalagajo vsakdanje izkušnje. Ekstrapolacijo bi tako označili kot centrifugalni poskus razmišljanja in prikaza tega, kar ni, kar še ni in kar bi lahko bilo, medtem ko interpolacija centripetalno vleče ZF-dramo nazaj v znakovno sfero, v kateri je proces/dogajanje še mogoče razumeti in interpretirati. Medtem ko sem na začetku pisala, da ZF v filmu ustvari majhno vesolje, ki obstaja samo zase, gledališče pa procesualno niha med različnimi množicami in točkami, naj na tem mestu dodam še eno dihotomijo – točki, ki določata meje mogočega in nemogočega. Dialektika med tema dvema točkama se igra z odrom in na odru; in ko je nemogoče enkrat materializirano na odru – v semiotičnem prostoru-času, ki si ga deli z občinstvom, v izkušnji – je hkrati tudi že v vsakdanjem semiotičnem prostoru in le korak stran od vsakdanjega vernakularnega besedišča.

V sestavku analizirane uprizoritve so bile na eni strani sprejete kot spektakularna ekstrapolacija, zabavna interpolacija in kritična aktualizacija. Vse tri se nagibajo v eno smer bolj kot v drugi dve, vendar hitro prestopajo in brišejo meje med aktualiziranim, interpoliranim in ekstrapoliranim. Vse to odpira vrsto vprašanj v navezavi na procese in pozicije, ki jih ZF sproža in zaseda v sodobni družbi. Če se je pristanek na Luni 1969 začel z miselnim eksperimentom Ikaromeniposa, kaj nam lahko *Intracom*, *Vesoljska Opera* in *Gravitacija Nič* povedo o človekovi poti med zvezde?

Poleg zabave in spektakla nam potovanje v vesolje in po vesolju v ZF-gledališču namreč ponuja tudi orodje za raziskovanje, razumevanje in kritično vrednotenje izzivov, ki jih prinašajo nove tehnologije in napredek znanosti. Kot lahko razberemo v *Intracomu*, *Vesoljski Operi Nič* in *Gravitaciji Nič*, nobeden od korakov, ki bodo vodili onstran Zemljine atmosfere, ni arbitra-

ren, ampak je rezultat prepleta političnih, zgodovinskih, ekonomskih in kulturnih prvin, ki soustvarjajo načrte za prihodnost in rišejo poti do nje. Hkrati pa uprizoritve niso le načrti za prihodnost, ampak ogledalo sodobnosti, nova metafora, ki na površje potegne poteze vsakdanjika, ki jih jemljemo za samoumevne: v *Intracomu* so to na primer človeško telo, nosečnost in odnosi, ki jih ljudje tvorimo do neznanega, do tujca, Drugega; v *Vesoljski Operi Nič* na primer odnosi med spoli, med ljudmi in drugimi živimi bitji in odnos do edinega planeta, na katerem trenutno lahko živimo; v *Gravitaciji Nič* so to fizikalne zakonitosti, ki smo jim zavezani, in mehanika gibanja, ki jo narekujejo, učinkovitost te mehanike in brisanje meja med človekom in strojem.

Ker so vsaj za trenutek delčki teh potez in elementov aktualizirani v resničnem svetu, ki si ga deli oder z občinstvom, se ustvarjene zgodbe znajdejo v liminalnem prostoru tega, kar je že in tega, kar si še znamo predstavljati. Kot piše Anne Balsamo,

izumljanje novih naprav, aplikacij in orodij nujno vključuje manifestacijo cele vrste človeških praks: novih jezikov; novih, na telesu zasnovanih navad; novih metod interaktivnosti; novih oblik družabnosti; novih oblik delovanja; novih načinov védenja; novih načinov, kako živeti in umirati. (Balsamo, 2011: 4)

Kot ekspresivna praksa, ki temelji na izkušnji in teži k temu, da bi približala neznano in raziskovala meje mogočega, lahko ZF-gledališče morda pomaga preoblikovati, »kar je znano, v to, kar je mogoče« (ibid.: 6).

Literatura

- ALDISS, BRIAN (1964): Introduction. V *The Paradox Men*, C. Harness (ur.). London: Faber & Faber. Kindle izdaja.
- ARTAUD, ANTONIN (1970): *Theatre and its Double*. London: Calder & Boyars.
- BALSAMO, ANNE (2011): *Designing Culture: The Technological Imagination at Work*. Durham, London: Duke University Press.
- BARAD, KAREN (2007): *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, London: Duke University Press.

- BLISH, JAMES [pod psevdonomom ATHELING, WILLIAM JR.] (1973): *The Issue At Hand*. Chicago: Advent Publishers.
- BRECHT, BERTOLT (1987): *Umetnikova pot: spisi in zapiski o gledališču, liriki in romanu, filmu, fašizmu, kritiki, realizmu in formalizmu, diktaturi in miru in tako naprej*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- BRODERICK, DAMIEN (1995): *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. London, New York: Routledge.
- CAMUS, ALBERT (2013): *The Myth of Sisyphus*. London: Penguin.
- CIRMAN, TANJA (2013): Projekt BiTeater: Kalilnik Eksperimentalnih Dogodkov. *Delo.si*, 7. februar. Dostopno na: <https://www.delo.si/kultura/oder/projekt-biteater-kalilnik-eksperimentalnih-dogodkov.html> (1. julij 2019).
- CSICSERY-RONAY, ISTVAN (2008): *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middleton CT: Wesleyan UP.
- DESCARTES, RENÉ (2003): *Treatise of Man*. Amherst: Prometheus Books.
- DICK, PHILLIP K. (1995): My Definition of Science Fiction. V *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, L. Sutin (ur.), 77–78. New York: Pantheon Books.
- DIXON, STEVE (2014): Performance Art. V *The Oxford Handbook of Science Fiction*, R. Latham (ur.), 263–276. New York: Oxford University Press.
- ESSLIN, MARTIN (2014): *The Theatre of the Absurd*. London: Bloomsbury.
- FERAL, JOSETTE in RONALD P. BERMINGHAM (2002): Theatricality: The Specificity of Theatrical Language. *SubStance* 31(2/3): 94–108.
- FREEDMAN, CARL (2000): *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- GRAVITACIJA NIČ / BIOMEHANIKA NOORDUNG (1999). Dragan Živadonov, rež. Moskva: Zavod Delak, 1999.
- HEINLEIN, ROBERT A. (1977/1952): Pandora's Box. V *Turning Points: Essays on the Art of Science Fiction*, D. Knight (ur.), 238–258. New York: Harper & Row.
- HRVATIN, EMIL (2002): Biomechanics in Weightlessness. *PAJ: A Journal of Performance and Art* 24(2): 102–107.
- JAMESON, FREDRIC (2007): *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso.
- KEPLER, JOHANNES (1967): *Kepler's Somnium: The Dream or Posthumous Work on Lunar Astronomy*. Madison: University of Wisconsin Press.

- LANDON, BROOKS (2014): Extrapolation and Speculation. V *The Oxford Handbook of Science Fiction*, R. Latham (ur.), 23–34. New York: Oxford University Press.
- LE GUIN, URSULA (1982): Intracom. V *The Compass Rose: Short Stories*, U. Le Guin (avt.), 183–207. New York: Harper & Row.
- LEHMANN, HANS-THIES (2003): *Postdramsko gledališče*. Ljubljana: Maska.
- LEM, STANISŁAW (2010): *Solaris*. Vnanje Gorice: Kulturno-umetniško društvo Police Dubove; Ljubljana: Družba Piano.
- LUCIANUS IZ SAMOSATE (2016): *Icaromenippus, an Aerial Expedition*. Dostopno na: <https://ebooks.adelaide.edu.au/l/lucian/works/chapter40.html> (1. julij 2019).
- MARTIN, GEORG R. R. (2018): *Nightflyers*. London: Harper, Voyager.
- MERRIL, JUDITH (1968): Introduction: Fish Out of Water, Man Beside Himself. *SF* (12): 9–11.
- MILOHNIĆ, ALDO (2005): Artivzem = Artivism. *Maska* 20(90/91): 3–25.
- NAGEL, THOMAS (1992): *Mortal Questions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- PRINGLE, DAVID (2000): What is This Thing Called Space Opera? V *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, G. Westfahl (ur.), 35–47. Westport, London: Greenwood Press.
- REILLY, KARA (2011): *Automata and Mimesis on the Stage of Theatre History*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- RIEDER, JOHN (2017): *Science Fiction and the Mass Cultural Genre System*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- RISKIN, JESSICA (ur.) (2007): *Genesis Redux: Essays in the History and Philosophy of Artificial Life*. Chicago: University of Chicago Press.
- SAWYER, ANDY (2009): Space Opera. V *The Routledge Companion to Science Fiction*, M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts in S. Vint (ur.), 505–509. London; New York: Routledge.
- SCHECHNER, RICHARD (2003): *Performance Theory*. New York, London: Routledge.
- SSKJ (Slovar slovenskega knjižnega jezika) (2019): *Ekstrapolacija*. Druga, dopolnjena in deloma prenovljena izdaja. Dostopno na: <https://fran.si/iskanje?FilteredDictionaryIds=133&View=1&Query=ekstrapolacija> (1. julij 2019).
- STOCKWELL, PETER (2017): *Language of Surrealism*. London, New York: Palgrave Macmillan.
- SUVIN, DARKO (1979): *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press.

VALE, V. in ANDREA JUNO (1984): *J. G. Ballard*. San Francisco: Search Publications.

VINT, SHERRYL (2014): *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*. London, New York: Bloomsbury.

WOOLFE, ERIC (2018): *Space Opera Zero*. Dylan Trowbridge, rež. Toronto: Eldritch Theatre.