

PAS, DJEČAK, GLUMCI

PREMIJERE

Dražen Šivak, Sve što je dobro i pametno

RAZGOVORI

Redatelj: Dražen Šivak

PROTUKRITIKA

Produkcija GRUPA

MEĐUNARODNA
SCENA

Premijera: 19. listopada 2007. u Teatru Exit

FESTIVALI

TEMAT

PRODUKCIJA

DJEČAK: Pronašao sam novu planetu. Zove se Vin.

ISTRAŽIVANJE

MAMA: Stvarno? A gdje je, gdje se nalazi?

TEORIJA

DJEČAK: U Sunčavu sustavu.

SJEĆANJA

MAMA: Jesi li siguran? Mislim... ako je u našem sustavu, kako je prije nisu pronašli? Možda je u...

NOVE

DJEČAK: U Sunčavu sustavu je, rekao sam ti.

KNJIGE

MAMA: Dobro.

DRAME

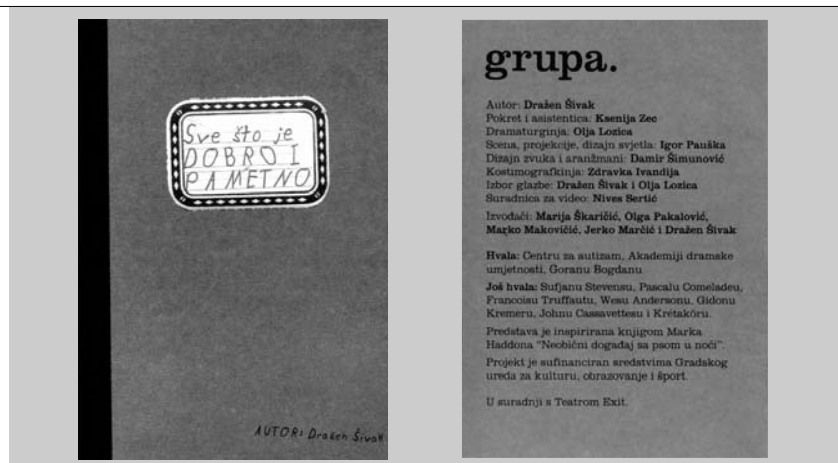
Igra je, kažu to dječji psiholozi i drugi stručnjaci koji se bave djecom, ozbiljna stvar i dijete je kao takvu doživljava jer u njoj zapravo "istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije". Dalje, igra "ne obuhvaća dosizanje specifičnog cilja jer je sam proces igre važniji od rezultata". Dječja igra je "slobodna i spontana aktivnost, a karakterizira je divergentnost odnosno ponašanje gdje sve može biti organizirano na nov i neobičan način". Također – igra je "sažeto i skraćeno ponašanje", "propisana je i fiktivna".

Ove i druge osobine dječje igre napominjem jer ih smatram unutaršnjim nadahnućem predstave *Sve što je dobro i pametno* koju potpisuje **grupa**. Čak štoviše, navedene osobine dječje igre opisuju i osnovne značajke ove predstave. Kako je to glavni autor Dražen Šivak sa surad-

nicima – Ksenijom Zec zaduženom za pokret i asistenticom, dramaturginjom Oljom Lozicom, Igorom Pauškom, koji potpisuje scenu, projekcije i dizajn svjetla, Damirom Šimunovićem zaduženim za dizajn zvuka i aranžmane, kostimografkinjom Zdravkom Ivandijom i pet glumaca među kojim je i on sam, Šivak – scenski uobličio?

Odmah pojašnjenje – iako je predstava nadahnutu knjigom Marka Haddona *Neobični događaj sa psom u noći* i osobinama dječje igre, ona nije ni prikaz romana ni glumljenje djece u igri. Ona se bavi temom igre kao načinom života na sceni.

Glumac u **svoje ime** osvaja prostor, rekvizitu, potrebne efekte s ciljem odigravanje scene. U scenski pripremljenom prizoru glumac će ući u lice nekad postupkom imitacije (iskričavo zafrkantske minijature Jerka Marčića kao nastavnika fizike, Olge Pakalović kao nastavnice hrvatskog i Marka Makovičića kao nastavnika tjelesnog), a nekad dugom linijom igranja stanja dotičnog lika (postupak Marije Škaričić u igri dječaka Christophera). Kad je scena gotova, glumac više nije lik, nego glumac koji stoji na sceni kako bi igrao. Zato predstava u kojoj se fabulativno labavo prati linija dječaka čiji je pas odlutao i njegova od sredine neprepoznata tuđa koja se pojačava do gotovo



grupa.

Autor: Dražen Šivak
Pokret i asistentica: Ksenija Zec
Dramaturginja: Olja Lozica
Scena, projekcije, dizajn svjetla: Igor Paušak
Dizajn zvuka i aranžmani: Damir Šimunović
Kostimografkinja: Zdravka Ivandija
Izbor glazbe: Dražen Šivak i Olja Lozica
Suradnici za video: Nives Bertić

Izvođači: Marija Škaričić, Olga Pakalović, Maško Makovičić, Jerko Marčić i Dražen Šivak

Hvala: Centru za autizam, Akademiji dramske umjetnosti, Goranu Bogdanu

Još hvala: Sufjanu Stevanu, Pascalu Comeladeu, Francoisu Truffautu, Wesu Andersonu, Gidonu Kremeru, Johnu Cassavettesu i Kretakoru.

Predstava je inspirirana knjigom Marka Haddona "Neobični događaj sa psom u noći". Projekt je sufinanciran sredstvima Gradskog ureda za kulturu, obrazovanje i sport.

U suradnji s Teatrom Exit.

autističnog zatvaranja u sebe lebdi na rubu raspadanja pa se onda opet učvršćuje kao da samom kazališnom događanju nije važno da se oformi, nego da jednostavno postoji. Kao da je sam proces igre važniji od rezultata za koji se dobiva plaća. Kao da glumci, njih pet – Jerko Marčić, Olga Pakalović, Marija Škaričić, Marko Makovičić i Dražen Šivak – kažu: "Vidite nas kako igramo. Mi igramo kao da se igramo." Zato je jedan od najzbudljivijih, kako po duhovitosti, tako po čistoći pristupa, trenutak u kojem Marčić, obilato debeljuškast i trapav, pleše pa skače od radosti po sceni. Potpuno pristajanje na vlastito veliko, oblo tijelo i potpuna nepretencioznost u praćenju ovog trenutka, od onih na sceni do svih koji su oformljavali autorski cjelinu izvedbe, čine taj dio predstave, kako bi rekli srednjoškolci, kojih je kad sam ja gledala predstavu bilo najviše u publici, "totalno cool". Mogu primijetiti da je dvostruko "totalno cool" ne biti opterećen sobom izvana, nego biti u suglasju sa sobom, a pritom stajati na sceni dok te iz mraka gledališta gleda otprilike dvjesto pari očju. No, ta se etida doima takvom i zato jer je sama predstava to htjela biti – slobodna, a dogovorena, bez intelektualno napadnog cilja, a procesu rada posvećena, nastala iz igre/improvizacija čiji su ishodi, neizvjesni ali

zaustavljeni u trenutku kad su kazališno najpotentniji. Iako ovakve kazališne postupke dobro poznajemo, uspjeti njima ostvariti balon za napuhavanje na koji me *Sve što je dobro i pametno* podsjeća, dakle lebdeću kompoziciju koja izaziva veseo interes svaki put kad promijeni rakurs i u gledatelju proizvodi jednostavno pozitivno osjećanje da je tog trenutka baš tu, u malom kazalištu u Ilici 209, nije nimalo lako. Ostaviti dojam lakoće, znaju svi koji se kazalištem bave, teško je proizvesti jer je jednostavno još lakše upasti u zamke viška materijala skupljenog u improvizacijama, u zamke nepotrebnog fabuliranja ili pojašnjavanja, metaforičnosti ili slaganja slika i cilj lakoće tako zaguhati, a dobiti nametljiv i samodopadan materijal.

Sve upućuje da bi se od fabuliranja u takvom postupku trebalo potpuno odustati, ali u *Sve što je dobro i pametno* tomu nije tako. Naime, kad sam došla s predstave svom malom sinu, mogla sam ispričati siže predstave i proširiti je napomenom da je dječaku Christopheru nestao pas koji se nikako nije vraćao kući pa je Christopher bio zabrinut i tužan i nesretan, a da to u stvari nitko nije potpuno razumio ili na to obraćao pozornost. Osim toga u knjižici predstave autori napominju da su bili nadahnuti navedenom knjigom.

Činjenica da se dječakova linija, linija jednog lika, održava tijekom cijele predstave govori da je fabulativni kontrapunkt na šareni materijal igre grupe upotrijebljen u nakanu da se cjelina drži na okupu, ali opet na način da se na moguće točke priče u kojima bi se očekivao rast "što će biti dalje s dječakom i psom" ne inzistira. Također, dječak nije onaj koji će pokrenuti bilo koji događaj. Bit će tek trpeća osoba koja izvršava zapovjedeno, ali i to trpljenje ne prelazi prag da bi postalo dramatično ili zlostavljачko. Jedinu dječakov napor, a to je da se raspita za psa u susjedstvu, ostavljen je za sam kraj ili preposljednju scenu, ali i on je riješen u elipsi. Dječak ne ide od susjeda do susjeda i pita za psa. Umjesto toga imamo izvanrednu scenu s ormarom iz kojeg ulaze i izlaze različita lica i odgovaraju dječaku na pitanja koja naknadno čujemo da ih je postavio, a sva se tiču nestalog psa.

Situacija djeteta upotrijebljena je kako bi bila otponac za razvoj motiva igre u rasponu od oblika dječje igre (scene u školi kao tipične dječje igre dramatzacije; igra s ormarom kao igra pretvaranja) do scenske igre po sebi (ples izvođača koji je ujedno kraj predstave), kako bi uvela motiv sjećanja na djetinjstvo u kojem je igra bila ozbiljan posao, a potom, puno godina poslije, postala jezgrom glumačkog poziva. Fabula se ostavlja publici da je primijeti te da zaranja i izranja iz tkiva predstave. Neophodne dopune za priču nalaze se ispisane u videoprojkcijama u formi dječakovih dnevničkih zapisa. Videozapisi funkcioniraju kao unutarnji glas lica, kao kakav pripovjedač visokotehnološkog doba, doba u kojem je postalo preživljeno

pričati priče pa tako i priču: "Bio jednom jedan dječak..."

(Kako bi predstava izgledala da nam je videozapis bio predstavljen pripovjedački? Bi li izgledala kao predstava za djecu, a to su autori htjeli izbjeći? I, u stvari, kome je namijenjena predstava *Sve što je dobro i pametno*? Odraslima i onima koji se tako osjećaju ili onima koji ne zaboravljaju osjećaj slobode što ga nosi igra? Potpuno svejedno. Sigurna sam da bi je moj šest godina star sin mogao gledati skupa sa mnom i srednjoškolicima.)

Ovakav postupak skrivenog pričanja podržava iznutra predstavu i daje joj dimenziju osjećajnosti koja radosti igre suprotstavlja sjetu zbog gubitka tvrdeći da od djetinjstva do kraja života plovimo između tih dvaju polova – pola sjete i pola tuge. Kao da shvaćamo – tek ako čovjek zna tugovati i pustiti sebe da odtuguje, može se u potpunosti i radovati.

Uostalom, to i nije ljudska privilegija ili osobitost. Neke životinje kao čimpanze, na primjer, znaju se smijati, a slovnici znaju tugovati, čak posjećivati groblja svojih dragih i tuliti nad njihovim kostima. Psi se, opet, prekrasno igraju trčeći u krug za vlastitim repom ili hodajući samo na prednjim nogama i vukući tijelo i stražnje noge za sobom kao kakvu vreću. A dijete? Dijete je biće koje se najzadubljenije zna igrati.

Na kraju – glumački zanat je vještina koja najzadubljenije zna upotrijebiti moć igre. Sve što je dobro i pametno ujedinjuje sva ova saznanja u sebi, a nas koji radimo u kazalištu pita: Kad si posljednji put igrao da si se igrao?



Mark Haddon engleski je književnik, rođen 1962., čija je knjiga *The Curious Incident of the Dog in the Night-time* dobila dvije prestižne nagrade koje se dodjeljuju u Velikoj Britaniji i zemljama Commonwealtha. Knjiga je pisana iz raskusa dječaka s Aspergerovim sindromom. Piščevo poznavanje autizma proizišlo je iz njegova rada u mladosti s autističnom djecom. Ovo je inače bila prva knjiga koju je Haddon napisao za odrasle, ali ju je izdavač marketinški obradio kao knjigu za odrasle i djecu. Haddon piše i za djecu, među kojom je poznat kao autor serije knjiga *Agent Z* koje je Dječji BBC snimio kao sitcom.

(podaci preuzeti iz Wikipedije)



D. Šivak, J. Marčić, M. Makovičić, O. Pakalović, M. Škaričić

