



NASLOVNICA

SADRŽAJ

INTERVJU S POVODOM

KRITIKA I...

MANIFESTACIJE

- ČLANCI SURADNIKA

- Dioniz 2016.

- [Festival lutke 2016.](#)

- [Tretinjak I. Festival lutke 2016.](#)

- Mja Čorak Slavenska i Dan plesa

- Jarčevac 2016

- Dani Julija Knifera

- 51. Borštnikovi susreti

- UNIMA, Tolosa i San Sebastian

- Simpozij Virtualni prostor - suvremeni prostor

- STUDENTSKI ČLANCI

ESEJI

IZDAVAŠTVO

Igor Tretinjak
itretinjak@uaos.hr

Izostanak emocije u predstavama *Kamp* i *Pepeo* na Festivalu Lutke 2016.

Buka diskretne emocije

Ovogodišnji bienalni međunarodni lutkarski festival Lutke 2016 ponudio je vrlo bogat i raznovrstan program čiji se vrhunci sastoje od odličnih predstava za djecu, poput LGL-ovih jakih domaćih snaga *Patke*, *Smrti i tulipana* te *Medveda i malog* te izuzetno promišljenih predstava za odrasle, među kojima bih istaknuo predstave *Logor*, nizozemskog Hotela Modern i *Pepeo*, francusko-norveškog kazališta Plexus Polaire (ovo je tek subjektivni izbor nakon odgledanog tek dijela festivala). Dok je o *Patki*, *Smrti i tulipanu* već puno toga napisano, a o *Medvedu i malom*, siguran sam, još će biti riječi, pažnju ću usmjeriti prema predstavama *Logor* (u originalu *Kamp*) i *Pepeo* (u originalu *Cendres*).

Logor daje isječak iz života, odnosno smrti u logoru Auschwitz, dok pripovjedač u *Pepelu* stvara priču o palikući, postajući njenom žrtvom. Publike su na predstave reagirale na razne načine, od odbacivanja do oduševljenosti, no većini je na jeziku bila jedna riječ - emocija, odnosno njen izostanak. Može li predstava govoriti o nečemu toliko mračnom i strašnom poput smrti i logora smrti utišavanjem pa čak i ukidanjem emocije? Koliko je emocija nužan sudrug lutki i glumcu na sceni? Na primjeru dviju spomenutih predstava i njihovom pristupu scenskoj emociji pokušat ću odgovoriti na postavljena pitanja.

Logor - izostanak emocije koji stvara jezu



Pričati, pisati ili scenski oblikovati priču o najzvjerskijoj među zvjerskim tvornicama smrti, Auschwitzu bez emocije na prvi pogled zvuči krajnje bešćutno. Zašto su onda autori predstave *Logor*, Pauline Kalker, Herman Helle, Arlène Hoogweg i Ruud van der Pluij iz *Hotela Modern*, izabrali upravo taj ključ? Odgovor je jednostavan - namjerno. Predstava *Logor* ne oblikuje se na prvu loptu, ne ide na lako uhvatljive emocije, već životu i smrti u Auschwitzu pristupa studioznije i promišljenije. Čitajući djela preživjelih iz Auschwitzta, poput *This is a Man* Prima Levija i niza drugih studija patnje, uočava se važna crta koja ih spaja - izostanak, odnosno gasnuće emocije. Emocija je u Auschwitzu i ostalim logorima ubijena već pri izlasku iz vlaka, koji se u predstavi pojavljuje dvaput u namjerno dugom i sporom kadru. Nekima je dolazak značio konačnu smrt, dok drugima tek jednu u nizu smrti. "Preživjeli" su umirali svakodnevno, samo su uzroci bili različiti: od smrti najdražih preko ubijanja duha i gaženja svega ljudskog što su imali, do onog najpovršnijeg - konačnog ubojstva tijela. Kako je napisao jedan od logoraša, upravo zbog tih svakodnevnih vlastitih umiranja oni su bili mrtviji od mrtvaca samih. Upravo o tom svijetu govori predstava *Logor*. O svijetu mrtvaca čija tijela, ili ono što je ostalo od njih, poput slomljenih robota obavljaju naređenja. Oni su ništa drugo do li groteskne lutke (u predstavi izuzetno uvjerljivo prikazane kroz male lutke praćene okom kamere) koje pomiče neki zastrašujući animator, održavajući ih na životu koji nije ništa drugo do li smrti. Koliko autori poistovjećuju žive i mrtve odlično su pokazali pri kraju predstave, povukavši paralelu između mrtvaca nabacanih na hrpu, u kojoj se jedan živi mrtvac diskretno pomiče, i živih mrtvaca u spavaonici koji, jednakih izraza lica jednako mrtvo leže nabacani u malom prostoru, a tek se jedan nešto više živ mrtvac jednako diskretno pomiče. Još strašniji je izostanak emocije kod čuvara logora koji pucaju po logorašima ili ih mlate poput lutaka na navijanje - ritmički, bez početka i kraja.

Emocija je element čovječnosti, živosti i u predstavi je prisutna tek u bačenoj odjeći i privatnim predmetima logoraša. Da su autori čuvarima pridali emociju mržnje, to bi značilo da su oni, usprkos svemu, ipak ljudi i kao takvi mogu se promijeniti, da mržnja može preći u empatiju, simpatiju, ljubav. No izostanak emocije čini stanje konačnim i pretvara logor u beskrajno hladnu i distanciranu tvornicu koja proizvodi smrt, oмотanu zastrašujućom jezom.

Pepeo - emocija u sjeni igre

Dok je izostanak konkretne emocije u *Logoru* bio u funkciji buđenja racionalne emocije i svojevrsne jeze u gledatelju, u predstavi *Pepeo* emocija se povukla pred igrom. Oblikujući je kao teatar u teatru, redatelj Yngvild Aspeli izuzetno se zgodno poigrao razinama predstave, pustivši umetku da naraste do okvira te ispreplevši i uslojivši odnos pripovjedač/autor - priča/djelo.

Nakon što pripovjedač stvori priču o palikući, ona se osamostali, naraste do svog stvoritelja te ga usiše u sebe. Samostalna priča nastavi graditi samu sebe, pritom i drugi put ubivši vlastitog autora - ovaj put kao



jednog od svojih likova. Na izvedbenoj razini, redatelj je tu meta-igru odlično realizirao, male junake priče putem povećavši do visine autora. Na taj način omogućio je priči ne da uvuče autora u svoju fikciju (čime bi duplirala fikcionalnost), već da sebe izvuče iz fikcije i pretoči u autorovu fankciju, na taj način oživjevši i podvostručivši stvarnosni sloj predstave. Uz odličnu redateljsku igru, predstavu odlikuje izuzetno vješta animacija (Aitor Sanz Juanes, Andreu Martinez Costa i Pierre Tual) prvo malih stolnih lutaka, potom humaneta koje su na sceni djelovale u potpunosti živo, u pokretu i mirovanju, gotovo se u potpunosti izjednačivši sa živošću samog pripovjedača. Oživljavanju humaneta pomoglo je odlično svjetlo koje je namjerno skrivalo noge te su se lutke lako i uvjerljivo kretale i okretale na sceni.

Na temelju dva odabrana primjera zaključujem kako emocija na sceni ima više funkcionalnih lica, od direktnog do krajnje suzdržanog koji, ako je promišljeno oblikovan, bući u vlastitoj diskreciji.