

Yukio Mishima

MODERNE NŌ DRAME

NŌ MODERNI

režiserka/regia

Mateja KOLEŽNIK



SLOVENSKO
STALNO
GLEDALIŠČE
TEATRO
STABILE
SLOVENO

Yukio Mishima
Moderne NÔ Drame
NÔ Moderni



SLOVENSKO STALNO GLEDALIŠČE
TEATRO STABILE SLOVENO



GENERALI

generali.com

Yukio Mishima
Moderne NÔ Drame
NÔ Moderni

Yukio Mishima

Moderne nô drame
Nô moderni

Naslov izvirnika / **Titolo originale:** Kindai Nogaku-Shū

Prevedeno po francoskem prevodu / **Tradotto dalla versione francese di** Marguerite Yourcenar

Prevajalka / **Traduttrice** **Marija Javoršek**

Režiserka / **Regista** **Mateja Koležnik**

Koreograf in kostumograf / **Coreografie e costumi** **Matija Ferlin**

Scenograf / **Scene** **Mauricio Ferlin**

Dramaturg / **Dramaturg** **Goran Ferčec**

Skladatelj / **Musiche** **Mitja Vrhovnik Smrekar**

Lektor / **Lettore** **Jože Faganel**

Oblikovalec luči / **Light design** **Rafael Cavarra**

Igrajo / **Con:**

Nikla Petruška Panizon

Lara Komar

Luka Cimprič

Primož Forte

Romeo Grebenšek

Glas na tonskem posnetku / **Voce registrata:**

Anastasia Cibic, Evgen Ban

Vodja predstave in rekviziterka / **Direttore di scena e attrezista** **Sonja Kerstein**

Šepetalka in nadnapisi / **Suggeritrice e sovratitoli** **Neda Petrovič**

Prevajalka nadnapisov / **Traduttrice sovratitoli** **Tanja Sternad**

Garderoberka / **Guardarobiera** **Silva Gregorčič**

Električarja osvetljevalca / **Tecnici luci** **Peter Korošič, Gianpaolo Carapucci**

Tonski mojster / **Tecnico del suono** **Diego Sedmak**

Odrski mojster / **Capo macchinista** **Giorgio Zahar**

Odrska delavca / **Macchinisti** **Moreno Trampuž, Marko Škabar**

Tehnični vodja / **Direttore tecnico** **Peter Furlan**

Premiera / **Prima** **8. 5. 2014, SSG Trst / TSS Trieste**

Goran Ferčec

Dramaturška beležka ob uprizoritvi *Petih modernih nô dram* Yukia Mishime

Tradicija ne prenese racionalne analitičnosti zahodnega tipa in se ji izmika, kjer le more. Tako se mi je vsaj zazdelo, ko sem poskušal dramaturško prebrati in razumeti Mishimovih *Pet modernih nô dram*, napisanih po predlogah, nastalih med 13. in 15. stoletjem. Njihovo izhodišče ni v besedilu oziroma zgodbi, temveč v nečem bolj sublimnem, v ritualnem plesu, katerega prvotne oblike so na Japonsko prišle iz Kitajske. *Sarugaku*, ki bi ga lahko prevedli kot »opičjo zabavo«, se je razvil iz *sangakuja*, zabavne oblike, sestavljene iz akrobacij, žongliranja in pantomime, sorodne današnji obliki cirkusa. Do 14. stoletja se je razvila v bogatejšo obliko, ki je poleg navedenega vključevala tudi besede, geste in glasbene pasuse. Legenda pravi, da je v 14. stoletju mladi shogun Yoshimitsu videl svečenika Kanamija, ki je v svetišču Kasuga pri Nari s svojo nô skupino izvajal ritualni ples *Sarugaku*. Tako so ga navdušili, da jih je vzel pod svojo zaščito. Kanami in njegov sin Zeami sta iz tega in drugih ritualnih plesov razvila umetnost nô gledališča. V izhodišču je torej ritual, pravzaprav gib. Gestus kot znak, iz katerega šele pozneje izhaja beseda kot pomen oziroma zgodba.

Mishima je šeststo let kasneje posegel po tradiciji, da bi jo dekonstruiral in jo s pridevnikom *moderno* posodobil. Je torej dramaturška naloga vpisana v sam naslov? Kaj je v Mishimovih verzijah nô dram moderno? In zakaj sploh je hotel tradicionalno obliko modernizirati?

Mishima se je intenzivno ukvarjal s tradicionalnimi vrednotami japonskega življenja in kulture; predpostavimo torej, da mu je bila zato nô drama potrebna kot izhodišče za aplikacijo lastne poetike in postopka modernosti. V vsaki od petih dram je uporabil dramske funkcije in elemente originalnih predlog, vendar jih je očistil vseh gest ritualnosti, razen tiste, ki je vpisana v samo gledališče. Ukinil je maske, kostume in rekvizite, ki so tipični za nô gledališče. Odrski prostor je zaprl in ga oblikoval po vzoru zahodne baročne škatle, za razliko od odprtega odra klasičnega nô gledališča, ki prehaja v prostor gledalcev. Dekonstruiral je arhetipe in poudaril elemente in odnose, vpisane v strukturo klasične nô drame, in s tem ustvaril povsem nove dramske situacije in naracije. Tudi na ravni likov je določil novo stanje dramskega subjekta. Liki ne nosijo več dramskega problema, ki je določen s tradicijo, temveč probleme, ki so sestavni del njihove sodobnosti, pravzaprav sodobnega človeka iz sredine 20. stoletja, ko so drame nastale.

Dualizem, o katerem govorim, sodi med temelje strukture nô drame. Skoraj vse klasične nô drame so razdeljene na dva dela ali dejanji. V prvem delu se glavni lik pojavi v eni obliki, da bi se v drugem spremenil, oziroma, prevzel novo obliko. Če v prvem delu nastopi kot realno bitje, se bo v drugem pojavil kot duh ali obratno. Bistven je tudi dualizem, ki se kaže v odnosu med glavnim likom in njegovo »pričo«, ki je drugi glavnega lika; pri čemer nosilec dejanja ni glavni lik, temveč priča, ki s svojim zanimanjem vzdržuje njegovo dinamiko. Dualistične odnose je opaziti tudi na drugih ravneh; prek odnosa med tradicijo in modernim, realnim in sanjskim, mrtvim in živim, resničnim in izmišljenim, vse do odnosa med zavestnim in nezavestnim, s čimer Mishima nô dramo odmakne od arhetipa, ki temelji na japonski tradiciji, in jo približa dvajsetemu stoletju, Jungu in arhetipski psihologiji.



Romeo Grebenšek, Primož Forte, Luka Cimprič

V vsaki od petih dram so teme in motivi, ki jih avtor izpisuje, prevzeti iz korpusa klasične nô drame in prestavljeni v kontekst petdesetih let dvajsetega stoletja, ko je bila japonska tradicija pod velikim vplivom zahodne kulture, ki je sledil drugi svetovni vojni.

Drama *Hanjo* je organizirana okrog dveh osrednjih motivov: pahljače (*hanjo*), kot konkretnega znaka predanosti in prepoznavanja, in motiva čakanja mlade *yujo*, dekleta za zabavo – Hanako, s katero je mladenič Yoshio pred odhodom izmenjal pahljačo kot znak predanosti, ob objubi, da se bo vrnil. V originalni predlogi Hanako čaka na njegovo vrnitev in neprestano gleda v pahljačo, zanemarljivo svoje dolžnosti dekleta za zabavo, zato ji dajo vzdevek Hanjo in jo odpustijo iz gostišča, kjer je delala. Yoshio se vrne ponjo, a izve samo, da je odšla. Ona je po odhodu iz gostišča duševno zmedena in se predstavlja kot Hanjo. Yoshio na poti v Kyoto obišče svetišče, v katerem po naključju sreča Hanako/Hanjo, vendar je ne prepozna. Skupaj se odpravita v Kyoto in šele tam se – prek pahljač, ki sta ju drug drugemu dala kot zaobljubo – prepoznata in spet združita v ljubezni.

Mishima je radikalno posegel v zgodbo (Hanako živi s štiridesetletno slikarko Jitsuko), zlasti pa v konec, ko se norost Hanako, njena odmaknjenost iz realnosti, pokaže kot nepremostljiva prepreka. Sodobna verzija igre je skoncentrirana na njeno pričakovanje srečanja, ki pa se končno uresniči tako, da ne pride do prepoznavanja in ljubimca se razideta. Hanako ostane s svojo skrbnico/ljubimko Jitsuko.

Predloga, po kateri je zasnovana drama *Sotoba Komachi*, je tematsko povezana z motivom obsesivne in ohole ljubezni. Mishima je temo prevzel iz Kanamijeve drame z istim naslovom, v kateri se svečenik pogovarja z devetindevdesetletno stanko, ki se predstavlja kot duh japonske pesnice Ono no Komachi iz desetega stoletja, ki je sinonim ženske lepote, in ki ne najde miru, ker jo obseda zli duh generala Fukakuse. V mladosti je ohola Komachi generalu, ki je skušal osvojiti njeno



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



Dežela za kulturo La Regione per la cultura

www.regione.fvg.it

ljubezen, naložila, naj jo obiskuje sto noči zapored; ker ga devetindevetdeseto noč ni bilo, ga je kaznovala z umikom pozornosti, on pa je zaradi zavrnjene ljubezni umrl od žalosti. Njegov duh se vrne in muči duha preminule starke Komachi. Dramsko razrešitev omogoči svečenik, ki duhu starke pomaga skleniti mir z duhom generala Fukakuse.

Mishima je namesto svečenika uvedel pesnika, ki sreča postarano Komachi, ko v parku, v katerem se srečujejo zaljubljeni pari, zbira cigaretno ogorke. Starka mu pove zgodbo iz časa svoje mladosti in lepote, ko je general Fukakusa umrl zaradi njene oholosti. Pesnika opozori, da mora umreti vsak, ki pravi, da je lepa, in ga tako navede na nujnost te konstatacije. S tem se tudi sam vzpostavi kot pesnik in za ceno smrti prepozna lepoto izpod površinske podobe. Komachi zapusti svojo žrtev in nadaljuje z zbiranjem ogorkov, noseč s sabo prekletstvo lastne oholosti.

Osrednji motiv izvornega besedila *Gospe Aoi (Aoi-no-ue)* je ljubosumje. Aoi je resno bolna, a nihče ne pozna razloga njene bolezni, dokler ne pokličejo svečenika, ki ugotovi, da jo je obsedel duh gospe Rokujō, ki je zaljubljena v njenega moža Hikaruja. Temeljni dramski spor je odnos med obema ženskama, ki se s pomočjo svečenika zaključí s pomiritvijo duhov in srečnim koncem. V Mishimovi verziji je ta spor do neke mere umaknjen, v ospredju je Hikarujev problem nemoči, da bi se odločil, ljubezni katere ženske se bo predal. Zgodbo razvije radikalno pesimistično, saj Hikaru svojo ženo Aoi z neodločnostjo pahne v smrt, tako seže do tragičnega konca, ki je docela netipičen za koncept *nō* drame.

Drama *Svileni bobenček* najbolj natančno sledi strukturi tradicionalne predloge, le da sta cesarska palača in njen vrt zamenjana z urbanim interierom sodobnega velemesta. V originalu se vratar cesarske palače zaljubi v princeso. Ona to izve in mu sporoči, da se bo sestala z njim, če mu bo uspelo zabobnati na boben, ki ga je skrila na drevesu v vrtu. Boben je svilen in ne zveni. Izigran in sramočen vratar se utopi in vrne kot duh, ki muči princeso. V Mishimovi verziji je stari vratar zaljubljen v Hanako Tsukioku, direktorico modne hiše v sosednji stavbi. Dodani motiv so pisma, ki jih vratar pošilja svojemu objektu želje. Teh je sto. Ko Hanako prejme stoto pismo, ga prebere in se na prijateljevo prigovarjanje odloči, da bo vratarja osmešila s svilenim bobenčkom, ki ga pospremi z obljubo, da bo vratar dobil vse, kar želi, če mu uspe zabobnati nanj. Starcu to seveda ne uspe in osramočen se vrže skozi okno. Njegov duh se vrne in v poetičnem dialogu s Hanako spregovori o čakanju, razočaranju, prevaranosti in ljubezni. V navdihu starec potem še enkrat udari na boben, ki tokrat zazveni, a njegov zvok sliši samo on.

Predloga za dramo *Yoroboshi* je komorna zgodba o odnosu med očetom in sinom. Oče se odreče sinu in ga požene od doma, potem ko je slišal neresnične zgodbe o njem. Ko ga ponovno sreča, je sin slepi berač svečenik Yoroboshi. Osrednji moment drame je njuna pomiritev v svetišču v Osaki. Mishimova verzija je sodna drama, ki vključuje predstavnico zakona in dva para staršev, ki se borita za skrbništvo nad sinom Toshinorijem, ki ga je oslepila eksplozija med vojno. Sin, nezaupljiv in grob nasproti obema starševskima paroma in ciničen nasproti predstavnici zakona, dramo zaključí s poetičnim opisom ognjene vizije, ki napoveduje apokaliptični konec sveta.

Režijsko dramaturški koncept uprizoritve izhaja iz analitične primerjave tradicije klasičnega *nō* gledališča in Mishimove modernosti, vpisane v te drame. Odločili smo se, da zadržimo koncept uprizoritve niza petih dram. Tako vstopamo v dialog s tradicijo in tudi z Mishimovo idejo vzdrževanja in afirmacije te tradicije. Pet dram navkljub različnosti tem, motivov in dramskih situacij tvori skupno dramsko celoto. Povezuje jih posredniška vloga avtorja Mishime, ki jih postavlja v



Lara Komar

jasno razmerje z nekaj avtorji evropske moderne (Strindbergom, Garcio Lorco idr.), kar jim omogoča tudi komunikacijo z zahodnim gledalcem.

Strukturno najkompleksnejša odločitev je povezana z ustvarjanjem dinamičnih odnosov znotraj razporeda vseh petih dram. Vrstni red dram smo določili z vsebinskimi odnosi tem in likov na mikro nivoju. Za nosilko celote smo izbrali dramo *Hanjo* z izjemno čvrsto strukturo, ki lahko prenese dekonstrukcijo oziroma rezanje na dele in ponavljanje istih motivov. Razkosavanje ene izmed dram odpira dobesedne in simbolne prostore prepletanja in mediatizacije vsebine preostalih štirih dram. Vsebine, liki in njihovi dramski odnosi tako niso več razmejeni z jasno linijo vsake drame, njenega naslova in vsebine, pač pa oblikujejo eno odrsko situacijo, ki jo je mogoče brati kot eno moderno nô dramo.

Liki, ki se pojavljajo v dramah, so razdeljeni na nize igralskih nalog, pri čemer se igralka in igralci iz drame v dramo prilagajajo dani situaciji in bolj kot karakterje igrajo funkcije. Moški del ansambla prevzema vloge ženskih likov. To razbija koncept realističnega gledališča, kar je še pomembnejše, ta način je neposreden citat klasičnega nô gledališča, kjer so moški igrali vse vloge ter se pri predstavljanju ženskih likov posluževali mask in kostumov.

Pomembno nam je bilo tudi, da v izvedbeni strukturi obdržimo prej opisani dualizem. Odpravili smo celovitost odra in ga spremenili v kubah, razdeljen na dva dela. Levi del predstavlja prostor fikcije, pravzaprav odrske reprezentacije vsebine; desni prostor, ki je zaprt s transparentno pregrado, pa ima vlogo mehanizma, ki fikciji v levem delu služi kot dodatni element igre ali kot komentar na to igro. Ta razdeljenost kaže tudi na formalno razločevanje dveh vrst performativnosti, tistega, ki temelji na verbalnem, oziroma igri z glasom, in telesnega, ki temelji na gestusu. Njuna formalna razdeljenost vzpostavlja dinamičnost znotraj dualističnih struktur nô gledališča. Igralci so aktivni element, ki v nekem trenutku izniči mejo med dvema navidez ločenima prostoroma in s tem potrdi celovitost odrskega prostora igre.

Goran Ferčec

Appunti di drammaturgia sulla messinscena dei *Cinque nō moderni* di Yukio Mishima

La tradizione mal sopporta l'analiticità razionale di stampo occidentale e tenta di sottrarvisi per quanto possibile. O perlomeno così mi è sembrato quando ho provato a leggere e comprendere in termini drammaturgici i *Cinque nō moderni* di Mishima, creati basandosi su opere giapponesi del XII e XIV secolo. Non traggono spunto, come si potrebbe supporre, dai testi o dal racconto, ma da qualcosa di più sublime – le danze rituali, arrivate nella loro forma originaria in Giappone dalla Cina. Il *sarugaku*, traducibile come “festa scimmiesca”, è nato dal *sangaku*, una forma divertente che comprendeva acrobazie, prodezze di giocolieri e pantomime, ricordando l'odierna forma del circo. Fino al XIV secolo si è sviluppata una versione più elaborata, che oltre a quanto citato comprendeva anche parole, gesti e brani musicali. La leggenda narra come, nel XIV secolo, il giovane shogun Yoshimitsu aveva visto Kan'ami, sacerdote del Kasuga-taisha a Nara, eseguire con il proprio gruppo nō la danza rituale *Sarugaku*. La loro esecuzione gli era piaciuta al punto da prenderli sotto la propria ala protettrice. Da questa e da altre danze rituali, Kan'ami e suo figlio Zeami hanno creato l'arte del nō. Si tratta dunque fondamentalmente di un rituale, di movimento. Il gesto come segno, dal quale solo più tardi emerge la parola come significato ovvero racconto.

Seicento anni più tardi, Mishima ricerca la tradizione per decostruirla e renderla contemporanea grazie all'aggettivo *moderna*. Il compito drammaturgico è quindi contenuto nel titolo stesso? Cosa c'è di moderno nelle versioni dei drammi nō di Mishima? E perché ha deciso di rendere la forma tradizionale moderna?

In quanto persona orientata ai valori tradizionali della vita e della cultura giapponese, supponiamo che i drammi nō fossero necessari a Mishima come una specie di spunto per applicarvi la propria poetica e il procedimento di modernità. In ciascuno dei cinque drammi nō, Mishima utilizza le finzioni drammatiche e gli elementi delle opere originali, ripulendole però da ogni gesto rituale, a eccezione di quello che attiene al teatro stesso. Toglie le maschere, i costumi, gli attrezzi di scena tipici del teatro nō. Chiude lo spazio scenico e gli dà forma secondo il modello della tradizione occidentale della scatola barocca, a differenza della scena aperta del teatro nō classico, che entra anche nello spazio del pubblico. Decostruisce gli archetipi e tratta elementi e relazioni appartenenti alla struttura dei drammi nō classici, creando situazioni drammaturgiche e narrative del tutto nuove. In questo modo, Mishima definisce, anche a livello dei personaggi, un nuovo stato del soggetto drammaturgico. I personaggi non sono più portatori del problema drammaturgico che deriva dalla tradizione, ma di problemi che sono parte essenziale della loro contemporaneità ovvero dell'uomo contemporaneo della metà del XX secolo, quando questi drammi sono stati scritti.

Il dualismo del quale parlo è una delle strutture drammaturgiche fondamentali del dramma nō. Tutti i drammi nō classici sono divisi in due parti o atti. Nel primo, il protagonista si presenta in una forma che poi nel secondo cambierà; egli acquisirà una nuova forma. Se nel primo atto si tratta di un essere reale, nel secondo si presenterà come spirito, oppure viceversa. È fondamentale quindi il dualismo del rapporto tra il protagonista e il suo “testimone” come protagonista alter-



Luka Cimprič, Nikla Petruška Panizon, Romeo Grebenšek, Primož Forte

ego, nell'ambito del quale il portatore dell'azione scenica non è il protagonista, ma il suo testimone, che con il proprio interesse tiene viva la dinamica del protagonista stesso.

I rapporti dualistici sono leggibili anche su altri livelli del dramma *nō*: attraverso la relazione tra la tradizione e il moderno, il reale e l'onirico, il morto e il vivo, l'esistente e l'inventato, fino al rapporto tra il cosciente e il non cosciente, con cui Mishima allontana i drammi *nō* dall'archetipo fondamentale della tradizione giapponese per avvicinarlo al ventesimo secolo, a Jung e alla psicologia archetipica. In ciascuno dei cinque drammi ci sono temi e motivi che l'autore estrapola dal corpus dei drammi *nō* classici e li sposta nel contesto degli anni cinquanta del XX secolo, quando la tradizione giapponese subiva il forte influsso della cultura occidentale in seguito alla seconda guerra mondiale.

Il dramma *Hanjo* è strutturato attorno a due motivi principali: i ventagli (*hanjo*), segno concreto della devozione e del riconoscimento, e il tema dell'attesa della giovane ragazza con cui divertirsi – Hanako, con la quale il giovane Yoshio, prima di partire, si era scambiato un ventaglio in segno di devozione, con la promessa di tornare. Nel testo originale, Hanako attende il suo ritorno, fissando continuamente il ventaglio e dimenticando i propri doveri di ragazza con cui divertirsi; per questo viene soprannominata Hanjo e licenziata dalla tavola calda dove lavorava. Yoshio torna a prenderla, ma riesce solo a sapere che se n'è andata. Dopo aver lasciato la tavola calda è spiritualmente confusa e si presenta come Hanjo. Yoshio, sulla strada per Kyoto, visita un santuario, in cui incontra per caso Hanako/Hanjo, ma non la riconosce. Si avviano insieme verso Kyoto e solamente lì – grazie ai ventagli che si erano scambiati in segno di promessa – si riconoscono e si riuniscono nuovamente nell'amore.

Mishima ha introdotto modifiche radicali nella storia (Hanako vive con la quarantenne pittrice Jitsuko), e soprattutto nel finale, quando la follia di Hanako, la sua lontananza dalla realtà si mostra come ostacolo insormontabile. La versione contemporanea si concentra sulla sua attesa del-

l'incontro, che però si realizza senza che i due amanti si riconoscano, e perciò si separano. Hanako rimane con la propria tutrice/amante Jitsuko.

Il testo su cui si basa *Sotoba Komachi* è legato, dal punto di vista tematico, al motivo dell'amore ossessivo e altero. Mishima ha tratto questo tema dal dramma omonimo di Kanami, nel quale un sacerdote dialoga con un'anziana di novantanove anni, che si presenta come lo spirito della poetessa Ono no Komachi, del X secolo, sinonimo di bellezza femminile; essa non trova pace, perché ossessionata dallo spirito maligno del generale Fukakusa. In gioventù, l'altera Komachi aveva ordinato al generale, che tentava di ottenere il suo amore, di farle visita per cento notti consecutive; poiché la novantanovesima notte non era venuto, lo aveva castigato togliendogli la propria attenzione, e lui, a causa dell'amore negato, morì di tristezza. Il suo spirito torna per tormentare lo spirito della defunta anziana Komachi. L'azione scenica si snoda grazie a un sacerdote che aiuta lo spirito dell'anziana a fare pace con lo spirito del generale Fukakusa.

Al posto del generale, Mishima ha introdotto un poeta che incontra una Komachi invecchiata mentre raccoglie mozziconi di sigaretta in un parco, in cui si incontrano coppie innamorate. L'anziana gli racconta la storia della propria giovinezza, quando era ancora bellissima, di come il generale Fukakusa morì a causa della sua presunzione. Ammonisce il poeta sul fatto che chiunque sostenga che sia bella debba morire. Così lo induce all'urgenza di questa constatazione. Egli viene iniziato come poeta e a costo della propria morte riconosce la bellezza sotto l'immagine di superficie. Komachi abbandona la propria vittima e continua a raccogliere mozziconi, portando con sé la maledizione della propria presunzione.

Il motivo centrale del testo originale *Signora Aoi (Aoi-no-ue)* è la gelosia. Aoi è gravemente malata, ma nessuno conosce il motivo della sua malattia, finché non viene chiamato un sacerdote che scopre che è posseduta dallo spirito della signora Rokujō, innamorata di suo marito, Hikaru. Il conflitto drammaturgico fondamentale è il rapporto tra le due donne che, grazie all'aiuto del sacerdote, si conclude calmando gli spiriti e con un finale felice. Nella versione di Mishima il conflitto viene in un certo senso messo da parte, mentre viene esposto soprattutto il problema dell'impotenza di Hikaru nel decidere all'amore di quale delle due donne dedicarsi. La storia si sviluppa in maniera radicalmente pessimista, perché Hikaru, per la sua indecisione, manda a morire Aoi; si arriva quindi a un finale tragico, del tutto atipico per il dramma nō.

Il dramma *Il tamburo di Damasco* è quello che segue più pedissequamente la struttura dell'originale; solo il palazzo imperiale e il suo giardino sono sostituiti da un interno urbano di una metropoli contemporanea. Nell'originale, il portiere del palazzo imperiale si innamora della principessa. Lei lo scopre e gli comunica che lo incontrerà se lui riuscirà a far suonare un tamburo che lei ha nascosto su un albero del giardino. Il tamburo è di seta e non emette suoni. Il portiere, disonorato, affoga e torna sotto forma di spirito per tormentare la principessa. Nella versione di Mishima, l'anziano portiere è innamorato di Hanako Tsukioku, direttrice di una casa di moda nell'edificio accanto. Un motivo aggiuntivo sono le lettere che il portiere invia al proprio oggetto del desiderio. Ce ne sono cento. Quando Hanako riceve la centesima lettera, la legge e, su insistenza di un amico, decide di mettere in ridicolo il portiere con il tamburo di seta, promettendogli che otterrà tutto quel che desidera se riuscirà a farlo suonare. L'anziano naturalmente non riesce a farlo e, disonorato, si getta dalla finestra. Il suo spirito torna e in un poetico dialogo con Hanako parla dell'attesa, della delu-

sione, dell'inganno e dell'amore. Ispirato, l'anziano prova a suonare il tamburo ancora una volta, e stavolta il tamburo risuona, ma è lui l'unico a sentirlo.

Il dramma *Yoroboshi* è una storia da camera tra un padre e un figlio. Il padre rinuncia al figlio e lo caccia di casa quando sente delle storie fasulle su di lui. Quando lo incontra nuovamente, il figlio è il monaco mendicante cieco Yoroboshi. Il momento centrale del dramma è rappresentato dalla loro pacificazione nel tempio di Osaka. La versione di Mishima è un dramma contemporaneo che comprende una rappresentante della legge e due coppie di genitori che lottano per la tutela del figlio Toshinori, accecato da un'esplosione durante la guerra. Il figlio, sospettoso e rude verso entrambe le coppie di genitori, oltre che cinico con la rappresentante della legge, conclude il dramma con la descrizione poetica di una visione infuocata che preannuncia una fine apocalittica del mondo.

Il concetto registico e drammaturgico della messa in scena deriva da un confronto analitico della tradizione del teatro *nō* classico e della modernità che Mishima infonde a queste opere. Abbiamo deciso di mantenere la tradizionale serie di cinque drammi. In questo modo si crea un dialogo con la tradizione e anche con l'idea di Mishima sul mantenimento e sull'affermazione di questa tradizione. Nonostante la differenza nei temi e nelle situazioni, i cinque drammi creano un vero insieme drammaturgico. Sono legati dal ruolo di mediatore dell'autore Mishima; questo li pone in chiara relazione con alcuni autori della modernità europea (Strindberg, Garcia Lorca ecc.), consentendo ai drammi di comunicare anche con lo spettatore occidentale.

La decisione più complessa dal punto di vista strutturale è legata alla creazione di relazioni dinamiche all'interno della sequenza dei cinque drammi. L'ordine è stato definito in base ai collegamenti tra temi e personaggi considerati a un livello micro. Abbiamo scelto il dramma *Hanjo* come portatore dell'insieme, per la sua struttura solida che ben sopporta la decostruzione, tagli in diverse parti e ripetizioni degli stessi motivi. Lo smembramento di uno dei drammi apre spazi letterali e simbolici di intreccio e mediatizzazione degli altri quattro. I contenuti, i personaggi e i loro rapporti drammaturgici non sono quindi più separati da una chiara linea che delimita ciascun dramma, ciascun titolo e ciascun contenuto, ma creano una situazione scenica che può essere letta come un dramma *nō* moderno.

I personaggi dei drammi sono divisi in diverse serie di compiti attoriali; così, passando da un dramma all'altro, gli attori e le attrici si adeguano alla situazione data e, più che dei caratteri, interpretano delle funzioni. Gli attori maschi assumono ruoli femminili, e questo rompe gli schemi del concetto di teatro realistico; ancor più importante è che questa modalità è una citazione diretta del teatro *nō* classico, in cui gli uomini interpretavano tutti i ruoli e per presentare i personaggi femminili usavano maschere e costumi.

È inoltre importante il fatto che nella struttura esecutiva si mantenga il dualismo già descritto. Abbiamo trasformato il palcoscenico in un cubo diviso in due parti. Quella di sinistra è lo spazio della finzione, ovvero della rappresentazione scenica del contenuto; la parte destra, chiusa da una barriera trasparente, è invece un meccanismo che serve alla finzione dell'altro lato come elemento aggiuntivo o commento al dramma. Questa divisione mostra anche una distinzione formale tra due tipi di performance – quella basata sul verbale, sulla voce, e quella basata sul corpo, sul gesto. La loro divisione formale crea un dinamismo all'interno delle strutture dualistiche del teatro *nō*. Gli attori sono invece un elemento attivo che a un certo punto annulla il confine tra due spazi apparentemente separati e così ribadisce l'unità dello spazio scenico.



Lara Komar, Nikla Petruška Panizon

Gledališče nô

Nô je tradicionalno japonsko gledališče, ki povezuje dramo, ples in glasbo. Razvilo se je v 14. stoletju na osnovi starejših pesmi, plesov in igranih prizorov, izvorno pa je bilo povezano z budističnimi templji. Repertoar nô gledališča je oblikovalo nekaj avtorjev, ki so bili tudi igralci in vodje skupin (najpomembnejša med njimi sta Kanami, ki je tudi avtor igre *Sotoba Komachi*, in pa njegov sin Zeami, ki je napisal tudi pomembno razpravo o igri), že konec 16. stoletja je bil kodificiran in spreminjanje prepovedano. Obsega približno 240 iger, ki se v nespremenjeni obliki uprizarjajo še danes.

Repertoar 240 iger običajno delijo na 5 tipov, glede na naravo vloge glavnega junaka (*shite*): igre o bogovih, vojaške igre, ženske igre, igre iz življenja, med katerimi so tudi igre o norcih, in igre o demonih ... v grobem pa jih je mogoče deliti tudi na »nô prikazni«, v katerih je glavni junak (*shite*) prikazan, božanstvo ali demon, ali »nô resničnega sveta«, v katerih je človek. Tradicionalno je program nô predstave sestavljen iz zaporedja petih iger različnih kategorij, ki jih razmejujejo farse.

Nô gledališče je kodificirano in izjemno stilizirano. Besedila so delno govorjena in delno peta; glasba, ples in igralska izvedba pa bistveno oblikujejo podobo in vsebino predstave. Vsak igralec ali glasbenik se specializira za eno izmed funkcij, ki so potrebne za nô predstavo, in jo razvija celo življenje. Igra je izrazito stilizirana in se odpuveduje vsakemu realizmu. Glavni igralec praviloma nosi masko in razkošen kostum, ki pa tudi ni realističen. Predstave se odigravajo na natančno strukturiranih praznih odrih brez scenskih elementov.

Nô gledališče slovi po pretanjenosti, ki temelji na budističnem videnju, da je svet v stanju stalnega pretakanja. Sprejemanje sprememb je podlaga Zeamijevih opozoril, naj nô igralec v predstavi vselej išče novost in svežino (*hana*, »roža«), ki bo prebudila gledalčevo zanimanje.

Po: M. Corvin, Dictionnaire encyclopedique du théâtre, Paris 1991

Za mnoge je nô najbolj nenavadna in fascinantna oblika gledališča, ki jo je svet kdajkoli spoznal. Tematsko so igre zasnovane na budističnih legendah z moralistično vsebino, po obsegu pa so kratke (5 do 6 strani v knjigi). Med pomembnimi tipi drame, ki jih je ustvarila azijska gledališka tradicija, so nô igre najmanj podobne temu, kar si predstavljamo pod pojmom drame, obenem pa predstavljajo največji umetniški dosežek te tradicije. Bolj kot v kateremkoli gledališču je tu uresničena sublimacija resničnosti in bistvo lirskega. Z vrhunsko, naravnost fantastično stilizacijo uresničujejo konkretizacijo občnih mest človeške resničnosti.

Delitev repertoarja v različne kategorije iger je zgolj pogojna. Shematično pa je mogoče reči, da igre o bogovih zgodbe črpajo iz legend o posameznih svetiščih in božanskih bitjih. Vojne igre so večinoma vezane na boje za oblast in državljansko vojno v 12. stol; čeprav je njihova osnova zgodovinska, je njihova prava vsebina (kot vselej v nô igri) psihološko-etična: govorijo o junakih, ki so padli v boju in živijo v raju vojakov, ki pa ni podoben našim predstavam, saj tu trpijo zaradi napak, ki so jih naredili na zemlji in se še naprej borijo v želji po človeškem življenju. Ženske igre so

tematsko raznovrstne, pogosto jih imenujejo »srce nô-ja«. Tudi igre o norcih imajo večkrat žensko junakinjo; pogosto govorijo o norosti zaradi ljubezni ali izgube ljubljenega (več jih govori o materi, ki blazni zaradi izgubljenega sina) ali tudi o duhovih, ki so zaradi ljubezni ali sovraštva preveč vezani na svet in brez miru blodijo po njem. Igre o demonih se odlikujejo predvsem z intenzivnimi liki in njihovo odrsko pojavnostjo. Nekatere igre lahko pripadajo več različnim tipom.

Skoraj vse nô igre so razdeljene v dva dela; v prvem se glavni junak pojavi v eni obliki, v drugem pa se spremeni in preoblikuje: če je v prvem delu resnično bitje, se v drugem pojavi kot duh, ali obratno. René Sieffert pravi: »Nô je poetska kristalizacija privilegirane trenutka iz življenja junaka, izločena iz njegovega prostorsko časovnega konteksta in projicirana v univerzum sanj.« Kolikor je gledališče na elementaren način mogoče definirati s pretvarjanjem človeškega bitja v drugega, dramska struktura nô igre ta moment uteleša na poudarjen način in mu daje tudi konkretno, človeško vsebino. Poleg tega pa se nô drama hrani s prepričanjem, da se umrli javljajo živim ljudem; predstava se pogosto odvija kot obred, v katerem se vzpostavi stik z mučenimi sencami umrlih; na prizorišču se pogosto pojavljajo duhovi umrlih. Večina nô iger se začne dolgo po koncu vsakega dejanja, včasih tudi stoletja po smrti svojih junakov, od tod izhaja tudi specifična atmosfera, ki se giblje med resničnostjo in sanjami. Praviloma je to zgodba o trpljenju, ki zaradi svoje zgoščenosti in liričnosti, pa tudi gledališke čarobnosti, v katero se pretaka, izgine še preden se je zares pojavila in se uresničuje kot izčiščena evokacija trpljenja, pridušenega z lepoto. Sugestije ljubezni, trpljenja, hrepenenja po življenju so v nô igrarh realizirane z isto intenzivnostjo kot v zahodni dramatikski konflikti in napetosti in so torej že po naravi vsebin bolj lirične kot dramatične. Zgrešeno bi bilo, če bi jih tolmačili kot enostavne in pravoverne budistične parabole. Junaki nô iger so duhovi, ki navkljub budističnim naukom hrepenijo po lažeh tega sveta, saj vedo, da drugega ni. Zeami je opozarjal, da nô, ki se kaže očesu, ni tako pomemben kot nô, ki se kaže duhu. Vendar tu ne gre za mistiko, saj je tudi zen bolj mentalna tehnika kot etika, bolj estetika kot religija ali mistika.

Ritmično osnovo nô gledališča predstavlja glasba, ki ni samo del bogastva predstave, temveč eden izmed elementov dramskega dogajanja. Pomemben element izraza so maske: te začudene, otožne maske lepo kažejo, da kako pomembna so za to gledališče čustva in usoda junakov. Dejanja in gibi igralcev in plesalcev so izjemno zreducirani, upočasnjeni in zadržani; R. H. Blyth: »Nô igra se dogaja v svetu, kjer gibanje pomeni mir in tišino; mir in tišina pa nista nepremičnost, temveč dovršeno ravnotežje nasprotnih si sil.«

Nô gledališče je navdušilo in inspiriralo tudi mnoge evropske gledališke umetnike. Jean-Louis Barrault: »Osupljivo negiben shite je na široko odprl svojo pahljačo. Tako je vsem ponudil svoje notranje življenje: njegova duša je razgrnjena. Medtem ko zbor unisono prepeva o njegovih notranjih viharjih, njegova pahljača drhti in valovi. Pomislimo, da emanacije duše prihajajo neposredno iz predmeta. Tu drhti duša.«

Po: Tvrтко Kulenović, Pozorište Azije, Zagreb, 1983





Primož Forte, Luka Cimprič, Romeo Grebenšek

Il teatro nō

Il nō è un teatro giapponese tradizionale che unisce l'arte drammatica, la danza e la musica. Sviluppato nel XIV secolo partendo da canti, danze e messinscena più antiche, originariamente era legato ai templi buddisti. Il repertorio del teatro nō è stato creato da alcuni autori che erano al contempo attori e dirigevano dei gruppi (tra questi, i più importanti sono Kanami, anche autore di *Sotoba Komachi*, e suo figlio Zeami, autore, tra l'altro, di un importante saggio sull'arte dei nō); tale repertorio era stato codificato già alla fine del XVI secolo e da allora le modifiche sono vietate. Comprende circa 240 opere che, immutate, vengono rappresentate ancora oggi.

Il repertorio delle 240 opere viene solitamente suddiviso in 5 tipologie, a seconda della natura del ruolo del protagonista (*shite*): nō di divinità, nō dei guerrieri, nō di donne, nō riferiti alla vita, tra cui anche nō della follia, e nō dei demoni... In linea di massima possono essere suddivisi anche tra "nō dei fantasmi", nei quali il protagonista (*shite*) è un fantasma, una divinità o un demone, e "nō del mondo reale", nei quali c'è l'uomo. Tradizionalmente, il programma degli spettacoli nō prevede una sequenza di cinque drammi delle diverse categorie, denominati *farse*.

Il teatro nō è altamente codificato e molto stilizzato. I testi sono in parte parlati e in parte cantati; le musiche, la danza e le interpretazioni definiscono in maniera decisiva l'aspetto e il contenuto dello spettacolo. Ogni attore o musicista si specializza per una delle funzioni necessarie in uno spettacolo nō e vi si dedica sviluppandola per tutta la vita. L'interpretazione è fortemente stilizzata e rinuncia a ogni forma di realismo. Il protagonista in genere indossa una maschera e un costume sontuoso, che però non deve essere realistico. Gli spettacoli vengono messi in scena su palcoscenici vuoti molto dettagliatamente strutturati, in assenza di elementi scenici.

Il teatro nō si contraddistingue per la spiritualità basata su una visione buddista secondo cui il mondo è in perenne fluire. Per quanto riguarda l'accettazione dei cambiamenti, Zeami avverte che, nello spettacolo, l'attore nō deve sempre cercare la novità e la freschezza (*hana*, "fiore") che possa risvegliare l'interesse dello spettatore.

Da: M. Corvin, Dictionnaire encyclopedique du théâtre, Parigi 1991

Per molti, il nō è la forma teatrale più insolita e affascinante che il mondo abbia mai conosciuto. Dal punto di vista tematico, le opere traggono spunto da leggende buddiste con contenuti moralistici, ma sono generalmente brevi (5-6 pagine di un libro). Tra le tipologie importanti dei testi drammaturgici della tradizione teatrale asiatica, i drammi nō sono quelli meno simili a ciò che intendiamo con il termine "dramma", ma al contempo rappresentano l'apice artistico di questa stessa tradizione. Più che in ogni altro genere di teatro, nel nō si realizza la sublimazione della realtà e l'essenza della liricità. Con una stilizzazione straordinaria e fantastica si concretizzano i luoghi comuni della realtà umana.

La suddivisione del repertorio in diverse categorie è meramente indicativa. A livello schematico si può dire che i drammi delle divinità traggono spunto dalle leggende dei singoli templi ed esseri divini. I drammi dei guerrieri sono legati alle battaglie per il potere e la guerra civile del XII seco-

lo; pur avendo una base storica, il loro vero contenuto (come sempre, del resto, nei drammi nō) è psicologico ed etico: parlano di eroi caduti in battaglia che vivono nel paradiso dei guerrieri, ben diverso dall'immagine che ne abbiamo noi, poiché li soffrono per gli errori commessi in terra e quindi continuano a lottare, alla ricerca di una vita umana. I drammi sulle donne sono molto vari nei temi e vengono spesso chiamati "il cuore del nō". Anche i drammi della follia hanno spesso una protagonista donna, e spesso parlano di follia causata dall'amore o dalla perdita dell'amato (molti affrontano il tema delle madri che impazziscono per aver perduto un figlio), ma anche di divinità che per amore o per odio sono troppo legate al mondo ed errano in esso senza pace. I drammi dei demoni sono caratterizzati soprattutto da figure intense e da una forte presenza scenica. Alcuni drammi possono avere elementi di diverse categorie.

Quasi tutti i drammi nō sono divisi in due parti; nella prima il protagonista si presenta in una forma, mentre nella seconda si trasforma: se nella prima parte si tratta di un essere reale, nella seconda si presenta in forma di spirito, oppure viceversa. René Sieffert sostiene: "I nō sono la cristallizzazione poetica di un momento particolare della vita del protagonista, estratto dal contesto spazio-temporale e proiettato nell'universo onirico." Per quanto sia possibile definire questo teatro, in termini elementari, come la trasformazione dell'essere umano in qualcosa d'altro, la struttura dei drammi nō personifica tale momento in modo pronunciato e gli conferisce contenuto concreto, umano. Inoltre, il dramma nō si alimenta della convinzione che i morti comunichino con i vivi; spesso lo spettacolo si svolge nella forma di un rituale, in cui si crea un contatto con le sofferenti ombre dei defunti; sulla scena si presentano spesso gli spiriti dei morti. Gran parte dei drammi nō iniziano molto tempo dopo che è accaduto un fatto, spesso secoli dopo la morte dei propri protagonisti, e questo crea quella specifica atmosfera che si muove tra il reale e l'onirico. In genere si tratta di storie di sofferenza, le quali, per la propria densità e liricità, ma anche per la magia scenica nella quale sfociano, spariscono prima di presentarsi davvero, e prendono corpo in un'evocazione affinata del dolore, attutita dalla bellezza. Nei drammi nō le suggestioni d'amore, di sofferenza e di anelito vitale vengono realizzate con la stessa intensità con cui nella drammaturgia occidentale si realizzano i conflitti e le tensioni; di conseguenza, e già per la natura dei contenuti, sono quindi più liriche che drammatiche. Sarebbe un errore interpretare i nō come semplici e ortodosse parabole buddiste. I protagonisti dei drammi nō sono spiriti che, nonostante i principi buddisti, anelano alle menzogne di questo mondo, poiché sanno che non esiste altro. Zeami sosteneva che i nō che si svelano all'occhio non sono importanti quanto i nō che si svelano all'anima. Ma non si tratta di mistica, poiché anche lo zen è più tecnica mentale che etica, più estetica che religione o mistica.

La base ritmica del teatro nō è rappresentata dalla musica, che non è solo parte della ricchezza dello spettacolo, ma uno degli elementi delle vicende sceniche. Altro elemento importante dell'espressione sono le maschere: sorprese e affrante, fanno comprendere alla perfezione come i sentimenti e i destini dei protagonisti siano fondamentali per questo genere di teatro. Gli atti e i movimenti degli attori e dei ballerini sono ridotti al minimo, rallentati, trattenuti; R. H. Blyth: "I drammi nō prendono corpo in un mondo in cui il movimento significa pace e silenzio; ma pace e silenzio non sono immobilismo, sono armonico equilibrio di forze contrapposte."

Il teatro nō ha entusiasmato e ispirato molti artisti di teatro europei. Jean-Louis Barrault: "Uno shite (protagonista) sorprendentemente immobile ha aperto il proprio ventaglio, offrendo a tutti la propria vita interiore: la sua anima è svelata. Mentre il coro ne intona all'unisono le tempeste interiori, il suo ventaglio vibra e ondeggia. Pensate a come le emanazioni dello spirito sgorgano direttamente dall'oggetto. Qui vibra l'anima."

Da: Tvrtko Kulenović, Pozorište Azije, Zagabria, 1983



Romeo Grebenšek, Lara Komar

Yukio Mishima

Yukio Mishima je umetniško ime japonskega avtorja s pravim imenom Kimitake Hiraoka (1925 – 1970), romanopisca, pesnika, dramatika, igralca in filmskega režiserja. Eden najpomembnejših japonskih avtorjev 20. stoletja, slovita in kontrovezna osebnost, je bil trikrat nominiran za Nobelovo nagrado, ki pa je ni dobil (najverjetneje zaradi njegovega ekstremnega desničarstva). Njegovo avantgardno delo zaznamuje specifično mešanje modernih in tradicionalnih estetik, ki presega meje različnih kultur, osredotočeno pa je na motiviko spolnosti, smrti in politične spremembe. Znan je tudi po rigoroznem fizičnem treningu in oblikovanju telesa, privrženosti samurajski tradiciji in pa po ritualnem samomoru *seppuku*, ki ga je izvedel po ponesrečenem državnem udaru. Pisatelj je pripadal ugledni družini iz japonske visoke družbe in se je izobraževal na najprestižnejših šolah, doštudiral je pravo, vendar se je navkljub nasprotovanju očeta z aristokratskimi ambicijami odpovedal uradniški karieri, da bi se v celoti posvetil pisanju. Prve novele je objavil že kot najstnik in nemudoma opozoril nase z jezikom, bogatim z metaforičnostjo in aforizmi, ki ga je pozneje razvil v svoj prepoznavni stil. Leta 1948 je objavil prvi roman *Tatovi*, zgodbo o dveh mladih aristokratih, ki ju priteguje misel na samomor. Že naslednje leto mu je sledil roman *Izpovedi maske*, na pol avtobiografska pripoved o mladem homoseksualcu, ki se mora skrivati za masko, da bi ustrežal družbenim normam; z njim je že pri štiriindvajsetih dosegel izjemno slavo. Kmalu je zaslovel tudi v Evropi in Ameriki, bolj kot katerikoli japonski avtor, in mnoga njegovih del so bila prevedena v angleščino in druge jezike. Napisal je številne romane (vsega skupaj 34, med temi je zlasti znana tetralogija *Morje rodovitnosti*), tudi popularne serijske romane, mnoge drame, kratke zgodbe, literarne eseje, libreto in filmski scenarij.

Režiral je film *Yokoku* (1966), v katerem je tudi sam igral, nastopil pa je tudi v več drugih filmih, za Masumurov *Strah pred smrtjo* (1960) je napisal in odpel tudi nosilno pesem. Rad je poziral kot fotomodel, pogosto v oblačilih samurajev, pa v razkošnih ali izzivalnih kostumih ter stiliziranih, visoko estetiziranih ali lascivnih inscenacijah.

Veliko zanimanje in številne kontroverze je vzbujalo njegovo zasebno življenje, še bolj pa njegova politična prepričanja in aktivnosti. Bil je poročen in v zakonu sta se mu rodila dva otroka, vendar je bilo znano, da obiskuje gay klube in goji intimna moška prijateljstva, posebej intrigantni pa so bili njegovi odnosi z mladeniči, ki jih je zbral in sam treniral v zasebni policijski grupaciji. Mishima je bil fasciniran nad samurajsko tradicijo in ideologijo, ki je zatonila po katastrofalnem porazu Japonske v 2. svetovni vojni, in si je prizadeval, da bi jo obudil. Vse od leta 1955 se je intenzivno posvečal treningu tradicionalnih japonskih borilnih veščin, leta 1968 pa je ustanovil skupino »družba meča«, v kateri je zbral mlade študente, ki so pod njegovim vodstvom gojili rigorozno



disciplino telesa in duha ter prisegli, da bodo branili japonskega cesarja. Vendar tu ni šlo za aktualnega japonskega cesarja Hirohita, ki ga je Mishima obtoževal, da je s kapitulacijo in odpovedjo lastnemu božanskemu statusu izdal domovino ter milijone Japoncev, ki so v vojni umrli za svojega »živega boga«. Nasproti temu se je boril za obujanje cesarjeve figure v tradicionalnem duhu, kot abstraktnega bistva veličastne Japonske.

Obenem je bil globoko fasciniran nad zahodno kulturo, posebej nad klasično Evropo (in zlasti staro Grčijo) in posebej nad moderno Ameriko. Oboje je mogoče prepoznati tudi v njegovih literarnih delih, v katerih se tradicionalni japonski vzorci stapljajo z evro-ameriškimi pripovednimi in uprizoritvenimi načini (prav zato so se njegova dela uveljavila tudi v mednarodnem prostoru). V zadnjih letih življenja je razvil svojo lastno različico nacionalizma. Zaradi tega so ga sovražili na levisi – zaradi javnega izpostavljanja anahronistične pripadnosti samurajskemu kodu, pa tudi na nacionalistični desnici – zaradi glasnih zahtev po odstopu aktualnega cesarja. Leta 1970 je s skupino privržencev izvedel ponesrečen poskus vojaškega udara; po njem pa ritualni samomor v tradicionalni maniri.

Yukio Mishima je dosti pisal za gledališče, tako za sodobno gledališče po evropskem vzoru kot tudi za dve obliki tradicionalnega japonskega gledališča: *nô* in *kabuki* (kot ponosen meščan Tokia je gledališče *bunraku*, tradicionalno povezano s provinco, preziral do te mere, da si ni nikoli niti ogledal predstave tega tipa), vsega skupaj okrog 50 iger. Med prvimi je najbolj znana njegova drama *Markiza de Sade* (1965), ki je bila dvakrat uprizorjena tudi v Sloveniji, prvič pod naslovom *Mishima* v režiji Mateje Koležnik (SNG Maribor 1991), drugič pa v režiji Ivice Buljana (v ljubljanski Drami 2008).

Drugačne so njegove *nô* igre (ki jih je pisal med leti 1950 in 1969). Iz kanona *nô* gledališča je prevzel teme, naslove in like, opustil pa je tradicionalne uprizoritvene načine in izrazna sredstva (ples, maske, odrsko in izvedbeno stilizacijo) in zgodbe prestavil v moderni svet, na sodobna in vsakodnevno prepoznavna prizorišča. Japonske gledalce so te spremembe zmedle. A pravzaprav so igre namenjena predvsem zahodnemu gledališču, Mishima si je želel, da bi jih bilo mogoče uprizoriti tudi na klopi v newyorškem parku. V angleščino je pet iger prevedel Donald Keene že leta 1957, takoj po njihovem nastanku (Mishima jih je pisal še pozneje, vsega skupaj jih je 11, nekatere med njimi niso bile nikoli prevedene), v francoščino pa je iste igre leta 1970 prevedel Georges Bonmarchand.

Znamenita francoska pisateljica Marguerite Yourcenar je 1985 objavila nov francoski prevod Mishimovih *nô* dram z delno spremenjenim izborom. Yourcenarjeva je podobno (a tudi drugače) kot Mishima gojila fascinacijo nad klasično kulturo, tako evropsko kot tujimi, posebej *nô* gledališče je občudovala dolga desetletja. Po drugi strani pa jo je fasciniral tudi Mishima, ki mu je posvetila esej *Vizija praznine* (1981). V njenem avtorskem in jezikovno izbrušenem prevodu *Petih modernih nô dram* se je tako povežalo več različnih ljubezni.

Njen prevod vključuje pet iger (tradicionalna *nô* predstava je tudi sestavljena iz petih iger). V *Sotoba Komachi* je glavna junakinja devetindevetdesetletna starka, v kateri pesnik prepozna svojo mladostno ljubezen in umre, ko spregovori o njeni lepoti. *Yoroboshi* je zgodba o mladeniču, ki je oslepel med bombardiranjem mesta, v katerem je videl konec sveta; zanj se borijo pravi in adoptivni starši. *Svileni bobenček*: stari vratar se zaljubi v mlado in lepo gospo, ki mu obljubi poljub, če bo slišala udarec na bobenček; ker ta ne zazveni, se starec vrže skozi okno in vrne kot duh. V *Aoi* gospa Rokujo kot zlobni duh muči bolno ženo svojega nekdanjega ljubimca. *Hanjo*: slikarka Jitsuko skrbi za blazno mlado gejšo Hanako, ki vztraja v čakanju na svojega izgubljenega ljubimca Yoshia.

Yukio Mishima

Yukio Mishima è il nome d'arte dell'autore giapponese Kimitaka Hiraoka (1925 – 1970), romanziere, poeta, drammaturgo, attore e regista cinematografico. Tra i massimi autori giapponesi del XX secolo, questo controverso personaggio è stato nominato tre volte per il premio Nobel, che però non ha mai ottenuto (molto probabilmente per le sue posizioni di estrema destra). La sua opera avanguardistica si caratterizza per una specifica commistione di estetiche moderne e tradizionali che superano i confini di molte culture, rimanendo però centrati sul tema della sessualità, della morte e dei cambiamenti politici. Mishima è noto anche per un rigoroso allenamento fisico e per le sue tecniche volte a modellare il corpo, per la sua adesione alla tradizione dei samurai e per il proprio suicidio rituale, il *seppuku*, messo in atto in seguito a un non riuscito colpo di stato.

Lo scrittore apparteneva a una rispettabile famiglia dell'alta società giapponese e si è istruito presso le scuole di maggiore prestigio. Ha concluso gli studi di giurisprudenza e, contro la volontà del padre con ambizioni aristocratiche, ha rinunciato alla carriera per dedicarsi completamente alla scrittura. Ha pubblicato i primi racconti da adolescente, facendosi immediatamente notare per l'uso di una lingua ricca di metafore e aforismi, più tardi sviluppata in un proprio riconoscibilissimo stile. Nel 1948 ha pubblicato il primo romanzo, *Ladri*, che narra la storia di due giovani aristocratici attratti dall'idea del suicidio. Già l'anno successivo pubblicò il romanzo *Confessioni di una maschera*, un racconto in parte autobiografico di un giovane omosessuale che deve nascondersi dietro a una maschera per adeguarsi alle norme sociali; a soli ventiquattro anni, con quest'opera Mishima ottenne grande notorietà. In breve ebbe successo anche in Europa e negli Stati Uniti, più di ogni altro autore giapponese, e molte delle sue opere sono state tradotte in inglese e in altre lingue. È autore di molti romanzi (in tutto 34, tra i quali la nota tetralogia *Il mare della fertilità*), persino di romanzi seriali popolari, di drammi, racconti brevi, saggi letterari, libretti e sceneggiature cinematografiche. Ha diretto il film *Yokoku* (1966), in cui è presente anche come attore; inoltre, ha interpretato diversi altri film, tra i quali *Paura di morire* di Masumura (1960) dove è anche interprete e autore del brano principale. Amava posare da fotomodello, spesso in abiti da samurai, come pure in costumi lussuosi o provocatori e in messinscena stilizzate, altamente estetizzanti e lascive.

La sua vita privata e le sue convinzioni e attività politiche, sono state molto controverse e hanno suscitato grande interesse. Era sposato, dal matrimonio ha avuto due figli, ma era noto che frequentasse ambienti gay e coltivasse intime amicizie maschili; particolarmente intriganti erano i suoi rapporti con giovani ragazzi, che sceglieva per allenare in un gruppo di polizia privato. Mishima era affascinato dalla tradizione dei samurai e dalla loro ideologia, tramontata dopo la catastrofica sconfitta del Giappone nella seconda guerra mondiale; si impegnava quindi per farla rivivere. Fino al 1955 si è dedicato intensamente all'allenamento nelle tradizionali arti marziali giapponesi, mentre nel 1968 ha fondato la "società degli scudi", nella quale si riunivano giovani studenti che sotto la sua guida seguivano una rigorosa disciplina del corpo e dello spirito e si impegnavano a difendere l'imperatore giapponese. Ma non si trattava di Hirohito, imperatore in quel periodo, che Mishima accusava di aver tradito la patria e milioni di Giapponesi, morti in guerra per il proprio "dio vivente", con la capitolazione e la rinuncia al proprio status divino. Mishima

lottava per far rivivere la figura dell'imperatore in un'ottica tradizionale, in quanto essenza astratta del grande Giappone.

Al contempo era profondamente affascinato dalla cultura occidentale, soprattutto dall'Europa classica (e in particolare l'antica Grecia) e dall'America moderna. Elementi entrambi riconoscibili anche nelle sue opere letterarie, nelle quali i motivi tradizionali giapponesi si fondono con racconti e modalità rappresentative euroamericane (proprio grazie a questo le sue opere si sono affermate anche a livello internazionale).

Negli ultimi anni di vita ha inoltre sviluppato una propria versione del nazionalismo. Così si è guadagnato l'odio della sinistra – per la sua anacronistica adesione al codice dei samurai –, ma anche della destra nazionalista – per le sue chiare richieste di dimissioni dell'imperatore. Con un gruppo di adepti, nel 1970 ha eseguito un malriuscito tentativo di colpo di stato, per poi suicidarsi con il rituale tradizionale del *seppuku*.

Yukio Mishima ha scritto molto per il teatro, sia contemporaneo, seguendo il modello europeo, sia per le due forme tradizionali di teatro giapponese: il *nō* e il *kabuki* (in quanto orgoglioso cittadino di Tokyo, disdegnava profondamente il teatro *bunraku*, tradizionalmente legato alla provincia, al punto da non aver mai assistito a uno spettacolo di questo genere). In totale ha prodotto circa 50 opere teatrali. Tra le prime e più conosciute vi è il suo dramma *Madame de Sade* (1965), rappresentato due volte anche in Slovenia: la prima con il titolo *Mishima* per la regia di Mateja Koležnik (SNG Maribor 1991) e la seconda con la regia di Ivica Buljan (Drama Ljubljana, 2008).

Diversi sono i suoi drammi *nō* (scritti tra il 1950 e il 1969). Mishima ha tratto dai *nō* i temi canonici, i titoli e i personaggi, tralasciando però le modalità rappresentative e i mezzi espressivi tradizionali (danza, maschere, stilizzazione scenica e interpretativa), ambientando i racconti nel mondo moderno, oltre che in ambienti contemporanei e riconoscibili del quotidiano. Queste modifiche hanno confuso gli spettatori giapponesi. Ma queste opere sono in realtà dedicate soprattutto al pubblico occidentale. Mishima voleva che fossero rappresentabili anche sulle panche dei parchi newyorkesi. Cinque di queste opere sono state tradotte in inglese da Donald Keene già nel 1957, immediatamente dopo la loro pubblicazione (Mishima ne ha scritte altre anche più tardi; sono in tutto 11, alcune mai tradotte), e nel 1970 anche in francese da Georges Bonmarchand.

Nel 1985, la nota scrittrice francese Marguerite Yourcenar ha pubblicato una nuova traduzione dei drammi *nō* di Mishima, con una selezione leggermente diversa. La Yourcenar, similmente (o diversamente) da Mishima, era affascinata dalla cultura classica, sia europea che straniera, e per molti decenni ha ammirato il teatro *nō*. Ed era affascinata anche da Mishima stesso, tanto da dedicargli il saggio *Mishima o la visione del vuoto* (1981). Così, con la propria traduzione autoriale e linguisticamente affinata dei *Cinque *nō* moderni* ha unito diversi suoi amori.

La traduzione della Yourcenar comprende cinque drammi (uno spettacolo *nō* tradizionale è composto da cinque drammi). In *Sotoba Komachi*, la protagonista è un'anziana di novantanove anni, nella quale il poeta riconosce il proprio amore giovanile, morendo nel momento in cui ne descrive la bellezza. *Yoroboshi* è la storia di un giovane accecato nel bombardamento della città, nel quale egli ha intravisto la fine del mondo; lottano per lui i genitori naturali e quelli adottivi. *Il tamburo di Damasco*: un anziano portiere si innamora di una bella giovane donna che gli promette un bacio se sentirà un battito del tamburo; poiché il tamburo non emette suoni, l'anziano si getta dalla finestra e torna sotto forma di spirito. *La signora Aoi*: la signora Rokujo, spirito maligno, tortura la moglie malata di un suo vecchio amante. *Hanjo*: la pittrice Jitsuko si prende cura della giovane geisha folle Hanako, che insiste nell'aspettare il proprio perduto amante Yoshio.

Naši sodelavci I nostri collaboratori

Mateja Koležnik

Kar nekaj let je že tega, kar smo Matejo Koležnik - tudi v Trstu in njegovi okolici – poznali predvsem kot mlado kantavtorico. V SSG prihaja kot mednarodno uveljavljena gledališka režiserka, ki je že delala v skoraj vseh slovenskih, mnogih hrvaških, v zadnjem času pa tudi nemških gledališčih. Rojena v Metliki je po kratki, a intenzivni kantavtorski karieri študirala filozofijo in gledališko režijo. Uveljavila se je zlasti z uprizoritvami sodobnih evropskih in ameriških dram, med temi velja omeniti drami *Noži v kurah* Davida Harrowerja in *Praznovanje* Vinterberg in Rukova (oboje SNG Drama, Ljubljana 2001), za kateri je prejela nagrado Prešernovega sklada, prva pa tudi Borštnikovo nagrado za najboljšo uprizoritev v celoti; pa *Push-up* Rolanda Shimmelpfenniga (PGK Kranj 2003), *Lom* Neila LaButa (Gavella Zagreb 2007). A tudi režijo iger *Striček Vanja* A. P. Čehova (HNK Split 2006), ki je bila razglašena za najboljšo predstavo Gavellinih večerov 2007, *Revizor* Gogolja (PGK Kranj 2009), *Ivona, princesa Burgundije* Gombrovicza (Theater Chemnitz 2012) in *John Gabriel Borkman* Ibsena (SNG Drama Maribor 2013), za katero je lani prejela Borštnikovo nagrado za režijo.

Foto Voran Vogel



Mateja Koležnik

Sono passati diversi anni da quando abbiamo conosciuto Mateja Koležnik – anche a Trieste e nei dintorni - soprattutto come giovane cantautrice. Oggi si presenta al TSS come regista teatrale affermata a livello internazionale, che ha lavorato in quasi tutti i teatri sloveni, in molti teatri croati e negli ultimi tempi in diversi teatri tedeschi. Nata a Metlika, in seguito a una breve ma intensa carriera da cantautrice ha studiato filosofia e regia teatrale. Si è affermata in particolare con messe in scena di drammi contemporanei europei e americani, tra i quali *Coltelli nelle galline* di David Harrower e *Festa in famiglia* di Vinterberg e Rukov (entrambi SNG Drama, Ljubljana 2001), per i quali ha ottenuto il premio della Fondazione Prešeren; per i *Coltelli nelle galline* ha vinto anche il premio Borštnik per il miglior spettacolo; inoltre, ha diretto *Push-up* di Roland Shimmelpfennig (PGK Kranj 2003), *Bash* di Neil LaBute (Gavella Zagreb 2007), come pure *Lo zio Vanja* di A. P. Čehov (HNK Split 2006), scelto come miglior spettacolo alle Serate Gavella 2007, *Il revisore* di Gogol (PGK Kranj 2009), *Ivona, principessa di Borgogna* di Gombrovicz (Theater Chemnitz 2012) e *John Gabriel Borkman* di Ibsen (SNG Drama Maribor 2013), per cui lo scorso anno ha ottenuto il premio Borštnik per la regia.

Matija Ferlin

Plesalec, performer, koreograf in režiser Matija Ferlin (1982) je doma iz Pulja, diplomiral pa je na School for New Dance Development (SNDO) v Amsterdamu. Živel in delal je v Berlinu. Po vrnitvi v Pulj se je osredotočil na raziskavo in reartikulacijo različnih konceptov odrskega ustvarjanja kot tudi drugih medijev, kot so kratki film, video in razstava. Ustvaril je več samostojnih predstav, med katerimi omenimo *Sad Sam Revisted* (2006), *Drugo za jedno* (2007), *Sad Sam Almost 6* (2009), *Sad Sam Lucky* (2012), *Drugi sočasno* (2012). Gostovale so na mnogih mednarodnih festivalih v Evropi in Ameriki in zanje je prejel več nagrad, newyorški časopis *V Magazine* pa ga je prepoznal za enega najobetavnejših mladih koreografov leta 2011. Sodeloval je z različnimi koreografi, režiserji in vizualnimi umetniki, tudi s Sašo Waltz, Majo Delak, Ivico Buljanom in že večkrat z Matejo Koležnik.

Matija Ferlin

Il danzatore, performer, coreografo e regista Matija Ferlin (1982) è originario di Pola. Diplomatosi alla School for New Dance Development (SNDO) di Amsterdam, ha vissuto e lavorato a Berlino. Dopo il ritorno a Pola si è concentrato sulla ricerca e riarticolazione di varie concezioni

della creazione scenica, spaziando anche verso gli ambiti di altri media, quali i corti, i video e le esposizioni. Ha creato diversi spettacoli indipendenti, tra i quali vanno menzionati *Sad Sam Revisted* (2006), *Drugo za jedno* (L'altro per l'uno, 2007), *Sad Sam Almost 6* (2009), *Sad Sam Lucky* (2012),

Drugi sočasno (*L'altro al contempo*, 2012). Questi spettacoli sono stati presentati a diversi festival europei e americani e gli sono valsi diversi premi; la rivista newyorkese *V Magazine* lo ha definito uno dei più promettenti giovani coreografi del 2011. Ha collaborato con diversi coreografi, registi e artisti visivi, tra cui Saša Waltz, Maja Delak, Ivica Buljan e diverse volte con Mateja Koležnik.



Mauricio Ferlin

Rodil se je v Pulju (1971) in študiral na Fakulteti za arhitekturo in oblikovanje v Zagrebu, smer oblikovanje. Dela kot oblikovalec, ilustrator (tudi knjige za otroke), video režiser in scenograf. Prejel je več nagrad za video spotte, grafično oblikovanje in razstave. Z bratom Matijem Ferlinom je ustvaril predstavo *Tepli zdrhi* (Festival Svetvinčenat 2001) in oblikoval scenografijo za večino poznejših Matijevih predstav. Redno sodeluje z uveljavljenima slovenskima plesalkama Majo Delak in Malo Kline (*HI-RES*, 2003, *Rondinella*, 2004, *Rodeo*, 2007). Kot scenograf pa je sodeloval tudi z Borutom Šeparovićem (S. Kane, *Sla*, HNK Zagreb 2006), Ivano Sajko (*Arhetip Medeja/Žena Bomba/Europa*, Zagrebačko kazalište mladih 2006) in drugimi.

Mauricio Ferlin

Nato a Pola (1971), ha studiato alla Facoltà di architettura e design di Zagabria, indirizzo design. Opera come designer, illustratore (anche di libri per bambini), regista video e scenografo. Ha ottenuto diversi premi per i propri spot, per il graphic design e per le esposizioni. Con il fratello Matija Ferlin ha creato lo spettacolo *Tepli zdrhi* (*Brividi caldi*, Festival Svetvinčenat/Sanvincenti 2001), continuando poi a lavorare alle scenografie di gran parte degli spettacoli che Matija ha messo in scena successivamente. Collabora regolarmente con le affermate danzatrici slovene Maja Delak e Mala Kline (*HI-RES*, 2003, *Rondinella*, 2004, *Rodeo*, 2007). Da scenografo ha collaborato anche con Borut Šeparović (S. Kane, Febbre, HNK Zagreb 2006), Ivana Sajko (*Arhetip Medeja/Žena Bomba/Europa*, Zagrebačko kazalište mladih 2006) e altri.



Foto Tanja Draskić



Goran Ferčec

Pisatelj in dramaturg Goran Ferčec se je rodil v Koprivnici (1978), v Zagrebu je študiral umetnostno zgodovino, poljski jezik in književnost in dramaturgijo. Kot dramaturg in asistent režiserja je delal pri številnih predstavah. Med temi omenimo dramaturgijo predstave *Sad Sam Lucky* Matije Ferlina, sodelovanja z Borutom Šeparovićem (*Generacija 91-95* in *Mauzer*, oboje Zagrebačko kazalište mladih, 2009 in 2011), z Ivico Buljanom (*Kiklop*, Zagreb 2010) in z Januszom Kico, za katerega je dramaturgiral *Bese Dostojevskega* (HNK Zagreb 2010), *Mojstra in Mar-*

gareto Bulgakova (SNG Maribor 2013) in *Kafkovo Ameriko* (HNK Rijeka 2014). Leta 2011 je objavil roman *Ovdje neće biti čuda*. Istega leta je bilo v Zagrebačkem kazalištu mladih premierno prizorjeno njegovo besedilo *Pismo Heineru Mülleru* v režiji Bojana Đorđeva.

Goran Ferčec

Lo scrittore e drammaturgo Goran Ferčec, nato a Koprivnica (1978), ha studiato storia dell'arte, lingua e letteratura polacca e drammaturgia a Zagabria. Ha collaborato in numerosi spettacoli come dramaturg e assistente alla regia. Tra questi vanno menzionati la drammaturgia dello spettacolo *Sad Sam Lucky* di Matija Ferlin, collaborazioni con Borut Šeparović (*Generacija 91-95* e *Mauzer*, entrambi Zagrebačko kazalište mladih, 2009 e 2011), Ivica Buljan (*Kiklop*, Zagreb 2010) e Janusz Kica, per il quale ha adatto *I demoni* di Dostoevskij (HNK Zagreb 2010), *Il maestro e Margherita* di Bulgakov (SNG Maribor 2013) e *America* di Kafka (HNK Rijeka 2014). Nel 2011 ha pubblicato il romanzo *Ovdje neće biti čuda* (*Qui non ci saranno miracoli*). Nello stesso anno, al teatro di Zagabria Zagrebačko kazalište mladih, è stato messo in scena per la prima volta il suo testo *Lettera a Heiner Müller*, per la regia di Bojan Đorđev.

Mitja Vrhovnik Smrekar

Spet je z nami skladatelj Mitja Vrhovnik Smrekar. Rojen v Ljubljani 1966 je napisal glasbo za okrog sto gledaliških predstav v Sloveniji, Franciji, Italiji, na Hrvaškem, v Avstriji in Litvi, za trinajst celovečernih filmov, komorno opero *Ime na koncu jezika*, dva godalna kvarteta, oratorij *Meduse*, violinski koncert *Volver*. V zadnjih letih sodeluje predvsem z režiserji Ivico Buljanom, Matejo Koležnik, Vitom Tauferjem, Silvanom Omerzujem, Miho Hočevarem ... Igra tolkala v skupini Bossa de Novo. Za svoje delo je prejel nagrado zlata ptica, dve nagradi Borštnikovega srečanja, Marulićevo nagrado na Hrvaškem, nagrado Pierrot na Poljskem in nagrado Žar ptica in SC Assitej na Hrvaškem.

Mitja Vrhovnik Smrekar

Torna a collaborare con noi il compositore Mitja Vrhovnik Smrekar. Nato a Ljubljana nel 1966, ha scritto le musiche per circa un centinaio di spettacoli teatrali in Slovenia, Francia, Italia, Croazia, Austria e Lituania. È inoltre autore di musiche di tredici lungometraggi, dell'opera da camera *Ime na koncu jezika* (*Il nome sulla punta della lingua*), di due quartetti per archi, dell'oratorio *Meduse* e del concerto per violini *Volver*. Negli ultimi anni collabora soprattutto con i registi Ivica Buljan, Mateja Koležnik, Vito Taufer, Silvan Omerzu, Miha Hočevar... Suona le percussioni nel gruppo Bossa de Novo. Per la propria opera ha vinto il premio Zlata ptica, due premi Borštnik, il premio Marulić in Croazia, il premio Pierrot in Polonia e il premio Žar ptica ed SC Assitej in Croazia.



Andrej Koruza: *Znamenja z meje*

Instalacija, v pritličnem preddverju Kulturnega doma Trst,
od 8. do 31. maja

Instalacija Andeja Koruze *Znamenja z meje* je bila premierno predstavljena na festivalu RavennaMosaico 2013, prvo slovensko predstavitev pa je doživela na Festivalu tranzitornih umetnosti Sonica 2013 ter na na festivalu Izis. Izbrana je bila za razstavo finalistov *Premio Arte Laguna* v Arsenalu v Benetkah.

Andrej Koruza se je rodil v Kopru 1982. Med leti 2004 in 2007 je obiskoval šolo mozaika Scuola Mosaicisti Del Friuli in je prejel štipendijo za najboljši zaključno delo. Rezultat njegovega poglobljenega raziskovalnega dela so mozaiki v seriji *Tessera in fuga*, ki so bili razstavljeni v galerijskih prostorih knjigarne Luvina (Bogota, Kolumbija, 2009). Posveča se različnim pristopom k ustvarjanju mozaikov, ki jih je med drugim predstavil tudi v sklopu *Reshape workshop* (Videm, 2012). Sočasno svojo kreativno energijo usmerja v izdelavo serije interaktivnih inštalacij/mozaikov, ki naslavljajo odnose med sistemom, tehnologijo in družbo; med te sodijo tudi *Znamenja z meje*.

Andrej Koruza: *Segni dal confine*

Installazione al piano terra del Kulturni dom di Trieste,
dall'8 al 31 maggio

L'installazione di Andrej Koruza *Segni dal confine* è stata presentata per la prima volta al festival RavennaMosaico 2013, mentre la prima presentazione slovena è avvenuta al Festival delle arti transitorie Sonica 2013 e al festival Izis. L'installazione è stata scelta per la mostra dei finalisti del *Premio Arte Laguna* all'Arsenale di Venezia.

Andrej Koruza è nato a Capodistria nel 1982. Tra il 2004 e il 2007 ha frequentato la Scuola Mosaicisti del Friuli, ottenendo una borsa di studio per il miglior lavoro a conclusione degli studi. I mosaici della serie *Tessera in fuga*, esposti nella galleria della libreria Luvina (Bogotá, Colombia, 2009), sono il risultato del suo approfondito lavoro di ricerca. Si dedica a diversi approcci alla creazione di mosaici, esposti tra l'altro nell'ambito del *Reshape workshop* (Udine, 2012). Al contempo esprime la propria energia creativa con una serie di installazioni/mosaici interattivi che trattano il rapporto tra il sistema, la tecnologia e la società; tra questi ci sono anche i *Segni dal confine*.





Nikla Petruška Panizon



SLOVENSKO STALNO GLEDALIŠČE TEATRO STABILE SLOVENO

Ul./Via Petrinio 4, Trst / Trieste

Italija / Italia

Telefon / Telefono : +39 040 632 664/5

Fax: +39 040 368 547

www.teaterssg.com

UPRAVNI SVET / CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

Breda Pahor (predsednik / presidente)

Alessandro Malcangi (podpredsednik / vicepresidente)

Paolo Marchesi, Adriano Sossi, Marta Verginella

NADZORNI ODBOR / COLLEGIO DEI REVISORI DEI CONTI

Pierlugi Canali (predsednik / presidente), Giuliano Nadrah,

Boris Valentič

Umetniški vodja / Direttore artistico

Diana Koloini, diana.koloini@teaterssg.com

IGRALSKI ANSAMBEL / COMPAGNIA

Maja Blagovič, Luka Cimprič, Primož Forte, Romeo Grebenšek,

Vladimir Jurc, Lara Komar, Nikla Petruška Panizon

OSEBJE / PERSONALE

Valentina Repini, organizatorica / responsabile organizzativa, valentina.repini@teaterssg.com

Rossana Paliaga, odnosi z javnostmi / relazioni esterne, press@teaterssg.com

Barbara Brišček, vodja računovodstva / responsabile contabilità, barbara.briscek@teaterssg.com

Nadja Puzzer, računovodkinja / impiegata

Katja Glavina, računovodkinja / impiegata

Martina Clapci, blagajničarka / biglietteria, martina.clapci@teaterssg.com

Peter Furlan, tehnični vodja / direttore tecnico, peter.furlan@teaterssg.com

Silva Gregorčič, garderoberka in šivilja / guardarobiera e sarta

Sonja Kerstein, inspicientka in rekviziterka / direttrice di scena e attrezzista

Neda Petrovič, šepetalka / suggeritrice

Rafael Cavarra, električar osvetljevalec / tecnico luci

Peter Korošič, električar osvetljevalec / tecnico luci

Diego Sedmak, tonski mojster / tecnico del suono

Giorgio Zahar, odrski mojster / capo macchinista

Marko Škabar, odrski delavec / macchinista

Moreno Trampuž, odrski delavec / macchinista

Marko Emili, hišnik / custode

Peter Auber kurjač in vratar / caldaista e portinaio

Marko Kalčo vratar / portinaio

Giuliana Brandolin čistilka / pulitrice

Gledališki list sta uredili / Libretto di sala

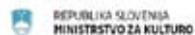
a cura di Diana Koloini e Valentina Repini

Prevodi / Traduzioni: Tamara Lipovec

Foto: Luca Quaia

Grafična podoba SINTESI

Tisk / Stampa LUGLIO FOTOCOMPOSIZIONI



s.pokroviteljstvom
con il contributo di



media partnerji/media partners



design **sintesi/HUB**
Communication partners

oglasilje/publicità **stefani**

tisk/stampa **luglioeditore**



_ sezona stagione 2013-2014



SLOVENSKO STALNO GLEDALIŠČE
TEATRO STABILE SLOVENO

www.teaterssg.com